

CYCLISME EN SALLE – POLO-VELO EN SALLE

DEFINITION ET RÈGLES GENERALES POUR LE POLO-VELO EN SALLE A DEUX JOUEURS

Chapitre I - CONDITIONS TECHNIQUES	2
§ 1 - Type de sport.....	2
§ 2 - Jury	2
§ 3 - Terrain de jeu et dimensions.....	2
§ 4 - Bordure d'encadrement du terrain	3
§ 5 - Marquage du terrain	4
§ 6 - Cages de but	4
§ 7 - Balle	5
§ 8 - Equipement sportif.....	5
§ 9 - Bicyclettes.....	5
§ 10 - Maillot de polo-vélo en salle	7
§ 11 - Dégâts matériel et changement de vélo	8
§ 12 - Déroulement des matches	8
§ 13 - Catégories d'âge / Durée des matches / Prolongations.....	8
Chapitre II - RÈGLES DU JEU	9
§ 1 - Règles générales.....	9
§ 2 - Engagement.....	11
§ 3 - Début du jeu	11
§ 4 - Interruptions / Coups de sifflet / Balle neutre	11
§ 5 - Règle de l'avantage.....	12
§ 6 - Franchissement de la ligne de but / Retour au droit de jouer	12
§ 7 - Buts marqués.....	12
§ 8 - Sortie en touche	13
§ 9 - Corner.....	13
§ 10 - Défense du but	14
§ 11 - Surface de réparation.....	14
§ 12 - Coup franc	15
§ 13 - Tirs de réparation (penalties)	15
§ 14 - Coups de sifflet.....	16
§ 15 - Réclamations / Comportement inconvenant / Anti-sportivité grave / Avertissements	17
§ 16 - Blessures et élimination de joueurs ou d'équipes	18
Chapitre III - RÉSULTATS / DÉCOMPTE DES POINTS / RÉCLAMATIONS.....	19
§ 1 - Résultats	19
§ 2 - Décompte des points.....	19
§ 3 - Egalité de points / Matches d'appui.....	19
§ 4 - Tirs de réparation (penalties)	20
§ 5 - Réclamations	21
Chapitre IV - CLASSIFICATION DES ÉPREUVES / CLASSEMENT UCI	23
§ 1 - Classification des épreuves	23
§ 2 - Classement UCI.....	23

Chapitre I - CONDITIONS TECHNIQUES

§ 1 - Type de sport

1.001 Le polo-vélo en salle se pratique dans un gymnase ou un hall de sport. Les surfaces de sol adéquates sont les suivantes : bois, parquet, panneaux à base de copeaux, « Triplex » ou « Isorel » et revêtements synthétiques (durs).

Un match se dispute entre deux équipes composées chacune de deux joueurs.

§ 2 - Jury

1.002 Les compétitions de polo-vélo en salle doivent être supervisées par un jury se composant d'au moins un commissaire, un chronométreur et un secrétaire.

Il peut y avoir plusieurs commissaires et juges d'observation. Les juges d'observation doivent être titulaires d'une licence de commissaire.

1.003 Si aucun commissaire en chef n'a été nommé avant le début des compétitions, il convient d'en désigner un avant le début des matches.

Le commissaire en chef est responsable du déroulement conforme aux règles de la totalité des rencontres de la journée ou de l'ensemble d'un tournoi.

1.004 Le commissaire en charge d'un match est responsable de l'application des règles du jeu.

1.005 Le juge d'observation a pour mission de suivre le cours du jeu sur le terrain.

Il prend place à hauteur de la ligne de but sur le côté opposé à celui de la zone des entraîneurs.

Il montre au commissaire d'une manière visuelle, en levant le bras, qu'il voudrait participer à la décision.

Le juge d'observation indique toujours la direction des sorties de balle en corner ou en touche.

Le commissaire peut demander à tout moment l'avis du juge d'observation.

1.006 Le chronométreur est chargé de contrôler la durée de jeu, de donner clairement le signal de fin de la première mi-temps, de la fin du match et, sur décision du commissaire, d'arrêter le chronomètre.

Le temps indiqué par le chronométreur est décisif.

Ce dernier doit surveiller le temps s'écoulant entre les deux mi-temps et avertir le commissaire après 1'45".

1.007 Le secrétaire prend note des buts marqués et établit la liste des résultats. Le secrétaire ou le speaker annonce le résultat ainsi que toute autre information importante sur la suite du tournoi.

§ 3 - Terrain de jeu et dimensions

1.008 Les dimensions du terrain servant à des compétitions internationales doivent être de 14 x 11 mètres.

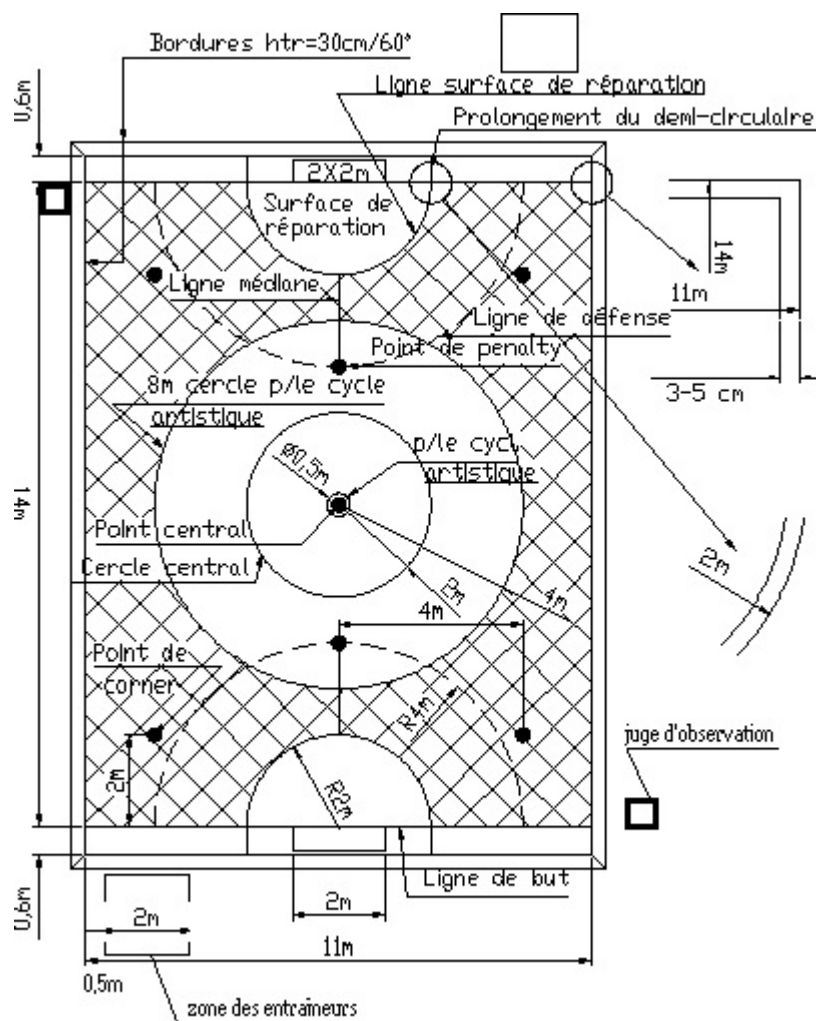
1.009 Pour des compétitions internes à chaque nation, des dimensions minimales de 11 x 9 mètres sont toutefois tolérées.

1.010 A l'extérieur du terrain, un espace minimum de 0,60 mètre doit être libre au-delà de toute la longueur des deux lignes de but. Les dimensions sont prises entre le côté extérieur de la ligne de but prolongée et la bordure d'encadrement du terrain.

1.011 Tout autour du terrain, une zone libre d'au moins 0,60 mètre doit être aménagée. Les dimensions sont prises entre la bordure d'encadrement du terrain et le mur ou le public.

1.012 Le cercle de 8 mètres et celui de 0,5 mètre sont uniquement nécessaires pour la pratique du cyclisme artistique.

De la publicité est autorisée dans la zone hachurée, mais il convient de veiller à ce que l'entièreté de la surface présente la même texture.



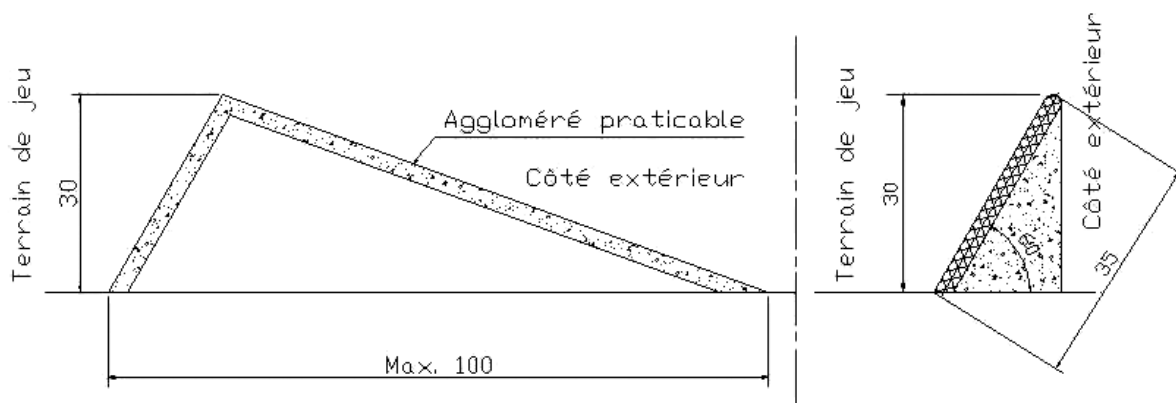
§ 4 - Bordure d'encadrement du terrain

1.013 La totalité de la surface de jeu doit être entourée d'une bordure inclinée composée de bois ou d'une autre matière composite.

