

TITRE 15 – POLO-VELO

Mis en ligne 14 février 2025

Table des matières

Table des matières	1
Chapitre 1 – Type de sport	2
Chapitre 2 – Officiels	2
Chapitre 3 – Installations et équipements	2
<i>Article 1 – Dimensions du terrain</i>	2
<i>Article 2 – Les buts</i>	3
<i>Article 3 – La balle</i>	3
<i>Article 4 – Le maillet</i>	3
<i>Article 5 – Le vélo</i>	3
Chapitre 4 – Participants et déroulement	4
<i>Article 6 – Tenue des joueurs</i>	4
<i>Article 7 – Composition de l'équipe</i>	4
<i>Article 8 – Capitaine d'équipe</i>	4
<i>Article 9 – Changements de joueurs et de matériel</i>	4
<i>Article 10 – Durée du match</i>	5
<i>Article 11 – Choix du demi-terrain</i>	5
Chapitre 5 - Règles du jeu	5
<i>Article 12 - Coup d'envoi : « Sprint »</i>	5
<i>Article 13 – Position de jeu</i>	5
<i>Article 14 – Procédure de remise en jeu</i>	5
<i>Article 15 – Arrêt de jeu</i>	6
<i>Article 16 – Enregistrement des points</i>	6
<i>Article 17 - Autorisations</i>	7
<i>Article 18 - Prolongation</i>	7
Chapitre 6 – Discipline et arbitrage	7
<i>Article 19 – Les fautes</i>	8
<i>Article 20 – Désordre</i>	8
<i>Article 21 - Pénalty</i>	8
<i>Article 22 – Joueur mis hors-jeu</i>	9
<i>Article 23 – L'arbitre</i>	9
Chapitre 7 - Particularités	9
<i>Article 24 – Le gardien de but</i>	9
<i>Article 25 – Droit de passage</i>	9
<i>Article 26 – Rencontres</i>	9
<i>Article 27 – Etat du terrain</i>	10
Chapitre 8 – Fin de match et forfaits	10
<i>Article 28 – Fin de partie</i>	10
<i>Article 29 – Forfait : équipe incomplète</i>	10
Chapitre 9 – Feuille de match	10

Chapitre 1 – Type de sport

Le polo-vélo se pratique sur un terrain en extérieur (généralement en herbe). Un match se dispute entre deux équipes composées de 5 joueurs dont le gardien.

Chapitre 2 – Officiels

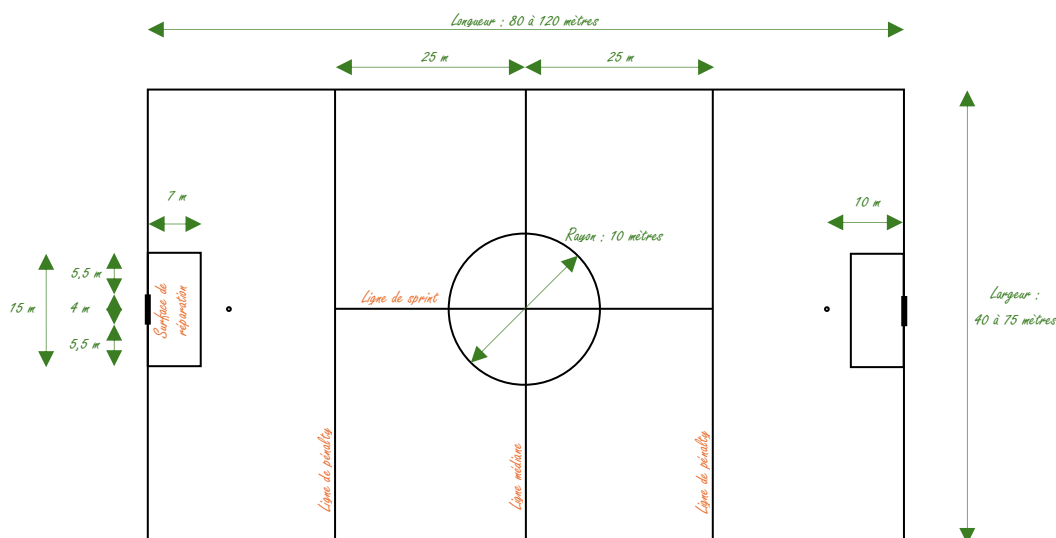
- 15.2.1. En application des Règlements Généraux de la F.F.C., il est désigné pour les rencontres de polo à vélo, un arbitre obligatoirement licencié, assisté de deux juges de fond et de deux juges de touche désignés en commun accord avec les capitaines des équipes en présence. La Commission nationale de polo-vélo de la F.F.C. désigne les arbitres pour les matches du championnat de France.
- 15.2.2. En cas de désaccord ou d'absence de ses assesseurs, l'arbitre prend la responsabilité de faire disputer la rencontre.
- 15.2.3. Les joueurs de chaque équipe, y compris les remplaçants, doivent être munis d'une licence de l'année en cours. Cette licence doit être délivrée par la F.F.C. ou par une autre fédération affiliée à l'U.C.I. Les joueurs doivent adopter la tenue de coureur cycliste (maillots aux couleurs de leur club) et être munis de vélo ne comportant aucun accessoire dangereux pour les autres joueurs ou pour eux-mêmes.

