

Règles du polo-vélo pour les joueurs de moins de 17 ans

Le polo-vélo, dans sa version pour les moins de 17 ans, est un jeu d'équipe qui consiste à faire entrer un ballon dans les buts d'un camp adverse selon certaines règles qui sont les suivantes :

Article 1 - Dimensions du terrain

1.1. Le terrain est rectangulaire. Ces dimensions peuvent varier :

- entre 40 et 70 mètres de long
- sur 20 à 40 mètres de large.

Toutefois, il est recommandé d'utiliser les mesures optimales de 60 mètres de long sur 40 mètres de large.

1.2. Ce 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 7 mètres de rayon.

1.3. La zone (ou surface) de réparation a pour dimensions : 5 mètres à gauche des buts, 5 mètres de largeur de buts et 5 mètres à droite des buts, soit une longueur de 15 mètres sur 5 mètres de large en partant de la ligne de fond.

1.4. Le point de penalty est situé à 7 mètres de la ligne de fond dans l'axe des buts.

1.5. Toutes les lignes délimitant le terrain (la zone de réparation, la ligne médiane et le rond central) sont entièrement tracées à la chaud ou à la peinture. En aucun cas, elles ne doivent être indiquées par un fossé ou une butée.

1.6. 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.

Article 2 - Les buts

2.1. Les poteaux de but sont écartés de 5 mètres, la barre transversale est placée à 2,75 mètres du sol (mesures prises à l'intérieur).

2.2. Les montants de la barre transversale ne doivent pas avoir une épaisseur supérieure à 10 centimètres. Leurs arêtes doivent être abattues.

2.3. Dans la mesure du possible, des filets sont mis en place pour arrêter le ballon passé dans le cadre formé par les poteaux et la barre transversale. Pour éviter toute contestation, ils doivent empêcher le passage du ballon au niveau du sol et au droit des barres. C'est pourquoi ils doivent être maintenus au sol et être constitués avec une maille suffisante pour retenir le ballon.

Article 3 - Le ballon

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 et maximale de 38 centimètres lorsqu'elle est gonflée. Elle doit avoir un poids compris entre 170 et 182 grammes. Elle doit être suffisamment gonflée.

3.2. Chaque équipe doit posséder un ballon en état de jeu. La première mi-temps est jouée avec le ballon de l'équipe perdante du tirage au sort. La seconde mi-temps est jouée avec celui de l'autre équipe.

3.3. L'arbitre de la rencontre est le seul décideur de l'état de jeu d'une balle. Il a toute autorité pour remettre en cause l'article 3.2. ci-dessus en cas de nécessité.

3.4. Si le ballon est crevé sur une remise en jeu, celle-ci sera rejouée avec un nouveau ballon. En cours de partie, si le ballon est crevé ou hors d'usage, l'arbitre arrête le jeu. Avec un nouveau ballon, il remet en jeu par une "chandelle" (voir article 22.4.) au point où le jeu s'est arrêté. Si l'arrêt de jeu a lieu à moins de 10 mètres d'un but, la "chandelle" est jouée à 10 mètres de ce but à un point déterminé par l'arbitre.

Article 4 - Le maillet

4.1. La tête du maillet a les dimensions maximales suivantes :

- longueur : 25 cm,

- **circonférence : 20 cm**

4.2. Le manche est rigide ou flexible au goût du joueur. La longueur totale (y compris la tête) ne doit pas dépasser un mètre (39,4 pouces).

4.3. L'utilisation de métal pour la fabrication du manche ou de la tête du maillet est interdite.

Article 5 - La bicyclette

5.1. Le développement de la bicyclette ne doit pas être supérieur à 3,50 mètres.

5.2. La longueur totale de la bicyclette ne doit pas excéder 1,80 mètres.

5.3. Tout objet, posé dans le but d'empêcher le passage du ballon au travers ou en dessous du cadre, est interdit.

5.4. Le guidon doit être rigoureusement bouché.

5.5. Tout accessoire jugé dangereux (et non nécessaire) est interdit (par exemple : béquille, porte-bidon, cale-pied, sonnette, lumière).

5.6. Les pédales en métal sont interdites.

5.7. Les vélos de type "V.T.T." ou "BMX" sont à privilégier pour les **jeunes**, pourvu qu'ils répondent aux normes fixées aux paragraphes précédents (5.1 à 5.4).

