

REGLEMENTATION MOTO-BALL 2017

(Ce nouveau REGLEMENT de MOTO-BALL annule et remplace ceux parus antérieurement)

PREAMBULE

APPLICATION REGLEMENTATION MOTO-BALL

Les Clubs, dirigeants, joueurs déclarent connaître la présente réglementation et s'engagent à respecter scrupuleusement les présentes dispositions.

Les clubs et les joueurs sont responsables de leurs accompagnateurs et spectateurs.

TITRE I GENERALITE - REGLEMENT SPORTIF

SECTION I GENERALITES

ARTICLE 1 DEFINITION

Un match de Moto-ball est une rencontre entre deux équipes sur un terrain de sport, consistant à un jeu de ballon à moto, conformément aux Règles Techniques et de Sécurité de la discipline.

ARTICLE 2 JURIDICTION

Tous les matches de Moto-Ball doivent être organisés conformément aux prescriptions des RTS et du présent Règlement.

Aucune clause du règlement ne peut être contraire aux spécifications des RTS, si tel était le cas, cette clause serait sans valeur.

ARTICLE 3 CLASSIFICATION DES RENCONTRES DE MOTO-BALL

Les rencontres de Moto-Ball se classent en trois catégories :

- 1) INTERNATIONALES CONTRE NATIONS ENTRE ELLES UNIQUEMENT
- 2) INTER-CLUBS CONTRE NATIONS OU CLUBS ETRANGERS
- 3) NATIONALES CONTRE CLUBS D'UNE MEME NATION

Lorsqu'il s'agit d'un match International, la Fédération doit donner son accord pour l'organisation de la rencontre sur son territoire et doit également donner son accord quand un club doit participer à un match à l'étranger.

L'ensemble des matches doivent faire l'objet d'un visa fédéral y compris les matches amicaux.

ARTICLE 4

Il est rappelé que tous les licenciés Moto-Ball sont autorisés à pénétrer gratuitement sur les stades pour toutes les compétitions officielles ou non sauf match à huis-clos (cf. article 10.1), sur présentation de leur licence, de l'année en cours, et tarif réduit pour tous les autres licenciés F.F.M.

Exclusion faite de tous les membres de la Commission Nationale de Moto-Ball, ainsi que les arbitres en fonction, cette disposition ne concerne pas le Championnat d'Europe, les matches amicaux entre clubs français et étrangers, ni les finales de National 1 et 2, **finale de Coupe et de Trophée**, pour lesquelles un tarif réduit sera établi pour tous les licenciés.

Une amende de 500 € sera infligée aux Clubs qui n'appliqueront pas cette règle.

ARTICLE 5

Lorsqu'un membre élu de la Commission Moto-Ball est présent sur un terrain de Moto-Ball, lors de toute rencontre (matches Officiels : Championnat, Coupe, Trophée ou matches amicaux), celui-ci bénéficie automatiquement d'une délégation officielle de la Commission Moto-Ball / FFM et peut à tout moment s'inscrire sur la feuille de match.

En cas d'incidents survenus au cours d'une rencontre à laquelle il assiste, le délégué doit transmettre un rapport circonstancié au secrétariat de la Commission dans les 48 heures.

SECTION II TERRAIN DE JEU

1er § CARACTERISTIQUES DU TERRAIN

ARTICLE 6

Ils doivent comporter sur le pourtour une main courante rigide à au moins 1,2 m de la ligne de touche et à au moins 6 m de la ligne de but avec un tube de protection du haut de la main courante au sol ou tout autre moyen de protection efficace inférieur au diamètre du ballon ou bien à 4 m derrière la ligne de but s'il existe un bac à sable de 13,32m x 4 m.

Les normes du terrain correspondent à un minimum identique à celui d'un terrain de Football.

LONGUEUR MAXIMUM : 110 m

LARGEUR MAXIMUM : 75 m

LONGUEUR MINIMUM : 85 m

LARGEUR MINIMUM : 45 m

Lignes de but à chaque extrémité du terrain. Lignes de touche perpendiculaires aux lignes de but.

La ligne médiane doit être équidistante des lignes de but.

LA SURFACE DE HORS JEU

La zone de hors-jeu est un demi-cercle d'un rayon de 5,50 m mesuré à partir d'un point médian entre les deux poteaux de but.

Le tracé de cette surface équivaut à un mur : aucune partie de la moto ne peut le franchir.

TRACE DE LA SURFACE DE REPARATION

C'est un rectangle dont la base coïncide avec la ligne de but. Ses extrémités se situent à 16,50m perpendiculaires à la ligne de but. Entre leurs extrémités est tracée une ligne parallèle à la ligne de but.

POINT DE REPARATION (PENALTY)

Dans chaque surface de réparation est marqué un point placé sur une ligne imaginaire perpendiculaire à la ligne de but à 11m du milieu de cette ligne.

TRACAGES DES LIGNES

Le terrain doit être marqué de lignes blanches d'une largeur de 12 cm. Des couleurs voyantes sont permises à défaut de blanc. Le marquage à l'aide de tuyaux est interdit. Si le marquage n'est pas conforme aux règles, le match est perdu pour l'équipe recevante. La rencontre se déroulera comme un match amical si un Club ne peut, en fin de compte, rendre le terrain conforme aux règles.

A la demande de l'arbitre, le club doit remédier au traçage du terrain.

BUTS

Les buts sont obligatoirement peints en blanc et munis de filets fixés au sol.

LARGUEUR DES BUTS : 7,32m

HAUTEUR : 2,44m

Les buts doivent être construits avec du matériel solide.

Diamètre des poteaux de buts : maximum 12 cm - minimum 10 cm

ZONE MECANIQUE

Personne ne doit être dans cette zone à l'exception de l'entraîneur, des deux mécaniciens et du soigneur.

La zone des stands doit être matérialisée.

La zone "mécanique" sera située et matérialisée derrière la ligne de but et dans un coin, sauf si des boxes permanents ont été construits dans les 10 m.

Les remplaçants et l'entraîneur ne devront pas dépasser la zone des 16,50 m.

Des tapis environnementaux, des bâches ou des morceaux de moquette seront obligatoirement à poser sous les motos lors du plein ou lors d'opération mécanique. Tout manquement à cette obligation sera sanctionné dans un premier temps par un avertissement du contrôleur technique et ou des arbitres, et dans un second temps en cas de récidive, une amende de 100 € sera infligée et sera à régler à la fédération.

Il est strictement interdit de fumer dans la zone mécanique.

ARTICLE 7 MATCHES EN NOCTURNE

L'éclairage d'un terrain doit être de 150 lux à la mise en service et devra être maintenu à 120 lux.

La balle utilisée en nocturne doit être obligatoirement blanche.

A partir de 45 minutes d'arrêt de jeu, dû à une ou plusieurs pannes d'éclairage, le match sera arrêté par les Arbitres, perdu 3-0 avec 0 points au classement, sauf cas de force majeure qui devra être soumis à la Commission de Moto-Ball qui étudiera le cas.

ARTICLE 8 ADMISSION SUR LE TERRAIN

Personne ne sera admis entre le terrain de jeu et la main courante, à l'exception des joueurs remplaçants, des Arbitres et des juges de touche, sauf la zone délimitée par la ligne de sortie de but sur une longueur de 10 m à partir de la main courante où l'entraîneur et le(s) mécanicien(s) seront acceptés.

ARTICLE 9 TERRAIN IMPRATICABLE

L'Arbitre responsable de la feuille de match est qualifié pour juger si le terrain est jouable ou non. Dans le cas où un Club avise le secrétariat de la Commission de Moto-Ball et le Club adverse que son terrain est impraticable, l'Arbitre désigné par le responsable des désignations le plus près du lieu de la rencontre devra se déplacer, aux frais du Club et déterminer, A L'HEURE OU LE COUP D'ENVOI sera prévu, si le terrain est jouable ou non. Dans ce cas, l'Arbitre habilité fournira d'URGENCE, un rapport au secrétariat de la Commission de Moto-Ball.

Dans l'hypothèse de l'interdiction d'utilisation d'un terrain de Moto-Ball considéré comme impraticable par arrêté municipal, l'autorité du Maire prévaut sur celle de l'arbitre. Le club doit demander à la Mairie de transmettre à la F.F.M. sous 48 heures une copie de l'arrêté municipal.

Le Président du Moto-Club recevant doit obligatoirement téléphoner au responsable des arbitres qui se chargera de prévenir les personnes concernées.

ARTICLE 10 HEURES ET JOUR DES RENCONTRES : Respect de l'horaire

Pour les matches officiels (Championnats, Coupe de France, Trophée de France), l'heure du coup d'envoi est fixée au plus tard à 20 heures le samedi et au plus tard à 15 heures le dimanche (sauf entente entre les Clubs).

