

DISCIPLINE MOTO-BALL

Les présentes règles techniques et de sécurité discipline Moto-Ball sont édictées par la Fédération Française de Motocyclisme en application de l'article L.131-16 du Code du Sport relatif à l'organisation et à la promotion des activités physiques et sportives et conformément aux articles R.331-18 à R.331-45 de ce même Code.

Elles ont vocation à s'appliquer à l'ensemble des manifestations de Moto-Ball organisées sur le territoire français par tout organisateur relevant ou non de la fédération délégataire.

Au cas où un organisateur ferait une demande pour organiser une épreuve ou manifestation dans une discipline non répertoriée, il conviendra de se référer aux règles techniques et de sécurité de la spécialité la plus voisine pour apprécier les règles techniques et de sécurité applicables.

TITRE I : RÈGLES TECHNIQUES ET DE SÉCURITÉ

ARTICLE 1 : DEFINITION.....	2
ARTICLE 2 : PROCEDURE ADMINISTRATIVE.....	2
ARTICLE 3 : AMENAGEMENTS DES TERRAINS.....	2
ARTICLE 4 : CARACTERISTIQUES DES TERRAINS.....	2
ARTICLE 5 : PROTECTION INCENDIE.....	3
ARTICLE 6 : PROTECTION DU PUBLIC.....	3
ARTICLE 7 : ENCADREMENT DES MANIFESTATIONS.....	3
ARTICLE 8 : LES DRAPEAUX.....	4
ARTICLE 9 : MOTO-BALL EN NOCTURNE.....	4
ARTICLE 10 : SPECIFICATIONS GENERALES DES MACHINES.....	4
ARTICLE 11 : DEROULEMENT DES MANIFESTATIONS.....	4
ARTICLE 12 : LES EQUIPES.....	5
ARTICLE 13 : EQUIPEMENTS ET VETEMENTS DE PROTECTION DES PARTICIPANTS.....	5
ARTICLE 14 : LE BALLON.....	5

TITRE II : DÉROULEMENT DES MANIFESTATIONS

ARTICLE 15 : PRESENTATION DES EQUIPES EN DEBUT ET FIN DE MATCH.....	6
ARTICLE 16 : ATTRIBUTION DES CAMPS.....	6
ARTICLE 17 : DUREE DU JEU.....	6
ARTICLE 18 : MISE EN JEU DU BALLON.....	6
ARTICLE 19 : PROGRESSION DU BALLON.....	6
ARTICLE 20 : EVOLUTION DES JOUEURS.....	7
ARTICLE 21 : PRIORITE DE PASSAGE.....	7
ARTICLE 22 : REGLE DE L'AVANTAGE.....	7
ARTICLE 23 : BALLE A TERRE DE L'ARBITRE.....	7
ARTICLE 24 : DROITS ET DEVOIRS DU GARDIEN DE BUT.....	7
ARTICLE 25 : BUT MARQUE.....	8
ARTICLE 26 : SURFACE HORS JEU ET REGLEMENTATION.....	8
ARTICLE 27 : SURFACE DE REPARATION ET REGLEMENTATION.....	8
ARTICLE 28 : FAUTES.....	8
ARTICLE 29 : INCORRECTIONS.....	8
ARTICLE 30 : COUP DE PIED DE REPARATION.....	8
ARTICLE 31 : POSITION DES JOUEURS.....	9
ARTICLE 32 : EXECUTION DU PENALTY.....	9
ARTICLE 33 : EPREUVE DES COUPS DE PIED AU BUT.....	9
ARTICLE 34 : FAUTES MOTIVANT UN COUP FRANC ET REGLEMENTATION.....	9
ARTICLE 35 : COUPS FRANCS.....	10
ARTICLE 36 : COUP DE PIED DE COIN.....	10
ARTICLE 37 : BALLON HORS DES LIMITES.....	10
ARTICLE 38 : REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE BUT.....	10
ARTICLE 39 : REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE TOUCHE.....	10

TITRE I : REGLES TECHNIQUES ET DE SECURITE

ARTICLE 1 : DEFINITION

Un match de moto-ball est une rencontre entre deux équipes sur un terrain de sport, avec le tracé réglementaire et les mesures de sécurité édictées dans les présentes règles.

ARTICLE 2 : PROCEDURE ADMINISTRATIVE

Les manifestations sont soumises à autorisation préfectorale conformément aux articles R.331-18 et suivants du Code du sport. En application des textes susvisés, la demande d'autorisation peut porter sur un ensemble de manifestations de même nature organisées par la même personne physique ou morale et se déroulant sur un même circuit homologué, terrain ou parcours. Cette autorisation est également nécessaire pour toute organisation spécifique regroupant des véhicules terrestres à moteur, comportant un encadrement et tendant à la réalisation d'un classement entre les participants, ainsi que pour les démonstrations.

ARTICLE 3 : AMENAGEMENTS DES TERRAINS

L'organisateur d'un match doit prévoir ce qui suit :

- Plusieurs personnes munies de brassards pour assurer le service d'ordre. L'un d'entre eux sera spécialement chargé d'accompagner les arbitres.
- Une zone "mécanique" sera située derrière la ligne de but et dans un coin, sauf si des boxes permanents ont été construits dans les 10 mètres.
- La mise à disposition des joueurs et des arbitres de vestiaires fermant à clé. Les vestiaires des joueurs (1 par équipe) et des arbitres doivent être séparés. Ceux-ci doivent être pourvus d'eau courante. Ils doivent obligatoirement être situés dans l'enceinte du stade. Le public ne doit pas y avoir accès.
- Une ligne téléphonique à proximité des vestiaires est recommandée.

ARTICLE 4 : CARACTERISTIQUES DES TERRAINS

Les épreuves de moto-ball se déroulent sur des terrains ayant les caractéristiques suivantes. Tous les types de revêtement (goudron, béton, stabilisé, herbe, etc.) sont admis.

