



LOIS DU JEU MOTOBALL 2022

SOMMAIRE

SOMMAIRE	- 2 -
SECTION I JOUEURS.....	- 3 -
ARTICLE 1.1 – NOMBRE DE JOUEURS	- 3 -
ARTICLE 1.2 – PERMUTATION AVEC LE GARDIEN DE BUT	- 3 -
ARTICLE 1.3 – EVOLUTION DES JOUEURS ET DU GARDIEN.....	- 3 -
ARTICLE 1.4. DROITS ET DEVOIS DU GARDIEN DE BUT.....	- 3 -
ARTICLE 1.5 – PERSONNE SUPPLEMENTAIRE SUR LE TERRAIN	- 4 -
ARTICLE 1.6 – EQUIPE EN SURNOMBRE	- 4 -
ARTICLE 1.7 – BUT MARQUE AVEC EQUIPE EN SURNOMBRE	- 4 -
SECTION II DUREE D'UN MATCH.....	- 4 -
ARTICLE 2.1 – PERIODES DE JEU	- 4 -
ARTICLE 2.2 – MISE EN JEU DU BALLON	- 4 -
ARTICLE 2.3 – PAUSES.....	- 5 -
ARTICLE 2.4 – PROGRESSION DU BALLON	- 5 -
SECTION III COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	- 5 -
ARTICLE 3.1 – COUP D'ENVOI	- 6 -
ARTICLE 3.2 - BALLE A TERRE	- 6 -
SECTION IV BALLON EN JEU ET HORS DU JEU	- 6 -
ARTICLE 4.1 - BALLON DANS LA SURFACE DE HORS JEU.....	- 6 -
ARTICLE 4.2 – BALLON HORS DES LIMITES.....	- 7 -
ARTICLE 4.3 – SURFACE DE REPARATION	- 7 -
SECTION V ISSUE D'UN MATCH	- 7 -
ARTICLE 5.1 - BUT MARQUE.....	- 7 -
ARTICLE 5.2 - EQUIPE VICTORIEUSE.....	- 7 -
ARTICLE 5.3 – TIRS AU BUT	- 8 -
SECTION VII FAUTES ET INCORRECTIONS	- 8 -
ARTICLE 7.1 – COUP FRANC DIRECT.....	- 8 -
ARTICLE 7.2 – APPROCHE DISCIPLINAIRE.....	- 9 -
SECTION VIII COUPS FRANCS.....	- 10 -
ARTICLE 8.1 – PROCEDURE	- 10 -
ARTICLE 8.2 – INFRACTIONS ET SANCTIONS	- 10 -
SECTION IX PENALTY	- 10 -
ARTICLE 9.1 – PROCÉDURE	- 11 -
SECTION X RENTRÉE DE TOUCHE	- 11 -
ARTICLE 10.1 – PROCÉDURE	- 11 -
SECTION XI COUP DE PIED DE BUT.....	- 12 -
ARTICLE 11.1 PROCÉDURE	- 12 -
SECTION XII CORNER	- 12 -
ARTICLE 12.1 – PROCÉDURE	- 12 -

SECTION I JOUEURS

ARTICLE 1.1 – NOMBRE DE JOUEURS

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de cinq joueurs au maximum, dont l'un est gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu ou continuer si l'une ou l'autre des équipes dispose de moins de trois joueurs (gardien de but compris).

Cependant, une équipe doit se présenter avec au moins 5 joueurs, sinon elle est perdante par forfait. L'équipe devra jouer un match amical s'il s'agissait d'un match officiel et à condition qu'il y ait 4 joueurs.

Un joueur qui est sanctionné d'un carton bleu ou rouge avant le début du match :

- Avant de lancer la feuille de match ne peut être inscrit sur la feuille de match à quelque titre que ce soit ;
- Après un coup d'envoi, on ne peut ajouter une nouvelle personne sur la feuille de match.

ARTICLE 1.2 – PERMUTATION AVEC LE GARDIEN DE BUT

Chacun des joueurs peut permute avec le gardien de but pourvu que :

- L'arbitre soit préalablement informé ;
- Le remplacement s'effectue pendant un arrêt de jeu.