Les jours et heures sont fixés au moment de l'établissement du calendrier. Toutefois, en cas d'accord entre les Clubs, les matches pourront aussi être organisés le vendredi soir.

ARTICLE 10.1 – MATCH A HUIS CLOS

Lors d'un match à huis-clos, seuls sont admis dans l'enceinte du stade :

- L'ensemble des personnes figurant sur la feuille de match : deux arbitres, deux juges de touche, dix joueurs par équipe, les deux mécaniciens et un entraîneur par équipe
- Les personnes désignées par les instances fédérales
- Les instances dirigeantes des deux Clubs (Président, Trésorier, Secrétaire Général)
- Le/les chauffeurs de bus des équipes
- Les bénévoles du Club en nombre suffisant permettant le strict respect du match à huis clos aux entrées et sorties du stade et d'entretien du terrain

Sont également admis :

- Un médecin
- Les journalistes porteurs de la carte officielle
- Les services de la sécurité civile

La Commission aura la possibilité d'accepter sur demande écrite de l'un ou de l'autre des Clubs, lorsque les circonstances particulières l'exigent, certaines personnes non citées dans la liste susmentionnée.

En cas de non-respect de prescriptions ci-dessus, le match ne peut se dérouler et peut être donné perdu par forfait au Club fautif.

Les arbitres seront chargés de la constatation de la bonne exécution des matches à huis clos.

Un Club recevant ne peut de sa propre initiative décider d'un match à huis-clos.

2ème § GENERALITES

ARTICLE 11 L'organisateur du match doit impérativement disposer sur le lieu de la rencontre :

- De personnes clairement identifiées (munis de gilets) pour assurer le service d'ordre. Deux personnes seront spécialement chargées d'accompagner les arbitres Il peut s'agir de licenciés ou de bénévoles.
- Une trousse de premiers secours bien fournie.
- Un extincteur.

DRAPEAUX DE TOUCHE

Les Clubs doivent tenir à la disposition des juges de touche deux fanions de couleur orange et jaune ayant comme dimension 0,45 x 0,45m montés sur une hampe de 0,75m.

VESTIAIRES

Les Clubs doivent mettre à la disposition des joueurs et des Arbitres des vestiaires propres et fonctionnels fermant à clé.

Les vestiaires des joueurs (1 par équipe) et des Arbitres doivent être séparés.

Ceux-ci doivent être pourvus d'eau courante,

Ils doivent obligatoirement être situés dans l'enceinte du stade sauf dérogation provisoire accordée par la Commission.

Le chemin menant du vestiaire au terrain doit être sécurisé par des barrières sur une largeur de 5 mètres.

TELEPHONE

Un moyen de communication (fixe ou mobile) doit être prévu sur le site afin de pouvoir contacter les secours en cas d'urgence.

REGLES CONCERNANT LE BALLON

Le ballon est constitué d'une vessie en caoutchouc recouverte de cuir ou assimilé. Son diamètre est de 38 à 40 cm et d'une circonférence de 119 à 126 cm. Celui-ci doit peser 900g minimum à 1200g maximum.

Chaque équipe doit présenter deux ballons en bon état.

L'équipe visiteuse fournit le ballon pour les deux premières périodes, l'équipe visitée pour les deux autres.

En cas d'arrêt de jeu par manque de ballon, l'équipe visitée est tenue de les fournir. Si le jeu est interrompu pour manque de ballon, l'équipe qui s'est présentée avec un seul ballon ou aucun ballon est déclarée perdante par forfait, avec un score minimum de 3 à 0. Il est bien entendu que si le score de l'équipe non fautive est supérieur au moment de l'arrêt du jeu, ce score lui reste acquis.

Si le match est interrompu par manque de ballon alors que les deux équipes se sont présentées avec deux ballons en bon état, le match est à rejouer.

Avant le coup d'envoi, chaque équipe doit présenter ses ballons aux Arbitres, ils sont seuls aptes à juger la conformité de ces derniers.

ARTICLE 12 ENTRAINEMENT - AVANT LE MATCH

Le terrain doit être disponible au moins 45 minutes avant le coup d'envoi afin que les joueurs disposent d'au moins 15 minutes pour s'échauffer et essayer leurs machines. L'entraînement n'est plus autorisé 15 minutes avant le début du match. Chaque équipe ne doit utiliser qu'une moitié de terrain pour des raisons évidentes de sécurité.

ARTICLE 13 HORAIRES – COUP D'ENVOI

Les Arbitres doivent reporter sur la feuille de match, l'heure exacte du coup d'envoi. Ils signalent s'il y a du retard et, dans ce cas, l'équipe à laquelle le retard est imputable.

Un club en retard doit immédiatement prévenir par téléphone l'autre équipe ou l'organisateur.

En cas de retard supérieur à 60 minutes dû à un accident grave ou à une panne mécanique dûment justifiée le match sera remis à une date ultérieure sous réserve que le club défaillant présente des justificatifs (factures acquittées) et soit parti dans des délais appropriés.

Dans tous les cas, en cas de litige la commission tranchera.

Si le match est remis, le Club fautif doit rembourser les frais d'organisation à l'autre équipe à hauteur de 200 € plus les frais de déplacement des arbitres.

ARTICLE 14 DUREE DU 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 2^{ème} et la 3^{ème} période.

Temps de repos entre les périodes : 1^{ère} période 10min, seconde période 15min et dernière période 10 minutes.

En cas de match nul (Coupe, et si rien n'est prévu au règlement spécifique), l'Arbitre doit accorder 2 prolongations de 10 minutes séparées par un arrêt de jeu de 5 minutes. Avant le coup d'envoi de ces prolongations, un nouveau tirage au sort des camps est obligatoire.

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 pied de coin et de réparation). Ils doivent signaler sur la feuille de match si l'heure du coup d'envoi a été respectée.

Si un temps de jeu différent est appliqué, un match ne pourra pas compter officiellement pour un Championnat, une Coupe ou un Trophée.

ARTICLE 15 LICENCES

En application du Code sportif de la FFM, les joueurs [et les entraîneurs et les mécaniciens] doivent être titulaires d'une licence FFM annuelle.

A ce titre, le Capitaine ou responsable d'une équipe doit présenter aux arbitres, les licences (uniquement les originaux) de ses joueurs 40 minutes avant le début du match.

A la demande des arbitres, les joueurs doivent être en capacité de justifier de leur identité.

ARTICLE 16 JOUEURS – MUTATIONS

Un joueur ne peut pas bénéficier de deux licences de motoball dans deux pays différents.

Aucune autorisation de changement de Club français ou étranger n'est accordée pour participer aux matches de Championnat ou de coupe de Moto-Ball durant la saison.

Un joueur évoluant pour sa dernière saison en équipe Junior doit rester deux saisons supplémentaires dans son club en Sénior.

En Championnat, Coupe ou Trophée, seuls sont admis les joueurs détenteurs d'une licence nationale compétition annuelle FFM en cours de validité.

Il faut entendre par "joueurs qualifiés", les joueurs dûment licenciés pour l'année en cours, non suspendus, et inscrits sur la feuille de match avant le coup d'envoi.

Ils doivent présenter aux arbitres :

- leur licence nationale ou internationale pour l'année en cours. Un joueur doit être âgé de 17 ans minimum pour avoir droit à une licence internationale.

Un joueur désirant changer de Club doit envoyer sa démission à celui-ci par lettre recommandée avec accusé de réception.

Cet accusé de réception, dès son retour, devra être adressé par l'expéditeur au Secrétariat de la Commission de Moto-Ball.

Sans réponse du Club quitté avant le 30 septembre, la démission sera considérée comme acceptée. Les démissions effectuées après le 15 septembre pourront continuer à être acceptées s'il y a accord entre les deux Clubs. La mutation du joueur ne sera effective qu'à partir du 1er janvier de la saison suivante.

Un Club ne peut avoir dans son effectif qu'un maximum de 2 joueurs mutés ou étrangers.

Toutefois, la Commission pourra modifier le nombre de mutés, sur la demande motivée d'un Club présentée au plus tard le 1^{er} mars de la saison sportive concernée et ce, dans l'unique cas de sauver un club ne disposant pas d'un effectif lui permettant de participer au Championnat (moins de 5 joueurs).

ARTICLE 16-1 « JOUEUR LIBRE »

Le joueur ayant participé au Championnat de France (National 1, National 2 ou Junior) dans un club qui décide de ne pas aligner d'équipe dans le Championnat correspondant (National 1, National 2 ou Junior) la saison suivante acquiert le statut de "joueur libre". Ce statut lui permet d'évoluer, sans obtenir "le quitus" de son club (à condition qu'il se soit acquitté des sommes dues auprès de son club et rendu son équipement), dans une autre équipe sans être considéré comme joueur muté.