1.014 La bordure d'encadrement doit présenter les dimensions suivantes :

Hauteur: 0,30 mètre

Inclinaison par rapport au sol: 60° à 70° (voir des sin)



Les bords de la partie supérieure doivent être arrondis et ne peuvent présenter aucune aspérité.

1.015 La bordure d'encadrement ne doit pas être fixée au sol.

1.016 La bordure d'encadrement peut porter des publicités.

§ 5 - Marquage du terrain

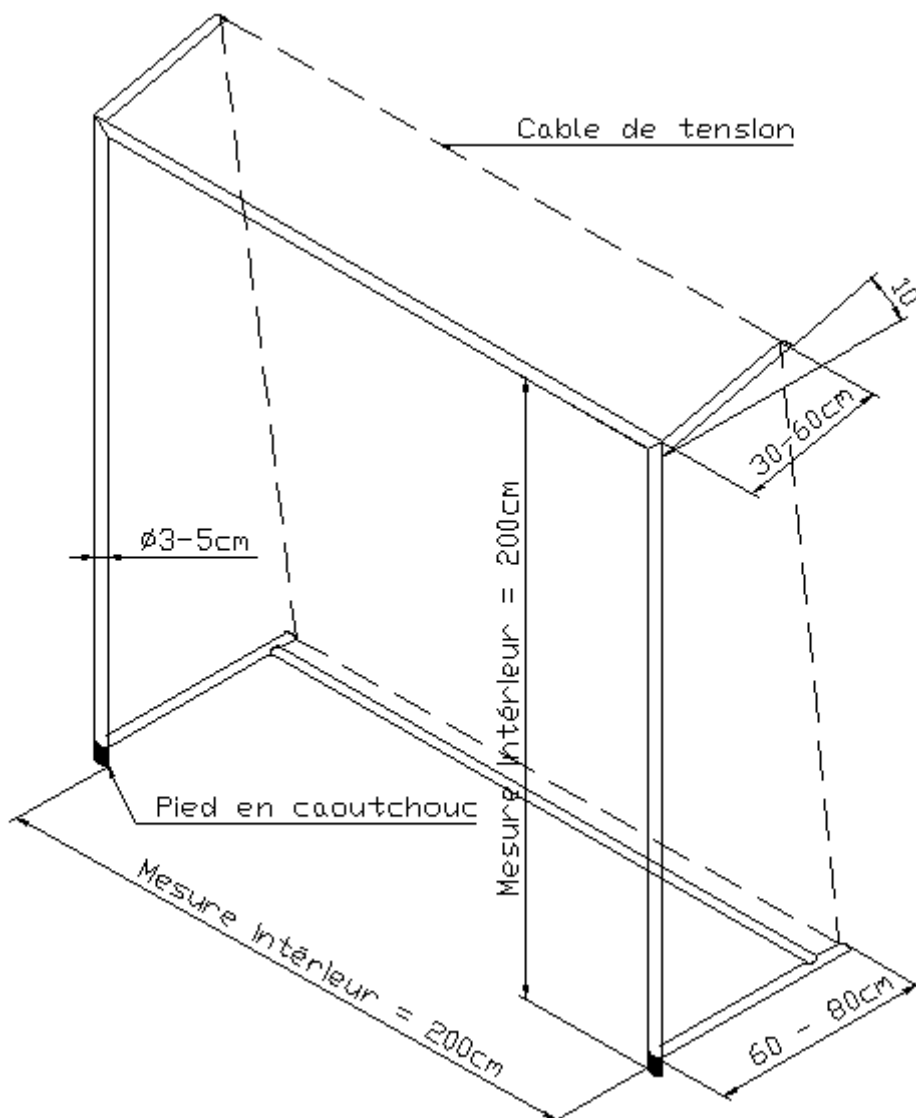
1.017 Le terrain doit être marqué conformément au règlement par des lignes et des points bien apparents et précis (voir illustration ci-après).

1.018 L'épaisseur des lignes doit se situer entre 3 et 5 cm. Les points doivent présenter un diamètre de 10 à 15 cm.

1.019 Toutes les mesures sont exprimées en dimensions extérieures.

§ 6 - Cages de but

1.020 Les cages de but doivent avoir les dimensions et être construites conformément à l'illustration ci-après.



1.021 Les cages de but doivent être équipées d'un filet (et non d'un grillage) dont la dimension des mailles doivent permettre d'arrêter la balle.

1.022 Les buts ne doivent pas être fixés au sol.

§ 7 - Balle

1.023 L'enveloppe de la balle de polo-vélo en salle doit être en tissu et avoir un diamètre compris entre 9,5 et 10,5 cm. Elle doit être parfaitement sphérique. Son poids doit se situer entre 175 et 240 grammes. C'est au commissaire de décider si la balle est apte au jeu.

§ 8 - Equipement sportif

1.024 L'équipement sportif se compose d'un maillot ou T-shirt, d'un short ou d'un cuissard cycliste. Le T-shirt doit être rentré dans le short (pour éviter un risque d'accident). Le port d'une combinaison de compétition une pièce est autorisée, de même que celui d'un cuissard long ou d'un « legging » collant aux membres inférieurs.

Si le cuissard cycliste est à bretelles, un maillot collant peut être porté par-dessus. Les deux membres de chaque équipe doivent porter le même équipement.

1.025 Des chaussures de sport doivent être utilisées.

1.026 Des chaussettes ou bas, avec ou sans pied, montant jusqu'aux genoux doivent être portés, sauf en cas de port d'un cuissard long ou d'un legging.

1.027 Le port de gants, bandeau à transpiration et casque de cycliste est autorisé.

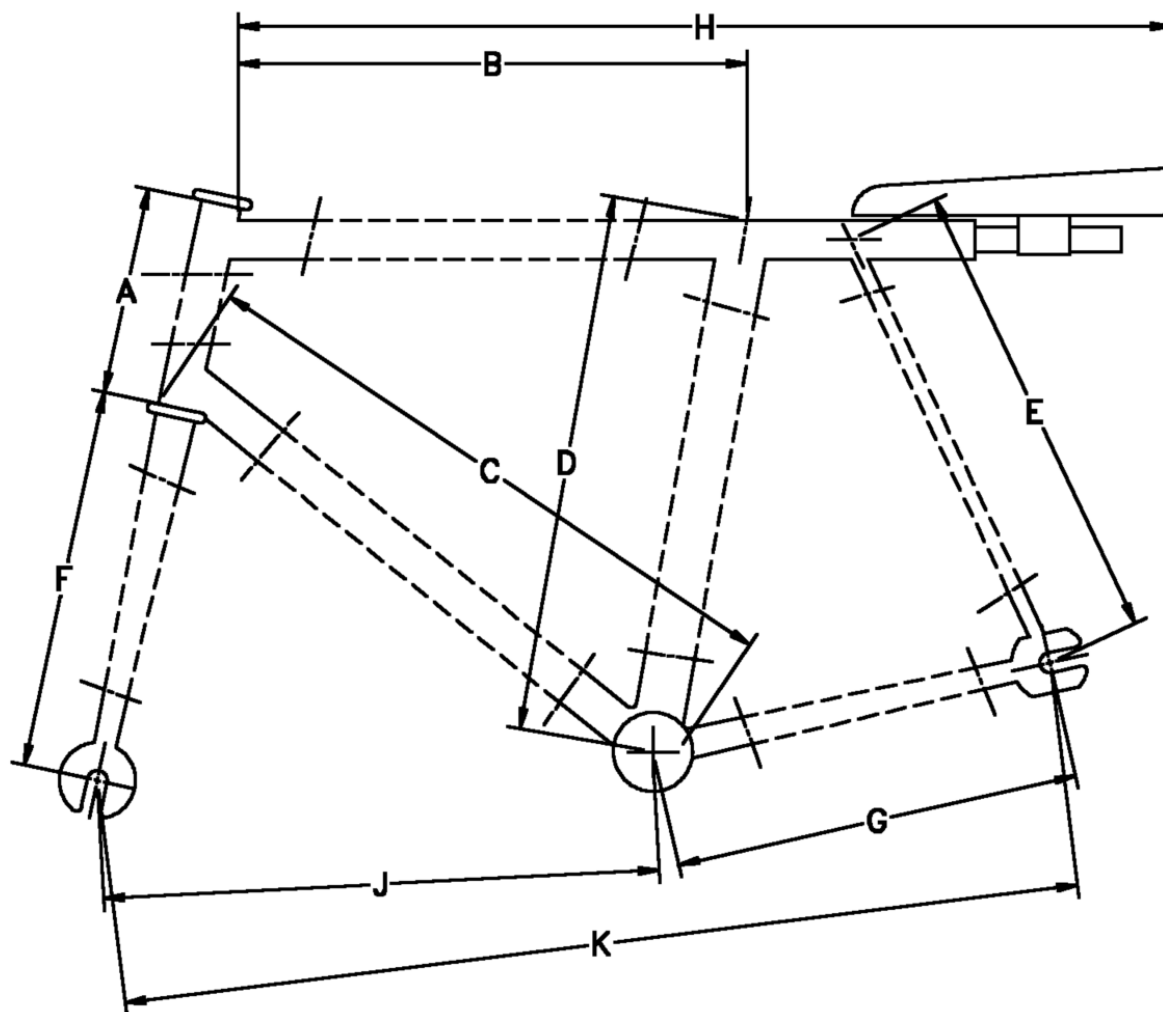
1.028 Le port d'effets/objets pouvant être dangereux pour les autres joueurs est interdit (ex. : bijoux, montre, piercing).