Si un joueur permute avec le gardien de but sans l'autorisation de l'arbitre, ce dernier :

- Laisse le jeu se poursuivre ;
- Avertira les deux joueurs à l'occasion du prochain arrêt de jeu, sauf si la permutation a eu lieu à la mi-temps (y compris à la mi-temps de la prolongation) ou pendant la période entre la fin du match et le début de la prolongation et/ou des tirs au but.

Pour toute autre infraction :

- Les joueurs seront avertis ;
- Le jeu devra reprendre par un coup de franc à l'endroit où se trouvait le ballon le ballon au moment de l'interruption du jeu.

ARTICLE 1.3 – EVOLUTION DES JOUEURS ET DU GARDIEN

Les joueurs ont le droit d'évoluer sur toute la surface du terrain à l'exception de la zone du hors-jeu qui est interdite à tous les 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 a 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 évolue dans la zone 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.

Le gardien quittant d'un pied ou des pieds la surface de hors-jeu sera pénalisée par un penalty ou un coup franc selon que la sortie soit volontaire ou involontaire, le coup franc 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.

Il est interdit d'attaquer ou de toucher le gardien de but dans sa zone de hors-jeu.

ARTICLE 1.4. DROITS ET DEVOIS 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.

Un joueur qui vient de recevoir le ballon de la part de son gardien, à l'intérieur de la surface de réparation, ne pourra pas le rendre directement au gardien avant d'avoir franchi la ligne des 16,50 m. Sanction : coup franc.

Si un joueur transmet le ballon à son gardien, ce dernier doit le relancer par un dégagement à la main ou au pied à l'extérieur des 16,50 m. **De même que lors d'une relance à la main du gardien, à la suite d'une passe d'un joueur, ce même joueur ne pourra pas récupérer le ballon après être passé derrière le but.**

Au cours de la partie, le gardien de but n'a pas le droit de sortir de sa zone de hors-jeu, sauf pour aller chercher le ballon si celui-ci se trouve hors des limites du terrain de jeu. S'il est capitaine de l'équipe, il aura la possibilité de sortir de sa zone uniquement pour poser une réserve technique. S'il enfreint cette règle, il encourt un carton jaune. Pendant la partie, un gardien de but ne peut pas tirer un penalty. Il peut participer aux tirs au but s'il est titulaire du CASM.

Le gardien de but qui sort de la zone du gardien en cours de match, pour aller contester les décisions de l'arbitre recevra un CARTON JAUNE.

Sur une action de jeu, le gardien qui sort de sa zone volontairement pour jouer le ballon sera sanctionné d'un CARTON JAUNE et d'un penalty.

ARTICLE 1.5 – PERSONNE SUPPLEMENTAIRE SUR LE TERRAIN

Le remplaçant ne peut entrer en jeu que par le centre du terrain en passant obligatoirement à allure modérée, derrière le juge de touche. Ce n'est que lorsque le joueur qui doit être remplacé est hors du terrain, que le joueur remplaçant pourra entrer en jeu. Il ne doit pas stationner au centre du terrain moteur en marche. Il en est de même pour tout joueur qui 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 et d'un carton vert au joueur entrant.

ARTICLE 1.6 – EQUIPE EN SURNOMBRE

Si l'arbitre se rend compte qu'une personne supplémentaire est sur le terrain, l'arbitre doit :

- **Interrompre le jeu ;**
- **Infliger un carton vert à la personne supplémentaire ;**
- **Infliger un carton jaune au capitaine de l'équipe en surnombre ;**
- **Faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;**
- **Faire reprendre le jeu par un coup franc**

ARTICLE 1.7 – BUT MARQUE AVEC EQUIPE EN SURNOMBRE

L'arbitre se rend compte qu'une personne supplémentaire était sur le terrain au moment où le but a été marqué par l'équipe en surnombre, le but ne peut être accepté. Si la personne supplémentaire est encore sur le terrain, l'arbitre doit :

- **Interrompre le jeu ;**
- **Infliger un carton vert à la personne supplémentaire ;**
- **Infliger un carton jaune au capitaine de l'équipe en surnombre ;**
- **Faire quitter le terrain à la personne supplémentaire ;**
- **Faire reprendre le jeu par un coup franc**

SECTION II DUREE D'UN MATCH

ARTICLE 2.1 – PERIODES DE 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.

