

**RÈGLEMENT: PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS  
TITRE 8 – CYCLISME EN SALLE – CYCLE-BALL**

*(en gras, les parties modifiées à approuver)*

## **TABLE DES MATIÈRES**

### **Chapitre II RÈGLES DE JEU**

....

Par. 10      8.2.039      **Défense** du but  
              8.2.044

...

Par. 15      8.2.064      Réclamations/**Comportement** inconvenant/  
              Anti-sportivité grave / Avertissements  
              8.2.069

### **Chapitre III RÉSULTATS / DÉCOMPTE DES POINTS / RÉCLAMATIONS**

Par. 1      8.3.001      **Résultats**  
              8.3.004

...

### **Chapitre V DISPOSITION CHAMPIONNATS DU MONDE**

**Par. 1      8.5.001      Répartition des ligues**

## Chapitre I CONDITIONS TECHNIQUES

### Par.1 Type de sport

#### 8.1.003

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.

#### 8.1.005

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 (voir le plan du terrain).** 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. Le commissaire peut demander l'avis du juge d'observation.

### Par. 4 Bordure d'encadrement du terrain

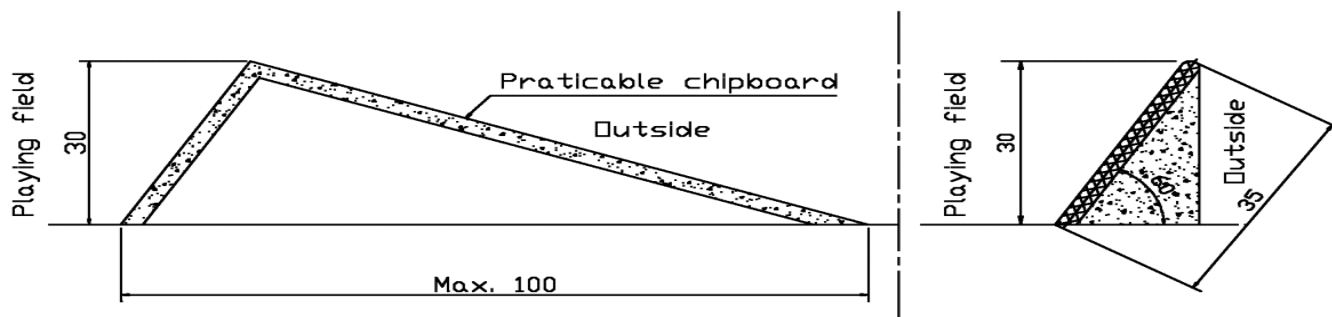
#### 8.1.013

La bordure d'encadrement doit présenter les dimensions suivantes (**voir le croquis ci-dessous**)