Article 6 - Tenue des joueurs

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). Il est recommandé que tous les joueurs portent un numéro sur leur maillot.

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.

6.3. Le port d'un casque de cyclisme est obligatoire.

Article 7 - Composition de l'équipe

7.1. Une équipe se compose au maximum de 10 joueurs, dont 5 sont admis ensemble sur le terrain. L'un de ceux-ci est désigné comme gardien de but, les autres étant appelés joueurs de champ. Les 5 joueurs restant sont appelés remplaçants.

7.2. Il est fortement recommandé dans le cas de joueurs débutants de n'avoir que 4 joueurs par équipe sur le terrain en supprimant le gardien de but et les règles qui lui sont spécifiques.

Article 8 - Capitaine d'équipe

8.1. Dans chaque équipe, un des 10 joueurs est désigné comme capitaine. Lui seul a le droit d'intervenir auprès de l'arbitre.

8.2. S'il quitte le terrain sur blessure ou expulsion, il désigne un équipier pour le remplacer et en informe l'arbitre.

Article 9 - Changement de joueur

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.

9.2. Sur demande du capitaine à l'arbitre, 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.

9.3. 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 (ou 4 dans le cadre de matches pour équipes à 4 joueurs).

9.4. Le joueur remplacé devient à son tour remplaçant et peut à nouveau entrer en jeu pendant la partie suivant le même processus qu'en 9.2.

9.5. Tous les joueurs indiqués sur la feuille de match sont autorisés à jouer, même s'ils n'étaient pas présents au début du match.

9.6. Le temps passé pour ces changements est décomposé par l'arbitre et ajouté au temps réglementaire au même titre que les arrêts de jeu.

Article 10 - Durée du match

Selon les catégories engagées dans un match ou un tournoi :

- en cas de mélange de catégories comprises entre pré-licenciés et cadets, la partie a une durée effective de 14 minutes, divisée en deux périodes de 7 minutes, chacune séparée par un repos d'une durée de 2 à 5 minutes ;
- lors de matches de finale en cas de mélange de catégories comprises entre pré-licenciés et cadets, la partie a une durée effective possibilité (non obligatoire) de monter jusqu'à 20 minutes, divisée en deux périodes de 10 minutes, chacune séparée par un repos d'une durée de 3 à 7 minutes ;
- pour les matches ou tournois de catégorie cadets uniquement, la partie a une durée effective de 30 minutes, divisée en deux périodes de 15 minutes, chacune séparée par un repos d'une durée de 5 à 7 minutes ;
- pour les matches ou tournois de catégorie minimes uniquement, la partie a une durée effective de 20 minutes, divisée en deux périodes de 10 minutes, chacune séparée par un repos d'une durée de 2 à 5 minutes ;
- pour les matches ou tournois de catégorie benjamins uniquement, la partie a une durée effective de 14 minutes, divisée en deux périodes de 7 minutes, chacune séparée par un repos d'une durée de 2 à 5 minutes ;
- pour les matches ou tournois de catégorie pré-licenciés, poussins et pupilles uniquement, la partie a une durée effective de 10 minutes, divisée en deux périodes de 5 minutes, chacune séparée par un repos d'une durée de 2 à 5 minutes.

Article 11 - Choix du camp

11.1. Le choix du camp est tiré au sort par l'arbitre en présence des deux capitaines.

11.2. Le gagnant du tirage au sort choisi le camp qu'il défendra lors de la première période.

11.3. Les équipes changeront de camp à chaque nouvelle période.

Article 12 - Position de jeu

12.1. Pour être autorisé à toucher le ballon ou à attaquer un adversaire, le joueur doit tenir obligatoirement son maillet dans la main droite et son

guidon dans la main gauche et ne doit pas être en contact avec le sol avec aucune partie de son corps.

12.2. Pour être autorisé à attaquer un adversaire qui joue la balle sur son côté droit, un joueur doit attaquer cet opposant sur le côté droit de cet opposant avec la balle au milieu des deux joueurs (c'est à dire que la balle doit se trouver sur côté gauche du joueur attaquant le porteur de la balle).

12.3. Le gardien de but, en cas de matches avec gardien de but, bénéficie d'autorisations spécifiques mentionnées à l'article 19.

