

Règles internationales du polo-vélo à 5 joueurs

Le polo-vélo, dans sa version internationale à 5 joueurs, 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. Il mesure 100 mètres (109,361 yards) de long sur 60 mètres (65,617 yards) de large. Toutefois, ces dimensions peuvent varier entre 80 et 110 mètres (87,489 yards et 120,297 yards) de long sur 40 à 70 mètres (43,744 yards et 76,553 yards) de large.

1.2. Ce terrain est partagé dans le sens de la longueur en deux parties égales par une ligne médiane passant par le centre d'un cercle de 10 mètres (10,936 yards) de rayon.

1.3. Une ligne parallèle aux lignes de touche et passant par le centre du cercle décrit à l'article 1.2 sera tracée sur 25 mètres de part et d'autre de la ligne médiane. Cette ligne est appelée "ligne de sprint".

1.4. Un but de 4 mètres (4,374 yards) de large sera placé au milieu de chaque ligne de fond.

1.5. De chaque côté du terrain, la zone (ou surface) de réparation a pour dimensions : 5,5 mètres (6,015 yards) à gauche des buts, 4 mètres (4,374 yards) de largeur de buts et 5,5 mètres (6,015 yards) à droite des buts, soit une longueur de 15 mètres (16,404 yards) sur 7 mètres (7,655 yards) de large en partant de la ligne de fond.

1.6. Le point de penalty est situé à 10 mètres (10,936 yards) de la ligne de fond dans l'axe des buts.

1.7. Dans chaque moitié de terrain, une ligne parallèle aux lignes de fond et allant jusqu'aux deux lignes de touche sera tracée.

1.8. Toutes les lignes délimitant le terrain sont entièrement tracées à la chaud ou à la peinture.

1.9. Aucune clôture ou obstacle (talus, arbre, etc.) ne doit se trouver à moins de 2 mètres (2,187 yards) de la ligne de touche et moins de 5 mètres (5,468 yards) de la ligne de fond.

Article 2 - Les buts

2.1. Les poteaux de but sont écartés de 4 mètres (4,374 yards), la barre transversale est placée à 2,75 mètres (3,007 yards) 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 (3,937 pouces). 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 "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.

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 23.4.) au point où le jeu s'est arrêté. Si l'arrêt de jeu a lieu à moins de 10 mètres (10,936 yards) d'un but, la "chandelle" est jouée à 10 mètres (10,936 yards) de ce but à un point déterminé par l'arbitre.

Article 4 - Le maillot

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

- longueur : 25 cm (9,8 pouces),
- circonférence : 20 cm (7,9 pouces)

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 maillot est interdite.

Article 5 - La bicyclette

5.1. Le développement de la bicyclette ne doit pas être supérieur à 3,50 mètres (3,828 yards).

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. Les roues doivent comporter au moins 32 rayons.

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

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 du casque est obligatoire.

Article 7 - Composition de l'équipe

Une équipe se compose au maximum de 8 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 3 joueurs restant sont appelés remplaçants.

Article 8 - Capitaine d'équipe

8.1. Dans chaque équipe, un des 8 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 (10,936 yards) 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. A aucun moment, une équipe ne doit avoir plus de 5 joueurs sur le terrain.

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

10.1. La partie a une durée effective de 60 minutes, séparée en 4 périodes de 15 minutes chacune par un repos d'une durée de 5 minutes.

Article 11 - Choix du camp

11.1. Le choix du camp est tiré au sort par l'arbitre en présence des 2 capitaines.

11.2. Le gagnant du tirage au sort choisi le camp qu'il défendra lors de la première période, le perdant bénéficie du coup d'envoi.

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.

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 (c'est à dire que la balle doit se trouver sur côté gauche du joueur attaquant).

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

12.4. Le gardien de but bénéficie d'autorisations spécifiques mentionnées à l'article 20.

Article 13 - Coup d'envoi - Sprint

13.1. Pour débiter la partie et au début de chaque période, un sprint sera couru de la manière suivante :

13.1.1. Le ballon est placé au centre du terrain.

13.1.2. Chaque équipe indique à l'arbitre un sprinter.

13.1.3. Chaque sprinter se mettre en position avec la base de sa roue avant sur la ligne de fond à gauche de son but et avec un pied sur le sol.

13.1.4. Les autres joueurs se placent n'importe où dans leur camp respectif sans gêner en aucune manière la trajectoire des sprinters.

13.1.5. 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 pourvu qu'ils ne gênent pas les deux sprinters.