Hauteur: 0,30 mètre

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

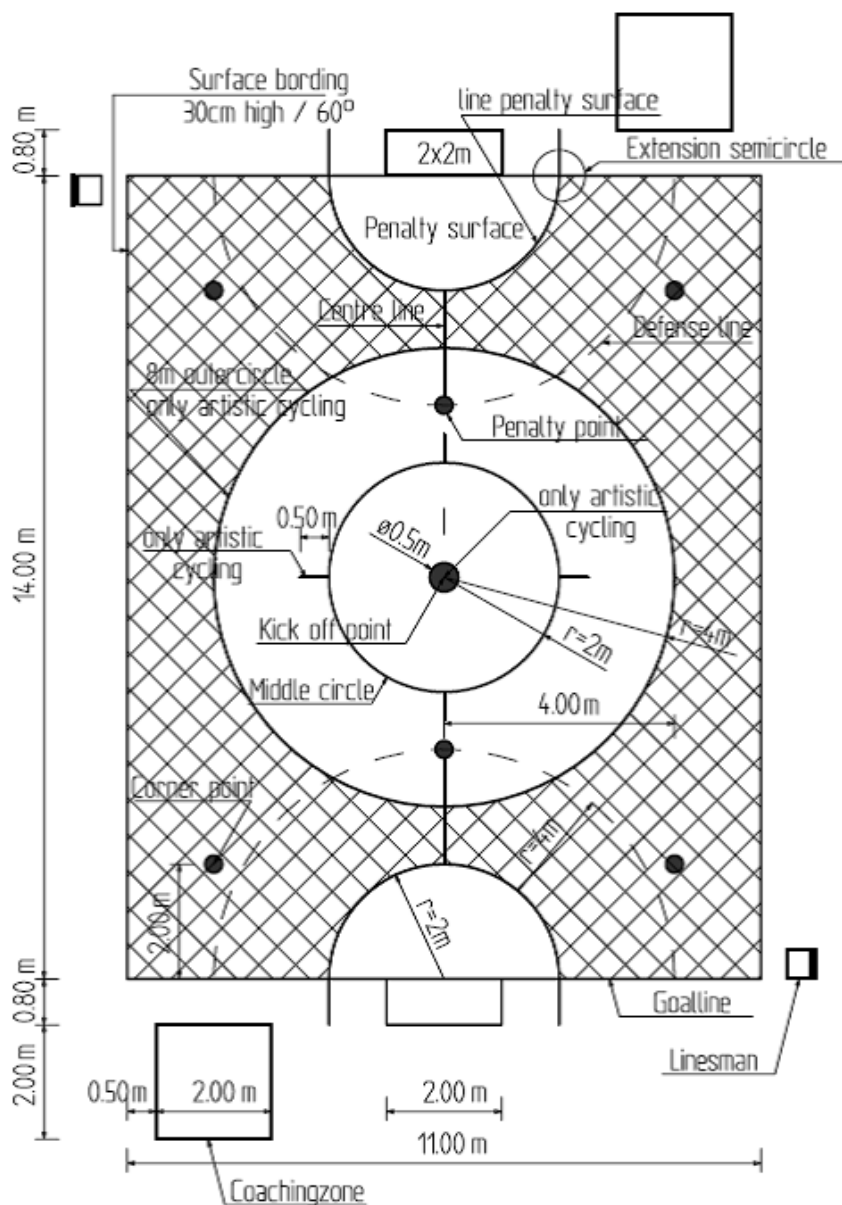
Les bords de la partie supérieure doivent être arrondis et ne peuvent présenter aucune aspérité.



## Par. 5 Marquage du terrain

### 8.1.018

Toutes les dimensions sont des dimensions externes.



### 8.1.023 8.1.018 bis

Le cercle de 8 mètres et les cercles de 0,5 mètre sont réservés 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.

## Par. 8 Habillement

### 8.1.026

Des chaussures de sport à tige montante **ou des protections de chevilles** doivent être utilisées pour protéger les chevilles.