Les Arbitres doivent tenir compte des temps morts intervenus pendant le match et le prolonger en fonction (ne pas considérer comme temps mort les coups de pieds de coin et de réparation). Ils doivent signaler sur la feuille de match si l'heure du coup d'envoi a été respectée.

ARTICLE 2.2 – MISE EN JEU DU BALLON

Le match commence de la façon suivante :

Le ballon est placé au centre du terrain. Les joueurs de l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi se placent derrière la ligne médiane, leur roue avant pouvant toucher cette ligne. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance de 9,15 m du ballon. Les gardiens de but sont dans leur zone de but respective.

Au premier coup de sifflet de l'arbitre, un joueur ouvre le jeu par un coup de pied vers l'avant. Il ne pourra toucher le ballon à nouveau que lorsque celui-ci aura été touché par un autre joueur. Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent avancer vers le ballon que lorsque celui-ci a été touché par le joueur qui aura donné le coup d'envoi.

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 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.

ARTICLE 2.3 – PAUSES

Les joueurs ont droit à une pause entre chaque période **de 10 minutes**. L'arbitre peut prononcer **une courte pause (qui dans la mesure du possible, ne doit pas excéder une minute) en cas de fortes chaleurs pour s'hydrater**.

ARTICLE 2.4 – PROGRESSION DU BALLON

Le mouvement est donné au ballon avec les pieds par un joueur se trouvant en selle (moteur obligatoirement en marche), soit par une succession de coups isolés et successifs, soit par une poussée continue (le ballon ne doit pas être porté), soit par un choc donné avec la tête ou avec le corps (sauf le bras et les mains) 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.

Toute mise en jeu ou remise en jeu du ballon au centre du terrain, sur un coup franc, un coup de pied de coin ou une sortie de touche, doit se faire par coup de pied. Le ballon ne pourra pas être accompagné par le même joueur. Il est interdit à 2 joueurs de la même équipe de rouler à moins de 1,5 m l'un de l'autre lorsque le ballon se trouve entre eux dès qu'un joueur de l'équipe adverse vient disputer le ballon (voir article 3.3.4, priorité de passage, la règle du couloir ne sera appliquée qu'en cas d'attaque par l'avant ou par l'arrière ayant pour but de reprendre la balle).

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.

Si les arbitres constatent qu'une équipe garde abusivement le ballon, sans faire d'action de jeu offensive (pendant 60 secondes environ), les arbitres avertiront le joueur en possession du ballon, en levant un bras cassé et ils siffleront un coup-franc dans les 15 secondes si ce dernier ou un autre joueur de son équipe n'a pas créé d'action de jeu offensive.

SECTION III COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Le coup d'envoi permet de débuter chaque période d'un match, chaque période de la prolongation, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué. Les coups francs, les penalty, les rentrées de touche, les coups de pied de but et les corners sont d'autres reprises le jeu. Enfin une balle à terre est une manière de reprendre le jeu après que l'arbitre a interrompu le jeu et si les Lois du Jeu n'exigent pas l'une des reprises susmentionnées.

ARTICLE 3.1 – COUP D’ENVOI

Le match commence de la façon suivante :

Le ballon est placé au centre du terrain. Les joueurs de l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi se placent derrière la ligne médiane, leur roue avant pouvant toucher cette ligne. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance de 9,15 m du ballon. Les gardiens de but sont dans leur zone de but respective.

Au premier coup de sifflet de l'arbitre, un joueur ouvre le jeu par un coup de pied vers l'avant. Il ne pourra toucher le ballon à nouveau que lorsque celui-ci aura été touché par un autre joueur. Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent avancer vers le ballon que lorsque celui-ci a été touché par le joueur qui aura donné le coup d'envoi.

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 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.

ARTICLE 3.2 - BALLE A TERRE

Procédure

Après tout arrêt temporaire pour reprendre le jeu, provoqué par une cause indiquée dans l'une ou l'autre des lois de jeu et que le ballon n'a pas dépassé une ligne de but ou de touche immédiatement avant l'arrêt, l'Arbitre laissera tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment de l'arrêt (sauf dans les 16,50m où la balle à terre sera jouée sur la ligne des 16,50m). Les deux joueurs distants de 2m l'un de l'autre devront être placé parallèlement à la ligne de but et perpendiculairement à la ligne de touche.

Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 9,15 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu. Les motocycles ne doivent être mis en mouvement qu'une fois que le ballon a touché le sol. Aucune balle à terre ne doit être exécutée dans la surface de réparation. Un joueur qui aura disputé réglementairement cette balle à terre pourra marquer un but sans qu'aucun autre joueur n'ait touché le ballon

Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol. 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.

Infractions et sanctions

La balle à terre doit être rejoué si le ballon :

- Touche un joueur avant de toucher le sol ;
- Quitte le terrain après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

SECTION IV BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

ARTICLE 4.1 - BALLON DANS LA SURFACE DE HORS JEU

La zone de hors-jeu a la forme d'un demi-cercle d'un rayon de 5,50 m, mesuré à partir d'un point situé à mi-chemin entre les deux poteaux de but.

Le tracé de cette surface équivaut à un mur : aucune partie de la moto ou d'un joueur 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, ce but ne sera pas comptabilisé.

Un joueur pénétrant délibérément dans cette surface pour sauver un but sera sanctionné par un carton jaune. Si l'action n'amène pas à un but, un penalty est accordé.

Le point de départ du coup franc est déterminé par une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but en face de l'endroit où la faute a été commise.

Si un attaquant entre délibérément dans la surface de hors-jeu ou touche le gardien de but à l'intérieur de celle-ci, un penalty est accordé 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 4.2 – 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.

ARTICLE 4.3 – SURFACE DE REPARATION

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.

SECTION V ISSUE D'UN MATCH

ARTICLE 5.1 - BUT MARQUE

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune faute ou infraction aux Lois du Jeu n'ait été commise par l'équipe ayant marqué le but.

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 16,50 m du camp concerné.

Si le ballon éclate lors d'un coup franc, ce coup franc est rejoué, que le but soit marqué ou non.

Si l'arbitre accorde un but avant que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but, le match devra reprendre par une balle à terre.

ARTICLE 5.2 - EQUIPE VICTORIEUSE

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts remporte la victoire. Si les deux équipes ne marquent aucun but ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.

Lorsque le règlement de la compétition exige qu'une équipe soit déclarée vainqueur après un match nul ou une confrontation aller-retour, les équipes seront départagées selon les critères suivants :

- **Nombre de plus important de buts inscrits à l'extérieur, en cas de match aller-retour**
- **Une prolongation de deux fois 10 minutes**
- **Tirs au but.**

ARTICLE 5.3 – TIRES AU BUT

Procédure

Avant le début des tirs au but

- L'arbitre choisir le but vers lequel seront tirés tous les coups de pied au but
- Les Capitaines devront lui donner les noms des tireurs.
- Les deux équipes tireront chacune quatre coups de pied au but alternativement.
- Le gardien de but peut tirer, uniquement s'il est titulaire du CASM.
- Si une équipe n'a que cinq joueurs, l'autre équipe devra aligner le même nombre de joueurs

Les deux équipes exécutent chacune quatre tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous :

- **Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.**
- **Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs quatre tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.**
- **Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs quatre tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.**
- **Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un des d'eux ne puisse en exécuter un second.**
- **Le principe indiqué ci-dessus se poursuit pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.**

SECTION VII FAUTES ET INCORRECTIONS

ARTICLE 7.1 – COUP FRANC DIRECT

Un coup de franc direct est accordé lorsqu'un joueur commet l'une des fautes suivantes, à l'appréciation de l'arbitre :