Seul l'arbitre responsable est qualifié pour juger si le terrain est jouable ou non.

a) Tracé du terrain

Ces normes correspondent à un minimum identique à celui d'un terrain de football :

- Longueur : 85 mètres minimum et 110 mètres maximum
- Largeur : 45 mètres minimum et 75 mètres maximum

Un terrain de moto-ball est constitué comme il suit :

- Une ligne de but à chaque extrémité du terrain,
- Deux lignes de touche perpendiculaires aux lignes de but,
- Une ligne médiane équidistante des lignes de but,
- Au milieu exact de cette ligne, le centre d'un cercle, dit rond central, de 18,30m de diamètre,
- Aux angles du terrain, des drapeaux de coin blanc ou jaune de 0,60 x 0,60m sur une hampe flexible d'une hauteur minimum de 1,5 mètres.

b) Trace de la surface de hors jeu

La zone de hors-jeu est un demi-cercle d'un rayon de 5,50 mètres mesuré à partir d'un point médian entre les deux poteaux de but.

c) Trace de la surface de réparation

C'est un rectangle dont la base coïncide avec la ligne de but. Ses extrémités se situent à 16,50 mètres perpendiculaires à la ligne de but. Entre leurs extrémités est tracée une ligne parallèle à la ligne de but.

d) Point de réparation (penalty)

Dans chaque surface de réparation est marqué un point placé sur une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but à 11 mètres du milieu de cette ligne.

e) Traçage

Le terrain doit être marqué de lignes blanches d'une largeur de 12 cm portée à 24 cm pour la ligne médiane. Des couleurs voyantes sont permises à défaut de blanc. Le marquage à l'aide de tuyaux est interdit.

f) Buts

Les buts sont obligatoirement peints en blanc et munis de filets fixés au sol.

- Largeur : 7,32 mètres
- Hauteur : 2,44 mètres

Les buts doivent être construits avec un matériau solide.

Diamètre des poteaux de buts : maximum 12 cm - minimum 10 cm

ARTICLE 5 : PROTECTION INCENDIE

Un extincteur et une couverture anti-feu devront être prévus par l'organisateur.

ARTICLE 6 : PROTECTION DU PUBLIC

Les terrains doivent comporter sur le pourtour une main courante rigide à au moins 1,2 mètres de la ligne de touche et à au moins 6 mètres de la ligne de but avec un tube de protection du haut de la main courante au sol ou tout autre moyen de protection efficace inférieur au diamètre du ballon ou bien à 4m derrière la ligne de but s'il existe un bac à sable de 13,32m X 4m.

Personne ne sera admis entre le terrain de jeu et la main courante, à l'exception des arbitres de centre et des arbitres de ligne. Le public ne devra pas avoir accès à la zone mécanique. Seuls l'entraîneur, les mécaniciens et les joueurs remplaçant y ont accès (zone de 10 mètres située le long de la main courante derrière la ligne de but).

ARTICLE 7 : ENCADREMENT DES MANIFESTATIONS

Pour fonctionner, une épreuve doit obligatoirement être encadrée par des personnes reconnues par la fédération délégataire (FFM) ou par une fédération agréée ayant passé une convention avec la fédération délégataire.

a) L'arbitre de centre

Un arbitre doit être âgé de 18 ans minimum.

Deux arbitres seront désignés pour diriger chaque match. Leur autorité et l'exercice des pouvoirs qui leur sont conférés par les lois du jeu commenceront dès qu'ils auront pénétré dans l'enceinte du stade, et prendront fin 30 minutes après la rencontre.

Dans l'exercice de leur fonction ils devront porter une tenue entièrement blanche.

Leur droit de pénalisation s'étendra aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. Leurs décisions, à propos des questions de fait survenus dans le courant de la partie, seront sans appel, pour autant que cela concerne le résultat du match.

Ils veilleront à l'application des lois du jeu.

Ils s'abstiendront de pénaliser, si en le faisant, ils pensent favoriser l'équipe ayant commis la faute.

Ils prendront note de ce qui se passe, rempliront les fonctions de chronométreur et veilleront à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou à toute autre cause.

Ils auront le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toutes infractions aux lois, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'ils l'estimeront nécessaire en raison du climat, de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs.

A partir du moment où ils pénètrent sur le terrain de jeu, ils adresseront un avertissement à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude inconvenante et l'empêcheront de prendre part au jeu en cas de récidive.

Ils ne permettront à personne, en dehors des joueurs et des arbitres de ligne, de pénétrer sur le terrain de jeu sans leur autorisation.

Ils arrêteront la partie s'ils estiment qu'un joueur est sérieusement blessé, donneront l'ordre au service de sécurité ou aux officiels munis de brassards de transporter le joueur hors du terrain aussitôt que possible et feront reprendre immédiatement le jeu. Si un joueur est légèrement blessé, la partie ne sera arrêtée que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu. Un joueur capable de se rendre jusqu'à la ligne de but ou la ligne de touche ne pourra recevoir de soins sur le terrain de jeu.

Ils excluent définitivement du terrain tout joueur qui, à leur avis, est coupable de conduite violente, de brutalité ou tient des propos injurieux ou grossiers.

Ils donneront le signal de la reprise du jeu après tout arrêt.

Ils décideront si le ballon fourni pour un match répond aux exigences de la loi.

Ils visiteront et contrôleront l'état du matériel (guidon - pousse ballon, pneu, etc.).

Pour matérialiser leurs décisions, les arbitres disposeront de 3 cartes :

- Carton Vert : actionnant un rappel à l'ordre entraînant l'expulsion du joueur pendant 5 minutes, avec remplacement du joueur fautif – peut-être présenté 2 fois.
- Carton Jaune : présentation deux fois, sanctionnant un avertissement suivi d'une expulsion de 5 minutes, sans remplacement du joueur fautif. Un joueur ne peut recevoir que 2 cartons jaunes par match.
- Carton Rouge : présentation 1 seule fois, pas de changement, expulsion sans remplacement entraînant en plus des sanctions administratives et financières selon le motif "2 matches fermes minimum, inscrits au calendrier le jour de la sanction".

b) Les arbitres de ligne

Deux arbitres de ligne, doivent être désignés.