Un Club ne peut disposer que d'un "joueur libre" au sein de son effectif, étant entendu que ce joueur peut être inscrit sur la feuille de match et être sur le terrain en même temps que les joueurs mutés.

A l'issue de sa saison "de joueur libre", le joueur devra obligatoirement rejoindre son club d'appartenance et y rester pour la saison sportive suivante, sauf accord écrit du club d'origine.

Si un club dispose de deux équipes, l'une évoluant en National 1 et l'autre en National 2, les joueurs dont l'équipe n'est plus engagée en Championnat de France seront directement rattachés à l'autre équipe (à l'exception des joueurs internationaux et ceux figurant sur la liste notoriété, qui ne peuvent descendre d'ELITE 1 en ELITE 2, conformément au règlement Moto-ball).

ARTICLE 17 INTERRUPTION DE MATCH

Si un match est interrompu avant la fin de la troisième période, il doit être rejoué. S'il est interrompu après la fin de la troisième période, il est considéré comme terminé (**sauf en Coupe de France et Trophée de France où le match doit être rejoué**) et le score enregistré à ce moment tient lieu de score final sous réserve de l'application des sanctions automatiques prévues au présent règlement.

A quelque moment que ce soit de la rencontre, si l'arbitre décide d'interrompre le match du fait du comportement des joueurs ou dirigeants d'une équipe, cette dernière se verra infliger la sanction prévue à l'article-104 du présent règlement.

Un joueur ne peut pas participer à un match qui doit être rejoué, même si celui-ci était qualifié à la date dudit match, s'il est sous le coup d'une suspension.

ARTICLE 18 INDEMNITES DE DEPLACEMENT

Les indemnités à décerner à des équipes disputant des rencontres officielles sont spécifiées dans le règlement spécifique de ces matches.

Les indemnités à décerner à des équipes disputant des rencontres amicales sont établies après accord entre les Clubs.

Pour chaque match annulé à cause d'intempéries, de défaut d'éclairage lors de matches nocturnes, etc., l'équipe visiteuse ayant effectué le déplacement touchera 50% de l'indemnité prévue.

ARTICLE 19 CLASSEMENT

Le classement des rencontres officielles est effectué suivant le genre de rencontre, soit par addition de points, soit par élimination.

Pour les Championnats, le classement est établi par addition des points.

Pour la Coupe, le classement est établi par élimination par match direct.

Les montées et descentes s'effectueront en fonction des Championnats mis en place l'année suivante.

ARTICLE 20 ASSURANCES

Dans le cadre des entraînements (des joueurs licenciés), le Club doit être dûment affilié et avoir déclaré ses entraînements à la FFM, afin de bénéficier des garanties d'assurance responsabilité civile club. Il en est de même pour le fonctionnement des garanties d'assurance des licenciés.

En application de l'article R.331-18 et suivant du Code du sport, les matches de Moto-Ball comportant la présence de spectateurs sont des manifestations sportives soumises à autorisation préfectorale.

Ainsi, conformément aux articles R.331-30 et A.331-32 du Code du sport, le Club qui organise une rencontre de Moto-Ball doit obligatoirement souscrire une police d'assurance garantissant la manifestation couvrant la Responsabilité Civile de l'organisateur et des participants (les clubs/équipes, officiels) ainsi que celle de toute personne qui prête son concours à l'organisation avec l'accord de l'organisateur.

Les matches amicaux sont également concernés par cet article.

Le droit de jouer sera refusé si les Clubs ne sont pas assurés comme spécifié ci-dessus.

SECTION III REGLEMENT SPORTIF

ARTICLE 21 JOUEURS ET MOTOCYCLES

Une équipe de Moto-Ball se compose de 10 joueurs, 2 mécaniciens et 1 entraîneur. Une équipe peut utiliser un maximum de 10 motocycles pendant un match et 5 minimum.

5 joueurs par équipe sont présents sur le terrain : 4 joueurs et 1 gardien de but (un gardien de but est obligatoire dans tous les cas de figure).

Avant le match, chaque équipe doit présenter à l'Arbitre son Capitaine et son suppléant. Le Capitaine titulaire doit porter au bras gauche un brassard d'une couleur différente de celle de son maillot.

Le Capitaine suppléant remplace le titulaire si ce dernier est mis hors-jeu pour une raison quelconque (jeu violent, blessure, etc.).

Si les deux sont mis hors-jeu, l'équipe doit présenter un autre Capitaine à l'Arbitre. A défaut, ce dernier désigne un joueur pour remplir cette fonction.

En cas de refus, aucune réserve n'est admise de la part de l'équipe.

N'importe quel joueur peut remplacer le gardien de but accidenté.

Le remplaçant en moto ne peut entrer en jeu que par le centre du terrain **en passant obligatoirement à allure modérée, derrière l'arbitre de touche**, à l'exception du gardien de but qui n'est pas obligé de rentrer en jeu par le centre du terrain. Il doit rester dans la zone mécanique.

Il en est de même pour tout joueur qui, pour une raison quelconque, 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, le remplaçant et le joueur remplacé ne doivent pas se trouver en même temps sur le terrain. Pour toute infraction à cette règle, les Arbitres pénaliseront le remplaçant en l'envoyant sur la ligne de touche pendant 5 minutes (carton vert) ce qui n'empêchera pas le coup franc contre l'équipe fautive. S'il n'est pas clair aux yeux de l'Arbitre quel joueur doit être remplacé, un joueur pourra être désigné par le Capitaine de cette équipe. S'il ne reste que 2 joueurs dans une équipe ils ne peuvent poursuivre le jeu s'il s'agit d'un match officiel.

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

ARTICLE 22 EQUIPEMENT DES JOUEURS ET DES EQUIPES

L'équipement de tous les joueurs de la même équipe doit comprendre un casque rigide de même couleur, d'un modèle autorisé, un maillot à longues manches, un pantalon, des gants, des jambières et des bottes en matériau renforcé afin de protéger les chevilles.

- les jambes doivent être protégées par des bottes arrivant aux genoux ou des jambières de cuir (ou de matériel similaire au cuir). Les chaussures et les bottes ne doivent pas mettre en danger les autres joueurs ; ceci sera jugé par les Arbitres.
- des gants de cuir (ou de matériel similaire au cuir) doivent être portés,
- un casque en bon état répondant aux exigences FIM : Europe / ECE 22/05, USA SNELL M 2010 ou Japon JIS. T81-33 : 2007. Il est recommandé d'utiliser un casque datant de moins de 5 ans, non pourvus de visière pour les joueurs de champ,
- les casques d'une équipe doivent être de même couleur,
- un maillot aux couleurs de son Club.

Chaque équipe revêt un maillot aux couleurs de son club, ou de son Pays, sauf le gardien de but qui porte un maillot permettant de le distinguer des autres équipiers. En cas de maillots de couleurs semblables à celles de l'adversaire, l'équipe recevant doit en changer. Toutefois, elle pourra garder ses couleurs si elle est en mesure de fournir un jeu de maillots en bon état à l'équipe visiteuse. Si la rencontre a lieu sur un terrain neutre, l'équipe la plus proche est considérée comme recevant : en cas de litige un tirage au sort peut être effectué.

Chaque joueur doit porter un maillot comportant obligatoirement dans le dos un numéro d'au moins 15 cm de haut et 10 cm de large, les maillots doivent porter les numéros de 1 à 30 suivant la feuille de match ; ils doivent être bien visibles, d'une couleur contrastante.

Les joueurs doivent porter une tenue différente de celle des Arbitres.

La vérification de l'équipement des joueurs sera effectuée au moins une heure avant le début du jeu afin de pouvoir corriger les irrégularités. Toute infraction aux règles susmentionnées sera sanctionnée par la mise sur la touche du joueur fautif. Il ne pourra regagner le terrain qu'au moment d'un arrêt de jeu et uniquement sur l'accord de l'Arbitre après avoir vérifié son équipement.

Le gardien peut utiliser des chaussures garnies de crampons.

La communication par moyen radio des pilotes entre eux, avec leur entraîneur ou toute autre personne est strictement interdite lors des matches.

Le non-respect de cette disposition sera sanctionné par match perdu avec 0 point au classement.

ARTICLE 23 PRESENTATION DES EQUIPES EN DEBUT ET FIN DE MATCH

Pour la présentation, les équipes doivent partir du stand de mécanique et se rendre au centre du terrain, elles se mettent sur un rang parallèle à la ligne de touche, face aux Officiels. Ensuite sur ordre de l'arbitre, elles se rendent vers la ligne de touche où a lieu le tirage au sort. Elles effectuent alors un tour de terrain pour leur présentation au public.