- Bloquer ou forcer à l'arrêt l'évolution d'un joueur en possession. Passage en force : si un joueur, pas obligatoirement en possession du ballon, vient percuter un joueur adverse à l'arrêt ;
- Jeu dangereux. La première fois le joueur reçoit un carton jaune. En cas de récidive, un carton jaune, bleu ou rouge pourra être distribué ;
- 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 la roue d'un adversaire,
- Faire obstruction à un adversaire sans intention de jouer le ballon,
- Franchir la ligne médiane en possession du ballon ;
- Jouer le ballon sans être sur sa moto, (hors de la surface de réparation) ;
- Un joueur ne peut pas frapper dans le ballon moteur arrêté, il ne peut pas non plus faire action de jeu en touchant le ballon avec sa moto, (hors de la surface de réparation) ;
- Un défenseur forçant un attaquant à pénétrer dans la surface hors-jeu, CARTON JAUNE (à l'appréciation de l'arbitre en fonction de l'intention du joueur fautif) ;
- Un gardien de but conservant volontairement le ballon dans la surface hors-jeu plus de 10 secondes,
- Sur une sortie de but, le gardien donne le ballon à un joueur de son équipe dans la surface de réparation et celui-ci lui rend sans être sorti de cette surface de réparation ;
- Sur une action de jeu, le coéquipier donne le ballon à son gardien qui lui remet aussitôt dans la surface de réparation ;
- Passer le ballon au gardien, puis passer derrière le but à nouveau le ballon de l'autre côté,
- Jouer de nouveau après un coup franc sans qu'un autre joueur n'ait touché le ballon ;
- Jouer de nouveau après le coup d'envoi sans qu'un autre joueur n'ait touché le ballon ;
- Lors de l'exécution d'un coup franc, tout joueur debout sur sa moto avant que le coup-franc n'ait été exécuté ;
- Laisser présents ensemble sur le terrain des remplaçants et les joueurs qu'ils remplacent
- Pénétrer irrégulièrement dans la surface hors-jeu,

- Garder le ballon entre deux joueurs d'une même équipe sans respecter la distance réglementaire de 1,50 m, seulement en cas d'attaque d'un joueur adverse ;
- Pénétrer sur le terrain ailleurs que par le centre,
- Participer à un match sur une moto moteur arrêté dans le but de conserver un nombre minimum de joueurs sur le terrain pour ne pas être considéré forfait ;
- Faire reculer la moto dans l'intention de dévier la trajectoire du joueur adverse ;
- Le joueur remplaçant devra obligatoirement passer derrière l'arbitre de touche à allure modérée, celui-ci se trouvant face à la ligne médiane, sans quoi un coup-franc sera sifflé ;
- Contestation des décisions de l'Arbitre.

Main

Il y a faute si un joueur :

- Touche délibérément le ballon du bras ou de la main, avec mouvement du bras ou de la main vers le ballon ;
- Jouer le ballon avec les mains ou les bras en dehors de la surface de réparation ;
- Porter le ballon avec la main (en dehors de la surface de réparation) ou le porter entre la jambe et la moto sans que le ballon ne touche le sol ;

Si l'arbitre constate qu'un joueur commet plusieurs fois la même faute, ce dernier sera sanctionné par un carton.

En tout hypothèse, l'arbitre demeure souverain et apprécie l'opportunité des cartons selon la gravité de la faute.

ARTICLE 7.2 – APPROCHE DISCIPLINAIRE

L'arbitre est compétent pour sanctionner toute infraction commise par les joueurs en vertu du présent règlement,

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 de façon exacte quelle équipe doit bénéficier de la remise en jeu, l'avantage sera donné à la défense.

Si en dépit d'une faute commise ne revêtant pas un caractère de gravité manifeste ou de dangerosité et que le joueur attaquant ou un autre joueur de son équipe reste en possession du ballon, l'arbitre pourra appliquer la règle de l'avantage.

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.

Incorrection/contestations des décisions arbitrales

Un joueur ayant des ennuis mécaniques 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 tirer le coup franc. En pareil cas, le coup franc ne peut être tiré que lorsque tous les joueurs sont en position réglementaire.

Si un joueur refuse de se placer comme l'exige le règlement, il sera sanctionné par un carton vert.

Si un joueur conteste les décisions de l'Arbitre, il se verra infliger une pénalité de 10 m au détriment de son équipe. Si le joueur insiste, il sera sanctionné d'un carton.

Priorité de passage

Il est interdit de bloquer ou forcer à l'arrêt l'évolution d'un joueur en possession ou non du ballon au point de l'obliger à ralentir.

En cas de direction convergente 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 suivent 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 laissant passer l'adversaire. L'infraction à cette règle sera pénalisée par un coup franc.

La règle du couloir ne sera appliquée qu'en cas d'attaque par l'avant ou par l'arrière ayant pour but de reprendre la balle.

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.

SECTION VIII COUPS FRANCS

ARTICLE 8.1 – PROCEDURE

Un couloir de 5 m doit être respecté par les adversaires.

Aucun adversaire ne doit se tenir à moins de 9,15 m du ballon avant que ce dernier n'ait été touché par un autre coéquipier.