L'arbitre de ligne doit avoir au moins 16 ans.

Le rôle de l'arbitre de ligne est d'indiquer au moyen d'un drapeau :

- si la balle franchit complètement la ligne de touche ou de but, et quelle équipe doit effectuer la remise en jeu,
- si un joueur envoie le ballon par dessus la ligne médiane et, l'ayant lui-même franchie, reprend possession du ballon ou le touche avec sa moto avant qu'un autre joueur ou une autre moto l'ait touché,

Un arbitre de ligne, peut être remplacé si, d'après les arbitres de centre, il ne s'acquitte pas correctement de ses fonctions. Un arbitre de ligne, écarté par les arbitres de centre doit être remplacé par un arbitre qualifié qui serait présent sur l'épreuve, un dirigeant ou un joueur de réserve.

c) Un Commissaire Technique

Le commissaire technique est chargé de la vérification des motocycles et de l'équipement des pilotes qui doivent être en conformité avec les règlements de la discipline.

ARTICLE 8 : LES DRAPEAUX

L'organisateur doit tenir à la disposition des juges de touche deux fanions de couleur blanche ou rouge (drapeaux de touche) ayant comme dimension 0,45 x 0,45 mètre montés sur une hampe de 0,75 mètre.

ARTICLE 9 : MOTO-BALL EN NOCTURNE

Tout match peut être joué de nuit si le terrain est correctement éclairé (minimum de 200 lux sur tout le terrain). En aucun cas, un match ne se jouera sur un terrain mal éclairé.

Seuls les arbitres décideront si l'éclairage est suffisant et si le match se jouera ou non.

La balle utilisée en nocturne doit être blanche ou rouge.

ARTICLE 10 : SPECIFICATIONS GENERALES DES MACHINES

Les motocycles admis au jeu ne doivent pas avoir une cylindrée supérieure à 250cc pour une moto thermique et 20Kw Pic pour une machine électrique, ni une longueur dépassant 2,2 mètres. Le poids minimum des motocycles est de 70 kg, le poids maximum de 120 kg, sans carburant ou la batterie.

Pour la catégorie Juniors, les motocycles admis au jeu ne doivent pas avoir une cylindrée supérieure à 85cc 2T ou 125cc 4T.

Les motocycles doivent être dépourvus de tout accessoire ou pièce susceptible de gêner les autres joueurs ou risquant, par sa forme, saillie ou position, de mettre en danger les autres joueurs ou d'endommager le ballon.

Les motocycles doivent être munis d'un silencieux.

Le niveau du bruit qu'ils émettent ne doit pas dépasser les 96 décibels à 13 m/s.

Les motocycles ne doivent pas dégager de fumée gênante.

La largeur maximum du guidon est de 70 cm que ne doivent pas dépasser les commandes fixes. Toutes les pièces en saillie, extrémités des leviers, poignées doivent être munies de boules en caoutchouc ou en métal de forme sphérique d'un diamètre minimum de 15 mm.

Les repose-pieds doivent être articulés.

La manette des gaz du motorcycle doit être rappelée par un ressort.

Le motorcycle doit être muni de deux carters de chaîne, le supérieur allant de la boîte de vitesses à l'axe de la roue arrière et l'inférieur, long de 10 cm au moins, protégeant l'attaque de la chaîne sur le pignon de la roue arrière. Ce dernier peut être remplacé par une plaque de protection montée sur l'extérieur de la moto. Le moteur doit être protégé par une barre rapportée dont ne puisse dépasser aucune pièce telle que repose-pied, frein, etc. Si la moto comporte des garde-boue, ceux-ci ne doivent pas être écartés du pneu de plus de 10 cm.

La roue arrière doit être dotée d'un pneu trial ou de speedway, le choix est libre pour la roue avant.

Les roues matricées à bâtons sont interdites.

Les motocycles non conformes ne peuvent être admis lors des matchs.

Chaque motorcycle doit être muni d'un guide-ballon afin d'éviter que le ballon ne vienne s'encastrer entre la roue avant et le moteur. Le guide-ballon, fixé au cadre doit se trouver à 100 mm environ du garde-boue ou de la roue avant. Le guide-ballon sert aussi de protection du moteur afin qu'aucune partie (repose-pied, pédales de frein, pédale de mise en marche, etc.) ne puisse dépasser le moteur.

La garde au sol du guide-ballon doit être à l'extrémité avant de 140 à 150 mm, et sur les côtés de 170 à 180 mm.

Seuls les deux systèmes homologués par la FIM sont autorisés (système mécanique des arcs et le système Français). Toutes adjonctions à ces deux systèmes sont interdites.

Pour être identifiables en toutes circonstances, les motocycles doivent être équipés de plaques frontales et être numérotés des chiffres 1 à 10.

ARTICLE 11 : DEROULEMENT DES MANIFESTATIONS

a) Echauffement

Le terrain doit être disponible au moins 45 minutes avant le coup d'envoi afin que les joueurs disposent d'au moins 15 minutes pour s'échauffer et essayer leurs machines. L'entraînement n'est plus autorisé 15 minutes avant le début du match. Il est fortement conseillé à chaque équipe de n'utiliser qu'une moitié de terrain pour des raisons de sécurité.

b) Le match

Le jeu se déroule en 4 périodes de 20 minutes, séparées par des arrêts de 10 minutes. Entre la deuxième et la troisième période, les équipes changent de camp. Si un déroulement différent est appliqué, cela doit être indiqué dans le règlement particulier.

ARTICLE 12 : LES EQUIPES

Une équipe de moto-ball se compose de 10 joueurs, 2 mécaniciens et 1 directeur d'équipe (entraîneur).