En fin de match, les équipes doivent à nouveau se présenter aux Officiels et effectuer côte à côte un tour d'honneur autour du terrain, l'équipe recevant du côté du public. La présentation au public est obligatoire même si l'équipe est incomplète.

En cas de panne d'une ou plusieurs motos, le ou les joueurs feront ce tour à pied ou à moto derrière un autre joueur. Cette présentation doit avoir lieu immédiatement après le coup de sifflet final.

La responsabilité du club est engagée lorsque les joueurs font ce tour du terrain avec un spectateur.

ARTICLE 24 ATTRIBUTION DES CAMPS

Elle s'effectue par tirage au sort en début de match et par changement de camps entre la 2ème et la 3ème période. Le gain du tirage au sort donne au Capitaine le choix entre le coup d'envoi ou le camp.

ARTICLE 25 MISE EN JEU DU BALLON

Au signal de l'Arbitre, le jeu commencera par un coup de pied placé c'est-à-dire par un coup de pied donné par un joueur dans la direction du camp adverse au ballon posé à terre au centre du terrain.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup d'envoi se placent en arrière de la ligne médiane les roues avant des motocycles pouvant toucher cette ligne.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en respectant la distance de 9,15 m du ballon.

Le ballon ne sera considéré en jeu que lorsqu'il aura parcouru une distance de 1,50 m minimum.

Le joueur donnant le coup d'envoi ne pourra toucher le ballon à nouveau que lorsque celui-ci aura été touché par un autre joueur.

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.

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 tout arrêt temporaire pour reprendre le jeu, provoqué par une cause indiquée dans l'une ou l'autre des lois, alors 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, et le ballon sera considéré comme en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'Arbitre dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touché par un autre joueur, l'Arbitre fera de nouveau balle à terre. 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.

ARTICLE 26 PROGRESSION DU BALLON

Le mouvement est donné au ballon avec les pieds par un joueur se trouvant en selle (moteur obligatoirement en marche), par coups isolés et successifs, soit par poussées soutenues (le ballon ne doit pas être porté) soit par un choc donné avec la tête ou avec le corps 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 au centre du terrain, à la surface de but, sur un coup franc ou sur sortie de touche, doit se faire par coup de pied le ballon ne pourra être accompagné par le même joueur.

Il est interdit d'enfermer le ballon entre deux joueurs du même camp au cours de sa progression, de manière à rendre possible et non dangereuse toute attaque de l'adversaire, par l'arrière ou l'avant. Ils ne doivent respecter une distance entre eux d'au moins de 1,50 m que si il y a attaque d'un joueur adverse.

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.

La conservation abusive du ballon par une équipe, sans action de jeu offensive, sera sanctionnée par un coup franc. Les arbitres avertiront les joueurs en possession du ballon en levant un bras cassé, qu'ils doivent immédiatement faire une attaque.

ARTICLE 27 EVOLUTION DES JOUEURS

Les joueurs ont le droit d'évoluer sur toute la surface du terrain. La zone du hors-jeu est interdite à tous joueurs, sauf au gardien de but.

Un joueur ne peut traverser la ligne médiane en possession du ballon et ce dans les deux sens, il doit l'abandonner (passe, talonnade, etc.) et ne peut le rejouer qu'après que celui-ci ait 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 participe au jeu sans motocyclette jouant 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 dans la surface de hors-jeu ne peut garder la balle plus de 10 secondes.

Il est interdit d'attaquer ou de toucher le gardien de but dans sa surface.

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

ARTICLE 28 PRIORITE DE PASSAGE

Il est interdit de couper l'évolution d'un joueur en possession 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 suivant 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, ou par un penalty selon que la faute ait été commise à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation.

Toute attaque d'un joueur l'obligeant à ralentir ou changer de direction, sera considérée comme fautive.

Le passage devant un joueur en possession du ballon et l'obligeant à ralentir ou changer de direction sera également une faute.

Le joueur qui passe devant son adversaire sous n'importe quel angle sera considéré comme ayant coupé le passage.

En cas de direction convergente de 2 joueurs adverses, celui qui n'est pas en possession du ballon doit laisser passer sans aucune gêne le joueur qui le possède. Toute infraction à cette règle sera considérée comme fautive.

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.

Le joueur détenant le ballon se rend fautif s'il change de direction dans l'intention de mettre en faute son poursuivant ou le défenseur de l'équipe adverse.

ARTICLE 29 REGLE DE L'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 nettement l'équipe devant bénéficier de la remise en jeu, celle-ci est faite par l'équipe du camp sur lequel la sortie a lieu.

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.

ARTICLE 30 BALLE A TERRE DE L'ARBITRE

L'Arbitre se saisit du ballon après l'arrêt du jeu et le laisse tomber verticalement à bout de bras entre deux joueurs distants l'un de l'autre de 2 m. Les autres joueurs sont à 9,15m du ballon. Les motos ne doivent être mises en mouvement qu'après que le ballon ait touché terre.

Aucune balle à terre ne doit être exécutée dans la surface de réparation.

ARTICLE 31 DROITS ET DEVOIRS 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.

Sur une balle aérienne (au-dessus de la tête), le dégagement aux poings est toléré à condition qu'il ait les pieds dans sa surface de but.

Le gardien dont une partie quelconque du corps sort de cette surface en cours de jeu se voit pénaliser d'un coup franc depuis la ligne des 16,50 m. Le coup franc doit être exécuté sur la ligne des 16,50 m parallèle à la ligne de but, du lieu le plus proche où la faute a été commise. Le gardien de but doit remettre le ballon en jeu dans les 10 secondes. Si ce n'est pas le cas, il sera pénalisé d'un coup franc sur la ligne des 16,50 m et contre lui. Le ballon ne peut pas être directement rendu au gardien avant que le joueur en possession du ballon ait passé la ligne des 16,50 m.

Si un coéquipier passe 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.

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 enfreint cette règle il encourt un carton jaune. Pendant la partie, un gardien de but ne peut pas tirer un pénalty par contre, il peut participer aux tirs au but s'il est titulaire du CASM.

ARTICLE 32 BUT MARQUE

Un but est marqué lorsque le ballon passe entièrement la ligne entre les poteaux.

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 aucun but n'est marqué ou si les deux équipes en marquent le même nombre, il y a match nul.

ARTICLE 33 SURFACE HORS JEU

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, le but est annulé.

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 pénalty 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 roule délibérément vers le gardien de but, un pénalty 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 pénalty 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 pénalty ou le coup franc est annulé.

ARTICLE 34 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.

ARTICLE 35 FAUTES

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

Il y a faute et motif à pénalisation lorsqu'un joueur joue le ballon :

- sans être sur son motocycle,
- avec son moteur arrêté,
- avec les mains (sauf le gardien),
- lorsqu'il coupe la route d'un joueur détenant le ballon ou pénètre dans la surface hors-jeu.

ARTICLE 36 INCORRECTIONS/CONTESTATIONS DES DECISIONS 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 shooter. 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, les sanctions automatiques s'appliquent.

Si un joueur conteste les décisions de l'Arbitre, il se verra infliger une pénalité de 10 m au détriment de son camp.

Si le joueur insiste, il sera sanctionné d'un carton

ARTICLE 37 FAUTE ENTRAINANT LE COUP DE PIED DE REPARATION (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, s'il a touché le ballon avec les mains pour la première fois de sa surface de jeu,
- joueur pénétrant dans sa surface de hors-jeu pour sauver un but. Le penalty est accordé si le but est sauvé,
- jouer le ballon avec le bras ou la main volontairement, (sauf le gardien de but dans sa surface de hors-jeu),
- jouer brutalement (frapper du poing ou du pied un adversaire),
- jouer le ballon sans être sur la moto,
- tenir ou pousser un adversaire ou sa moto dans un geste de brutalité,
- pénétration délibérée d'un attaquant sur le gardien de but dans la surface de hors-jeu (penalty contre le camp de l'attaquant),
- obstruction d'un défenseur sur un corner dans la surface de réparation,
- gardien se saisissant volontairement du ballon hors de la surface de hors-jeu sauf sur une balle aérienne (au-dessus de la tête) le dégagement aux poings est toléré à condition qu'il ait les pieds dans sa surface,
- gardien sortant délibérément de sa surface de hors-jeu,
- pour toute infraction commise dans la surface de réparation comportant un caractère dangereux et volontaire.

ARTICLE 38 MODALITES DU COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Tous les joueurs doivent se trouver sur le terrain hors de la surface de réparation, sauf le gardien de but et le joueur bottant le coup de pied de réparation ; ils doivent se tenir à au moins 9,15 m du ballon et laisser un couloir de 5 m **dans l'axe tireur-ballon**.