Chapitre 3 – Installations et équipements

Article 1 – Dimensions du terrain

- 15.3.1-1. Le terrain est de forme rectangulaire. Ces dimensions doivent respecter les valeurs suivantes :
- Entre 80 et 120 mètres de longueur,
 - Entre 40 et 75 mètres de largeur.
- La préconisation est d'utiliser des mesures optimales de 100 mètres de long sur 60 mètres de large.
- 15.3.1-2. **Ligne médiane et cercle central** : Le terrain est partagé dans le sens de la longueur en deux parties égales par une ligne médiane parallèle aux lignes de fond passant par le centre d'un cercle de 10 mètres de rayon.
- 15.3.1-3. **Ligne de sprint** : Une ligne parallèle aux lignes de touche et passant par le centre du cercle décrit à l'article 15.3.1-10 est tracée sur 25 mètres de part et d'autre de la ligne médiane.
- 15.3.1-4. Un but de 4 mètres de large est placé au milieu de chaque ligne de fond.
- 15.3.1-5. **Surface de réparation** : Des deux côtés du terrain, la surface de réparation a pour dimensions :
- 5,5 mètres de part et d'autre des buts soit 15 mètres de largeur au total,
 - 7 mètres de longueur à partir de la ligne de fond.
- 15.3.1-6. **Point de pénalty** : Le point de pénalty se trouve à 10 mètres de la ligne de fond dans l'axe des buts.
- 15.3.1-7. **Ligne de pénalty** : Dans chaque moitié de terrain, une ligne parallèle aux lignes de fond et allant jusqu'aux deux lignes de touche est tracée à 25 mètres de la ligne médiane.
- 15.3.1-8. Toutes les lignes délimitant le terrain sont entièrement tracées à la chaux ou à la peinture.
- 15.3.1-9. Aucune clôture ou obstacle (talus, arbre, etc.) ne doit se trouver à moins de 2 mètres de la ligne de touche et moins de 5 mètres de la ligne de fond.

15.3.1-10. Schéma du terrain :



Article 2 – Les buts

- 15.3.2-1. Les poteaux de but sont écartés de 4 mètres et la barre transversale est placée à 2,75 mètres du sol (mesures prises à l'intérieur).
- 15.3.2-2. Les montants de la barre transversale ne doivent pas avoir une épaisseur supérieure à 10 centimètres. Leurs arêtes doivent être abattues.
- 15.3.2-3. Des filets sont mis en place pour arrêter la balle entrée dans le cadre formé par les poteaux et la barre transversale. Pour éviter toute contestation, ils doivent empêcher le passage de la balle au niveau du sol. C'est pourquoi ils doivent être maintenus au sol et être constitués avec une maille suffisante pour retenir la balle.

Article 3 – La balle

- 15.3.3-1. La balle dite de « Arena polo ball » ou « Balle de polo sur sable » est utilisée. Elle doit être ronde et avoir une circonférence minimale de 32 centimètres (12,6 pouces) et maximale de 38 centimètres (15 pouces) lorsqu'elle est gonflée. Elle doit avoir un poids compris entre 170 et 182 grammes. Elle doit être suffisamment gonflée.
- 15.3.3-2. Chaque équipe doit posséder une balle en état de jeu. Le premier temps de jeu est joué avec la balle de l'équipe perdante du tirage au sort. Le deuxième en temps de jeu est joué avec celui de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à la fin du match.
- 15.3.3-3. L'arbitre a toute autorité pour décider de l'état de jeu de la balle et peut demander son remplacement si nécessaire.
- 15.3.3-4. Si la balle est crevée sur une remise en jeu, celle-ci sera rejouée avec une nouvelle balle. En cours de partie, si la balle est crevée ou hors d'usage, l'arbitre arrête le jeu. Le match reprendra au point où le jeu s'est arrêté avec une remise en jeu par l'équipe qui possédait la balle avant l'arrêt du jeu. Si l'arrêt de jeu a lieu à moins de 10 mètres d'un but, la remise en jeu est jouée à 10 mètres de ce but à un point déterminé par l'arbitre.