Une équipe peut utiliser un maximum de 10 motocycles pendant un match et 5 minimum.

Tous les joueurs motorisés devront être titulaire du permis correspondant à la catégorie de motorcycle qu'ils conduisent ou du Certificat d'Aptitude aux Sports Motocyclistes (CASM).

5 joueurs par équipe sont présents sur le terrain : 4 joueurs de champ et 1 gardien de but.

Avant le match, chaque équipe doit présenter à l'arbitre son capitaine et son suppléant. Le capitaine titulaire doit porter au bras gauche un brassard d'une couleur différente de celle de son maillot.

Le capitaine suppléant remplace le titulaire si ce dernier est mis hors jeu pour une raison quelconque (jeu violent, blessure, etc.).

Si les deux sont mis hors jeu, l'équipe doit présenter un autre capitaine à l'arbitre. A défaut, ce dernier désigne un joueur pour remplir cette fonction.

En cas de refus, l'arbitre passe outre et aucune réclamation n'est admise de la part de l'équipe.

Si l'arbitre donne son accord, n'importe quel joueur peut remplacer le gardien de but accidenté.

Le remplaçant ne peut entrer en jeu que par le centre du terrain, à l'exception du gardien de but. Il ne doit pas stationner au centre du terrain moteur en marche. Il en est de même pour tout joueur qui, pour une raison quelconque, est passé au stand de mécanique ou a fait effectuer une réparation dans un autre endroit. Toute infraction à cette règle est sanctionnée d'un coup franc, le remplaçant et le joueur remplacé ne doivent pas se trouver en même temps sur le terrain.

Pour toute infraction à cette règle, les arbitres pénaliseront le remplaçant et le joueur remplacé en les envoyant dans leur zone mécanique pendant 5 minutes (carton jaune) ce qui n'empêchera pas le coup franc contre l'équipe fautive. Si un joueur remplaçant pénètre sur le terrain alors que le joueur à remplacer ne s'est pas fait connaître, l'arbitre arrêtera le jeu, demandera au capitaine de l'équipe concernée de nommer le joueur qui sera remplacé ou qui est à remplacer et appliquera la sanction sportive prévue au titre II, article 20.

ARTICLE 13 : EQUIPEMENTS ET VETEMENTS DE PROTECTION DES PARTICIPANTS

L'équipement de tous les joueurs de la même équipe doit comprendre un casque rigide de même couleur, d'un modèle autorisé, un maillot à longues manches, un pantalon, des gants, des jambières et des bottes en matériau renforcé afin de protéger les chevilles.

- les jambes doivent être protégées par des bottes arrivant aux genoux ou des jambières de cuir (ou de matériel similaire au cuir). Les chaussures et les bottes ne doivent pas mettre en danger les autres joueurs ; ceci sera jugé par les arbitres,
- des gants de cuir (ou de matériel similaire au cuir) doivent être portés,
- un casque en bon état répondant aux exigences FIM : Europe / ECE 22/05, USA SNELL M 2010 ou Japon JIS. T81-33 : 2007.

Il est recommandé d'utiliser un casque datant de moins de 5 ans ;

- les casques d'une équipe doivent être de même couleur,
- un maillot aux couleurs de son Club.

Chaque équipe revêt un maillot aux couleurs de son club, ou de son pays, sauf le gardien de but qui porte un maillot permettant de le distinguer des autres équipiers. En cas de maillots de couleurs semblables à celles de l'adversaire, l'équipe recevant doit en changer. Toutefois, elle pourra garder ses couleurs si elle est en mesure de fournir un jeu de maillots en bon état à l'équipe visiteuse. Si la rencontre a lieu sur un terrain neutre, l'équipe la plus proche est considérée comme recevant : en cas de litige un tirage au sort peut être effectué.

Chaque joueur doit porter un dossard comportant sur la poitrine et dans le dos un n° devant d'au moins 15 cm de haut et 10 cm de large, les dossards doivent porter les numéros de 1 à 30 suivant les bulletins d'engagement ; ils doivent être bien visibles, d'une couleur contrastante.

Les joueurs ne doivent pas être habillés de blanc, et cela pour les distinguer des arbitres.

Toute infraction aux règles susmentionnées sera sanctionnée par la mise sur la touche du joueur fautif.

Il ne pourra regagner le terrain qu'au moment d'un arrêt de jeu et uniquement sur l'accord de l'arbitre après avoir vérifié son équipement. La vérification de l'équipement des joueurs sera effectuée au moins une heure avant le début du jeu afin de pouvoir corriger les irrégularités.

Le gardien peut utiliser des chaussures garnies de crampons.

ARTICLE 14 : LE BALLON

Le ballon est constitué d'une vessie en caoutchouc recouverte de cuir ou assimilé. Son diamètre est de 38 à 40 cm et d'une circonférence de 119 à 126 cm. Celui-ci doit peser 900g minimum à 1200g maximum,

Chaque équipe doit présenter deux ballons en bon état.

L'équipe visiteuse fournit le ballon pour les deux premières périodes, l'équipe visitée pour les deux autres.

TITRE II : DEROULEMENT DES MANIFESTATIONS

ARTICLE 15 : PRESENTATION DES EQUIPES EN DEBUT ET FIN DE MATCH

Pour la présentation, les équipes doivent partir du stand de mécanique et se rendre au centre du terrain, elles se mettent sur un rang parallèle à la ligne de touche, face aux Officiels. Ensuite sur ordre de l'arbitre, elles se rendent vers la ligne de touche où a lieu le tirage au sort. Elles effectuent alors un tour de terrain pour leur présentation au public. Le Capitaine se trouve en tête.

En fin de match, les équipes doivent à nouveau se présenter aux Officiels et effectuer côte à côte un tour d'honneur autour du terrain, l'équipe gagnante du côté du public. La présentation au public est obligatoire même si l'équipe est incomplète.