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 parcouru 1,50 mètre. 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.

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 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 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.

ARTICLE 39 FAUTES ENTRAINANT UN COUP FRANC

Un coup franc est accordé contre un joueur fautif pour les fautes suivantes :

- franchir la ligne médiane en possession du ballon,
- barrer la route à un joueur;
- jouer le ballon avec les mains ou les bras en dehors de la surface de réparation (sauf le gardien de but dans la surface hors-jeu),
- bloquer le ballon avec la moto
- porter le ballon avec la main ou le tenir entre la jambe et la moto,
- jouer le ballon sans être sur sa machine,
- jeu dangereux. La première fois le joueur reçoit un carton vert. En cas de récurrence, un carton jaune ou rouge,
- un défenseur forçant un attaquant à pénétrer dans la surface hors-jeu,
- un gardien de but conservant volontairement le ballon dans la surface hors-jeu plus de 10 secondes,
- le gardien recevant le ballon directement en retour avant que le joueur possédant le ballon n'ait passé la ligne des 16,50 m,
- se servir des mains pour retenir un attaquant ou sa moto,
- jouer de nouveau après un coup franc,
- jouer de nouveau après le coup d'envoi,
- laisser présents ensemble sur le terrain des remplaçants et les joueurs qu'ils remplacent;
- pénétrer irrégulièrement dans la surface hors-jeu,
- 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 le roue d'un adversaire,
- garder le ballon entre deux joueurs d'une même équipe sans respecter la distance réglementaire de 1,50m,
- pénétrer sur le terrain ailleurs que par le centre,
- faire obstruction à un adversaire sans intention de jouer le ballon,
- participer à un match sur une moto moteur arrêté,
- faire reculer la moto,
- pour le gardien de but, sortir de la surface hors-jeu en cours de match,
- commettre les fautes prévues aux Articles du Règlement de jeu,
- pénétrer sur le terrain ailleurs que par le centre, le joueur remplaçant devra obligatoirement passer derrière l'Arbitre de touche à allure modérée, celui-ci se trouvant face à la ligne médiane,
- Contestation des décisions de l'Arbitre.

ARTICLE 40 MODALITES DU COUP FRANC

Le coup franc ne pourra être tiré que par un joueur présent sur le terrain au moment de la faute.

Suite à un coup franc, le ballon pénétrant dans le but sera accordé.

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 qu'il n'ait parcouru 1,50 m.

Le joueur qui tire un coup franc doit être sur sa machine. Il ne peut toucher à nouveau le ballon qu'après qu'il ait été touché par un autre joueur ou une moto. Il est interdit de gêner le joueur qui tire le coup franc en se tenant sur sa machine assis ou debout dans sa ligne de tir. 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 restent immobiles assis tant que le tir n'est pas parti.

Si un défenseur ne respecte pas cette règle, le but marqué compte; si le but n'est pas marqué, le coup franc doit être rejoué. Si un attaquant ne respecte pas cette règle, le jeu est arrêté et un coup franc, à tirer de la ligne délimitant la surface de réparation, est accordé aux défenseurs. Si le joueur tirant le coup franc heurte un défenseur se trouvant dans la surface de réparation n'ayant pas bougé pour le coup, tout but qui serait marqué serait 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.

ARTICLE 41 COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Lorsque le ballon est envoyé derrière la ligne de but par un joueur de champ auquel appartient cette ligne, 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 parcouru 1,50 m.

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 joueur ou une autre moto. Les joueurs peuvent se déplacer tant qu'ils respectent la distance des 9,15m.

Aucun temps supplémentaire ne sera accordé pour l'exécution d'un coup de pied de coin.

ARTICLE 42 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 43 REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE BUT

Quand le ballon est envoyé au-delà de la ligne de but par un joueur de l'équipe attaquante, 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 la remise en jeu.

Le ballon ne doit pas être gardé plus de 10 secondes dans la surface de réparation après la remise en jeu et ne doit pas être passé directement au gardien de but.

ARTICLE 44 REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE TOUCHE

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.

Cette remise en jeu est effectuée par un coup de pied du joueur, moteur en marche, placé hors du terrain.

Les adversaires se tiennent à 9,15 m du ballon. Ils ne peuvent bouger tant que le ballon n'a pas été joué et que ce dernier n'ait parcouru une distance de 1,5 m. Un même joueur ne doit pas toucher le ballon deux fois. 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.

ARTICLE 45 FEUILLE DE MATCH

Avant chaque match, chaque club mentionne sur la feuille de match en trois exemplaires (carbone), les numéros des licences des officiels, des joueurs, les joueurs avec licence provisoire, le capitaine de l'Equipe et son suppléant, les entraîneurs, les mécaniciens et le soigneur.

L'arbitre vérifie les informations avant le début du match.

Il faut entendre par "joueurs qualifiés", les joueurs dûment licenciés pour l'année en cours, non suspendus, et inscrits sur la feuille de match.

Aucun joueur ne peut être ajouté sur la feuille de match après le coup d'envoi de celui-ci. Le cas échéant le club s'expose à l'application de sanctions automatiques.

A l'exception du délégué FFM du match qui pourra, lui, se rajouter sur la feuille de match à tout moment du jeu.

Après la partie, l'Arbitre complète la feuille de match en mentionnant le résultat ainsi que les faits répréhensibles/graves et les sanctions qui ont été prises.

La feuille de match doit être signée en fin de match (au maximum ½ heure après le match) par les 2 Arbitres et les 2 Capitaines d'équipe (aucun rappel ne sera fait aux capitaines). L'original de la feuille de match sera transmis par l'arbitre au secrétariat de la Commission Nationale de Moto-Ball au plus tard dans les 48 heures suivant la rencontre. Les 2 autres volets seront conservés par le club visité et le club visiteur.

Si un des Capitaines ou les deux refusent de signer la feuille de match pour une cause quelconque, l'Arbitre doit le signaler sur la feuille de match, de façon à ce que les sanctions automatiques soient appliquées.

Si un des Capitaines ou les deux ne sont pas d'accord avec les réserves portées sur la feuille de match, ils peuvent/doivent en faire mention sur cette dernière.

Les réserves doivent être faites au premier arrêt naturel de jeu qui suit les faits contestés par le Capitaine intéressé à l'Arbitre du camp où la faute aurait été commise. Celui-ci, en présence de son collègue et du Capitaine de l'équipe adverse rappelle les faits contestés.

Les réserves concernant la qualification des joueurs, du matériel ou du terrain, doivent obligatoirement être faites avant le début du match et être mentionnées sur la feuille de match par le capitaine de l'équipe adverse.

Le Capitaine ne sera autorisé à rédiger une réserve technique sur la feuille de match que si celle-ci a été formulée pendant l'arrêt de jeu consécutif à la réserve et consignée par l'arbitre.

Dès que les Arbitres et les Capitaines ont signé la feuille de match, aucune inscription ne peut plus être portée sur celle-ci.

Les parties laissées en blanc de la feuille de match devront être soigneusement annulées.

En cas de réserve ou d'incident après la signature des Capitaines, l'Arbitre établira un rapport complémentaire joint à la feuille de match dans les 48 heures.

SECTION IV OFFICIELS

ARTICLE 46 ORGANISATEURS

Les organisateurs doivent être affiliés à la F.F.M. ou agir au nom d'un Club affilié à la F.F.M. Ils sont totalement responsables envers la F.F.M. de l'organisation de tout match.

ARTICLE 47 FONCTIONS DES ARBITRES OFFICIELS ET DE CLUB

Chaque année, un examen est ouvert à toute personne désireuse de devenir Arbitre de Moto-Ball comprenant une épreuve physique (test de 10 paliers), une épreuve écrite portant sur le règlement et une partie mise en situation.

Les personnes ayant échoué ou qui ne se seront pas présentées à l'examen annuel ne se verront pas attribuer la qualification (badge) d'Arbitre de Moto-Ball pour l'année en cours. Cette qualification est obligatoire pour pouvoir officier en tant qu'arbitre.

Il appartient aux Présidents de Club de vérifier ladite qualification.

Pour l'année 2017, chaque club de motoball a obligation de désigner un arbitre de club qui devra se conformer aux mêmes règles qu'un arbitre officiel tant au niveau des formations, de l'application des règles de jeu, des tenues vestimentaires et du devoir de réserve.

Il devra être honnête et rigoureux. Il devra aussi respecter les lois de jeu propre au corps arbitral. Ils seront signataires de la charte de l'arbitrage et seront rémunérés selon les prérogatives arrêtées par la commission de motoball. Un Président de club ne peut pas être arbitre de club.