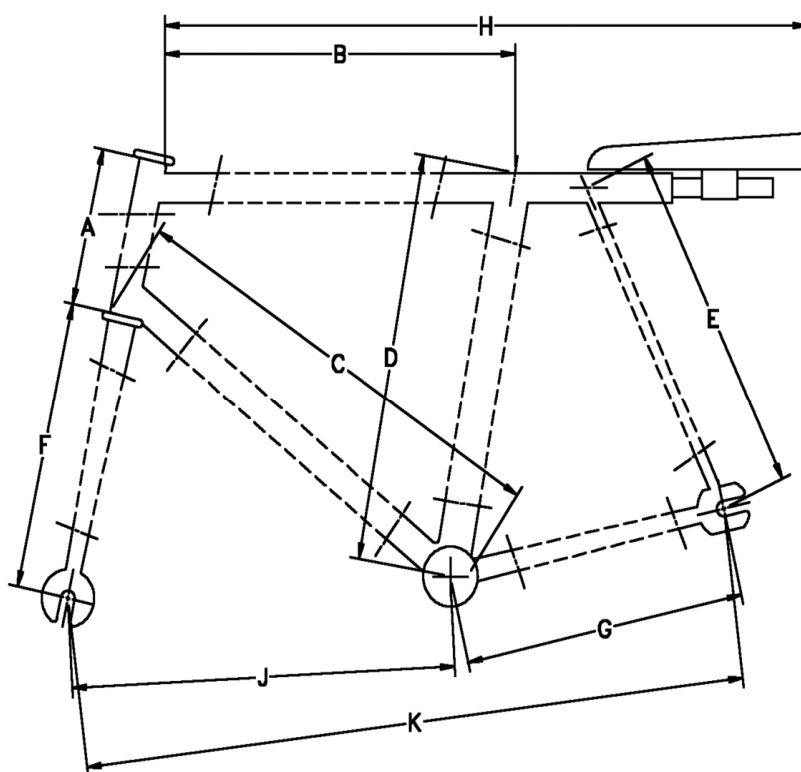
### 8.1.027

Des chaussettes ou bas, avec ou sans pied, montant jusqu'aux genoux doivent être portés. **Des protections de tibias sont recommandées.**

### 8.1.029

Le port d'effets/objets pouvant être dangereux pour les autres joueurs est interdit. **Les piercings doivent être enlevés.**

## Par. 9 Vélos pour le Cycle Ball



### 8.1.033 Pédalier

La distance entre le point le plus bas du **plateau du pédalier** et le sol doit être au moins égale à **+/- 2 mm**.

### 8.1.034 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.

### 8.1.036 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 du tube supérieur du cadre). Le point culminant de la selle doit**

**se trouver au-dessus du bord supérieur du tube horizontal, avec un maximum de 100 mm.** Il est interdit de jouer sans selle.

### 8.1.038 Roues

Les roues avant et arrière doivent être de même diamètre. Ce diamètre ne peut en aucun cas être supérieur à 26" (660 mm) ni inférieur à 20" (508 mm). **Seules les roues à rayons** sont autorisées. Les roues à disque (pleines) sont interdites. **Le diamètre des roues avant et arrière peut varier selon les Din norm 7168. par ex. pour les roues de 26 " +/- 3 mm.**

### 8.1.040 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.

## Par. 10 Dégâts matériel et changement de vélo

### 8.1.042

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 de coaching**) et sans gêner l'adversaire. **Si le joueur ne se conforme pas à cela, il sera averti et en cas de récidive, il recevra un carton jaune.** Aucun entraîneur **ni** mécanicien ne peut pénétrer **ou interférer** 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**).

## Par. 12 Catégories d'âge / Durée des matches / Prolongations

### 8.1.047

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.

### 8.1.048

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.

## Chapitre II RÈGLES DU JEU

### Par. 1 Règles générales

#### 8.2.003

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 pas le droit de tenir ou toucher la cage de but dès le coup de sifflet de la reprise du jeu.~~

#### 8.2.007

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.

#### 8.2.008 Zone de coaching

Seules deux personnes responsables de l'équipe ont le droit de rester sur les **chaises du coté de la zone de coaching (Voir le croquis 8.1.018)** ~~du côté gauche du but, derrière la bordure, entre les lignes marquées au sol et le côté latéral de la surface de jeu.~~

~~Le fait de pénétrer sur le terrain de jeu sera directement sanctionné d'un tir de réparation (4 mètres). En cas de récidive, l'équipe (les deux joueurs) recevra un avertissement officiel.~~

#### 8.2.009 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).

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

### Par 3. Début du jeu

#### 8.2.014

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 le plus proche de la cage de but défensive (ligne centrale)**. Le commissaire peut donner l'avantage à l'équipe attaquante si l'attaque peut se développer sans être gênée.

### Par. 4 Interruptions / Coups de sifflet / Balle neutre

#### 8.2.015

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 déterminant pour la fin du jeu est donné par le chronométrateur.