En cas de panne de moto, les joueurs feront ce tour à pied. Cette présentation doit avoir lieu immédiatement après le coup de sifflet final.

En cas de non observation, l'équipe fautive est passible des sanctions automatiques (voir articles 1 et 2 des S.A.).

ARTICLE 16 : ATTRIBUTION DES CAMPS

Elle s'effectue par tirage au sort en début de match et par changement de camps entre la 2ème et la 3ème période. Le gain du tirage au sort donne au capitaine le choix entre le coup d'envoi ou le camp.

ARTICLE 17 : DUREE DU JEU

Un match se joue en 4 périodes de 20 minutes séparées par des arrêts de jeu de 10 minutes. En aucun cas un arbitre ne peut modifier le temps de repos.

Les équipes changent de camp entre la 2ème et la 3ème période.

Si l'Arbitre constate qu'il ne reste que deux joueurs d'une équipe sur le terrain, il siffle un temps mort.

Il peut alors suspendre le match pendant 10 minutes.

Les Arbitres doivent tenir compte des temps morts intervenus pendant le match et le prolonger en fonction.

ARTICLE 18 : MISE EN JEU DU BALLON

Au signal de l'Arbitre, le jeu commencera par un coup de pied placé c'est-à-dire par un coup de pied donné par un joueur dans la direction du camp adverse au ballon posé à terre au centre du terrain.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup d'envoi se placent en arrière de la ligne médiane les roues avant des motocycles pouvant toucher cette ligne.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en respectant la distance de 9,15 m du ballon. Le ballon ne sera considéré en jeu que lorsqu'il aura parcouru une distance de 1,50 m minimum.

Le joueur donnant le coup d'envoi ne pourra toucher le ballon à nouveau que lorsque celui-ci aura été touché par un autre joueur.

Après un but marqué, le jeu reprendra de la façon indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.

Après les deux premières périodes, les équipes changeront de camp et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi de la période précédente.

En cas d'infraction à cette loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf si le joueur ayant donné le coup, rejoue le ballon avant qu'il ait été touché ou joué par un autre joueur auquel cas un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise à moins que celle-ci ait été commise par un joueur dans la surface de réparation adverse, auquel cas le coup franc sera exécuté sur la ligne de 16,50 m.

Un but ne pourra être marqué directement sur un coup d'envoi.

Après tout arrêt temporaire provoqué par une cause indiquée dans l'une ou l'autre des lois, alors que le ballon n'a pas dépassé une ligne de but ou de touche immédiatement avant l'arrêt, l'Arbitre reprendra le jeu en laissant tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt, et le ballon sera considéré comme en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'Arbitre dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touché par un autre joueur, l'Arbitre fera de nouveau balle à terre. Aucun joueur ne pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'Arbitre recommencera la balle à terre.

ARTICLE 19 : PROGRESSION DU BALLON

Le mouvement est donné au ballon avec les pieds par un joueur se trouvant en selle (moteur obligatoirement en marche), par coups isolés et successifs, soit par poussées soutenues (le ballon ne doit pas être porté) soit par un choc donné avec la tête ou avec le corps ou bien encore une partie quelconque de la motocyclette.

En dehors du gardien de but jouant dans la surface de hors jeu, l'usage des bras et des mains est formellement interdit. Une mise en jeu au centre du terrain, un coup franc, un penalty, un coup de pied de coin, une rentrée de touche doit se faire par un coup de pied dans le ballon sachant que le joueur ayant exécuté ce geste ne pourra continuer à faire progresser le ballon qui doit impérativement être touché par un autre joueur (adversaire ou partenaire).

Il est interdit d'enfermer le ballon entre deux joueurs du même camp au cours de sa progression, de manière à rendre possible et non dangereuse toute attaque de l'adversaire, par l'arrière ou l'avant. Ils doivent respecter une distance entre eux de 1,50 m minimum que s'il y a volonté d'un joueur adverse à disputer le ballon.

Un ballon tombant sur le réservoir de la moto, pendant le jeu doit être remis immédiatement au sol, sans l'aide des mains et sans aucune projection.

Il y aura faute si le joueur continue sa progression en conservant le ballon sur le réservoir de la moto.

Lors d'une remise en jeu sur un coup de pied placé, tous les joueurs doivent se trouver à 9,15 m du ballon, sauf le joueur bottant le ballon, son partenaire devant se trouver au minimum à 1,50 m de ce dernier.

ARTICLE 20 : EVOLUTION DES JOUEURS

Les joueurs ont le droit d'évoluer sur toute la surface du terrain, mais en aucun cas ils ne doivent stationner dans la surface du hors jeu. La surface du hors jeu est interdite à tous joueurs, sauf au gardien de but.

Un joueur ne peut traverser la ligne médiane en possession du ballon, il doit l'abandonner (passe, talonnade, etc.) et ne peut le rejouer qu'après que celui-ci ait été joué ou touché par un autre joueur ou une moto. Cette faute est sanctionnée à la ligne médiane par un coup franc contre le camp du joueur fautif.

Le gardien de but participe au jeu sans motocyclette jouant dans la surface de hors jeu, il a le droit de se servir de n'importe quelle partie de son corps y compris les mains pour manier le ballon. Il lui est interdit de quitter cette surface d'un pied ou des pieds lors du jeu. Il ne peut toucher le ballon à l'extérieur de la surface de hors jeu même si les pieds restent à l'intérieur de celle-ci (sauf - voir article 25.63.).

Le gardien dans la surface de hors jeu ne peut garder la balle plus de 10 secondes.

Il est interdit d'attaquer ou de toucher le gardien de but dans sa surface.

Le gardien quittant d'un pied ou des pieds la surface de hors jeu sera pénalisé par un coup franc ou un penalty selon que la sortie soit volontaire ou involontaire, le coup sera exécuté sur la ligne des 16,50 m parallèle à la ligne de but, au plus près de l'endroit où la faute aura été commise.