Le joueur qui tire un coup franc doit être sur sa machine. **Sa course d'élan ne devra pas démarrer au-delà de la ligne médiane.** Il ne peut toucher à nouveau le ballon qu'après qu'il ait été touché par un autre joueur (y compris le gardien), les montants du but ou une moto **autre que la sienne**. Il est interdit de gêner le joueur qui tire le coup franc en se tenant sur sa machine assis. 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 16,50 m. 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 qui défendent leur camp restent assis et immobiles tant que le ballon n'a pas été touché. Ils ne pourront se lever de leur moto ou « sortir » du mur pour défendre que lorsque le ballon aura été joué par l'équipe qui bénéficie du coup-franc.

Si un défenseur ne respecte pas cette règle, le but marqué sera comptabilisé ; si le but n'est pas marqué, le coup franc doit être rejoué. Si un attaquant ne respecte pas cette règle, un coup franc sera accordé à l'équipe défendante. Si le joueur tirant le coup franc heurte un défenseur se trouvant dans la surface de réparation et n'ayant pas bougé pendant l'exécution du coup franc, le but marqué sera refusé et un coup franc, à tirer de la ligne délimitant la surface de réparation, est accordé aux défenseurs.

Sur un coup franc, les joueurs de l'équipe au profit de laquelle la faute a été sifflée n'ont pas le droit de se mettre dans le mur, ils n'ont pas le droit non plus de faire obstruction à un défenseur qui souhaite sortir du mur pour défendre.

ARTICLE 8.2 – INFRACTIONS ET SANCTIONS

Si un adversaire ne se trouve pas à distance réglementaire lors de l'exécution du coup franc, celui-ci devra être retiré. Si un joueur décide de jouer un coup franc rapidement et qu'un adversaire se trouvant à moins de 9,15m intercepte le ballon, l'arbitre doit permettre au jeu de se poursuivre. Cependant, un adversaire empêchant délibérément l'exécution d'un coup franc doit être averti pour avoir retardé la reprise du jeu.

Si, lorsqu'un coup franc est joué, un joueur de l'équipe en attaque se trouve à moins d'un mètre du mur adverse formé de trois joueurs ou lus, un coup de franc indirect est accordé à l'équipe en défense.

SECTION IX PENALTY

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

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, CARTON VERT au gardien et au capitaine ;
- Joueur pénétrant dans sa surface de hors-jeu pour sauver un but. Le penalty est accordé si le but est sauvé, CARTON JAUNE ;
- Jouer le ballon avec le bras ou la main volontairement, (sauf le gardien de but dans sa surface de hors-jeu et les joueurs qui, lors d'un coup-franc, placent leurs mains en guise de protection sur leur casque, mais ils ne sont pas autorisés à bouger les mains) CARTON JAUNE ;
- Mancœuvre répréhensible, déloyale ou dangereuse ou brutalités, CARTON JAUNE, BLEU ou ROUGE (à l'appréciation de l'arbitre en fonction de l'intentionnalité du joueur fautif) ;
- Jouer le ballon sans être sur la moto, CARTON JAUNE ;
- Tenir ou pousser un adversaire ou sa moto, CARTON JAUNE ;
- Pénétration délibérée d'un attaquant sur le gardien de but dans la surface de hors-jeu (penalty contre le camp de l'attaquant), CARTON BLEU ou ROUGE (à l'appréciation de l'arbitre en fonction de l'intentionnalité du joueur fautif) ;
- Gardien se saisissant volontairement du ballon hors de la surface de hors-jeu, CARTON JAUNE ;
- Un joueur ne peut pas frapper dans le ballon moteur arrêté, il ne peut pas non plus faire action de jeu en touchant le ballon avec sa moto. Pour toute infraction commise dans la surface de réparation comportant un caractère dangereux et volontaire, CARTON ROUGE ;
- Un joueur est attaqué par deux autres joueurs de l'équipe adverse, CARTON JAUNE au joueur placé à l'opposé du ballon.

La couleur des cartons est à titre indicatif et bien entendu laissée à l'appréciation de l'arbitre.