Article 4 – Le maillet

- 15.3.4-1. **Tête** : La tête du maillet a les dimensions maximales suivantes :
 - 25 cm de longueur,
 - 20 cm maximum de circonférence.
- 15.3.4-2. Le manche est plus ou moins flexible au goût du joueur. La longueur totale (y compris la tête) ne doit pas dépasser 1,10 mètre.
- 15.3.4-3. L'utilisation de métal pour la fabrication du manche ou de la tête du maillet est interdite.

Article 5 – Le vélo

- 15.3.5-1. Le développement maximum du vélo ne doit pas être supérieur à 4,50 mètres.
- 15.3.5-2. Tous types d'assistance électrique est interdite.

- 15.3.5-3. Tout objet, posé dans le but d'empêcher le passage de la balle au travers ou en dessous du cadre, est interdit.
- 15.3.5-4. Le guidon doit être rigoureusement bouché à ses extrémités.
- 15.3.5-5. Les roues à bâtons sont interdites.
- 15.3.5-6. Tout accessoire jugé dangereux (et non nécessaire) est interdit (par exemple : béquille, porte-bidon, cale-pied, sonnette, lumière).
- 15.3.5-7. L'usage de pédales automatiques est permis.

Chapitre 4 – Participants et déroulement

Article 6 – Tenue des joueurs

- 15.4.6-1. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur, exception faite du gardien de but. Le gardien de but porte une tenue qui, par sa couleur, le distingue nettement de tous les autres joueurs (équipiers et adversaires). Tous les joueurs doivent porter un numéro sur leur maillot.
- 15.4.6-2. Dans le cas où les joueurs des deux équipes en présence sont porteurs de tenues de même couleur ou pouvant être confondues, les joueurs de l'équipe visiteuse doivent s'équiper d'une tenue distincte. Si la rencontre a lieu sur terrain neutre, l'équipe devant changer de tenue est tirée au sort.
- 15.4.6-3. Le port d'un casque de cyclisme est obligatoire pour tous les joueurs, une mentonnière et/ou une visière intégrale de type protection bucco-dentaire doit être adapté sur les casques des gardiens de buts.

Article 7 – Composition de l'équipe

- 15.4.7-1. Une équipe se compose au maximum de 8 joueurs, dont un gardien de but, quatre joueurs de champ et jusqu'à trois remplaçants. Une équipe ne doit avoir plus de cinq joueurs sur le terrain à aucun moment.

Article 8 – Capitaine d'équipe

- 15.4.8-1. Dans chaque équipe, un des 8 joueurs est désigné comme capitaine. Lui seul a le droit d'intervenir auprès de l'arbitre.
- 15.4.8-2. S'il quitte le terrain sur blessure ou expulsion, il désigne un équipier pour le remplacer en lui donnant le brassard et en informe l'arbitre.

Article 9 – Changements de joueurs et de matériel

- 15.4.9-1. Les changements de joueurs ne sont pas limités en nombre et ne peuvent avoir lieu que lorsque la balle n'est pas en train d'être jouée.
- 15.4.9-2. Aucune réparation de matériel ne doit être faite sur le terrain. Pour procéder au remplacement ou à la réparation de son matériel, le joueur doit sortir du terrain.
- 15.4.9-3. L'arbitre peut obliger un joueur à changer de matériel s'il juge celui-ci dangereux (maillet cassé, pédale cassée ou chaîne sautée, par exemple).
- 15.4.9-4. En cas de blessure, le joueur doit sortir du terrain pour se faire soigner (sauf si la blessure est suffisamment sérieuse pour que le joueur ne puisse être bougé).
- 15.4.9-5. Procédure pour réaliser un changement de joueur :
 - A. Sur demande du capitaine à l'arbitre et uniquement lorsque l'arbitre l'aura autorisé, un joueur quitte le terrain près de l'endroit où il se trouve avant que son remplaçant fasse son entrée dans le jeu dans les 10 mètres autour de la ligne médiane et après avoir obtenu l'accord de l'arbitre.
 - B. Le gardien de but est autorisé à entrer en jeu par la ligne de fond.
 - C. Le joueur remplaçant entre sur le terrain consécutivement à la sortie du joueur remplacé et après accord de l'arbitre. A aucun moment, une équipe ne doit avoir plus de 5 joueurs sur le terrain.
 - D. Le joueur remplacé devient à son tour remplaçant et peut à nouveau entrer en jeu pendant la partie suivant le même processus d'écrit dans l'article 15.4.4-5.
 - E. Seuls les joueurs indiqués sur la feuille de match sont autorisés à jouer.
 - F. Pendant le temps passé à ces changements l'arbitre met en pause le chronomètre au même titre que les arrêts de jeu.