Article 13 - Engagement - Coup d'envoi

13.1. Pour débiter la partie ou après un but marqué, le ballon est placé au centre du terrain pour être remis en jeu en direction du camp opposé ou pas.

13.2. Tous les joueurs doivent être dans leur camp respectif. Seuls les joueurs de l'équipe procédant à la remise en jeu du ballon sont admis dans le rond central. Les joueurs adverses peuvent y pénétrer dès que le ballon a été frappé.

13.3. Le joueur procédant à la mise en jeu peut franchir la ligne médiane pour frapper le ballon.

13.4. En sus des 3 alinéas ci-dessus, les joueurs sont soumis aux règles des alinéas 3, 4 et 5 de l'article 24.

13.5. L'engagement consécutif à un but marqué est fait par l'équipe qui a laissé entrer le ballon dans ses buts.

13.6. Lors d'un engagement, si le joueur envoie le ballon directement dans le but, celui-ci est accordé.

Article 14 - Ballon sorti hors des limites du terrain

14.1. Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de touche, il est remis en jeu à l'endroit où il a franchi cette ligne. La remise en jeu est faite par l'équipe adverse du dernier joueur ayant touché le ballon avant qu'il franchisse la ligne.

14.2. Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de fond, il y a sortie de but si le dernier joueur ayant touché le ballon avant qu'il

franchisse la ligne est un joueur du camp attaquant. Si ce joueur appartient au camp défendant, il y a corner.

14.3. Pour effectuer la remise en jeu consécutive à une sortie de but, le ballon est posé à l'intersection de la ligne de fond et de la limite latérale de la zone de réparation, sur le côté du but où le ballon est sorti.

14.4. Pour effectuer la remise en jeu consécutive à un corner, le ballon est posé à l'intersection de la ligne de fond et de la ligne de touche, sur le côté du but où le ballon est sorti.

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

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

14.7. Les lignes font partie du terrain. Le ballon est sorti quand il a franchi entièrement la ligne.

14.8. Tous les joueurs, autre que celui chargé de la remise en jeu, doivent être à plus de 7 mètres du ballon, à l'exception du joueur faisant office de gardien de but qui, lors d'une sortie de but consécutive à une sortie de but, peut être sur la ligne de but entre les poteaux de but. Le joueur faisant office de gardien de but ne peut toucher la balle que si elle se situe à plus de 7 mètres de sa position.

Article 15 - Arrêt de jeu

15.1. Le jeu est arrêté consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre.

15.2. La durée des arrêts de jeu est ajoutée par l'arbitre au temps réglementaire de la période concernée (mi-temps ou prolongation).

15.3. Si le jeu est arrêté pour cause de force majeure (blessure de l'arbitre ou terrain devenu impraticable, par exemple) et ne peut être repris dans un délai maximum de 30 minutes, l'arbitre arrête définitivement la partie et adresse un rapport à l'organisateur de la rencontre pour suite à donner.

15.4. Le temps passé pour effectuer les remises en jeu consécutives à une sortie de but, touche, corner ou coup franc, n'est pas décompté par l'arbitre.

Article 16 - Enregistrement des points

16.1. Un but vaut un point.

16.2. Un but est marqué lorsque le ballon passe entre les deux poteaux et au-dessous de la barre transversale.

16.3. Un but n'est valable que si le ballon entier a franchi la ligne de but.

16.4. Si un joueur détourne ou envoie le ballon dans son but, le point est accordé à l'adversaire.

16.5. Est déclaré vainqueur, l'équipe qui possède le nombre de point le plus élevé au coup de sifflet final.

Article 17 - Prolongations

17.1. En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, si la rencontre doit désigner obligatoirement un vainqueur, l'arbitre fait jouer 2 périodes de 3 minutes chacune. Il n'y a pas de repos entre ces 2 périodes, mais seulement un changement de camp. Le choix du camp pour commencer la première période est fait suivant la procédure de l'article 11.

17.2. En cas d'égalité de points à la fin de ces deux périodes, une série de tirs au but est jouée par 4 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.