ARTICLE 9.1 – PROCÉDURE

Tous les joueurs doivent se trouver sur le terrain hors de la surface de réparation, sauf le gardien de but et **éventuellement** le joueur qui tire le coup de pied de réparation ; les autres joueurs doivent se tenir à au moins 9,15 m du ballon et laisser un couloir de 5 m dans l'axe tireur-ballon. **Sa course d'élan ne devra pas démarrer au-delà de la ligne médiane.**

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.

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 aura été frappé par le tireur. 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 l'arbitre pourra sanctionner le ou les joueurs fautifs.

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 (y compris le gardien de but) 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 (à la fin d'une période) 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

SECTION X RENTRÉE DE TOUCHE

ARTICLE 10.1 – PROCÉDURE

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 de touche.

Cette remise en jeu est effectuée par un coup de pied du joueur, qui ne sera pas obligatoirement placé hors du terrain.

Les adversaires doivent se tenir à 9,15 m de l'endroit où le ballon est remis en jeu.

Ils ne peuvent pas bouger tant que le ballon n'a pas été remis en jeu. Un même joueur ne doit pas toucher le ballon deux fois de suite. 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.

SECTION XI COUP DE PIED DE BUT

ARTICLE 11.1 PROCÉDURE

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 16,50 m jusqu'à ce que le ballon soit tiré et sorti de cette surface.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a clairement bougé.

Le ballon ne doit pas être gardé plus de 10 secondes dans la surface de réparation et ne doit pas être repassé directement au gardien de but.

SECTION XII CORNER

ARTICLE 12.1 – PROCÉDURE

On place le ballon à l'intersection de la ligne de but et de celle délimitant la surface de réparation.

- Aucun adversaire ne doit s'approcher à moins de 9,15 m du ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre coéquipier.
- Aucun adversaire en jeu ne doit se trouver en dehors du terrain derrière le joueur qui tire le corner.

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

GLOSSAIRE

Le glossaire contient des mots et expression nécessitant d'être clarifiés ou expliqués afin d'être parfaitement compris et/ou traduits.

A

Acte de brutalité

Action lors de laquelle un joueur, sans disputer le ballon, agir ou essaie d'agit avec violence ou brutalité envers un adversaire.

Agent extérieur

Toute personne n'étant pas un arbitre ou ne figurant pas sur la feuille de match (joueur, remplaçants et officiels d'équipe). S'applique également à tout animal, objet, structure, etc.

Arrêt définitif

Mettre prématurément fin à un match, le plus souvent du fait d'interférences extérieures.

Avantage

Principe selon lequel l'arbitre laisse le jeu se poursuivre lorsqu'une faute s'est produite si cela profite à l'équipe non fautive.

Avertissement

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton vert jaune, bleu ou rouge.

B

Balle à terre

Moyen de reprendre le jeu après que l'arbitre l'a arrêté en vertu des dispositions applicables des Lois du Jeu. Le ballon est alors en jeu dès qu'il touche le sol.

Blessants, injurieux ou grossiers

Nature de mots, phrases, expressions ou geste les rendant possible d'exclusion.

Botter

On considère le ballon comme botté – c'est-à-dire joué au pied - lorsque le joueur touche le ballon avec son pied (cheville incluse).

Brutalité

Attitude délibérément violente.

C

Charge

Contact physique contre un adversaire, en général à l'aide de l'épaule et du haut du bras (à proximité du corps).

Comportement antisportif

Attitude contraire au principe de fair-play ; possible d'avertissement.

Coup franc direct

Coup franc à partir duquel il est possible de marquer un but en expédiant le ballon directement dans le but de l'équipe adverse.

Coup franc rapidement joué

Coup franc exécuté (avec l'autorisation de l'arbitre) très rapidement après l'interruption du jeu.

D

Délibérément

De manière volontaire et non pas accidentelle d'effectuer une action.

Désapprobation

Désaccord manifesté verbalement et/ou gestuellement envers la décision d'un arbitre ; possible d'avertissement.

Discréption

Pouvoir de jugement qu'ont les arbitres lorsqu'ils prennent une décision.

Distance de jeu

Distance par rapport au ballon qui permet à un joueur de toucher le ballon en tendant le pied ou la jambe, ou en sautant ou, pour les gardiens, en sautant avec les bras tendus. La distance dépend de la taille du joueur.

Disputer le ballon

Action par laquelle un joueur, aux prises avec un ou plusieurs adversaires, cherche à conquérir ou conserver le ballon.