Article 10 – Durée du match

- 15.4.10-1. La durée effective d'un match est de 60 minutes divisée de la manière suivante :
- 4 quart-temps de 15 minutes séparés par des temps de pause de 5 minutes.

Pour une question d'organisation du tournoi ou de conditions météorologiques, l'organisateur peut modifier la durée des périodes ainsi que la durée effective du match. Les modifications doivent être validées par les deux capitaines et l'arbitre avant le début du match.

Article 11 – Choix du demi-terrain

- 15.4.11-1. Le choix du camp est tiré au sort par l'arbitre en présence des 2 capitaines.
15.4.11-2. Le gagnant du tirage au sort choisit le demi-terrain qu'il défendra lors de la première période.
15.4.11-3. Les équipes changeront de camp à chaque nouvelle période.

Chapitre 5 - Règles du jeu

Article 12 - Coup d'envoi : « Sprint »

Pour débiter la partie et au début de chaque temps de jeu, un duel au sprint est organisé de la manière suivante :

- 15.5.12-1. La balle est placée au centre du terrain.
15.5.12-2. Chaque équipe indique à l'arbitre un sprinter.
15.5.12-3. Chaque sprinter doit se mettre en position de départ avec la base de sa roue avant sur la ligne de fond à gauche de son but et avec un pied à terre.
15.5.12-4. Les autres joueurs se placent n'importe où dans leur demi-terrain respectif à l'exception du cercle central sans gêner en aucune manière la trajectoire des sprinters.
15.5.12-5. Au coup de sifflet de l'arbitre, les sprinters s'élancent vers la balle mais ne doivent pas couper la ligne de sprint. Les autres joueurs peuvent entrer dans l'autre moitié de terrain dès que l'un des deux sprinters touchent la balle.
15.5.12-6. Une fois la balle touchée par l'un des sprinters, n'importe quel autre joueur peut attaquer ce sprinter ou jouer la balle tant qu'il ne le met pas en danger.
15.5.12-7. Un but marqué directement à la suite d'un sprint est valable.

Article 13 – Position de jeu

- 15.5.13-1. Pour être autorisé à toucher la balle ou à attaquer un adversaire, le joueur doit tenir obligatoirement son maillet dans la main droite, son guidon dans la main gauche, les deux pieds sur les pédales et ne doit pas être en contact avec le sol avec aucune partie de son corps.
15.5.13-2. Pour être autorisé à défendre un adversaire qui joue la balle sur son côté droit, un joueur doit l'attaquer sur son côté droit avec la balle au milieu des deux joueurs (c'est à dire que la balle doit se trouver sur le côté gauche du défenseur).
15.5.13-3. Pour être autorisé à défendre un adversaire qui joue la balle sur son côté gauche, un joueur doit l'attaquer sur le côté gauche avec la balle au milieu des deux joueurs (c'est à dire que la balle doit se trouver sur le côté droit du défenseur).
15.5.13-4. Le gardien de but bénéficie d'autorisations spécifiques mentionnées à l'article 15.7.1.

Article 14 – Procédure de remise en jeu

- 15.5.14-1. Pour effectuer une remise en jeu à la suite d'un but, la méthode à suivre est la suivante :
- A. La balle est placée au centre du terrain.
 - B. L'engagement est réalisé par l'équipe ayant encaissé le but.
 - C. Tous les joueurs doivent être dans leur demi-terrain respectif. Seuls deux joueurs de l'équipe procédant à la remise en jeu sont admis dans le cercle central. Les joueurs adverses pourront y pénétrer dès que la balle aura été touchée.
 - D. Le joueur procédant à la mise en jeu peut franchir la ligne médiane pour frapper la balle.

- E. Le joueur procédant à la remise en jeu ne peut toucher la balle qu'une fois uniquement en direction du but adverse. Il n'a pas le droit de toucher à nouveau la balle tant qu'aucun autre joueur ou vélo d'un autre joueur ne l'a touchée.
- F. Lors d'un engagement, si le joueur envoie la balle directement dans le but, celui-ci est accordé.

15.5.14-2. La procédure à suivre pour effectuer la remise en jeu est la suivante :