ARTICLE 21 : PRIORITE DE PASSAGE

Il est interdit de couper l'évolution d'un joueur en possession du ballon au point de l'obliger à ralentir.

Un joueur en marche ne peut être attaqué que du côté où il contrôle le ballon sans que cela puisse occasionner une gêne pour sa direction.

En cas de directions convergentes de 2 joueurs vers un même point, c'est celui qui est en possession du ballon qui a le droit de passage.

Est déclaré possesseur du ballon tout joueur qui le fait progresser en le faisant rouler par une poussée continue ou alternative, avec le pied ou la jambe.

Ce droit s'arrête dès qu'un autre joueur a joué le ballon et en demeure maître à son tour, ou bien en a fait la passe au bénéfice d'un autre joueur.

Si 2 joueurs suivant la même direction en parallèle de telle manière que le ballon se trouve entre leurs motos sont attaqués par l'avant ou par l'arrière par un joueur de l'équipe adverse, ils doivent garder un couloir de 1,50 m afin de permettre à l'adversaire de pouvoir jouer le ballon. L'infraction à cette règle sera pénalisée par un coup franc, ou par un penalty selon que la faute ait été commise à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation.

Toute attaque d'un joueur l'obligeant à ralentir ou changer de direction, sera considérée comme fautive.

Le passage devant un joueur en possession du ballon et l'obligeant à ralentir ou changer de direction sera également une faute.

Le joueur qui passe devant son adversaire sous n'importe quel angle sera considéré comme ayant coupé le passage.

En cas de directions convergentes de 2 joueurs adverses, celui qui n'est pas en possession du ballon doit laisser passer sans aucune gêne le joueur qui le possède. Toute infraction à cette règle sera considérée comme fautive.

En attaquant son adversaire, le joueur ne peut toucher le ballon qu'avec le pied ou la jambe. Sinon il sera pénalisé par un coup franc ou un penalty selon la gravité de la faute.

Le joueur détenant le ballon se rend fautif s'il change de direction dans l'intention de mettre en faute son poursuivant ou le défenseur de l'équipe adverse.

A partir du moment où un joueur adverse se met en mouvement pour attaquer le ballon dans les 16,50 m, il est interdit au porteur du ballon de changer de direction pour mettre son adversaire en situation de faute, c'est-à-dire côté opposé au ballon.

ARTICLE 22 : REGLE DE L'AVANTAGE

Lorsqu'un joueur en possession du ballon, attaqué irrégulièrement par un adversaire, conserve le contrôle du ballon, le jeu pourra ne pas être arrêté pour cette faute.

Lorsque le ballon sort du terrain sous l'action de deux joueurs adverses sans que les arbitres puissent déterminer nettement l'équipe devant bénéficier de la remise en jeu, celle-ci est faite par l'équipe du camp sur lequel la sortie a lieu.

Dans tous les autres cas, l'Arbitre s'abstiendra de pénaliser si, en le faisant, il devait avantager l'équipe qui a commis la faute.

ARTICLE 23 : BALLE A TERRE DE L'ARBITRE

L'Arbitre se saisit du ballon environ 10 secondes après l'arrêt du jeu et le laisse tomber verticalement à bout de bras entre deux joueurs distants l'un de l'autre de 2 m. Les autres joueurs sont à 9,15m du ballon. Les motos ne doivent être mises en mouvement qu'après que le ballon ait touché terre.

Aucune balle à terre ne doit être exécutée dans la surface de réparation.

ARTICLE 24 : DROITS ET DEVOIRS DU GARDIEN DE BUT

Le gardien qui joue dans la surface de hors jeu, a le droit de se servir de ses mains pour manipuler le ballon.

Sur une balle aérienne (au dessus de la tête), le dégagement aux poings est toléré à condition qu'il ait les pieds dans sa surface de but.

Le gardien dont une partie quelconque du corps sort de cette surface en cours de jeu se voit pénaliser d'un coup franc depuis la ligne des 16,50m, sauf s'il dégage une balle des poings, bras au dessus de la tête et pieds dans la zone de protection. Le coup franc doit être

exécuté sur la ligne des 16,50m parallèle à la ligne de but, du lieu le plus proche où la faute a été commise. Le gardien de but doit remettre le ballon en jeu dans les 10 secondes. Si ce n'est pas le cas, il sera pénalisé d'un coup franc sur la ligne des 16,50m et contre lui. Le ballon ne peut pas être directement rendu au gardien avant que le joueur en possession du ballon ait passé la ligne des 16,50m. Sanction : coup franc.

ARTICLE 25 : BUT MARQUE

Un but est marqué lorsque le ballon passe entièrement la ligne entre les poteaux.

Si le ballon pénètre dans le but et que l'Arbitre constate qu'il est crevé, il refuse le but et le jeu reprend par une balle à terre de l'Arbitre sur la ligne des 16,50m du camp concerné.

Si le ballon éclate lors d'un coup franc, ce coup franc est rejoué. Si aucun but n'est marqué ou si les deux équipes en marquent le même nombre, il y a match nul.

ARTICLE 26 : SURFACE HORS JEU ET REGLEMENTATION

Le tracé de cette surface équivaut à un mur : aucune partie de la moto ne peut le franchir.

La surface de hors jeu est interdite à tout joueur sauf au gardien de but. En cas d'infraction un coup franc est tiré de la ligne des 16,50 m contre le joueur fautif. Si un but est marqué par un attaquant en infraction, le but est annulé.

Un défenseur pénétrant délibérément dans cette surface pour sauver un but alors que le gardien est battu sera sanctionné par un penalty si le but est sauvé. Si le but est marqué malgré son intervention ce but est acquis

La matérialisation du point d'exécution du coup franc est déterminée par une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but en face de l'endroit où la faute a été commise. Si un attaquant roule volontairement ou non vers le gardien de but en pénétrant dans la surface hors jeu, il est sanctionné suivant la faute par un penalty ou un coup franc contre son camp. Si un défenseur provoque volontairement ou non une pénétration de l'attaquant dans la surface hors jeu, il est sanctionné, suivant la faute, par un penalty ou un coup franc contre son camp.