1.029 Lorsque les deux équipes se présentent avec une tenue de couleur identique, l'une d'entre elles doit impérativement se changer. Si aucune d'entre elles ne se porte volontaire, le commissaire procède à un tirage au sort. Si l'équipe désignée refuse toujours, elle perd le match sur le score de 0-5.

1.030 La publicité sur les équipements sportifs est autorisée pour autant qu'elle reste en conformité avec les règlements de l'UCI.

§ 9 - Bicyclettes

1.031 Les vélos doivent être construits conformément aux directives et dimensions suivantes:



Dimensions :

A = 150 - 180 mm	B = 395 - 455 mm
C = 560 - 610 mm	D = 500 - 550 mm
E = 400 - 500 mm	F = 370 - 410 mm
G = 360 - 410 mm	H = 815 - 960 mm
J = 530 - 580 mm	K = 920 - 970 mm

Pour les vélos de plus petite taille, ces dimensions peuvent être modifiées proportionnellement au diamètre des roues.

Les tubes du cadre peuvent être ronds ou ovales. Les tubes courbés sont autorisés. La coupe transversale la plus grande des tubes ne peut pas excéder 50 mm.

Le raccordement des tubes ne doivent pas comporter de renforts ou de supports de dimensions supérieures au diamètre de la balle.

Les nouveaux types de bicyclettes déviant de ces normes doivent être homologués par la commission du Cyclisme en Salle de l'UCI.

1.032 Pédalier

La distance entre le point le plus bas du plateau du pédalier et le sol doit être au moins égale à 220 mm (± 2 mm).

1.033 Manivelles

La longueur des manivelles entre le roulement central du pédalier et l'axe central de la pédale doit se situer entre 135 et 170 mm.

1.034 Guidon

La largeur hors-tout du guidon ne peut pas dépasser 380 mm. Les extrémités du guidon doivent être obstruées pour éviter les accidents.

1.035 Selle

Elle peut être en cuir ou en matière plastique. Sa longueur maximale ne doit pas dépasser 300 mm et sa largeur maximale 200 mm. La selle doit être fixée directement sur la tige de selle (extension directe du tube supérieur du cadre). Il est interdit de jouer sans selle.

1.036 Pédales

Les parties métalliques des pédales doivent être enveloppées de caoutchouc ou de plastique.

1.037 Roues

Les roues avant et arrière doivent être de même diamètre. Ce diamètre ne peut en aucun cas être supérieur à 26" (selon la norme DIN7168 des roues de 26 pouces \pm 3 mm) ni inférieur à 20". Seules les roues à rayons sont autorisées.

Les roues à disque (pleines) sont interdites.

1.038 Braquet

Un tour de pédalier doit déplacer la bicyclette de 2,0 m au minimum et de 3,20 m au maximum.

1.039 Généralités

L'utilisation d'équipements dangereux et d'autres artifices tels que cadres reconstruits, cale-pieds, etc., est interdite.

Les moyeux avant et arrière ainsi que le tendeur de chaîne doivent être munis de capuchons de protection ou protégés par des écrous borgnes.

§ 10 - Maillet de polo-vélo en salle

1.040 Le maillet de polo-vélo en salle est composé d'un manche et d'une masse.

Le manche peut être composé de n'importe quelle matière. Sa hauteur ne doit pas dépasser 1 m et son diamètre ne pas dépasser 2,5 cm.

La poignée du manche peut avoir une longueur maximale de 40 cm et ne pas engendrer un épaississement du manche de plus de 2 cm (de sorte que le manche et sa poignée pris ensemble aient un diamètre maximum de 4,5 cm).

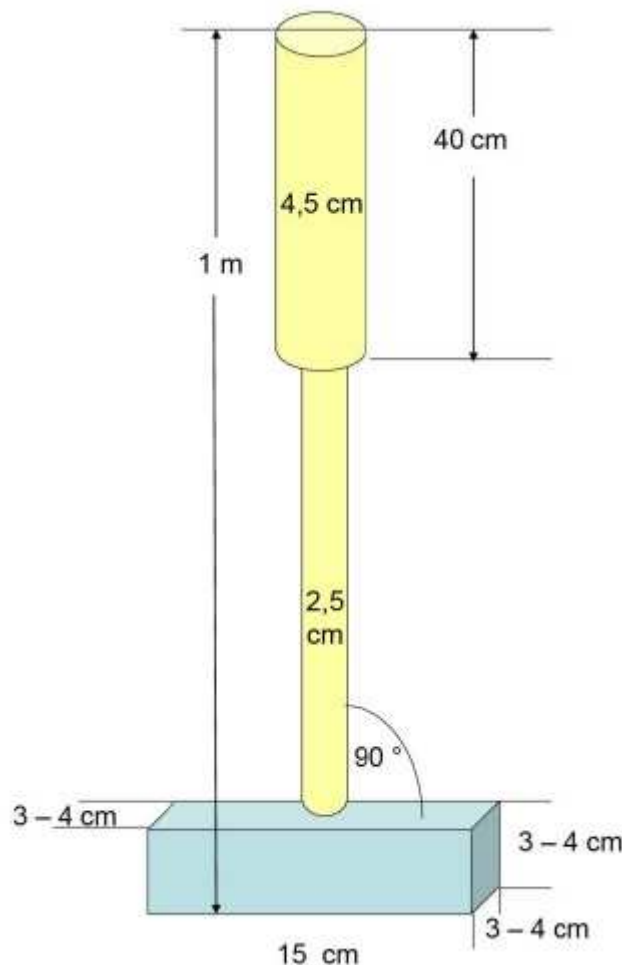
Le manche doit être raccordé perpendiculairement à la masse dans la partie supérieure de celle-ci. Le manche du maillet ne doit comporter aucune courbure sur toute sa longueur.

La masse du maillet est composée de bois. Sa coupe transversale est rectangulaire ou trapézoïdale (avec au moins deux côtés parallèles) et a les dimensions suivantes :

- longueur : 150 mm,
- largeur : 30-40 mm,
- hauteur : 30-40 mm.

L'angle de la base inférieure de la masse avec les faces de tir (côtés) ne doit pas être inférieur à 75 degrés.

Les modifications du maillet, telles que apposer une bande collante sur la masse, ne sont pas autorisées.



§ 11 - Dégâts matériel et changement de vélo

1.041 Il est interdit de continuer à jouer sur un vélo endommagé pouvant représenter un danger pour les autres joueurs.

Si le commissaire décide que le vélo doit être remplacé car il risque de blesser un autre joueur, le temps sera stoppé durant le remplacement du vélo.

Le joueur concerné continuera à jouer immédiatement après avoir changé de vélo. Il est interdit d'attendre jusqu'à ce que le vélo soit réparé.

1.042 Tout changement de vélo doit s'effectuer à l'extérieur du terrain où se déroule le jeu, derrière sa propre ligne de but prolongée (zone des entraîneurs) et sans gêner l'adversaire. Aucun entraîneur ni mécanicien ne peut pénétrer sur le terrain durant le déroulement du match (ne pas dépasser la bordure d'encadrement du terrain). Si cela est malgré tout le cas, leur équipe sera sanctionnée par un tir de réparation (penalty) (4 mètres).

§ 12 - Déroulement des matches

1.043 Avant le début du premier match, chaque équipe doit être informée du mode de déroulement de la compétition (formation des groupes, ordre et horaires).

§ 13 - Catégories d'âge / Durée des matches / Prolongations

1.044 Le polo-vélo en salle est divisé en catégories d'âge:

- minimes jusqu'à 14 ans = moins de 15,
- cadets jusqu'à 16 ans = moins de 17,
- juniors jusqu'à 18 ans = moins de 19,

- espoirs jusqu'à 23 ans = moins de 23,
- élites à partir de 19 ans = à partir de 19.

L'âge atteint dans l'année détermine la catégorie. Par exemple, un joueur atteignant l'âge de 18 ans au cours d'une année est autorisé à jouer toute l'année dans la catégorie Juniors.

Dans les fédérations nationales, les championnats peuvent en outre être divisés pour réduire le nombre de participants ou combinés si le nombre de participants est trop restreint.

1.045 La durée de jeu (match) est fonction des différentes catégories :

- élites et espoirs : 2 x 7 minutes,
- juniors : 2 x 6 minutes,
- cadets et minimes : 2 x 5 minutes.