- A. A la suite d'un arrêt de jeu, la remise en jeu s'effectue consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre.
- B. Le joueur effectuant la remise en jeu ne peut toucher la balle qu'une seule fois et ne pourra la retoucher que si elle a été touchée par un autre joueur ou un autre vélo sauf si la balle a parcouru une distance supérieure à 10 mètres. Cet article ne s'applique pas dans le cas du sprint en début de période ou lors d'un entre-deux.
- C. Tous les joueurs de l'équipe adverse à celle qui réalise la remise en jeu doivent être à plus de 10 mètres de la balle jusqu'à ce que la balle soit frappée. L'arbitre ne sifflera pas la remise en jeu tant que tous les joueurs ne sont pas correctement positionnés.
- D. La balle est en jeu lorsqu'elle a parcouru une distance égale à sa circonférence. Si la balle est manquée par le tireur et n'effectue pas cette distance, l'arbitre fait rejouer la remise en jeu. La partie ne sera considérée comme ayant à nouveau redémarrée que si la balle a été frappée par un maillet.
- E. Si en dégageant la balle celle-ci touche une roue ou le vélo du tireur, l'arbitre laisse le jeu se dérouler. Le joueur ayant effectué la remise en jeu devra s'éloigner de la balle et ne pourra pas la retoucher tant qu'un autre joueur ne l'aura pas touchée. Si la remise en jeu ainsi effectuée se conclue directement en but, l'arbitre fait rejouer la remise en jeu.
- F. Si une faute est commise en dehors de la surface de réparation et à moins de 10 mètres du but, l'arbitre recule l'emplacement de la remise en jeu sur une ligne imaginaire partant du milieu du but et passant par l'endroit de la faute à 10 mètres de la ligne de but.

15.5.14-3. La balle est considérée comme sortie du terrain quand elle a franchi entièrement la ligne.

15.5.14-4. **Touche** : Si la balle sort du terrain par une ligne de touche, elle est remise en jeu par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché la balle avant qu'elle franchisse la ligne à l'endroit où elle a franchi cette ligne.

15.5.14-5. **Dégagement** : Si la balle sort du terrain par une ligne de fond par un joueur attaquant, l'équipe défendante effectue la remise en jeu. Pour effectuer la remise en jeu, la balle est posée à l'intersection de la ligne de fond et de la limite latérale de la surface de réparation sur le côté du but où la balle est sortie.

15.5.14-6. **Corner** : Si la balle est sortie du terrain par une ligne de fond par un joueur défendant, l'équipe attaquante effectuera une remise en jeu. Pour effectuer la remise en jeu, la balle est posée à l'intersection de la ligne de fond et de la ligne de touche sur le côté du but où la balle est sortie.

15.5.14-7. Si la balle sort du terrain en passant au-dessus du but, le choix du côté de remise en jeu se fait par l'arbitre en considérant la trajectoire de la balle par rapport à l'axe du but.

15.5.14-8. Si, sur la remise en jeu consécutive à une touche, une sortie de but ou un corner, le joueur envoie directement la balle dans le but, celui-ci est accordé.

Article 15 – Arrêt de jeu

15.5.15-1. Le jeu est arrêté consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre. Si les temps d'arrêt sont significatifs (temps pris pour aller récupérer une balle sortie du terrain, joueur blessé, ...) l'arbitre est libre d'arrêter le chronomètre et le relancera au coup de sifflet lors de la reprise du jeu.

15.5.15-2. Si le jeu est arrêté pour cause de force majeure (blessure de l'arbitre, terrain devenu impraticable...), il peut être repris dans un délai maximum de 30 minutes. Au-delà, l'arbitre arrête définitivement le match et adresse un rapport à l'organisateur de la rencontre pour les suites à donner : soit le match est entériné (si le jeu a été arrêté dans le 3^{ème} ou 4^{ème} quart-temps) soit le match est reporté et sera rejoué (si le jeu a été arrêté dans le 1^{er} ou 2^{ème} quart-temps).

Article 16 – Enregistrement des points

15.5.16-1. Un but n'est valable que si la balle a entièrement franchi la ligne de but entre les deux poteaux et au-dessous de la barre transversale.

- 15.5.16-2. Si un joueur détourne ou envoie la balle dans son but, le point est accordé à l'adversaire.
- 15.5.16-3. Est déclarée victorieuse, l'équipe qui possède le nombre de point le plus élevé au coup de sifflet final.

Article 17 - Autorisations

Sous respect de l'article 15.5.2, il est permis :

- 15.5.17-1. D'empêcher son adversaire de frapper la balle en mettant le maillet en travers de la trajectoire du sien, sans tirer dessus et en le retirant aussitôt. Malgré tout, un joueur ne peut pas soulever ("lifter") le maillet d'un adversaire et doit retirer son maillet immédiatement après avoir stoppé le tir de son adversaire.
- 15.5.17-2. De faire avec son maillet un tour complet (moulinet) si un adversaire ne se trouve pas à proximité.
- 15.5.17-3. De jongler avec la balle en la faisant rebondir sur le maillet.
- 15.5.17-4. De jouer la balle et de marquer le but avec les roues.
- 15.5.17-5. De sortir ou rouler hors des limites du terrain pour faire acte de jeu.
- 15.5.17-6. De frapper la balle avec la tête ou toute partie du corps (sauf dans les cas de l'article 15.6.3).
- 15.5.17-7. Dans le cas où un joueur en possession de la balle laisse suffisamment de place sur sa droite entre lui et la balle pour qu'un adversaire se place sans contact entre lui et la balle, cet adversaire pourra jouer la balle sur sa propre droite et gagner ainsi le droit de passage
- 15.5.17-8. Jouer la balle de n'importe quel côté du vélo. La balle peut être changée d'un côté du vélo vers l'autre. En revanche, un joueur ne peut pas jongler du côté gauche de son vélo, tant qu'il est chargé.