Si un club ne présente pas d'arbitre de club en 2017, cela sera obligatoire pour 2018.

Sans arbitre de club présenté le club ne pourra pas s'inscrire au championnat pour l'année 2018.

Dans tous les cas, un arbitre de club ou officiel doit être présenté tous les ans.

Les arbitres de club ont la même obligation de passer l'examen annuel et se verront proposer en cas de réussite une qualification arbitre stagiaire qui leur permettra d'arbitrer avec un arbitre officiel et ouvrira droit à rémunération. A cet effet, ils seront aussi tenus de signer la charte de l'arbitrage.

Ils pourront être désignés par le responsable des arbitres ou des désignations, sur les matchs officiels devant se jouer dans leur club en cas d'arbitre officiel manquant, mais pourront aussi être désignés sur les matchs extérieurs à leur club s'ils le souhaitent, et s'ils sont disponibles.

Le responsable de la formation fera parvenir à chaque arbitre de club des questionnaires par mail sous forme de devoirs pour acquérir le niveau nécessaire sur les points de règlement, ceux-ci seront à retourner pour corrections. L'examen comportant aussi un test physique, il est conseillé de s'y préparer à minima.

Les clubs sont tenus de faire connaître leur arbitre de club le plus rapidement possible au secrétariat de la commission et au responsable formation afin que le candidat ait le temps de se préparer.

Les arbitres de club auront une tenue officielle FFM Arbitre prise en charge par la commission motoball.

Un arbitre qui est amené à donner un carton rouge doit faire parvenir un rapport détaillé des faits au secrétariat de la Commission dans les 48 heures.

Le deuxième Arbitre est aussi tenu de rédiger un rapport et de le transmettre dans les mêmes conditions, délais stipulés par les règlements de l'Association Nationale affiliée sous la juridiction de laquelle le match a eu lieu. Pour tout manquement à cette formalité et/ou le non-respect de la charte de l'arbitrage, l'Arbitre devra s'acquitter d'une amende de 100 € et se verra suspendu de ses fonctions momentanément. L'arbitre est tenu de vérifier avant le match, le nombre de ballon présenté par chaque équipe (art.11).

Un arbitre doit être âgé de 18 ans minimum et 60 ans maximum sur le plan international.

Une dérogation sur le plan national, après avis d'un médecin, peut être accordée par la Commission. Un certificat médical d'un médecin du sport est exigé au dessus de 60 ans.

Deux arbitres seront désignés pour diriger chaque match. Leur autorité et l'exercice des pouvoirs qui leur sont conférés par les lois du jeu commenceront dès qu'ils auront pénétré dans l'enceinte du stade, et prendront fin 60 minutes après la rencontre.

Dans l'exercice de leur fonction ils devront porter une tenue réglementaire FFM : chaussettes hautes noires, short noir et maillot jaune ou orange.

Un arbitre officiel absent le jour du match ne pourra être remplacé que par un autre arbitre officiel (ou de club si celui-ci est qualifié et désigné par le responsable des Arbitres, le désignateur de la zone concernée ou la Présidente de la Commission Motoball. (Cette désignation sera validée dans les meilleurs délais par le secrétariat de la Commission.)

Un Arbitre Officiel désigné remplacé par un arbitre Officiel non désigné recevra uniquement le forfait du match comme indemnité.

Les Arbitres de Club peuvent remplacer un Arbitre Officiel et peuvent prétendre à rémunération ou indemnités.

Si un seul Arbitre officiel se trouve sur le terrain, c'est le Club se déplaçant qui a l'obligation d'arbitrer le match avec l'Arbitre présent voir son arbitre de club sauf accord entre les clubs.

C'est le Club recevant qui doit fournir les deux juges de touche. Si le club se déplaçant n'a pas de juge de touche il devra prévenir au plus vite le club recevant les jours précédents le match impérativement.

Le président du Club a le devoir de faire respecter l'horaire du match en acceptant ce règlement et ne pas attendre qu'un arbitre officiel arrive au stade.

Les matches officiels, en nocturne et amicaux sont régis par deux arbitres.

Pour tout match amical entre nationalités différentes un arbitre de chaque nationalité devra être désigné.

Pour toute rencontre officielle deux arbitres seront désignés par chaque pays participant.

Leur droit de pénalisation s'étendra aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. Leurs décisions, à propos des questions de fait survenus dans le courant de la partie, seront sans appel, pour autant que cela concerne le résultat du match.

A chaque quart temps, les arbitres doivent changer de camp.

Le temps de repos sera pris impérativement dans le vestiaire des arbitres.

a) Ils veilleront à l'application des lois du jeu.

b) Ils s'abstiendront de pénaliser, si en le faisant, ils pensent favoriser l'Equipe ayant commis la faute.

c) Ils prendront note de ce qui se passe, rempliront les fonctions de chronométrateur et veilleront à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou à toute autre cause.

d) Ils auront le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toutes infractions aux lois, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'ils l'estimeront nécessaire en raison des éléments, de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs. En pareil cas, ils feront parvenir un rapport détaillé des faits à l'organisme compétent, dans les formes et délais stipulés par les règlements de l'Association Nationale affiliée sous la juridiction de laquelle le match a eu lieu.

e) A partir du moment où ils pénètrent sur le terrain de jeu, ils adresseront un avertissement à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude inconvenante et l'empêcheront de prendre part au jeu en cas de récidive. En pareil cas, les Arbitres communiqueront le nom du coupable à l'organisme compétent dans les formes et les délais stipulés par les règlements de l'Association Nationale affiliée sous la juridiction de laquelle le match a eu lieu.

f) Ils ne permettront à personne, en dehors des joueurs et des juges de touche, de pénétrer sur le terrain de jeu sans leur autorisation.

g) Ils arrêteront la partie s'ils estiment qu'un joueur est sérieusement blessé. Si un joueur est légèrement blessé, la partie ne sera arrêtée que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu. Un joueur capable de se rendre jusqu'à la ligne de but ou la ligne de touche ne pourra recevoir de soins sur le terrain de jeu.

h) Ils excluront définitivement du terrain tout joueur qui, à leur avis, est coupable de conduite violente, de brutalité ou tient des propos injurieux ou grossiers.

i) Ils donneront le signal de la reprise du jeu après tout arrêt.

j) Ils décideront si le ballon fourni pour un match répond aux exigences de la réglementation. Pour matérialiser leurs décisions, les Arbitres disposeront de 4 cartons de couleur - verte, jaune, bleu et rouge.

k) Ils visiteront et contrôleront l'état du matériel (guidon - pousse ballon, pneu, etc.).

ARTICLE 48 JUGES DE TOUCHE

Deux juges de touche doivent être désignés par le club organisateur

Pour des questions de places dans les véhicules des équipes qui se déplacent, et si ils ne sont pas en mesure de présenter un juge de touche, c'est le Club organisateur qui doit fournir les deux juges de touche. Si le club se déplaçant n'a pas de juge de touche il devra prévenir impérativement le plus tôt possible le club recevant.

Ceux-ci devront être habillés en tenue réglementaire (tee-shirt blanc).

Le juge de touche doit avoir au moins 16 ans et être licencié.

Le juge de touche indique au moyen d'un drapeau :

- L'équipe effectuant la remise en jeu lorsque le ballon franchit complètement l'une des deux lignes de touche ou l'une des deux lignes de but,

- si la balle franchit complètement la ligne de touche ou de but, et quelle équipe doit effectuer la remise en jeu,

- si un joueur envoie le ballon par-dessus la ligne médiane et, l'ayant lui-même franchie, reprend possession du ballon ou le touche avec sa moto avant qu'un autre joueur ou une autre moto l'ait touché.

Un juge de touche peut être remplacé si, d'après les Arbitres, si il ne s'acquitte pas correctement de ses fonctions. Un juge de touche écarté par les Arbitres doit être remplacé par un Arbitre qualifié, un Dirigeant ou un joueur de réserve de la même équipe.

ARTICLE 49

Des contrôles d'alcoolémie pourront être pratiqués inopinément sur les stades, ils concerneront tous les Officiels licenciés et toutes les personnes inscrites sur la feuille de match.

ARTICLE 50 RESERVES (TITRE GENERAL SUR CONTESTATION MEME MATCH AMICAUX)

Elles se répartissent en deux catégories :

- Celles énoncées avant le match.
- Celles énoncées après le match.

Toutes ces réserves doivent être portées sur la feuille de match par le Capitaine.

Toute réserve faite avant, pendant ou après le match devra être mentionnée sur la feuille de match.