La durée des matches peut être réduite au maximum à 2 x 5 minutes pour certains tournois ou pré-qualifications.

La durée de jeu comprend toujours deux mi-temps, hors temps nécessaire au changement de côté (deux minutes).

1.046 La durée de jeu d'un match d'appui est d'une seule mi-temps (sans changement de camp): 1 x 7, 1 x 6 ou 1 x 5 minutes en fonction de la durée normale du jeu de la catégorie concernée.

1.047 La durée maximale autorisée pour le changement de côté ne pourra dépasser 2 minutes. Après deux avertissements verbaux, les infractions aux règles seront sanctionnées par un avertissement officiel à l'équipe concernée (les deux joueurs). Si l'équipe ignore l'avertissement officiel, un second avertissement sera donné et le match sera en conséquence arrêté.

1.048 Pendant la durée du jeu, les pertes intentionnelles de temps, les interruptions de jeu dont la responsabilité incombe à un joueur ou à une équipe peuvent être sanctionnées après un avertissement (photo 4) par le commissaire. Dans ce cas, le commissaire annonce au chronométrateur, le temps de la prolongation (20 secondes au minimum).

Le temps de jeu restant doit alors être annoncé clairement. Si l'annonce du temps se fait par voie électronique, l'annonce verbale peut être ignorée.

Le commissaire fait redémarrer le jeu d'un coup de sifflet. En cas de sortie de la balle, il doit siffler également pour donner l'information correcte au chronométrateur.

1.049 Si le coup de sifflet mettant fin à la première mi-temps est donné trop tôt ou trop tard, la seconde mi-temps doit être prolongée ou raccourcie en conséquence.

En cas d'opinions divergentes sur le temps exact restant, l'avis du chronométrateur prime toujours. A la fin de la mi-temps et à la fin du match, c'est le signal du chronométrateur qui est déterminant.

Les buts marqués au cours d'une durée de jeu prolongée par erreur ne seront pas annulés. Si le signal de fin est donné trop tôt, la durée de match restant sera disputée après l'annonce du temps restant. En cas de désaccord concernant le temps, c'est le commissaire qui décidera après avoir consulté le chronométrateur.

Après le signal final du chronométrateur, s'il est nécessaire d'effectuer un tir, il sera exécuté et seulement après, la fin du match sera sifflée par le commissaire.

Chapitre II - RÈGLES DU JEU

§ 1 - Règles générales

2.001 Les marquages du terrain sont neutres.

2.002 Les joueurs peuvent envoyer la balle dans le but adverse par des coups donnés à la balle avec le maillet ou avec le corps à l'exception des mains et des pieds. Une main doit tenir le guidon et les deux pieds doivent se trouver sur les pédales. Si ce n'est pas le cas, le but n'est pas accordé et l'action ne donne droit ni à un pénalty, ni à un corner.

Lors d'une telle situation, le jeu doit continuer depuis la marque droite du corner avec un ballon de remplacement.

Pour pousser et frapper la balle, toutes les parties de la masse du maillet peuvent être utilisées. Le ricochet de la balle sur le vélo ou le corps d'un joueur est considéré comme un tir valable. Les coups de tête sur la balle sont autorisés.

2.003 Les fautes suivantes sont considérées comme des infractions aux règles du jeu et seront sanctionnées:

- gêner l'adversaire (l'empêcher volontairement de rouler, le pousser, le retenir ou le tenir),
- prendre appui sur un poteau du but ou sur un mur,
- prendre appui sur un joueur avec les mains ou le corps,
- interpeller à haute voix (son coéquipier, l'entraîneur, l'adversaire ou toute autre personne),
- protester (contre son partenaire, l'adversaire, le commissaire, le jury, les entraîneurs ou le public).

A la suite d'un arrêt de jeu (penalty, corner, coup franc), le gardien de but n'a plus le droit de tenir ou toucher la cage de but dès le coup de sifflet de la reprise du jeu.

2.004 Les attaques sont toujours à mener sur la balle et non sur l'adversaire, son vélo ou son maillet.

2.005 La balle ne doit pas être immobilisée longtemps inutilement sur le terrain de jeu, ni jouée en avant et en arrière contre la bordure du terrain si l'adversaire ne gêne pas le développement du jeu. Jouer la balle avec la roue avant est fondamentalement interdit. Il est seulement permis de s'aider de la roue avant pour libérer une balle contre une bordure du terrain. De telles infractions seront sanctionnées par un tir au but.

2.006 Si la balle reste bloquée dans les bicyclettes ou sur le joueur, ce dernier est obligé de la dégager immédiatement, si nécessaire en s'aidant de la main. Bien entendu, le joueur ne doit pas se procurer un avantage dans cette situation ou faire une passe à la main. S'il se procure clairement un avantage, il commet une infraction aux règles du jeu.

2.007 Le joueur ne peut abandonner ou sauter de son vélo pour intercepter une balle qui est hors de sa portée. En cas de récidive, un avertissement officiel sera adressé au joueur fautif.

2.008 Seules deux personnes responsables de l'équipe ont le droit de rester sur les chaises du côté gauche du but, derrière la bordure, entre les lignes marquées au sol et le côté latéral de la surface de jeu (zone d'entraîneurs).

2.009 En levant le bras pour frapper la balle, comme lors d'un tir, le maillet ne doit pas être levé au-delà de la hauteur du guidon et de la selle.

2.010 Une attaque sur le porteur du ballon du côté opposé à celui où se situe la balle ne peut être effectuée que dans le cas où le porteur de la balle ne sera pas gêné dans son mouvement (par cette attaque) ou dans le cas où le porteur du ballon sera de toute façon gêné (que cette attaque ait lieu ou pas).

2.011 Anti-jeu (jouer le temps)

Si le commissaire est convaincu qu'une équipe essaie de monopoliser la balle pour gagner du temps afin de maintenir le score du moment, il doit en informer les joueurs en déplaçant ses bras (voir illustration 4 – Invitation à jouer) et en leur ordonnant « Jouez ! ».

Chaque équipe dispose de 20 secondes pour développer une attaque. Si l'équipe ignore le signal donné et ne termine pas son attaque, le commissaire interrompt la partie.

Cette perte de temps sera sanctionnée d'un coup franc accordé à l'adversaire au centre du terrain.

2.012 Si un joueur se situe au-delà de la ligne de but avec ses deux roues, il est autorisé à jouer avec son maillet à l'intérieur de l'aire de jeu.

§ 2 - Engagement

2.013 Avant la rencontre, le commissaire procède à un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui engagera la partie. L'équipe qui remporte le tirage au sort débute la première mi-temps. L'autre équipe entamera la deuxième mi-temps.

Après chaque but, l'équipe qui a encaissé le but réengagera le match.

§ 3 - Début du jeu

2.014 La balle doit être placée sur le point central du terrain de jeu au début du match, après le changement de côté et après chaque but validé.

2.015 Au début de la première ou deuxième mi-temps ainsi qu'après chaque but accordé, les joueurs peuvent se placer n'importe où sur le terrain, à l'exception du cercle central et dans la surface de réparation de l'équipe adverse.

2.016 Après le coup de sifflet d'engagement, l'équipe qui attaque peut pénétrer dans le rond central et jouer la balle. La balle peut être touchée plusieurs fois par le joueur qui a engagé. L'équipe qui défend peut pénétrer dans le rond central dès que le joueur chargé de l'engagement touche la balle.

2.017 Si un membre de l'équipe adverse se trouve dans le rond central avant que la balle soit jouée, le défenseur sera sanctionné par un coup franc à l'endroit où il est entré dans le rond central. Le commissaire peut donner l'avantage à l'équipe attaquante si l'attaque peut se développer sans être gênée.

§ 4 - Interruptions / Coups de sifflet / Balle neutre

2.018 Le début de chaque mi-temps et toute autre interruption du jeu sont signalés par un coup de sifflet du commissaire. A chaque but accordé, le commissaire donne un long coup de sifflet. La mi-temps et la fin du match sont signalées par le chronométrateur. Pour confirmer la fin de la première mi-temps ou la fin du match, le commissaire siffle deux coups longs, mais le signal sonore, dont le début détermine la fin du jeu, est donné par le chronométrateur.

2.019 Le commissaire doit interrompre le jeu :

- en cas d'infraction de quelque sorte que ce soit contre les règles,
- lorsque la balle quitte les limites du terrain de jeu,
- après un but accordé,
- lorsque la balle touche le plafond.

Le commissaire doit interrompre la partie et le chronomètre :

- quand un joueur, le jury ou d'autres personnes doivent être informés verbalement,
- quand le score ou la durée de jeu ne sont pas clairs,
- quand un joueur est blessé ou lorsqu'il y a suspicion de blessure,
- en cas d'avertissement officiel,
- en cas de disqualification,
- quand le terrain de jeu a été modifié ou n'est plus conforme aux règles.

2.020 Le chronomètre n'est pas interrompu en cas d'ennui mécanique sur un vélo ou d'ennui vestimentaire d'un joueur, sauf si des objets sont disséminés sur le terrain ou en cas de tenue vestimentaire indécente.