Les séries de tirs au but se dérouleront comme suit :

- 1) Un seul but, choisi par l'arbitre est utilisé.
- 2) Un tirage au sort est effectué par l'arbitre en présence des 2 capitaines. Le gagnant du tirage au sort a le choix de commencer ou non la série de tirs.
- 3) Les gardiens de but jouent alternativement contre un joueur de l'équipe adverse. Le gardien de but ne jouant pas se retire derrière la ligne de fond et au-delà de la limite de la zone de réparation (soit 5 mètres au-delà des poteaux de buts).
- 4) L'ordre dans lequel les 4 joueurs effectuent leur tir est indiqué à l'arbitre par chaque capitaine avant le début des tirs.
- 5) Les joueurs de chaque équipe attendent leur tour de jouer à une

distance minimum de 10 mètres derrière le point de pénalty. Après avoir effectué son tir, le joueur revient se placer derrière ceux en attente.

6) A la fin de la série, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

7) En cas d'égalité après une série de tirs, une autre est jouée par les mêmes joueurs et dans le même ordre (voir § 4) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe emporte la décision.

8) Pour être validé en but, le ballon 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. A aucun moment, le tireur n'est autorisé à toucher une seconde fois le ballon.

9) Le tireur et le gardien de but sont également tenus au respect de la règle de l'article 24 (Pénalty).

Article 18 - Autorisations

Sous respect de l'article 12, il est permis :

18.1. D'empêcher son adversaire de frapper le ballon en mettant le maillet en travers de la trajectoire du sien, sans tirer dessus et en le retirant aussitôt. Malgré tout, un joueur ne doit pas soulever ("lifter") le maillet d'un adversaire et doit retirer son maillet immédiatement après avoir stoppé le tir de son adversaire.

18.2. De faire avec son maillet un tour complet (moulinet) si un adversaire ne se trouve pas à proximité.

18.3. De jongler avec le ballon en le faisant rebondir sur le maillet.

18.4. De jouer le ballon et de marquer le but avec les roues.

18.5. De jouer le ballon sur sa gauche lorsque l'on n'est pas attaqué sur sa droite par un adversaire.

18.6. De sortir ou rouler hors des limites du terrain pour faire acte de jeu.

18.7. De frapper le ballon avec la tête ou toute partie du corps (sauf dans le cas de l'article 22.2.14.).

18.8. 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.

18.9. On considère comme autorisé toute action de jeu non interdite par le présent règlement.

Article 19 - Gardien de but

En cas de match ou de tournoi avec gardien de but, 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 :

19.1. De se placer dans la trajectoire d'un adversaire. Il a le droit de passage comme défini à l'article 20. Tous les joueurs adverses doivent l'éviter. Néanmoins, un gardien de but ne doit pas délibérément percuter un adversaire.

19.2. De repousser ou dévier le ballon avec la main gauche après avoir lâché son guidon.

19.3. En partant d'une position réglementaire (article 12), de sauter de sa bicyclette pour repousser ou dévier le ballon avant de reprendre contact avec le sol. Dans cette action, si le ballon est dévié ou arrêté par la bicyclette, un pénalty est accordé à l'équipe adverse lorsque le gardien de but n'est plus en contact avec son vélo.

19.4. D'arrêter ou de dégager une balle aérienne avec les pieds.

Article 20 - Droit de passage

Le droit de passage est donné au joueur qui suit ou qui possède le ballon. Dans la zone de réparation, il perd son droit de passage au profit du gardien de but.

Article 21 - Rencontres

Quand deux joueurs avancent face à face vers le ballon, chacun d'eux l'aborde sur la droite (côté maillet). Lorsque deux équipiers avancent côte à côte, le ballon entre eux, celui qui a le ballon sur sa gauche doit s'écartier si un adversaire vient pour jouer la balle et ne pas gêner celui-ci.

Article 22 - Fautes

22.1. Toute violation des présentes règles de jeu est déclarée faute et sanctionnée par un coup franc, à l'endroit où elle s'est produite. Une

faute commise par un joueur dans sa zone de réparation est sanctionnée par un pénalty. Si la faute n'est pas estimée dommageable par l'arbitre, celui-ci laisse le jeu se poursuivre (par exemple, si le joueur ou son équipe conserve le bénéfice de l'action à la suite d'une faute commise sur lui). L'arbitre peut accorder un but précédé d'une faute du camp défendant. On appelle cette façon de faire : "règle de l'avantage". L'arbitre peut revenir sur la règle de l'avantage si l'application de cette règle ne profite pas à l'équipe victime de la faute.