Article 18 - Prolongation

- 15.5.18-1. En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, si la rencontre doit désigner obligatoirement un vainqueur, l'arbitre fait jouer deux périodes de 10 minutes chacune. Il n'y a pas de repos entre ces deux périodes, mais seulement un changement de camp. Le choix du camp pour commencer la première période est fait suivant la procédure de l'article 15.4.6.
- 15.5.18-2. Les équipes peuvent effectuer des changements entre les périodes de prolongation, avec accord de l'arbitre
- 15.5.18-3. En cas d'égalité de points à la fin de ces deux périodes, une série de tirs au but est réalisée par quatre joueurs de chaque équipe. Ces joueurs et le gardien de but sont désignés à l'arbitre par le capitaine parmi les 8 joueurs de son équipe, de même que l'ordre dans lequel les joueurs vont tirer.
- 15.5.18-4. Les séries de tirs au but se dérouleront comme suit :
- A. Un seul but, choisi par l'arbitre est utilisé.
 - B. Un tirage au sort est effectué par l'arbitre en présence des deux capitaines. Le gagnant du tirage au sort a le choix de commencer ou non la série de tirs.
 - C. Chaque gardien de but joue alternativement contre un joueur de l'équipe adverse. Le gardien de but dont l'équipe va tirer au but se retire derrière la ligne de fond et au-delà de la limite de la zone de réparation.
 - D. Les joueurs de chaque équipe attendent leur tour de tirer à une distance minimum de 10 mètres derrière le point de pénalty. Après avoir effectué son tir, le joueur revient se placer à une distance minimum de 10 mètres derrière le point de pénalty.
 - E. A la fin de la série de tirs au but, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclarée victorieuse.
- 15.5.18-5. En cas d'égalité après une série de tirs au but, une autre série entière de tirs au but est jouée par les mêmes joueurs et dans le même ordre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe emporte la session.
- 15.5.18-6. Le tireur du tir au but ne peut toucher la balle qu'une fois. Pour être validé en but, la balle doit entrer directement dans le but ou consécutivement à un détournement du gardien de but et/ou des poteaux du but et/ou de la barre transversale.
- 15.5.18-7. Le tireur et le gardien de but sont également tenus au respect des règles de l'article 15.6.3.

Chapitre 6 – Discipline et arbitrage

Article 19 – Les fautes

15.6.19-1. Toute violation des présentes règles de jeu est déclarée faute. Si un joueur ou une équipe viole les règles du jeu, l'équipe opposée bénéficiera d'un coup franc à l'endroit où la faute s'est produite. En revanche, si une faute est commise par un joueur dans sa zone de réparation, l'équipe opposée bénéficiera d'un pénalty. Si la faute n'est pas estimée dommageable par l'arbitre, celui-ci peut laisser le jeu se poursuivre. L'arbitre peut accorder un but précédé d'une faute du camp défendant, pourvu qu'il n'ait pas utilisé son sifflet pour arrêter le jeu. On appelle cette façon de faire : "règle de l'avantage".

Un joueur ne peut pas :