2.021 Un match interrompu pour une raison quelconque sans que la balle soit sortie des limites du terrain, ou sans qu'il y ait eu faute, sera repris par une «balle neutre». Une «balle neutre» sera accordée lorsque la balle touche le plafond ou un quelconque objet étranger tel que les systèmes d'éclairage.

Dans tous les cas, la «balle neutre» est placée sur le point central du terrain. Les joueurs doivent attendre en dehors du rond central et ne peuvent entrer dans le cercle et toucher la balle qu'après le coup de sifflet du commissaire. Le joueur qui prend la balle peut la toucher plusieurs fois.

§ 5 - Règle de l'avantage

2.022 Un joueur ne doit jamais tirer avantage d'une infraction qu'il vient de commettre. Par conséquent, l'arbitre peut décider de ne pas interrompre le jeu si l'équipe non fautive retire un avantage de la situation, même quand l'autre équipe a commis une faute.

Lorsqu'un avantage est octroyé, le commissaire l'annonce en levant le bras (voir illustration 2 - avantage) et en disant « Continuez ! ».

Un avantage octroyé ne peut plus être remis en cause.

§ 6 - Franchissement de la ligne de but / Retour au droit de jouer

2.023 Si, pendant la durée du jeu (hors interruptions ou changement de côté), un joueur tombe, touche le sol, prend appui sur un autre joueur, contre un mur ou contre la bordure d'encadrement du terrain, sur la balle ou contre la cage du but, il se trouve dans l'impossibilité de poursuivre le jeu à partir de cet instant.

2.024 Pour pouvoir reprendre part au jeu, le joueur concerné doit se rendre immédiatement derrière sa ligne de but (à pied ou à vélo) et rentrer dans le terrain de jeu du même côté. Il devra franchir la ligne de but en dehors de la surface de réparation avec l'une des roues pour obtenir à nouveau le droit de jouer.

2.025 Lorsqu'un joueur qui n'est pas autorisé à participer au jeu perturbe le déroulement du match en restant à terre ou debout, en restant trop longtemps dans la zone de jeu, en continuant à marquer, en retenant son adversaire ou en touchant la balle pour désavantager l'adversaire, il commet une infraction aux règles de jeu et doit être sanctionné d'un coup franc.

2.026 Si un joueur situé dans sa propre surface de réparation touche le sol ou prend appui contre la cage de but, il doit quitter immédiatement à pied ou en vélo sa surface de réparation et franchir la ligne de but pour pouvoir participer à nouveau au jeu.

Le joueur concerné doit franchir la ligne de but de telle sorte que la surface d'appui de ses deux roues ait quitté la surface de réparation et qu'au moins une roue ait franchi la ligne de but en dehors de la surface de réparation.

2.027 Si un défenseur n'ayant pas l'autorisation de participer au jeu reste dans la surface de réparation, un tir de réparation à 4 m (penalty) sera accordé s'il touche la balle (lui ou son vélo) ou gêne l'adversaire.

2.028 Les infractions contre le franchissement de la ligne de but dans le terrain seront sanctionnées d'un coup franc ou, lorsqu'elles sont commises dans la surface de réparation, d'un tir de réparation (penalty).

§ 7 - Buts marqués

2.029 Un but marqué est valable si la balle a franchi la ligne de but entre les poteaux du but.

Quand la balle roule sur le sol, toute la surface d'appui de la balle doit franchir complètement le bord arrière de la ligne de but.

Le même principe (point central de la balle) s'applique à toutes les balles aériennes.

Le but est également validé si le tireur tombe de son vélo après son tir.

2.030 Lorsque la cage de but est déplacée de ses marques durant le match et qu'un but est marqué, ce sont les poteaux de la cage et non les marquages au sol qui sont pris en compte. Si la balle franchit la ligne imaginaire entre les montants de la cage, le but est validé.

2.031 Un tir accidentel d'un joueur ou une balle déviée dans son propre but est toujours en faveur de l'adversaire.

2.032 Si une infraction aux règles commise par un adversaire ou d'autres circonstances empêchent un but d'être marqué, ce but ne sera jamais reconnu comme valable.

Si une quelconque infraction aux règles a empêché un but, un coup franc ou un tir de réparation (penalty) (si la faute s'est produite dans la surface de réparation) sera accordé.

2.033 Après un but non valable, la balle doit être placée sur le point de corner droit et peut être jouée par l'équipe qui défend.

§ 8 - Sortie en touche

2.034 Lorsque la balle sort des limites du terrain par les bordures latérales en roulant au sol ou en l'air, le match doit être interrompu par un coup de sifflet. Le commissaire doit replacer la balle à 1 mètre de la bordure, à hauteur du point où elle est sortie du terrain. C'est l'équipe qui n'a pas envoyé la balle en touche qui la remet en jeu. Les adversaires doivent se trouver à une distance d'au moins 2 m de la balle et le commissaire permettre la reprise du match sans le moindre signal sonore. Si l'adversaire se situe à moins de 2 m, un coup franc sera octroyé.

2.035 Lorsque la balle est envoyée par l'équipe attaquante derrière la ligne de sortie de but adverse (en dehors de la cage), elle est placée sur le point de corner du côté par lequel elle est sortie. Lorsque la balle franchit la ligne de but, le commissaire doit siffler. L'équipe qui défend peut reprendre la partie sans signal de la part du commissaire.

2.036 A la suite d'une sortie, la balle peut être touchée plusieurs fois par le joueur qui sert.

2.037 La remise en jeu d'une balle en touche n'est plus effectuée après le coup de sifflet de la mi-temps ou de fin de partie.

§ 9 - Corner

2.038 Si la balle est envoyée derrière sa propre ligne de but (en dehors de la cage) par un défenseur (corps ou vélo), le commissaire doit arrêter le match en sifflant et octroyer un corner à l'équipe adverse. La remise en jeu sur corner se fait sur le point de corner du côté où la balle est sortie du terrain après un coup de sifflet de l'arbitre. Tous les joueurs doivent être en position correcte.

2.039 Pour l'exécution d'un corner, le joueur défenseur (gardien de but) doit se trouver avec ses deux roues dans sa surface de réparation, tandis que son équipier doit se trouver derrière la ligne médiane, à l'opposé du point de corner. Il doit observer une distance minimale de 4 mètres en dehors de la ligne de défense en pointillés. Dès que la balle a été jouée, il peut franchir la ligne médiane et le gardien de but pourra quitter sa surface de réparation. La balle est considérée comme jouée dès qu'elle est touchée par le joueur attaquant après le coup de sifflet de l'arbitre. Le second joueur attaquant n'est pas autorisé à entrer dans la surface de réparation de l'équipe qui défend, ni dans la zone opposée entre la surface de réparation et la ligne de défense en pointillés. La ligne médiane entre le point de penalty et le centre de la surface de réparation est considérée comme un «mur», même dans la surface de réparation. Cela signifie que ce «mur» ne peut pas être franchi par un attaquant ou un défenseur avant que le corner ait été exécuté. Cela concerne à la fois la zone de contact au sol de la roue mais aussi la partie la plus avancée de la roue, du vélo ou du corps.

2.040 Le joueur qui tire le corner ne peut toucher la balle qu'une seule fois. Une balle de corner servie qui rebondit sur l'encadrement du but ou sur la bordure du terrain ne peut pas être touchée une deuxième fois par le joueur qui sert tant qu'aucun autre joueur n'a touché la balle.

2.041 Un corner sera toujours exécuté même si le temps réglementaire du match (mi-temps et fin du match) est écoulé.

Si un but est marqué sur corner une fois le temps réglementaire du match (mi-temps et fin du match) écoulé, il ne sera validé que si la balle pénètre dans le but directement ou à la suite d'une erreur défensive du gardien de but.

Les deux autres joueurs ne peuvent ni intervenir dans l'action ni feinter l'adversaire une fois le match terminé.

2.042 Un corner tiré après le temps réglementaire et dévié par le gardien de but ne peut pas donner lieu à un autre corner.

Une parade non conforme aux règles sera sanctionnée par un tir de réparation, qui sera encore exécuté.

§ 10 - Défense du but

2.043 Toute infraction aux règles commise par le gardien de but dans la surface de réparation sera sanctionnée par un tir de réparation (penalty).

2.044 La défense du but peut être assurée alternativement par les deux joueurs d'une équipe. Le gardien de but peut utiliser une ou les deux mains pour défendre son but, pour autant que les deux roues de son vélo se trouvent dans la surface de réparation, que ses deux pieds soient sur les pédales du vélo et qu'il ait le droit de jouer.

2.045 Une balle interceptée (tenue) par le gardien de but dans la surface de réparation ne peut pas être lancée au-delà de la ligne de défense pointillée. La balle doit toucher le sol dans les 3 secondes. La balle ne doit pas être lancée vers l'avant en direction du coéquipier (tête, corps, vélo) tant que le coéquipier se trouve en dehors de la ligne de défense.

Il n'y a pas d'infraction lorsqu'une balle repoussée rebondit devant la ligne de défense puis franchit cette ligne en roulant au sol.

2.046 Tant qu'il n'a pas intercepté la balle d'une ou des deux mains, le gardien de but peut repousser la balle des mains (et même la repousser deux fois), même si elle franchit la ligne de défense.