22.2. Un joueur ne peut pas :

22.2.1. Bousculer ou épauler un joueur.

22.2.2. Bloquer ou gêner un joueur n'ayant pas le ballon.

22.2.3. Jouer ou toucher le ballon avec un pied à terre.

22.2.4. Jouer ou toucher le ballon sans tenir son guidon de la main gauche.

22.2.5. Porter le ballon avec le corps, le maillet ou la bicyclette.

22.2.6. Mettre le maillet dans la roue ou au travers de la bicyclette d'un adversaire ou sous celle-ci.

22.2.7. Attaquer le porteur du ballon sur sa gauche.

22.2.8. Couper la trajectoire ou zigzaguer devant le joueur ayant le droit de passage.

22.2.9. S'arrêter devant le joueur en possession du ballon.

22.2.10. Projeter ou lâcher sa bicyclette ou son maillet pour arrêter le ballon ou gêner son adversaire.

22.2.11. Forcer le droit de passage entre la balle et le joueur qui la joue sur son propre côté droit.

22.2.12. Frapper la roue d'un adversaire quand celui-ci a engagé sa roue entre sa bicyclette et le ballon sans aucun danger.

22.2.13. Dresser son vélo ou son maillet devant un adversaire.

22.2.14. Jouer volontairement le ballon avec le pied.

22.2.15. Monter sa bicyclette d'une façon dangereuse ou conduire une bicyclette en mauvais état.

22.2.16. Frapper ou retenir le maillet d'un adversaire.

22.2.17. Se passer ou jouer le ballon sur sa gauche lorsqu'on est chargé sur sa droite par un adversaire.

22.2.18. Se passer ou jouer le ballon sur sa gauche lorsqu'on est chargé sur sa droite par un adversaire.

22.2.19. Arrêter ou dévier le ballon avec la main gauche après avoir lâché le guidon.

22.2.20. Tenir des propos insultants ou menaçants envers quiconque ou contester les décisions de l'arbitre.

22.2.21. Abuser du droit de passage en changeant soudainement de direction avec un angle proche de 60 degrés vers un adversaire dans le but de le percuter.

22.3. L'article 19 (Gardien de but) prévaut sur les textes du paragraphe précédent (22.2.) en cas de contradiction.

22.4. Si l'arbitre estime la faute partagée, il remet le ballon en jeu en "chandelle" de la façon suivante : à l'endroit où la balle était située lorsque la faute a été sifflée, deux joueurs, un de chaque équipe, sont mis face à face, chacun dirigé vers le camp adverse. A égale distance des deux joueurs, ils laissent tomber le ballon au sol. Celui-ci ne peut être touché qu'après un rebond. Dans cette phase de jeu, la balle peut être touchée plus d'une fois de suite par les joueurs. Tous les autres joueurs doivent se trouver à une distance minimum de 7 mètres. Si cette faute a eu lieu à moins de 10 mètres d'un but, la "chandelle" est jouée 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 chandelle aurait dû se jouer, de manière à garder le même angle par rapport au centre du but.

Article 23 - Désordre

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 24 - Remise en jeu du ballon

24.1. Après chaque arrêt de jeu, la remise en jeu du ballon se fait consécutivement à un coup de sifflet de l'arbitre.

24.2. Tous les joueurs de l'équipe qui n'est pas chargée de la remise en jeu (sur coup franc, corner, sortie de but, engagement après un but, chandelle) doivent être à plus de 7 mètres du ballon 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.

24.3. Le joueur effectuant la remise en jeu ne peut retoucher le ballon que si celui-ci a parcouru une distance de 10 mètres ou s'il a été touché par un autre joueur.

24.4. Le ballon est en jeu lorsqu'il a parcouru une distance égale à sa circonférence. Si le ballon est manqué 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 démarré que si la balle a été frappée par un maillet.

24.5. Si le joueur effectuant la remise en jeu envoie le ballon contre sa roue ou sa bicyclette, l'arbitre laisse le jeu se dérouler. Le joueur ayant effectué la remise en jeu doit alors s'éloigner de la balle et ne pourra pas la toucher à nouveau tant qu'un autre joueur ne l'aura pas touché lui-même ou avec son vélo. Si la remise en jeu ainsi effectuée se conclut directement en but, l'arbitre fait rejouer la remise en jeu.