E**Encadrement**

Ensemble des officiels d'équipe figurant sur la feuille de match (principalement encadrement technique et encadrement médical).

Esprit du jeu

Ensemble des principes éthiques propres à la pratique du motoball, également applicables aux circonstances spécifiques d'un match donné.

Exclusion définitive

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton bleu ou rouge – pouvant être infligée directement ou à la suite de deux avertissements – et imposant au joueur ou à l'officiel d'équipe concerné de quitter le terrain et/ou ses abords immédiats.

Exclusion temporaire

Sanction disciplinaire matérialisée par un carton vert ou jaune, imposée à un joueur coupable de certaines fautes possibles d'avertissement et en lui interdisant de participer au match pour une période de temps donnée.

F**Faire obstacle à la progression d'un adversaire**

Freiner un adversaire, le bloquer ou l'empêcher de se déplacer.

Faute/infraction

Action qui enfreint les Lois du Jeu.

Faute grossière

Fait de tacler ou disputer le ballon avec violence ou brutalité, ou de façon à mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire ; possible d'exclusion.

Feuille de match

Document officiel sur lequel chaque équipe soumet en général le nom des joueurs, des remplaçants et des officiels d'équipe ainsi que les faits de jeu, de score, les blessés et les éventuelles réserves.

G**Gestuelle de l'arbitre**

Indication dont se servent les arbitres pour communiquer leurs décisions de manière visuelle (en général mouvement de la main et des bras) ou acoustique (sifflet).

I**Imprudent**

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectué sans égard ni attention, au point d'être sanctionnable d'un coup franc direct.

I
Inconsidéré

Qualification d'une action (en général tacler ou disputer le ballon) effectué sans tenir compte du caractère dangereux ou des conséquences pour l'adversaire ; possible d'un avertissement.

M**Mettre en danger l'intégrité physique d'un adversaire**

Faire courir un danger ou un risque (de blessure) à un adversaire.

Mise en garde

Réprimande verbale constituant le premier niveau d'approche disciplinaire (sans sanction).

O**Officiel d'équipe**

Toute personne figurant sur la feuille de match et n'étant pas joueur.

P**Pause de réhydratation**

Courte période de repos, d'environ une minute afin que les joueurs puissent se réhydrater lorsque les conditions climatiques l'exigent.

Prolongation

Procédure impliquant deux périodes de jeu supplémentaires et visant à départager les équipes en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire.

R**Règle des buts inscrits à l'extérieur**

Principe selon lequel les buts inscrits à l'extérieur comptent double, et qui permet de départager deux équipes ayant inscrit le même nombre de buts au terme d'une confrontation aller-retour.

Reprise du jeu

Moyen de remettre le ballon en jeu après une interruption.

S**Sanction disciplinaire**

Avertissement (carton vert) ou expulsion (carton jaune, bleu ou rouge) infligé par l'arbitre au regard d'une infraction aux Lois du Jeu.

Sanctionner

Fait de punir une intervention illicite, en général en interrompant le jeu et en accordant un coup de franc ou un penalty à l'équipe adverse.

Simulation

Action visant à donner l'impression que quelque chose s'est produit alors que ce n'est pas le cas (voir « tromper ») ; commise par un joueur pour tirer un avantage absolu.

Suspendre

Arrêter un match pendant un certain temps avec l'intention de reprendre le jeu, par exemple en cas de brouillard, fortes pluies, orages, blessures graves, etc.

T**Temps additionnel**

Temps ajouté à la fin de chaque période pour compenser le temps « perdu » en raison des remplacements, blessures, sanctions disciplinaires, célébrations de buts, etc.

Terrain

Surface de jeu délimitée par les lignes de touche et les lignes de but (et la base des filets de but le cas échéant).

Tirs au but

Procédure pour décider de l'issue d'un match, lors de laquelle chaque équipe tire alternativement un penalty jusqu'à ce que l'une d'elle ait marqué un but de plus et que les deux équipes aient exécuté leurs quatre tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs)

V

Violent

Qualification d'une action (en général tacrer ou disputer le ballon) effectuée avec une intensité, force et/ou énergie excessive ; passible d'exclusion.

Z

Zone mécanique

Zone délimitée et permettant aux remplaçants et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.