2.047 Une balle repoussée des mains et qui continue à rouler, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la ligne de défense, ne peut donner lieu à un but que si elle a été correctement défendue et touchée par un autre joueur.

Un but ne peut donc jamais être marqué directement de la main, sauf contre son propre but s'il s'agit d'un but résultant d'une mauvaise défense du gardien de but.

2.048 Après avoir intercepté la balle, le gardien de but peut la faire rebondir une fois contre le sol et la reprendre en mains. Après cette action, il devra jeter la balle ou jouer.

§ 11 - Surface de réparation

2.049 Au cours du jeu, un seul joueur par équipe a le droit de se tenir dans sa surface de réparation et d'y agir en tant que gardien de but. Il est considéré dans la surface de réparation dès qu'une partie de son vélo ou de son corps se trouve en contact avec le sol situé à l'intérieur de la ligne délimitant cette surface. La ligne qui délimite la surface est neutre.

2.050 Dans tous les cas, un seul joueur de l'équipe attaquante a le droit de se tenir dans la surface de réparation adverse, à condition que la balle s'y trouve déjà.

Un joueur se trouve dans cette surface dès qu'une partie de son vélo ou de son propre corps touche celle-ci. La ligne qui délimite la surface est neutre.

Les joueurs (attaquants ou défenseurs) peuvent intercepter avec leur maillet une balle se situant l'intérieur de la surface de réparation même s'ils se tiennent à l'extérieur de cette surface.

La ligne prolongée de la surface de réparation derrière le but n'est pas considérée comme faisant partie de la surface de réparation.

2.051 Lorsque la balle est renvoyée de la surface de réparation et que le joueur attaquant se trouve dans la dite surface, il n'y a pas d'infraction tant que la balle s'éloigne du but et tant que le gardien de but n'est pas gêné par l'attaquant de quelque façon que ce soit.

Si la balle est interceptée par l'équipe attaquante, aucun avantage ne sera donné, mais la situation sera considérée comme un "hors-jeu". Le joueur attaquant se trouvant dans la surface de réparation ne pourra à nouveau intervenir dans le jeu qu'après avoir quitté entièrement la surface de réparation.

2.052 Si le commissaire considère qu'il y a faute, il la sanctionne d'un coup franc accordé au centre de la surface de réparation, au début de la ligne médiane (point de hors-jeu).

2.053 Si les deux joueurs attaquant se trouvent dans la surface de réparation de l'adversaire, même si la balle est à l'intérieur, il y a infraction aux règles. Cette dernière est sanctionnée par un coup franc situé sur le point de hors-jeu. La balle doit être jouée après le coup de sifflet du commissaire par un des joueurs défendant. Ce dernier ne peut toucher la balle qu'une seule fois.

2.054 La zone occupée par la cage de but est considérée comme faisant partie de la surface de réparation.

§ 12 - Coup franc

2.055 Le coup franc sanctionne les infractions commises à l'extérieur de la surface de réparation. La balle est placée au point où l'infraction a été commise, mais au moins à 1 m de distance de la bordure d'encadrement.

L'équipe ayant commis l'infraction doit observer une distance d'au moins 4 mètres de la balle jusqu'à ce que celle-ci ait été jouée par l'adversaire après le coup de sifflet du commissaire. Si cette distance n'est pas respectée, une nouvelle infraction aux règles sera sifflée avant que la balle ne soit jouée (illustration 3 – Position).

Si le coup franc est situé à moins de 4 mètres du but défenseur, le coup franc attribué doit être tiré directement (sans feinte) vers la cage de but ou vers un coéquipier. Le gardien doit se tenir parallèlement à la ligne de but, entre les poteaux de but, à 15 cm maximum de sa ligne de but. Il ne peut quitter sa position qu'après que la balle ait été touchée par son adversaire.

Un coup franc ne peut être donné qu'une seule fois. Avant un deuxième contact, la balle doit d'abord être touchée par un autre joueur ou son vélo. Le tireur du coup franc ne peut pas toucher la balle une seconde fois si celle-ci touche l'encadrement du but ou la bordure du terrain.

2.056 Un coup franc doit toujours être exécuté, même si la mi-temps ou la fin de match a été sifflée entretemps.

On parle alors de «dernier coup».

Si le «dernier coup» amène à un but, celui-ci ne sera considéré comme valable que si la balle entre dans le but directement ou à la suite d'une erreur de défense.

Si un coup franc donné après l'expiration du temps réglementaire est bien défendu et si la balle est déviée correctement et franchit la ligne de but, aucun corner ne sera accordé.

Les autres joueurs ne peuvent pas intervenir ou feinter l'adversaire.

Toute infraction aux règles de la défense (gardien du but) doit être sanctionnée par un tir de réparation (penalty).

§ 13 - Tirs de réparation (penalties)

2.057 Les tirs de réparation (penalties) sanctionnent les infractions suivantes:

2.058a Infractions commises dans sa propre surface de réparation

Un joueur est considéré comme se trouvant dans sa propre surface de réparation lorsqu'une partie de son vélo ou de son corps est en contact avec le sol de cette surface, même si l'infraction est commise en dehors de la surface de réparation.

2.058b Infractions commises en dehors de sa propre surface de réparation

- lorsqu'un joueur arrête un adversaire en commettant une faute «grave» (tacler ou faire tomber l'adversaire de son vélo, frapper ou tirer le maillet de l'adversaire en arrière),
- lorsqu'un joueur ayant perdu le droit de jouer (avec ou sans vélo) arrête l'adversaire en marchant, courant, sautant sur plus de 2 mètres et en l'empêchant de tirer au but,
- en touchant volontairement la balle de la main en dehors de la surface de réparation,

- lorsque la cage de but est intentionnellement déplacée par un joueur défenseur, son entraîneur ou des coéquipiers,
- lorsqu'une faute est commise sur un attaquant près à tirer devant un but vide.

2.059 Lors du tir de réparation (penalty), tous les joueurs, sauf le gardien de but, doivent se tenir derrière le point de penalty. Au coup de sifflet de l'arbitre, un joueur de l'équipe bénéficiant du penalty doit envoyer la balle directement (sans feinte) vers le but. Les deux autres joueurs ne doivent en aucun cas participer à l'action.

Le joueur défenseur (autre que le gardien de but) doit observer une distance de 4 mètres par rapport à la balle et doit se trouver du côté opposé à celui d'où l'attaquant se dirige vers la balle. Les deux joueurs inactifs peuvent reprendre part au jeu dès que la balle a été touchée.

Si un défenseur commet une infraction à cette règle, un nouveau tir de réparation (penalty) est accordé.

2.060 Un tir de réparation (penalty) ne peut être tiré qu'une seule fois, directement (sans feinte) vers le but. Toute feinte ou un arrêt au cours de l'élan est interdit.

La balle ne doit pas être en contact avec la masse du maillet sur plus de 20 cm, ceci dès le premier contact entre la balle et le maillet. En aucun cas la balle ne pourra être poussée sur 20 cm et ensuite frappée dans le même élan pour un tir.

Toute infraction à cette règle sera sanctionnée par un coup franc.

Un ricochet de la balle sur l'encadrement de la cage de but ne permet pas un second tir.

2.061 Pour défendre son but en cas de réparation (penalty), le gardien de but doit se trouver, avant le coup de sifflet du commissaire, les roues avant et arrière parallèles à la ligne de but et au maximum à 15 cm devant cette ligne. Ses deux roues doivent en outre être situées entre les montants de la cage du but.

Le défenseur pourra quitter sa position dès que la balle aura été touchée.

Toute infraction aux règles sera sanctionnée par un nouveau tir de réparation (penalty).

2.062 Un tir de réparation (penalty) sera tiré même si le temps réglementaire de la mi-temps ou de la fin du match est écoulé. Si le coup de sifflet final retentit avant l'exécution du tir, le commissaire sifflera dès que le gardien de but sera en position. Si le coup de sifflet final retentit alors que la balle est en l'air mais n'a pas franchi la ligne de but, le but ne sera pas validé et le penalty ne sera pas retiré.

Un tir de réparation (penalty) exécuté après la fin du temps réglementaire ne sera validé que si la balle entre directement dans le but sans l'aide des autres joueurs qui ne sont pas impliqués dans le tir. Le tireur et le gardien de but sont les seuls joueurs directement impliqués dans le tiré du penalty.

Le joueur qui sert ne peut tirer une deuxième fois si la balle a été arrêtée par le poteau du but ou par le gardien de but.

Un tir de réparation (penalty) correctement exécuté après l'expiration du temps réglementaire et franchissant la ligne de but ne donnera pas lieu à un corner.

Si le penalty n'a pas été correctement défendu et si aucun but n'a été marqué, un nouveau penalty sera accordé.

Si le tir n'est pas exécuté correctement après l'expiration du temps réglementaire (p.ex. arrêt, freinage durant l'élan, etc.), il n'y aura pas d'autre sanction. Le tir ne sera plus exécuté. Le match est terminé.

§ 14 - Coups de sifflet

2.063 Le début de la mi-temps, le tir de corner, de réparation (penalty), le coup franc et la balle neutre sont annoncés par un coup de sifflet du commissaire.

Un corner, un tir de réparation et un coup franc ne peuvent se faire qu'en une seule frappe. Avant d'avoir le droit de retoucher la balle, elle doit d'abord avoir été en contact avec un autre joueur ou le vélo de celui-ci. Après le tir, tous les autres joueurs peuvent intervenir dans le jeu.