24.6. Si une faute est commise en dehors de la zone de réparation, mais à moins de 10 mètres du but, l'arbitre recule l'endroit 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.

Article 25 - Penalty

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

- 1) Le gardien de but est sur la ligne de fond entre les poteaux de but et à une distance minimum de 7 mètres du ballon.
- 2) Les joueurs du camp défendant sont derrière la ligne de fond et au-delà de la limite latérale de la zone de réparation avec deux joueurs de chaque côté du but.
- 3) Le tireur est à proximité du ballon.

4) Les équipiers du tireur sont à une distance minimum de 7 mètres de la ligne de fond du camp défendant.

25.2. 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.

25.3. Au coup de sifflet de l'arbitre :

- 1) A l'arrêt ou en roulant, le tireur joue le ballon d'un coup de maillet.
- 2) Le gardien de but peut avancer sur la ligne de but ou en direction du ballon, mais il ne peut s'en approcher à moins d'un mètre.

25.4. Si le ballon est renvoyé par le gardien de but ou les poteaux, il est à nouveau en jeu. Tous les autres joueurs, y compris le tireur, peuvent alors le jouer.

25.5. Si le ballon ne parvient pas à la ligne de fond et s'arrête avant, seul le gardien de but est autorisé à le toucher. En attendant, les autres joueurs restent à leur place respective (voir article 25.1.).

Article 26 - Joueurs mis hors jeu

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 :

- 1 : avertissement verbal
- 2 : carton jaune avec ou sans expulsion de 2 minutes.
- 3 : carton rouge avec expulsion définitive du fautif et

remplacement de ce dernier au bout de 5 minutes.

Suivant la gravité des faits, l'arbitre a la possibilité de passer directement aux étapes 2 et 3. Les cartons jaunes et rouges attribués en cours de match devront être inscrits sur la feuille de match.

Par ailleurs, le joueur fautif peut encourir les sanctions prévues aux règlements généraux de la [Fédération Française de Cyclisme](#).

Article 27 - L'arbitre

27.1. L'arbitre officie à pied.

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

27.3. L'arbitre doit être considéré comme "accident du terrain". Si un but vient à être marqué à la suite d'un rebond sur lui, il valide ce but.

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

Article 28 - Fin de partie

La fin d'une période (mi-temps) est généralement sifflée par l'arbitre à la suite d'une remise en jeu ou lorsque le ballon se trouve vers le milieu du terrain. L'arbitre doit attendre la conclusion d'un penalty, d'un corner ou d'un coup franc.

Article 29 - Forfait - Equipe incomplète

29.1. Toute équipe qui, un quart d'heure après l'heure fixée par le coup d'envoi, ne peut présenter au moins 4 joueurs sur le terrain est déclarée forfait.

29.2. Seul l'organisateur dont relève la rencontre est habilité pour entériner le forfait.

29.3. Une équipe peut être admise à jouer si elle se compose au minimum de 4 joueurs. Si, au cours de la rencontre, plusieurs joueurs d'une même équipe deviennent indisponibles par blessure ou expulsion, même si elle n'est plus en mesure de présenter 4 joueurs sur le terrain, la rencontre se poursuit.

Article 30 - Accidents - Changement de matériel

29.1. 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.

29.2. 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).

29.3. 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).

29.4. Consécutivement à une blessure ou un changement de matériel, tout joueur entrant en jeu pendant la partie pénètre sur le terrain par la

ligne de touche dans une zone de 10 mètres (10.936 yards) autour de la zone médiane. Le gardien de but est autorisé à entrer en jeu par la ligne de fond. Le joueur souhaitant entrer sur le terrain doit avoir demandé et obtenu l'accord de l'arbitre pour entrer en jeu.

Article 31 - Entrée en cours du jeu

31.1. Consécutivement à une blessure ou un changement de matériel, tout joueur entrant en jeu pendant la partie pénètre sur le terrain par la ligne de touche dans une zone allant jusqu'à 10 mètres de la zone médiane.

31.2. Le gardien de but est autorisé à entrer en jeu par la ligne de fond.

31.3. Le joueur doit avoir demandé et obtenu l'accord de l'arbitre pour entrer en jeu.

31.4. Tout joueur inscrit sur la feuille de match peut être admis à jouer, même s'il est absent au début ou pendant la partie.

Article 32 - Etat du terrain

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