

# PART 8 CYCLISME EN SALLE - CYCLE BALL

## Changements au règlement applicable au 01.01.2018

Mise à jour du 12.10.2017

### Chapitre I CONDITIONS TECHNIQUES

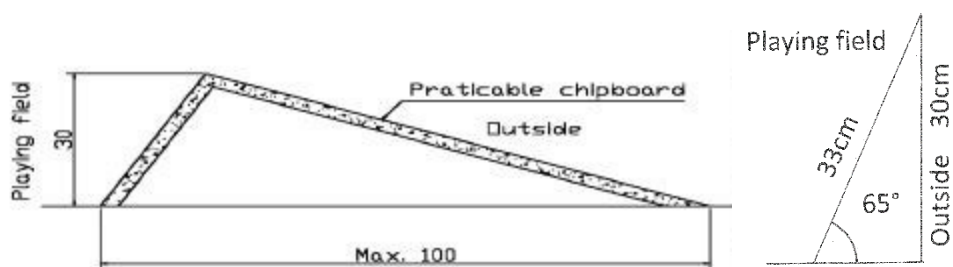
#### § 2 Jury

- 8.1.005** Les juges d'observation ont pour mission de suivre le cours du jeu sur le terrain. Ils prennent place à hauteur de la ligne de but à l'opposé de la zone du coach (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 Commissaire et le juge d'observation assurent la communication et utilisent, si besoin, des signes de mains.** Le juge d'observation indique toujours la direction des sorties de balle en corner. Le commissaire peut demander l'avis du juge d'observation.

(texte modifié au 1.01.18)

#### § 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 : **65°** à 70° (voir dessin)  
 Les bords de la partie supérieure doivent être arrondis et ne peuvent présenter aucune aspérité.

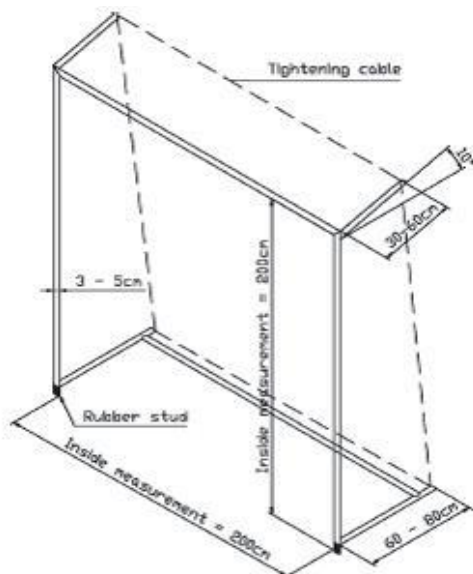


(texte modifié au 1.01.18)

#### § 6 Cages de but

## 8.1.022 Cage de but de cycle-ball

Les dimensions intérieures doivent être 2x2 mètres. Le diamètre des tubes doit être compris entre 3 et 5 cm. Les fixations du filet doivent être construites d'une manière qui ne cause pas de blessures. Le dessin suivant sert d'exemple



(texte modifié au 1.01.18)

## Chapitre II RÈGLES DU JEU

### § 1 Règles générales

- 8.2.002 Les joueurs peuvent envoyer la balle dans le but adverse par des coups donnés avec les roues du vélo. ~~Les deux mains doivent tenir le guidon et les deux pieds doivent se trouver sur les pédales.~~ Une main doit être sur le guidon et un pied sur la pédale du vélo. Si ce n'est pas le cas, le but n'est pas accordé et l'action ne donne ni droit à un penalty ni à un corner. Lors d'une telle situation, le jeu doit continuer depuis la marque droite du corner avec un ballon de remplacement.

Le ricochet de la balle sur le vélo ou le corps d'un joueur est considéré comme un tir valable. Les coups de tête sont autorisés.

(texte modifié au 1.01.18)

- 8.2.006 ~~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.~~

Si la balle est coincée dans le vélo ou sur le corps d'un joueur cela cause une balle neutre.

(texte modifié au 1.01.18)

## § 4 Interruptions / Coups de sifflet / Balle neutre

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~~ un coup de sifflet:

- 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.

(texte modifié au 1.01.18)

## § 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 montrant la direction du jeu (~~voir illustration 2 – avantage~~) et en disant « Continuez » (voir illustration numéro 2).

~~Un avantage octroyé ne peut plus être remis en cause.~~

Si un avantage est perdu pendant la même séquence de jeu, le commissaire peut décider de retirer l'avantage en interrompant le jeu en faveur de l'équipe non-fautive.

(texte modifié au 1.01.18)

## § 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 sanctionnée d'un coup franc.

(texte modifié au 1.01.18)

## § 7 Buts marqués

~~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.~~

~~(texte modifié au 1.01.13)~~

~~[article abrogé au 1.1.18]~~

## § 15 Réclamations / Comportement inconvenant / Comportement anti-sportif grave / Avertissements

~~8.2.063~~ 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.  
Tout comportement incorrect d'un joueur ou d'une équipe peut être sanctionné par le commissaire d'un avertissement verbal ou d'un carton jaune.

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.

~~(texte modifié au 1.01.18)~~

~~8.2.064~~ 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.~~

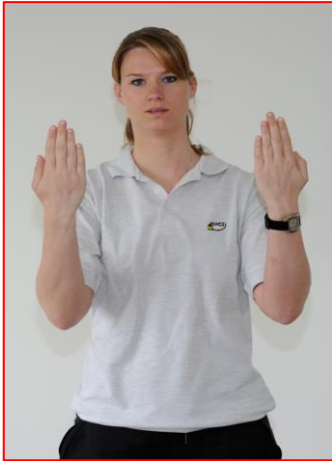
~~Si un entraîneur perturbe de manière répétée le déroulement d'un match ou critique de manière répétée un commissaire, le commissaire peut sanctionner l'entraîneur par un carton jaune ou rouge. Dans le cas d'un carton rouge, l'entraîneur doit quitter la salle.~~

~~(texte modifié au 1.01.18)~~

## § 5 Réclamations

~~Signe de la main d'un commissaire : photo 3 ainsi que toutes ses références vont être supprimées.~~

~~Photo 3 – Distance~~



*(texte modifié au 1.01.18)*