13.1.6. Une fois la balle touchée par l'un des sprinters, celui-ci peut être attaqué par les joueurs de l'équipe adverse, pourvu que ceux-ci ne mettent pas en danger les sprinters.

13.1.7. Un but marqué directement suite à un sprint est valable.

Article 14 - Engagement après un but marqué

14.1. Après avoir encaissé un but, une équipe effectuera un engagement de la manière suivante :

14.1.1. Le ballon est placé au centre du terrain.

14.1.2. 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.

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

14.1.4. Le joueur procédant à la remise en jeu ne peut toucher la balle qu'une fois. Il n'a pas le droit de toucher à nouveau la balle tant qu'aucun autre joueur ou la bicyclette d'un autre joueur ne la touche.

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

Article 15 - Ballon sorti hors des limites du terrain

15.1. Le ballon est sorti quand il a franchi entièrement la ligne.

15.2. Lorsque le ballon est sorti du terrain par une 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. Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit utiliser qu'un seul tir et uniquement en arrière. Les joueurs adverses doivent être à un minimum de 10 mètres (10,936 yards) de la balle.

15.3. Lorsque le ballon est sorti du terrain par une ligne de fond par un joueur attaquant, son maillet ou son vélo, l'équipe défendante effectuera une remise en jeu sous forme de sortie de but telle que décrite à l'article 15.4. Lorsque le ballon est sorti du terrain par une ligne de fond par un joueur défendant, son maillet ou son vélo, l'équipe attaquante effectuera une remise en jeu sous forme de corner telle que décrite à l'article 15.5. Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit utiliser qu'un seul tir. Les joueurs adverses doivent être à un minimum de 10 mètres (10,936 yards) de la balle.

15.4. 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.

15.4. 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.

15.5. 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.

15.6. 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.

Article 16 - Arrêt de jeu

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

16.2. La durée des arrêts de jeu est ajoutée par l'arbitre au temps réglementaire de la période concernée.

16.3. 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.

16.4. 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 17 - Enregistrement des points

17.1. Un but n'est valable que si le ballon entier a franchi la ligne de but entre les 2 poteaux et au-dessous de la barre transversale.

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

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

Article 18 - Prolongations

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 2 périodes de 10 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.

18.2. 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, de même que l'ordre dans lequel les joueurs vont tirer.

18.3. Les séries de tirs au but se dérouleront comme suit :

18.3.1. Un seul but, choisi par l'arbitre est utilisé.

18.3.2. 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.

18.3.3. 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.

18.3.4. Les joueurs de chaque équipe attendent leur tour de jouer à une distance minimum de 10 mètres (10,936 yards) derrière le point de penalty. Après avoir effectué son tir, le joueur revient se placer derrière ceux en attente.

18.3.5. À la fin de la série, l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

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

18.3.7. Le tireur du tir au but ne peut toucher la balle qu'une fois (à aucun moment, le tireur n'est autorisé à toucher une seconde fois le ballon). 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.

18.3.8. Le tireur et le gardien de but sont également tenus au respect de la règle de l'article 25 (Penalty).

Article 19 - Autorisations

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

19.1.1. 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.

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

19.1.3. De jongler en faisant rebondir le ballon sur le maillet.

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

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

19.1.6. De frapper le ballon avec la tête ou toute partie du corps (sauf article 23.2.).

19.1.7. D'accrocher le maillet d'un adversaire lorsque celui-ci est en train de frapper la balle à condition que le joueur le fasse avec un bras raide. Le joueur accrochant le maillet de son adversaire doit retirer son maillet aussitôt qu'il a empêché son adversaire de jouer la balle.

19.1.8. 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.

19.1.9. Faire passer la balle de son côté gauche vers son côté droit dans le cas où ce joueur prend la balle avec son maillet sur sa propre gauche à un adversaire qui avait initialement la balle sur son propre côté droit et si ce changement de côté est réalisé immédiatement après avoir pris possession de la balle.

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

Article 20 - Gardien de but

20.1. À l'intérieur de la zone de réparation, il est permis au gardien de but :

20.1.1. De se placer dans la trajectoire d'un adversaire. Il a le droit de passage comme défini à l'article 21. Tous les joueurs adverses doivent l'éviter. Néanmoins, un gardien de but ne doit pas délibérément percuter un adversaire.

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

20.1.3. 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, il y a penalty si le joueur n'est plus en contact avec son vélo.

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

Article 21 - Droit de passage

21.1. 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 22 - Rencontres

22.1. 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 à leur rencontre et ne pas gêner celui-ci.

Article 23 - Fautes

23.1. 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 penalty. 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".