#### 8.2.016

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 **en donnant un signe de la main (selon illustration n°6) et 3 coups de sifflet courts**:

- 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.

#### 8.2.018

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.

### Par. 5 Règle de l'avantage

#### 8.2.019

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 » (voir illustration numéro 2).**

Un avantage octroyé ne peut plus être remis en cause.

### Par. 6 Franchissement de la ligne de but / Retour au droit de jouer

#### 8.2.022

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, commet une infraction aux règles de jeu et doit être **sanctionné** d'un coup franc.

#### 8.2.025

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

## Par 7. Buts marqués

### 8.2.026

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, le **point** central de la balle doit franchir complètement le bord arrière de la ligne de but.

Le même principe s'applique à toutes les balles aériennes.

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

### 8.2.027

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.

### 8.2.029

Si une infraction aux règles commise par un adversaire ou d'autres circonstances empêche 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.

## Par. 9 Corner

### 8.2.036

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 considéré 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.

### 8.2.040

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

### 8.2.041

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.



**8.2.042**

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**.

**8.2.043**

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**

**8.2.044**

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.

**Par. 11 Surface de réparation****8.2.049**

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).

**Par. 12 Coup franc****8.2.052**

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 **gardien de but, la chose suivante est obligatoire : avant le coup de sifflet, 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.

**8.2.053**

Un coup franc doit toujours être exécuté, même si la mi-temps ou la fin de match a été sifflée entre-temps. On parle alors de «dernier coup».

Si le «dernier coup» amène 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).

### Par 13 Tirs de réparation (penalties)

#### 8.2.054

Les tirs de réparation (penalties) sanctionnent les infractions commises **dans sa propre surface de réparation.**

#### ~~8.2.054 a~~ **Infraction 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.

#### ~~8.2.054 b~~ **Infraction dans sa propre surface de réparation.**

**A :** Lorsqu'un joueur arrête un adversaire en commettant une faute «grave» (tacler ou faire tomber l'adversaire de son vélo).

**B :** 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.~~ **afin de prévenir une attaque.**

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'un joueur ne tient pas son vélo et tient ou dévie intentionnellement la balle ou arrête l'adversaire.**

**F : Lorsqu'un joueur est prêt à tirer dans une cage vide et qu'il est arrêté par son adversaire.**

#### 8.2.055

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. Si le deuxième attaquant commet une infraction, il sera **sanctionné** par un coup franc.

#### 8.2.056

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.

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.

### 8.2.057

**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).

## Par 15 Réclamations / Comportement inconvenant / Anti-sportivité grave / Avertissements

**8.2.064** 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 plusieurs fois** les décisions prises par le commissaire.
- Un ou plusieurs joueurs cherchent à discuter avec un adversaire, 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 **intentionnellement** des infractions répétées aux règles.
- Un ou plusieurs joueurs quittent le jeu ou le terrain sans raison justifiée.

### 8.2.065

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.

### 8.2.066

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. **Avec un panneau électronique de chronométrage, la durée n'a pas besoin d'être donnée.** Après cela, le jeu reprend par un coup de sifflet.

## Par 16 Blessures et élimination de joueurs ou d'équipes

### 8.2.080 Procédure en cas de blessures

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 **par un signe de la main à l'entraîneur 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 pénalty (4 mètres).

Durant la période d'interruption pour cause de blessure, , **les vélos peuvent être échangés ou réparés en dehors du terrain (zone de coaching).** ~~les vélos doivent rester au bord (à l'intérieur) du terrain de jeu. Il est interdit de les réparer durant cette période. Un changement de vélo peut uniquement avoir lieu après avoir redémarré le jeu. Si une équipe ne respecte pas cette règle, les deux joueurs recevront un avertissement (carton jaune).~~