Si un but est marqué au moment de cette pénétration, il reste acquis pour son équipe et le penalty ou le coup franc est annulé.

ARTICLE 27 : SURFACE DE REPARATION ET REGLEMENTATION

Pour une faute entraînant un coup franc dans la surface de réparation, le ballon est placé sur la ligne parallèle à la ligne de but qui délimite cette surface, le plus près possible de l'endroit où la faute a été commise.

ARTICLE 28 : FAUTES

Il y a faute et motif à pénalisation lorsqu'un joueur joue le ballon :

- sans être sur son motocycle,
- avec son moteur arrêté,
- avec les mains (sauf le gardien),
- lorsqu'il coupe la route d'un joueur détenant le ballon ou pénètre dans la surface hors jeu.

ARTICLE 29 : INCORRECTIONS

Un joueur ayant des ennuis de moteur ne doit pas rester sur le terrain.

Il y a obstruction si le joueur de l'équipe sanctionnée, tout en respectant la distance de 9,15m du ballon, vient se placer du côté du camp bénéficiant du coup franc de telle sorte qu'il gêne la ligne de tir du joueur qui s'apprête à shooter. En pareil cas, le coup franc ne peut être tiré que lorsque tous les joueurs sont en position réglementaire.

ARTICLE 30 : COUP DE PIED DE REPARATION

Sont sanctionnées par un penalty les fautes suivantes commises par un joueur dans sa propre surface de réparation :

- changement de gardien sans avertir l'Arbitre, s'il a touché le ballon avec les mains pour la première fois de sa surface de jeu,
- joueur pénétrant dans sa surface de hors jeu pour sauver un but, alors que le gardien est battu. Le penalty est accordé si le but est sauvé,
- jouer le ballon avec le bras ou la main volontairement, (sauf le gardien de but dans sa surface de hors jeu),
- jouer brutalement (frapper du poing ou du pied un adversaire),
- jouer le ballon sans être sur la moto,
- tenir ou pousser un adversaire ou sa moto dans un geste de brutalité,
- pénétration délibérée d'un attaquant sur le gardien de but dans la surface de hors jeu (penalty contre le camp de l'attaquant),
- obstruction d'un défenseur sur un corner dans la surface de réparation,
- gardien se saisissant volontairement du ballon hors de la surface de hors jeu sauf sur une balle aérienne (au dessus de la tête) le dégagement aux poings est toléré à condition qu'il ait les pieds dans sa surface,
- gardien sortant délibérément de sa surface de hors jeu,
- pour toute infraction commise dans la surface de réparation comportant un caractère dangereux et volontaire.

ARTICLE 31 : POSITION DES JOUEURS

Tous les joueurs doivent se trouver sur le terrain hors de la surface de réparation, sauf le gardien de but et le joueur bottant le coup de pied de réparation ; ils doivent se tenir à au moins 9,15m du ballon.

Le gardien doit rester sur sa ligne de but entre les poteaux mais où il veut sur cette ligne. Il ne doit pas bouger entre le coup de sifflet de l'Arbitre et le coup de pied.

En cas d'infraction à cette règle, si le but est marqué il est accepté ; sinon le coup de pied de réparation est à rejouer.

ARTICLE 32 : EXECUTION DU PENALTY

Le coup de pied de réparation doit être exécuté par un joueur présent sur le terrain au moment de la faute commise.

Le joueur doit botter le ballon vers l'avant.

Les joueurs ne peuvent pénétrer dans la surface de réparation que lorsque le ballon a été joué. Pour toute faute commise par les défenseurs, le coup de pied de réparation est rejoué si le but n'a pas été marqué.

Pour toute faute imputable aux deux équipes, le coup de pied de réparation est rejoué quel qu'en soit le résultat.

Le joueur qui tire le coup de pied de réparation doit envoyer le ballon vers l'avant et ne peut le toucher à nouveau avant qu'un autre joueur l'ait touché.

En cas d'infraction à cette règle, un coup franc est accordé à l'équipe adverse.

Au besoin, une prolongation de jeu est consentie pour l'exécution du coup de pied de réparation. En ce cas, le but marqué est valable mais si le ballon est arrêté par le gardien, s'il sort ou frappe la barre, la partie est immédiatement arrêtée. En pareil cas, seuls peuvent rester sur le terrain le gardien de but et le joueur tirant le coup de pied de réparation.

ARTICLE 33 : EPREUVE DES TIRS AU BUT

En cas d'égalité entre les équipes à la fin du temps réglementaire et des prolongations, une séance de tirs au but sera organisée pour les départager.

Cette pratique, qui ne doit pas être considérée comme faisant partie du match, est soumise aux conditions suivantes :

- L'Arbitre choisit le but vers lequel seront tirés tous les tirs au but.
- Les Capitaines devront lui donner les noms des tireurs.
- Les deux équipes tireront chacune quatre tirs au but alternativement.
- les tirs au but seront effectués depuis le point de réparation
- Si les deux équipes sont toujours à égalité, on continuera jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage à nombre de tirs égal.
- Si une équipe n'a que cinq joueurs, l'autre équipe devra aligner le même nombre.
- Un gardien de but ayant un permis moto ou un CASM peut aussi participer aux tirs au but.