Version du 13 décembre 2016

Toutes réserves devront être confirmées par le Club plaignant et être accompagnées d'une caution de 75 € transmise au Secrétariat de la Commission de Moto-Ball, dans les 7 jours suivants la rencontre par lettre recommandée avec avis de réception. Si la réserve est fondée, la caution sera rendue au Club qui réclame, mais si elle n'est pas justifiée, elle sera acquise à la FFM.

Le Club plaignant ayant été débouté devra rembourser, le cas échéant, les frais de déplacement du Délégué du Club cité, au tarif Délégué FFM.

Le Club débouté de sa demande par décision de la Commission de Moto-Ball peut porter sa réserve devant le Tribunal National de Discipline et d'Arbitrage.

Dans ce cas, la réserve doit être effectuée selon les formes prévues par le Code de Discipline et d'Arbitrage fédéral relatives au délai, à la forme et au montant de la caution.

Si une plainte concernant la cylindrée est formulée au cours d'un match, le moteur sera calibré après le match. Le motocycle mis en cause pourra être utilisé pendant tout le match.

RESERVE TECHNIQUE :

Elles ne sont recevables que pour les seules erreurs dans l'application du règlement. Les faits de jeu ne sont pas concernés.

1. Les réserves visant les questions techniques doivent, pour être valables :

- a) être formulées par les capitaines des équipes plaignantes à l'arbitre, à l'arrêt du jeu qui est la conséquence de la décision contestée si elles concernent un fait sur lequel l'arbitre est intervenu.
- b) être formulées, pour les rencontres des catégories juniors par le dirigeant licencié responsable de l'équipe plaignante à l'arbitre, à l'arrêt de jeu qui est la conséquence de la décision contestée si elles concernent un fait sur lequel l'arbitre est intervenu.
- c) être formulées par le capitaine à l'arbitre, dès le premier arrêt de jeu, s'il s'agit d'un fait sur lequel l'arbitre n'est pas intervenu.
- d) être formulées, pour les rencontres des catégories juniors par le dirigeant licencié responsable de l'équipe plaignante à l'arbitre, dès le premier arrêt de jeu, s'il s'agit d'un fait sur lequel l'arbitre n'est pas intervenu.
- e) indiquer la nature des faits et de la décision qui prêterent à contestation.

2. Dans tous les cas, l'arbitre appelle le capitaine de l'équipe adverse ou le dirigeant licencié de l'équipe adverse pour les rencontres des catégories juniors et l'autre arbitre assistant pour en prendre acte. A l'issue du match, le capitaine inscrit ses réserves sur la feuille de match, le capitaine de l'équipe adverse et les deux arbitres contresignent la réserve.

3. Pour les rencontres des catégories juniors les réserves sont contresignées par les dirigeants licenciés responsables (et non par les capitaines).

SECTION V MOTOCYCLES

ARTICLE 51

Les motocycles admis au jeu ne doivent pas avoir une cylindrée supérieure à 250 cc pour une moto thermique et 20Kw Pic pour une machine électrique, ni une longueur dépassant 2,20 mètres. Le poids minimum des motocycles est de 70 kg, le poids maximum de 120 kg, sans carburant ou batterie.

La mixité entre les motos électriques et les motos thermiques est autorisée.

Pour la catégorie Juniors, les motocyclistes admis au jeu ne doivent pas avoir une cylindrée supérieure à 85cc 2T ou 125cc 4T et pour la moto électrique, la puissance est de 15Kw Pic.

Elles doivent porter obligatoirement un numéro d'identification lisible et visible (numéro de 1 à 10) sur une plaque frontale.

Les motocycles doivent être dépourvus de tout accessoire ou pièce susceptible de gêner les autres joueurs ou risquant, par sa forme, saillie ou position, de mettre en danger les autres joueurs ou d'endommager le ballon.

Les motocycles doivent être munis d'un silencieux.

Le niveau du bruit qu'ils émettent ne doit pas dépasser 96 dB/A.

Les motocycles ne doivent pas dégager de fumée gênante.

La largeur maximum du guidon est de 70 cm que ne doivent pas dépasser les commandes fixes. Toutes les pièces en saillie, extrémités des leviers, poignées doivent être munies de boules en caoutchouc ou en métal d'un diamètre minimum de 15 mm.

Les guidons doivent être équipés d'une protection rembourrée sur la barre transversale. Pour les modèles sans ils devront être équipés d'une protection rembourrée située au milieu recouvrant largement les brides de fixation du guidon.

Les repose-pied doivent être articulés.

Version du 13 décembre 2016

La manette des gaz du motorcycle doit être rappelée par un ressort.

Le motorcycle doit être muni de deux carters de chaîne, le supérieur allant de la boîte de vitesses à l'axe de la roue arrière et l'inférieur, long de 10 cm au moins, protégeant l'attaque de la chaîne sur le pignon de la roue arrière. Ce dernier peut être remplacé par une plaque de protection montée sur l'extérieur de la moto. Le moteur doit être protégé par une barre rapportée dont ne puisse dépasser aucune pièce telle que repose-pied, frein, etc. Si la moto comporte des garde-boue, ceux-ci ne doivent pas être écartés du pneu de plus de 10 cm.

La roue arrière doit être dotée d'un pneu trial ou de SPEEDWAY, le choix est libre pour la roue avant.

Les roues matricées à bâtons sont interdites.

Les motorcycles non conformes qui auront été identifiées par les arbitres (numéro de la moto), ne peuvent être admis lors des matches.

Toute infraction au présent article sera passible des sanctions automatiques établies.

GUIDE-BALLON

Chaque motorcycle doit être muni d'un guide-ballon afin d'éviter que le ballon ne vienne s'encaster entre la roue avant et le moteur. Le guide-ballon, fixé au cadre doit se trouver à 100 mm environ du garde-boue ou de la roue avant. Le guide ballon sert aussi de protection du moteur afin qu'aucune partie (repose-pied, pédales de frein, pédale de mise en marche, etc.) ne puisse dépasser le moteur.

La garde au sol du guide-ballon doit être à l'extrémité avant de 140 à 150 mm, et sur les côtés de 170 à 180 mm.

Après avoir consulté le Collège Technique FFM, seuls les deux systèmes homologués par la FIM sont autorisés, système mécanique des arcs et le système Français. Toutes adjonctions à ces deux systèmes sont interdits (voir règlement technique inter).

ARTICLE 51-1 – CONTROLE TECHNIQUE

Des contrôles de cylindrée seront effectués durant la saison par un commissaire technique 1^{er} degré ou commissaire technique 2^{ème} degré.

A ce titre, l'officiel désigné par la FFM pourra demander dès la fin de la rencontre la mise en parc fermé de tout motorcycle.

En cas de non-conformité d'une machine, l'équipe au sein de laquelle le motorcycle a évolué sera sanctionné de la perte de la rencontre sur le score de 3 à 0, ainsi que d'une amende de 150€. En outre, le club devra prendre à sa charge le remboursement des frais de déplacement du commissaire technique désigné sur le match.

En l'absence d'infraction relevée, le déplacement sera à la charge de la Commission Motoball.

TITRE II REGLEMENT DES CHAMPIONNATS, COUPES ET TROPHEES

ARTICLE 52 RECOMPENSES

Les finalistes des compétitions suivantes : Coupe de France, Trophée de France, Trophées des Champions, Challenge Jean Meunier et Coupe de France Juniors se verront décerner : un trophée au Club vainqueur, un trophée au Club finaliste et quinze médailles au Club vainqueur, quinze médailles au Club finaliste, une médaille par arbitre.

Le Club vainqueur du Championnat de France recevra une Coupe attribuée par la FFM.

Les joueurs de l'Equipe recevront également une récompense délivrée par la FFM.

SECTION I : REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE ELITE 1 ET ELITE 2 DE MOTO-BALL

ARTICLE 53 ORGANISATION

La FEDERATION FRANCAISE DE MOTOCYCLISME organise chaque année un Championnat de France Elite 1 et un Championnat de France Elite 2 et dont le format est défini par la commission Motoball lors du congrès de la fédération.

REGLE DE MONTEE OU DESCENTE en ELITE 1-2 pour 2018

Pour la montée en Elite 1: montée du club finissant 1er de l'Elite 2.

Dans le cas où le 1er ne pourrait pas monter (par exemple une équipe réserve d'un club ayant déjà une équipe en Elite 1) ou ne voudrait pas monter, il sera proposé au club classé deuxième la montée et ainsi de suite.

Descente en Elite 2 : descente du club finissant dernier de l'Elite 1.

Les formulaires accompagnés d'un chèque de caution de 800 € sont reçus par le Secrétariat de la Commission de Moto-Ball avant le 1er février de la saison sportive concernée.