2.064 Si une balle ne pouvant être mise en jeu qu'au coup de sifflet est jouée avant le coup de sifflet, elle doit être rejouée.

2.065 Si la balle sort du terrain en cours de jeu, un coup de sifflet est donné pour interrompre la partie. Le commissaire replace la balle au point où cette dernière a quitté le terrain de jeu. Si la balle a

franchi la ligne de but prolongée, elle est placée sur le point de corner situé du côté où la balle est sortie. En aucun cas, un coup de sifflet ne sera donné pour faire reprendre la partie.

La libération de la balle ne dépend pas de la couverture du but. La balle doit être jouée immédiatement.

2.066 Pour toute infraction, le commissaire doit indiquer très clairement l'équipe contre laquelle le coup franc ou le tir de réparation (penalty) est octroyé. La même procédure doit être suivie pour les corners et les touches.

2.067 Le signal d'exécution d'un coup franc, d'un tir de réparation (penalty), d'un corner ou d'une balle neutre sera sifflé dès que tous les joueurs auront pris leur position aux distances requises de la balle.

§ 15 - Réclamations / Comportement inconvenant / Anti-sportivité grave / Avertissements

2.068 Tout comportement inconvenant d'un joueur ou d'une équipe doit être sanctionné par le commissaire d'un carton jaune au(x) joueur(s) en cause.

Il y a comportement inconvenant lorsque :

- un ou plusieurs joueurs critiquent les décisions prises par le commissaire,
- un ou plusieurs joueurs cherchent à discuter avec un adversaire, son coéquipier, le jury du tournoi ou/et des spectateurs,
- un ou plusieurs joueurs lèvent le bras de façon injustifiée et répétée pour protester,
- il y a infractions répétées aux règles,
- un ou plusieurs joueurs quittent le jeu ou le terrain sans raison justifiée.

2.069 Si l'entraîneur ou les supporters d'une équipe perturbent de manière répétée le bon déroulement d'un match pour obtenir un avantage pour leur équipe et désavantager l'adversaire, ou pour critiquer de façon répétée le commissaire, ce dernier peut interrompre le match, arrêter le chronomètre et rappeler à l'ordre la ou les personnes concernées.

Le commissaire peut également faire expulser de la salle l'entraîneur ou la ou les personnes perturbant le bon déroulement du match.

2.070 Lorsqu'un avertissement est infligé, le match doit être interrompu. Le temps à retenir (illustration 6 - Temps mort) ainsi que le ou les joueurs recevant le carton jaune doivent être signalés.

Le jury doit être informé par le commissaire de la raison du carton jaune. Le jury doit annoncer l'avertissement et la durée de jeu restant. Après cela, le jeu reprend par un coup de sifflet.

2.071 Si un joueur reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match en raison de son comportement, le commissaire doit agir conformément à l'article 2.070.

L'arbitre doit ensuite montrer au joueur incriminé un carton rouge et le joueur incriminé doit quitter le terrain.

La partie est alors perdue par l'équipe sanctionnée sur le score de 0-5, sauf si le score était plus favorable à l'équipe adverse au moment de l'expulsion.

2.072 En cas de comportement antisportif extrême, le joueur incriminé peut être exclu sans avertissement préalable. Il reçoit alors directement un carton rouge.

Il y a comportement antisportif notamment lorsque :

- un joueur arrête ou retient violemment son adversaire, par exemple en le renversant ou en le tirant de son vélo ou en frappant ou tirant son maillet vers l'arrière («faute signal d'alarme »),
- en cas d'actes de violence envers des joueurs, les membres du jury, le commissaire ou le public,
- des injures sont prononcées envers le commissaire,
- un joueur lance la balle en direction du commissaire,
- un joueur précipite son vélo intentionnellement en direction du commissaire ou le bouscule avec son vélo.

Dans tous les cas susmentionnés, le match est arrêté et perdu par l'équipe sanctionnée sur le score de 0-5, sauf si le score était plus favorable à l'équipe adverse au moment de l'exclusion.

§ 16 - Blessures et élimination de joueurs ou d'équipes

2.073 En cas de non-présentation ou de retard ainsi qu'en cas d'élimination d'une équipe, les règles suivantes doivent être appliquées.

2.074 Tout match lors duquel les deux joueurs d'une équipe ne sont pas présents sur le terrain au moment du coup d'envoi est considéré comme perdu sur le score de 0-5.

2.075 Le jury est autorisé à modifier l'ordre des matches au cas où une équipe est en retard pour cas de force majeure.

2.076 Une équipe se présentant en retard dans la salle reste qualifiée pour disputer les autres matches pour autant que tous les matches de sa poule ne soient pas encore disputés. Cependant, les rencontres auxquelles l'équipe s'est présentée en retard sont perdues sur le score de 0-5.

2.077 Si une équipe arrête une compétition en ne se présentant pas (forfait) lors d'un tournoi ou d'un championnat, elle perd tous ses matches par 0-5.

2.078 Si une équipe ou un joueur est suspendu conformément à l'art. 2.071, l'équipe ou le joueur peut disputer le match suivant.

2.079 Si un joueur est suspendu conformément à l'art. 2.072, il ne peut pas disputer les deux matches suivants du championnat. Il peut être remplacé par un autre équipier.

Si les faits incriminés sont très sérieux, une action disciplinaire peut être entamée à l'encontre de la personne concernée suivant les procédures définies par l'autorité sous laquelle se dispute la compétition dans laquelle les faits ont été commis (UCI, fédération continentale, fédération nationale, comité régional, etc.).

2.080 Si les deux joueurs sont exclus conformément à l'art. 2.072, tous les résultats de cette équipe sont annulés. L'équipe expulsée ne pourra en outre pas figurer au classement ni prétendre à un prix.

2.081 Dans le cas de l'exclusion des deux joueurs d'une équipe durant un tour dans une compétition ou un championnat conformément à l'art. 2.072, l'équipe conserve les points obtenus. Les matches restants sont perdus sur le score de 0-5.

2.082 Si une équipe doit déclarer forfait par suite de blessure, maladie ou manque de remplaçant, les résultats qu'elle a enregistrés jusqu'à son forfait seront comptabilisés. Les autres matches seront perdus sur le score de 0-5.

Procédure en cas de blessure

2.083 Lorsqu'un joueur indique qu'il est blessé en levant la main, le commissaire peut interrompre le match.

Si le commissaire ne peut pas clairement identifier la blessure, il doit donner un signal en levant sa main pour indiquer qu'il a constaté l'indication du joueur, mais il n'a aucune obligation d'arrêter le jeu.

Le commissaire doit être certain que la blessure n'est pas simulée pour diverses raisons telles qu'un vélo endommagé. Dans ce dernier cas, il n'y a aucune interruption de jeu.

Si le commissaire arrive à la conclusion qu'il y a une réelle blessure, il doit interrompre le jeu. En levant la main, il donne le signal à la personne responsable ou au médecin qu'il peut venir sur le terrain de jeu.

Seule une personne responsable, le médecin ou une autre personne appartenant au service médical est autorisée à entrer sur le terrain de jeu.

Si la personne responsable ou le médecin entre sur le terrain avant que le commissaire n'ait donné son accord en levant la main, l'équipe concernée peut être pénalisée d'un tir de réparation (4 mètres). Durant la période d'interruption pour cause de blessure, le changement de vélo est autorisé, de même que les réparations de vélo (uniquement dans la zone des entraîneurs).

Les commissaires de ligne doivent suivre scrupuleusement ces actions de manière à pouvoir identifier des irrégularités ou pour clarifier la situation.

Si un joueur est sérieusement blessé et doit quitter le terrain, le joueur remplaçant doit le remplacer immédiatement. Le jeu doit se poursuivre dans les 5 prochaines minutes (temps d'interruption). Dans certaines situations spéciales, le commissaire doit augmenter le temps d'interruption jusqu'à un maximum de 10 minutes.

Le joueur blessé peut, après avoir été remplacé, continuer le tournoi après en avoir informé le commissaire ou le commissaire chef. Si le même joueur se blesse une deuxième fois, il ne peut plus du tout participer au tournoi.

Un joueur de l'équipe de base doit toujours rester dans l'équipe.

Aucun des autres joueurs ne peut quitter le terrain de jeu.

Durant le temps d'interruption dû à une blessure, les responsables de l'équipe adverse ne sont pas autorisés à venir sur le terrain de jeu. Ils doivent rester derrière la bordure du terrain (dans la zone des entraîneurs).

Chapitre III - RÉSULTATS / DÉCOMPTE DES POINTS / RÉCLAMATIONS

§ 1 - Résultats

3.001 Tout tir au but valable pénétrant dans la cage du but comptera pour un but marqué.

3.002 Le score doit être clairement annoncé après tout but validé et après chaque mi-temps.

3.003 Les buts marqués doivent être comptabilisés sur la feuille de match de façon continue par le secrétaire du jury du tournoi.

Le score en cours doit être inscrit sur le tableau d'affichage à l'attention des joueurs et des spectateurs.

3.004 Le vainqueur du match est l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts, le match se termine sur un score nul.