- 15.6.19-2. Bousculer un joueur (sauf épaule contre épaule sans impact violent).
- 15.6.19-3. Bloquer ou gêner un joueur n'ayant pas la balle.
- 15.6.19-4. Jouer ou toucher la balle ou faire action de jeu avec un pied à terre. Dans un tel cas, le joueur ayant mis pied à terre doit replacer ses pieds sur ses pédales avant de vouloir jouer la balle.
- 15.6.19-5. Jouer ou toucher la balle sans tenir son guidon de la main gauche.
- 15.6.19-6. Porter plus de 3 secondes la balle avec le corps, le maillet ou le vélo.
- 15.6.19-7. Mettre le maillet dans ou sous la roue ou au travers du vélo d'un adversaire.
- 15.6.19-8. Attaquer un adversaire du côté opposé à celui où cet adversaire est en train de jouer la balle.
- 15.6.19-9. Couper la trajectoire avec impact ou zigzaguer devant le joueur ayant la balle et donc le droit de passage.
- 15.6.19-10. S'arrêter devant le joueur en possession de la balle.
- 15.6.19-11. Projeter ou lâcher son vélo ou son maillet pour arrêter la balle ou gêner son adversaire.
- 15.6.19-12. Forcer le droit de passage entre la balle et le joueur qui la joue sur son propre côté droit.
- 15.6.19-13. Frapper la roue d'un adversaire quand celui-ci a engagé sa roue entre son vélo et la balle sans aucun danger.
- 15.6.19-14. Dresser son vélo ou son maillet devant un adversaire.
- 15.6.19-15. Jouer volontairement la balle avec le pied.
- 15.6.19-16. Monter son vélo d'une façon dangereuse ou conduire un vélo en mauvais état.
- 15.6.19-17. Frapper ou retenir le maillet d'un adversaire (sauf le gardien comme décrit par l'article 15.7.1).
- 15.6.19-18. Arrêter ou dévier la balle avec la main gauche après avoir lâché le guidon.
- 15.6.19-19. Tenir des propos insultants ou menaçants envers quiconque ou contester les décisions de l'arbitre.
- 15.6.19-20. Abuser du droit de passage en changeant soudainement de direction avec un angle proche de 90 degrés vers un adversaire dans le but de le percuter.
- 15.6.19-21. L'article 15.7.1 prévaut sur les textes du paragraphe précédent en cas de contradiction.
- 15.6.19-22. Si l'arbitre estime la faute partagée, il remet la balle en jeu en effectuant un entre-deux de la façon suivante :

- A. À l'endroit où la balle se trouvait au moment du coup de sifflet pour faute, un joueur de chaque équipe est placé face à face, chacun tourné vers le camp adverse. À égale distance des deux joueurs, ils laissent tomber la balle au sol. La balle ne peut être touchée qu'après un rebond. Dans cette phase de jeu, la balle peut être touchée plus d'une fois de suite par les joueurs.
- B. Tous les autres joueurs doivent se trouver à une distance minimum de 10 mètres. Si cette faute a eu lieu à moins de 10 mètres d'un but, l'entre-deux est joué à un minimum de 10 mètres de ce but en suivant une ligne imaginaire partant du centre du but et passant par l'endroit où la faute aurait dû se jouer de manière à garder le même angle par rapport au centre du but.

Article 20 – Désordre

15.6.20-1. Si un désordre se produit dans la zone de réparation, l'arbitre peut ordonner une remise en jeu par un joueur du camp défendant à l'endroit où s'est produit le désordre. Celui-ci ne doit pas être la conséquence d'une faute d'un joueur du camp défendant.

Article 21 - Pénalty

Lorsqu'il y a un pénalty, l'arbitre doit veiller à ce que les joueurs respectent le placement suivant :

- 15.6.21-1. Le gardien de but est sur la ligne de fond entre les poteaux de but.
- 15.6.21-2. Le tireur est à proximité de la balle.

15.6.21-3. Les autres joueurs des deux équipes sont derrière la ligne des 25 mètres du camp où le pénalty est tiré et ne peuvent franchir cette ligne tant que la balle n'a pas été jouée.

15.6.21-4. Avant de siffler, l'arbitre doit s'assurer que le gardien de but et le tireur sont immobiles et prêts à jouer, tandis que les autres joueurs sont placés correctement.

Au coup de sifflet de l'arbitre :

15.6.21-5. Le tireur joue la balle à l'arrêt ou en roulant sans avoir de pied à terre au moment où il touche la balle. Le tir doit être direct et s'effectuer en un seul toucher de la balle.

15.6.21-6. Le gardien de but ne peut qu'avancer sur sa ligne de but. Il ne peut pas aller en direction de la balle.

15.6.21-7. Si la balle est renvoyée par le gardien de but, son vélo, la barre transversale ou les poteaux, elle est à nouveau en jeu. Tous les autres joueurs, y compris le tireur et le gardien de but, peuvent alors la jouer.

Article 22 – Joueur mis hors-jeu

15.6.22-1. Tout joueur qui persiste à commettre volontairement des fautes dans le but d'empêcher l'adversaire de jouer ou qui se rend coupable d'actes dangereux peut être mis hors-jeu par l'arbitre à titre temporaire ou définitif.

Les étapes successives concernant l'utilisation des cartons jaunes et rouge sont les suivantes :

- A. Avertissement verbal,
- B. Carton jaune (+2 minutes d'expulsion si nécessaire),
- C. Carton rouge avec expulsion définitive du fautif.

15.6.22-2. Suivant la gravité des faits, l'arbitre a la possibilité de passer directement aux étapes A. et B. Les cartons jaunes et rouges attribués en cours de match devront être inscrits sur la feuille de match.

15.6.22-3. Aucun joueur exclu du terrain à tout moment du match ne pourra être remplacé durant le temps de l'exclusion.