23.2. Sont déclarées fautes, les actions de jeu suivantes :

23.2.1. Bousculer ou épauler un joueur.

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

23.2.3. Jouer ou toucher le ballon ou faire action de jeu avec un pied à terre. Dans un tel cas, le joueur ayant mis pied à terre doit s'éloigner de la balle et attendre qu'elle ait été touchée par un autre joueur avant de pouvoir à nouveau faire action de jeu.

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

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

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

23.2.7. Attaquer le porteur du ballon sur le côté opposé où se situe la balle par rapport au porteur de balle.

23.2.8. Couper la trajectoire ou zigzaguer devant le joueur ayant la balle et donc le droit de passage.

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

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

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

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

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

23.2.14. Jouer volontairement le ballon avec le pied.

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

23.2.16. Frapper ou retenir le maillet d'un adversaire (sauf tel que décrit par l'article 19.1.).

23.2.17. Changer la balle de côté par rapport à son vélo afin d'éviter la charge d'un adversaire (sauf tel que décrit à l'article 19.1.9.).

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

23.2.19. Tenir des propos insultants ou déplacés, proférer des menaces envers quiconque ou contester les décisions de l'arbitre.

23.2.20. 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.

23.3. L'article 19 (Gardien de but) prévaut sur les textes du paragraphe précédent (23.2.) en cas de contradiction.

23.4. Si l'arbitre estime la faute partagée, il remet le ballon en jeu en "chandelle" de la façon suivante : 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. Tous les autres joueurs doivent se trouver à une distance minimum de 10 mètres (10,936 yards). Si cette faute a eu lieu à moins de 10 mètres (10,936 yards) d'un but, la "chandelle" est jouée à un minimum de 10 mètres (10,936 yards) 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 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. Il est procédé à une remise en jeu en particulier comme conséquence d'un coup franc, d'une touche, d'une sortie de but ou d'un corner.

24.2. Tous les joueurs de l'équipe adverse à celle chargée de la remise en jeu (coup franc, corner, sortie de but, engagement après un but, sprint, chandelle) doivent être à plus de 10 mètres (10,936 yards) du ballon jusqu'à ce que la balle soit frappée. L'arbitre doit veiller au respect du recul avant de siffler la remise en jeu.

24.3. Sauf pour les sprints et les chandelles, le joueur effectuant la remise en jeu ne peut toucher le ballon qu'une seule fois et ne peut toucher à nouveau la balle que si elle a été touchée 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.

24.5. Si le joueur manque la remise en jeu en envoyant 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. Si le tir ainsi fait se conclue 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 (10,936 yards) du but, l'arbitre recule l'endroit de la remise en jeu afin que les joueurs adverses puissent se tenir sur la ligne de fond tout en respectant la distance réglementaire de 10 mètres (10,936 yards). L'arbitre recule le ballon suivant l'angle formé par l'axe du but et le point original de la faute.

Article 25 - Penalty

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

25.1.1. Le gardien de but est sur la ligne de fond entre les poteaux de but.

25.1.2. Le tireur est à proximité du ballon.

25.1.3. Les autres joueurs des deux équipes sont derrière la ligne des 25 mètres et ne peuvent franchir cette ligne tant que la balle n'a pas été jouée.

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 :

25.3.1. A l'arrêt ou en roulant, le tireur joue le ballon d'un coup de maillet 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 balle.

25.3.2. Le gardien de but ne peut qu'avancer sur sa ligne de but. Il ne peut pas aller en direction du ballon.

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

Article 26 - Joueurs mis hors jeu

26.1. 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 :

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

26.2. 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.

26.3. Aucun joueur exclu du terrain ne pourra être remplacé durant le temps de l'exclusion.

Article 27 - L'arbitre

27.1. L'arbitre officie à pied.

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

27.3. Il 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.

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

Article 28 - Fin de partie

28.1. La fin d'une période est 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 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 pour suite à donner.

Article 30 - Accidents - Changement de matériel

30.1. 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.

30.2. 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).

30.3. En cas de blessure, le joueur doit sortir du terrain pour se faire soigner (sauf si la blessure est suffisamment importante pour qu'il ne puisse être bougé).

30.4. 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 doit avoir demandé et obtenu l'accord de l'arbitre pour entrer en jeu.

Article 31 - Etat du terrain

Si le terrain est rendu impraticable avant ou pendant la partie, seul l'arbitre est habilité pour juger de l'opportunité de commencer ou d'interrompre le match. Il peut prendre l'avis des 2 capitaines.