ARTICLE 34 : FAUTES MOTIVANT UN COUP FRANC ET REGLEMENTATION

Un coup franc est accordé contre un joueur fautif pour les fautes suivantes :

- franchir la ligne médiane en possession du ballon ;
- barrer la route à un joueur ;
- jouer le ballon avec les mains ou les bras en dehors de la surface de réparation (sauf le gardien de but dans la surface hors jeu) ;
- bloquer le ballon avec le motocycle ;
- porter le ballon avec la main ou le tenir entre la jambe et le motocycle ;
- jouer le ballon sans être sur sa machine ;
- jeu dangereux. La première fois le joueur reçoit la carte verte. En cas de récidive, une carte jaune ou rouge ;
- un défenseur forçant un attaquant à pénétrer dans la surface hors jeu ;
- un gardien de but conservant volontairement le ballon dans la surface hors jeu plus de 10 secondes ;
- le gardien recevant le ballon directement en retour avant que le joueur possédant le ballon n'ait passé la ligne des 16,50m ;
- se servir des mains pour retenir un attaquant ou sa moto ;
- jouer de nouveau après un coup franc ;
- jouer de nouveau après le coup d'envoi ;
- laisser présents ensemble sur le terrain des remplaçants et les joueurs qu'ils remplacent ;
- pénétrer irrégulièrement dans la surface hors jeu (voir article 25.65) ;
- faire manifestement obstruction, même sans détenir le ballon ;
- jouer dangereusement, en heurtant délibérément la moto d'un adversaire ou en élevant un pied plus haut que le guidon ;
- mettre un pied devant le roue d'un adversaire ;
- garder le ballon entre deux joueurs d'une même équipe sans respecter la distance réglementaire de 1,50m ;
- pénétrer sur le terrain ailleurs que par le centre ;
- faire obstruction à un adversaire sans intention de jouer le ballon ;
- participer à un match sur une moto moteur arrêté ;
- faire reculer le motocycle ;
- pour le gardien de but, sortir involontairement de la surface hors jeu en cours de match ;
- commettre les fautes prévues aux Articles du Règlement de jeu.

ARTICLE 35 : COUPS FRANCS

Le coup franc ne pourra être tiré que par un joueur présent sur le terrain au moment ou la faute.

Tout coup franc pénétrant dans le but est valable.

Aucun adversaire ne doit se tenir à moins de 9,15m. du ballon avant qu'il n'ait été joué.

Le joueur qui tire un coup franc doit être sur sa machine. Il ne peut toucher à nouveau le ballon qu'après qu'il ait été touché par un autre joueur ou une moto. Il est interdit de gêner le joueur qui donne le coup franc en se tenant sur sa machine assis ou debout dans sa ligne de tir. Le coup franc se tire dans n'importe quelle direction mais seulement après le coup de sifflet de l'arbitre.

Un coup franc à l'intérieur de la surface de réparation est reporté sur la ligne des 16,50m. Le ballon est alors placé sur la ligne délimitant la surface de réparation au plus près du point où la faute a été commise. Lorsqu'un coup franc est tiré depuis cette ligne, tous les autres joueurs restent immobiles et assis sur la selle de leur motocycle tant que le tir n'est pas exécuté.

Si un défenseur ne respecte pas cette règle, le but marqué compte; si le but n'est pas marqué, le coup franc doit être rejoué. Si un attaquant ne respecte pas cette règle, le jeu est arrêté et un coup franc, à tirer de la ligne délimitant la surface de réparation, est accordé aux défenseurs. Si le joueur tirant le coup franc heurte un défenseur se trouvant dans la surface de réparation n'ayant pas bougé pour le coup, tout but qui serait marqué serait refusé et un coup franc, à tirer de la ligne délimitant la surface de réparation, est accordé aux défenseurs.

ARTICLE 36 : COUP DE PIED DE COIN

Lorsque le ballon est envoyé derrière la ligne de but par un joueur de champ auquel appartient cette ligne, on place le ballon à l'intersection de la ligne de but et de celle délimitant la surface de réparation, point repéré par un arc de cercle de 70 cm.

Aucun adversaire ne doit s'approcher à moins de 9,15m. du ballon avant qu'il ne soit joué. Si cette règle n'est pas observée l'arbitre fait remarquer au joueur fautif qu'il doit respecter les règles et fait retirer le corner.

Le joueur qui tire le corner ne peut toucher à nouveau le ballon qu'après qu'il ait été touché par un autre joueur ou une autre moto. Les joueurs peuvent se déplacer tant qu'ils respectent la distance des 9,15m.

Aucune prolongation ne sera accordée pour l'exécution d'un corner.

ARTICLE 37 : BALLON HORS DES LIMITES

Le ballon est hors jeu s'il franchit complètement, au sol ou en l'air, la ligne de but (ailleurs qu'entre les poteaux) ou la ligne de touche. Il n'est pas hors jeu si, ayant touché l'arbitre, un arbitre de ligne, un poteau ou la transversale des buts, il revient dans le terrain.

ARTICLE 38 : REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE BUT

Quand le ballon est envoyé au-delà de la ligne de but par un joueur de l'équipe attaquante, il est remis en jeu par le gardien de l'équipe à qui cette ligne appartient.

Pour cette remise en jeu, les adversaires se tiennent hors de la surface des 16,50m. jusqu'à ce que l'arbitre ait sifflé et que le ballon soit tiré et sorti de cette surface.

Le ballon ne doit pas être gardé plus de 10 secondes dans la surface de réparation après le coup de sifflet de l'arbitre et ne doit pas être passé directement au gardien de but.

ARTICLE 39 : REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE TOUCHE

Lorsque le ballon est sorti en touche, un joueur de l'équipe opposée à celui qui l'a touché en dernier le remet en jeu depuis l'endroit où il a franchi la ligne.

Cette remise en jeu est effectuée par un coup de pied du joueur, moteur en marche, placé hors du terrain.

Les adversaires se tiennent à 9,15m du ballon. Ils ne peuvent bouger tant que le ballon n'a pas été joué et que ce dernier n'ait parcouru une distance de 1,5m. Un même joueur ne doit pas toucher le ballon deux fois. Un but ne peut être marqué directement sur une remise en touche.

Si cette remise en touche n'est pas effectuée correctement, elle est octroyée au camp adverse. Si le joueur qui remet le ballon en jeu le touche deux fois, un coup franc est accordé contre son camp.