Article 23 – L'arbitre

15.6.23-1. L'arbitre officie hors du jeu et se déplace à pied pour une meilleure observation.

15.6.23-2. L'arbitre est le seul à juger de l'opportunité des fautes et ne peut être contesté par quiconque pendant la partie.

15.6.23-3. L'arbitre doit être considéré comme "accident de terrain", si un but vient à être marqué à la suite d'un rebond sur lui, il valide ce but.

15.6.23-4. L'arbitre peut consulter les arbitres de touche et les arbitres de fond, mais sa décision est irrévocable.

Chapitre 7 - Particularités

Article 24 – Le gardien de but

A l'intérieur de la zone de réparation et pourvu qu'il n'ait pas de pied à terre, il est permis au gardien de but :

15.7.24-1. De se placer dans la trajectoire d'un adversaire. Il a le droit de passage comme défini à l'article 15.7.2. Tous les joueurs adverses doivent l'éviter. Néanmoins, un gardien de but ne doit pas délibérément percuter un adversaire qui n'est pas en possession de la balle.

15.7.24-2. De repousser ou dévier la balle avec la main gauche après avoir lâché son guidon.

15.7.24-3. De sauter de son vélo pour repousser ou dévier la balle avant de reprendre contact avec le sol. Dans cette action, si la balle est déviée ou arrêtée par le vélo, un pénalty est accordé à l'équipe adverse lorsque le gardien de but a touché le sol avant l'impact entre la balle et le vélo.

15.7.24-4. D'arrêter ou de dégager une balle aérienne avec les pieds.

Article 25 – Droit de passage

15.7.25-1. Le droit de passage est donné au joueur qui possède la balle. Dans la surface de réparation, le droit de passage revient au gardien de but.

Article 26 – Rencontres

15.7.26-1. Quand deux joueurs avancent face à face vers la balle, chacun d'eux l'aborde sur la droite (côté maillet). Lorsque deux équipiers avancent côte à côte, la balle entre eux, celui qui a la balle sur sa gauche doit s'écarter si un adversaire vient à leur rencontre.

Article 27 – Etat du terrain

15.7.27-1. Si le terrain est rendu impraticable avant ou pendant la partie, seul l'arbitre est habilité à juger de l'opportunité d'interrompre ou reprendre le match. Il peut prendre l'avis des deux capitaines.

Chapitre 8 – Fin de match et forfaits

Article 28 – Fin de partie

15.8.28-1. La fin d'une période est sifflée par l'arbitre, si possible sans interrompre une action en plein jeu.

15.8.28-2. Une balle hors des limites du terrain peut mettre fin à une période.

15.8.28-3. Si la fin du temps arrive lors d'un penalty, d'un corner ou d'un coup franc, l'arbitre laisse un joueur tirer la balle une dernière fois avant de mettre fin à la période. Si un but est marqué directement sans qu'un joueur de la même équipe ne le touche, le but est accordé.

Article 29 – Forfait : équipe incomplète

15.8.29-1. Si après un quart d'heure après l'heure fixée par le coup d'envoi une équipe présente moins de 4 joueurs sur le terrain, l'équipe est déclarée forfait.

15.8.29-2. Seul le corps arbitral dont relève la rencontre est habilité à entériner le forfait.

15.8.29-3. Une équipe peut être admise à jouer si elle se compose d'au minimum de 4 joueurs.

Si plusieurs joueurs d'une même équipe se sont rendus indisponibles par blessure ou expulsion et si l'équipe n'est plus en mesure de présenter sur le terrain le minimum réglementaire de 4 joueurs, l'arbitre arrête la partie et informe l'organisateur.

Chapitre 9 – Feuille de match

15.9.1. Un procès-verbal de la rencontre est établi sur papier libre ou sur un imprimé prévu à cet effet et fourni par l'organisateur. Ce procès-verbal doit mentionner entre autres :

- Le lieu, la date et l'heure de la rencontre,
- Les équipes en présence,
- Le score final,
- La composition des équipes (nom, prénom, numéro de licence des joueurs) Le nom et le prénom de l'arbitre.
- Les cartons jaunes et rouges attribués.

15.9.2. Les signatures de l'arbitre et du capitaine de chaque équipe qui sont les seuls à pouvoir inscrire des réserves sur ce procès-verbal.

15.9.3. L'arbitre peut également y résumer les incidents survenus pendant la rencontre et le comportement des joueurs et des dirigeants. Le nombre maximum de joueurs inscrits sur la feuille de match est de dix. Seuls ces joueurs sont admis à jouer dans la limite de 8 comme indiqué dans l'article 15.4.2-1.

15.9.4. La feuille de match, dûment remplie et signée, est envoyée par l'arbitre à l'organisateur de la rencontre.