§ 2 - Décompte des points

3.005 L'équipe gagnante marque 3 points pour chaque match remporté. Lorsque le match se termine sur un score nul, chaque équipe marque un point. L'équipe perdante ne marque aucun point.

3.006 Le résultat d'un tournoi ou d'un championnat est calculé en additionnant tous les points marqués par chaque équipe.

3.007 Si des matches de qualification, etc., sont disputés, les points remportés à cette occasion ne comptent que pour cette qualification. Il est cependant possible d'ajouter les points des matches préliminaires ou des demi-finales si les participants en sont informés à l'avance.

3.008 Le gagnant est l'équipe qui comptabilise le plus grand nombre de points.

§ 3 - Egalité de points / Matches d'appui

3.009 Jours des matches, tours d'une compétition répartie sur plusieurs jours

En cas d'égalité du nombre de points, la différence de buts est déterminante pour le classement. La différence de buts est calculée en soustrayant le nombre de buts encaissés du nombre de buts marqués. La différence de buts peut être positive, égale à zéro ou négative.

Si deux équipes présentent le même résultat, c'est l'équipe qui a marqué le plus de buts qui devance l'autre.

S'il y a à nouveau égalité, un match d'appui doit être disputé conformément à l'art. 1.046, pour autant que ce match soit déterminant pour l'accession au tour suivant, la montée ou la descente d'un groupe.

3.010 Tour final en championnat, en compétition nationale et internationale

Si deux équipes sont à égalité de points et sont toutes deux premières, un match d'appui doit être disputé conformément à l'art. 1.046. Si le résultat de cette rencontre est un match nul, une série de tirs de réparation (penalties) sera exécutée conformément au § 4.

Si plus de deux équipes sont à égalité de points pour la première place, elles seront départagées par les scores obtenus entre elles. Les deux meilleures équipes de ce classement disputeront un match d'appui conformément à l'art. 1.046. Si ce match se termine sur un score nul, une série de tirs de réparation (penalties) sera exécutée conformément au § 4.

Si plus de deux équipes ont le même nombre de points après calcul, les deux équipes présentant la meilleure différence de but seront classées première et deuxième. En cas d'égalité, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts sera déclaré gagnante. Les deux meilleures équipes disputeront un match d'appui conformément à l'art. 1.046. Si ce match se termine sur un score nul, une série de tirs de réparation (penalties) sera exécutée conformément au § 4.

Si la différence de buts de plus de deux équipes est rigoureusement identique, le résultat enregistré lors du tour final total déterminera la meilleure équipe. Les deux équipes présentant la meilleure différence de buts ou le plus grand nombre de buts marqués disputeront un match d'appui conformément à l'art. 1.046. Si ce match se termine sur un score nul, une série de tirs de réparation (penalties) sera exécutée conformément au § 4.

Dans le cas où plus de deux équipes de ce tour final sont à égalité de points et que ces équipes ne peuvent pas être départagées conformément à ce qui est décrit ci-dessus, plus de deux équipes (s'opposant l'une à l'autre) disputeront des matches d'appui conformément à l'art. 1.046.

L'ordre de ces matches, ainsi que le droit au coup d'envoi, sera déterminé par tirage au sort.

L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points à l'issue des matches d'appui sera gagnante.

Si, après les matches d'appui, deux ou plusieurs équipes restent à égalité de points, une série de tirs de réparation se disputera selon le § 4.

Lorsque des tirs de réparation (penalties) sont tirés, le vainqueur reçoit trois points, le perdant ne reçoit aucun point tandis que les deux équipes reçoivent un point en cas de score nul. L'équipe ayant remporté le plus de points est déclarée gagnante.

Si les équipes restent toujours à égalité de points, la gagnante est celle qui affiche la meilleure différence de buts ou, en cas d'égalité, le plus grand nombre de buts marqués. En cas de match nul, des tirs de réparation seront exécutés un à un alternativement par chaque équipe jusqu'à qu'il soit possible de déterminer le vainqueur.

Les équipes disputant les matches d'appui seront classées après ces derniers. Les autres équipes seront classées en fonction des points obtenus, de leur différence de buts et du nombre de buts marqués.

S'il y a égalité, les confrontations directes entre les équipes seront déterminantes. En cas de match nul, un match d'appui sera disputé, pour autant que ce match soit déterminant pour l'accession au tour suivant, la montée ou la descente d'une division.

3.011 Championnats du Monde et Continentaux / Coupe du Monde et Continentale

Durant ces compétitions, la procédure décrite à l'art. 3.010 doit être suivie pour toutes les places donnant droit à une médaille.

Les équipes ne se battant pas pour une médaille seront classées en fonction des points obtenus, de la différence de buts et des buts marqués. En cas d'égalité, le résultat de la rencontre directe entre les deux équipes sera déterminant. Si ce résultat était un match nul, un match d'appui sera disputé.

§ 4 - Tirs de réparation (penalties)

3.012 Si deux équipes ou plus sont à égalité de points après les matches décisifs, il sera procédé aux tirs de réparation. Lors de la première série de tirs, chaque joueur de l'équipe doit tirer deux tirs de réparation (penalties) en direction du but adverse.

3.013 Le commissaire tirera au sort l'équipe qui commence. Chaque équipe doit annoncer le joueur qui tirera le premier tir de réparation (penalty). Ensuite, chacun des joueurs tirera alternativement. Les joueurs doivent tirer en suivant le même ordre.

Le gardien de but peut être changé dans l'équipe.

3.014 L'équipe gagnante reçoit trois points. Les deux équipes reçoivent un point en cas d'égalité. Si aucune décision n'intervient à l'issue de la première série de coups de réparation, chaque équipe tirera successivement un penalty, jusqu'à ce que la décision tombe.

§ 5 - Réclamations

3.015 Les réclamations contre des faits et décisions du commissaire sont irrecevables. Aucune objection ne peut être formulée contre la désignation des commissaires.

3.016 Les réclamations contre la répartition en poules ou en groupes, le déroulement ou l'ordre des matches doivent être formulées immédiatement après leur réception.

3.017 Les réclamations contre le terrain de jeu, la balle, les buts, etc. doivent être formulées avant le début des matches.

Illustration 1
But marqué



Illustration 2
Avantage



Illustration 3
Position



Illustration 4
Temps perdu



Illustration 5
But annulé



Illustration 6
Temps mort



Chapitre IV - CLASSIFICATION DES ÉPREUVES / CLASSEMENT UCI

§ 1 - Classification des épreuves

4.001 Epreuves de catégorie A

- minimum 4 nations participantes,
- minimum 8 équipes participantes,
- 1 président du collège, commissaire international UCI,
- 2 commissaires UCI ou nationaux, mais provenant de 2 pays différents,
- transmission à l'UCI de la feuille de résultats signée par le président du collège des commissaires dans les 48 heures, aux frais de l'organisateur (enveloppe timbrée remise au président du collège ou envoi par fax ou e-mail).

Remarque: L'organisateur qui demande lors de l'inscription le classement de son épreuve dans la catégorie A et qui ne s'est pas donné les moyens de respecter toutes les exigences demandées, n'aura plus aucune organisation acceptée dans la catégorie A pour les deux années suivantes. Toutefois, pour ne pas pénaliser les compétiteurs les points de la catégorie A seront attribués.

4.002 Epreuves de catégorie B

- minimum 2 nations participantes,
- minimum 5 équipes participantes,
- 1 président du collège, commissaire international UCI ou national,
- 1 commissaire UCI ou national,
- transmission à l'UCI de la feuille de résultats signée par le président du collège des commissaires dans les 4 jours, aux frais de l'organisateur (enveloppe timbrée remise au président du collège ou envoi par fax ou e-mail).

Remarque : Si l'organisateur ne parvient pas à obtenir la participation de 2 nations, il n'y aura pas d'attribution de points pour le classement UCI.

§ 2 - Classement UCI

4.003 Il est créé un classement des équipes de polo-vélo en salle évoluant en première ligue nationale.

L'UCI est la propriétaire exclusive de ces classements.

4.004 Les classements seront publiés aux 30 juin, 30 septembre, 30 novembre et 31 décembre.

4.005 Les fédérations nationales et les organisateurs sont tenus de transmettre immédiatement, par téléfax ou courriel, les résultats complets à l'UCI.

Toute fédération nationale doit communiquer immédiatement à l'UCI tout fait ou toute décision entraînant une modification des points obtenus.

En cas de défaillance, le comité directeur de l'UCI peut déclasser l'épreuve en question ou l'exclure du calendrier, sans préjudice d'autres sanctions prévues par le Règlement.

4.006 Barème des points

Place	Championnats du monde	Evénements UCI A ; Coupe du monde	Championnats et coupes continentaux	Evénements UCI B ; championnats nationaux
1	60	50	40	30
2	55	45	35	25
3	50	40	30	20
4	50	35	25	18
5	45	30	20	16
6	35	25	18	14
7	32	20	16	12
8	29	18	14	10
9	26	16	12	8
10	23	14	10	6
11	20	12	8	
12	18	10	6	
13	16	8	4	
14	14	6	2	
15	12	4	1	
16	10			
17	9			
18	8			
19	7			
20	6			
21	5			
22	4			
23	3			
24	2			
25	1			