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.~~

### 8.2.081

**Si un joueur est sérieusement blessé et si le commissaire arrive à la conclusion qu'il ne sera pas en mesure de reprendre le jeu dans les 5 minutes qui suivent, son équipe peut reprendre le jeu avec le remplaçant prévu au plus tard au bout de ces 5 minutes. Si le commissaire estime que le temps nécessaire à traiter la blessure sera plus long, il peut augmenter la durée du traitement jusqu'à 10 minutes.**

**Après avoir été remplacé, le joueur blessé peut poursuivre le tournoi après qu'un message ait été donné au commissaire ou au commissaire en chef. Si le même joueur est blessé et est remplacé une deuxième fois, il ne pourra plus participer au tournoi.**

**Un joueur titulaire de cette équipe devra toujours rester en jeu. 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 pénétrer sur le terrain de jeu. Ils doivent rester derrière la bordure du terrain.**

## **Chapitre 3 RESULTATS / DÉCOMPTE DES POINTS / RÉCLAMATIONS**

### **Par 1 Résultats**

### **Par 2 Décompte des points**

#### **8.3.006**

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

### **Par 3 Egalité de points / Matches d'appui**

#### **8.3.010**

Si deux équipes sont à égalité de points et sont toutes deux premières, un match d'appui doit être disputé conformément à l'art. 8.1.046. Si le résultat de cette rencontre est un match nul, une série de tirs de réparation (penalty) 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. 8.1.046. Si ce match se termine sur un score nul, une série de tirs de réparation (penalty) 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. 8.1.046. Si ce match se termine sur un score nul, une série de tirs de réparation (penalty) 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. 8.1.046. Si ce match se termine sur un score nul, une série de tirs de réparation (penalty) 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. 8.1.046.

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 **doit être** 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.

#### Par 4 Tirs de réparation (penalties)

##### 8.3.014

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.



### Signes Commissaire

Illustration 1 – But marqué



Illustration 2 - Avantage



Illustration 3 – Position



Illustration 4 – Temps perdu



Illustration 5 – But annulé



Illustration 6 – Temps mort





## Chapitre 4 CLASSIFICATION DES ÉPREUVES/CLASSEMENT UCI

### Par 1 Classification des épreuves

#### 8.4.001 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.

(article introduit au 1.01.05).

#### 8.4.002 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.

### Par 2 Classement UCI

#### 8.4.005

Les fédérations nationales et les **organisateur**s sont tenus de transmettre immédiatement, par télécopie, 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.

**8.4.006 Barème des points**

<b>Place</b>	<b>Championnats du Monde</b>	<b>Evénements UCI A ; Coupe du Monde</b>	<b>sChampionnats et coupes continentaux</b>	<b>Evénements UCI B; championnats nationaux</b>
1	60	50	40	30
2	55	45	35	25
3	50	40	30	20
4	45	35	25	18
5	40	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			

## Chapitre V – DISPOSITION CHAMPIONNATS DU MONDE

### Par 8.5.001 Répartition des ligues

Nombre d'équipes	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
<b>Ligue A</b>	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
1er tour	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
2ème tour	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3ème tour	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Finale	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Total	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Promotion	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>Ligue 1</b>	6	7	4	5	5	6	6	5	6	5
1er tour	15	21	6	10	10	15	15	10	15	10
<b>Ligue B 2</b>			4	4	5					
1er tour			6	6	10					
Ligue B										
Classement			4	4	5					
<b>Ligue C 1</b>						5	6	4	4	5
1er tour						10	15	6	6	10
<b>Ligue C 2</b>								4	4	5
1er tour								6	6	10
Classement								4	4	5
Promotion						1	1	1	1	1
<b>Total final</b>	<b>36</b>	<b>42</b>	<b>37</b>	<b>41</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>52</b>	<b>48</b>	<b>53</b>	<b>57</b>

Commissaires	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7
Jeux / comm	6	7	6.2	7	7.7	7.8	7.5	7	7.5	8.1
Chef non inclus										

Documents originaux en anglais