En l'absence de caution et/ou de la Charte de bonne conduite (dûment remplie), les clubs ne pourront pas s'inscrire au Championnat.

LES CLUBS DONT LES COTISATIONS, LES REDEVANCES NE SERAIENT PAS A JOUR ET EGALEMENT CEUX DONT LES AMENDES N'AURAIENT PAS ETE REGLEES NE POURRONT PARTICIPER AU CHAMPIONNAT DE FRANCE.

Les inscriptions devront être clôturées chaque année avant le 1^{er} février.

Toutes les demandes d'inscription de matches arrivées après le 1^{er} février auront une pénalité de 76 €.

Aussitôt après la clôture des inscriptions, la F.F.M publiera la liste des Clubs engagés et fixera la date des Calendriers.

1) Un Club prenant part au Championnat de France, s'engage à disputer les épreuves de ce Championnat et la Poule finale, le cas échéant, s'il est qualifié.

Tout Club ayant déclaré 3 forfaits, sera déclaré forfait général avec interdiction de faire des matches amicaux et toutes rencontres disputées antérieurement par ce Club seront annulées, sous réserve de cas de force majeure étudiés par la Commission Moto-Ball.

2) Le calendrier dont les dates auront été arrêtées en accord avec les Clubs participant à ce Championnat seront intégralement respectées, sauf terrain déclaré impraticable par l'Arbitre chargé de l'établissement de la feuille de match ou arrêté municipal d'interdiction.

Dans ce cas, la date de la rencontre sera fixée impérativement par accord entre les clubs et ce, dans les meilleurs délais.

Pour le cas où le Club chargé de l'organisation du match n'aurait pas son terrain habituel, le Club visiteur sera dans l'obligation de se rendre sur le terrain permettant le déroulement du match, les frais de déplacement supplémentaires seront réglés suivant le barème du tarif d'indemnité kilométrique, soit 0,70 € du kilomètre parcouru à l'aller comme au retour, avec un minimum de 300 €.

Du fait de leurs inscriptions, les Equipes devront respecter le présent Règlement, les points non visés par le présent Règlement seront tranchés par le Tribunal National de Discipline et d'Arbitrage.

3) Le non-respect du calendrier sauf exceptions pour la promotion du moto-ball (par exemple : tournoi international) entraînera pour le club concerné la perte du match qui devait avoir lieu 3 à 0 avec zéro point au classement.

4) chaque club terminant la saison en Elite 1 devra présenter une équipe junior la saison suivante.

En cas de non-respect de cette règle, les clubs se verront infliger une pénalité sportive de -4 points au départ de la saison régulière la première année et de 4 points et 1200,00 € les années suivantes.

ARTICLE 55 DELIMITATION ET ORGANISATION DU CHAMPIONNAT

A) La France est divisée en plusieurs zones.

B) Chaque année en fin de saison, la Commission de Moto-Ball étudiera la forme de Championnat à appliquer pour la saison suivante.

ARTICLE 56 CLASSEMENT ET REGLEMENTATION

Avant chaque début de saison, la FFM fera paraître une circulaire officielle donnant si nécessaire toute la réglementation complémentaire aux présentes dispositions.

ARTICLE 57 EN CAS D'EX-AEQUO – CHAMPIONNATS DE FRANCE ELITE 1 et ELITE 2

EX-AEQUO : dans tous les cas du Championnat de France, ELITE 1 OU ELITE 2 la réglementation générale citée ci-dessous sera appliquée.

Le départage pour les premiers ex-æquo sera effectué de la façon suivante :

1- Par le goal average direct entre les 2 équipes intéressées. En cas de nouvelle égalité, les buts à l'extérieur comptent doubles.

2- Finale entre les clubs concernés en matches aller-retour avec tirage au sort (en accord avec les 2 clubs) dans le même principe que la finale de la Coupe de France. Si à l'issue du match retour, l'égalité demeure parfaite entre les clubs, il sera procédé à des prolongations (2x10 minutes) puis, le cas échéant à des tirs au but selon les modalités prévues pour la Coupe de France.

Le départage suivant le processus ci-dessus n'est valable que pour l'attribution d'un titre. Dans les autres cas le paragraphe 1 est appliqué, si nouvel EX-AEQUO différence de but.

ARTICLE 58 DECOMPTE DES POINTS DU CHAMPIONNAT

| | |
|--------------------|--|
| MATCH GAGNE | 4 POINTS |
| MATCH PERDU | 1 POINT |
| MATCH NUL | 2 POINTS |
| FORFAIT | 1 POINT OU 0 POINT SUIVANT LE REGLEMENT |

ARTICLE 59 EQUIPES ELITE 1 ET ELITE 2(qualification des joueurs)

Tout Club possédant deux équipes séniors aura la possibilité de faire jouer pendant les Championnats, en équipe 1 des joueurs de l'équipe 2.

Tout Club faisant jouer un joueur non qualifié ou suspendu a automatiquement match perdu, sans compter les sanctions automatiques.

Dans le cas où un Club possède deux équipes, la réglementation suivante est appliquée :

- la première équipe prendra le chiffre 1 et la seconde le chiffre 2.
- l'équipe 1 peut faire jouer des équipiers 2 en équipe 1 sans limite,
- dans le cas où un Club possède deux équipes, les joueurs de la liste de notoriété établie et validée par la Commission Nationale de Moto-Ball ne pourront pas participer aux compétitions réservées aux équipes de National 2 (La liste de notoriété sera composée des **cinq** joueurs de chaque Club ayant une équipe en Championnat de France National 1).
- tout joueur ayant fait l'objet d'une sélection nationale en Championnat d'Europe l'année précédente ou l'année en cours, ne pourra jouer en 2.

- un joueur Junior pourra jouer ELITE 1 ou ELITE 2 pour la saison en cours l'autorisation de son médecin d'être surclassé et s'il fournit une autorisation parentale.

Il devra également être titulaire d'une licence NCO.

- un joueur junior peut jouer deux matches dans le même week-end.

ARTICLE 60 TERRAIN

L'organisation des matches incombera à l'un des Clubs pour le match "Aller" et à l'autre Club pour le match "Retour".

Le premier inscrit sur le calendrier doit en principe organiser le match "Aller".

Toutefois, d'un commun accord entre les 2 Clubs, le lieu de rencontre pourra être le terrain de l'un ou de l'autre Club ou tout autre terrain neutre.

ARTICLE 61 REGLEMENTATION GENERALE POUR L'INDEMNITE DE DEPLACEMENT

A - INDEMNITE POUR MATCH JOUE EN ENTIER

L'indemnité de déplacement représentera le remboursement des frais selon le barème fixé comme suit :

0.70 € du kilomètre parcouru à l'aller comme au retour, **avec un minimum de 300 €**, le kilométrage est compté par la route la plus directe avec pour base le guide ou la carte Michelin.

Un accord par lettre entre Clubs désirant traiter les frais de déplacement par forfait est toujours possible.

B - INDEMNITE POUR MATCH ARRETE PAR L'ARBITRE ET REMIS OU NON

Si un match est arrêté entre le coup d'envoi et la fin de la 2ème période, le Club visiteur recevra une demi-indemnité kilométrique.

Si un match est arrêté et remis ou non à partir du début de la 3ème période, le Club visiteur recevra son indemnité kilométrique totale qui ne pourra en aucun cas être inférieure **à 150 €**.

ARTICLE 62 CONTROLE DES MATCHES

Les matches pourront être contrôlés par un Délégué (nommé par la Direction des sports de la FFM), par un membre élu de la commission qui peut se trouver sur place.

Dans le cas d'une désignation officielle par la commission, l'indemnité de déplacement est prise en charge par celle-ci

Dans le cas où un Club demande un Délégué, ce dernier sera à sa charge.

ARTICLE 63 ARBITRES

Pour chaque rencontre, 2 Arbitres seront obligatoirement désignés, sauf cas de force majeure.

Il peut s'agir d'un arbitre officiel et d'un arbitre de club.

Les Clubs devront faire une demande d'ARBITRE s'ils ne jouent pas sur leur terrain ou à l'heure prescrite par le Règlement à la Fédération.

Les Arbitres vérifieront les licences des joueurs, mécaniciens, entraîneurs et soigneurs, des officiels, identifieront les machines et mentionneront, s'il y a lieu les réserves et tous les incidents de jeu sur la feuille de match.

Ils dirigeront la partie suivant le rôle dévolu à chacun d'eux par la Commission d'Arbitrage et adresseront, le soir même de la rencontre, un procès-verbal à la Fédération.

Les frais d'arbitrage sont à la charge des Clubs, suivant le tarif défini annuellement par la Commission Moto-Ball.

ARTICLE 64 FORFAIT

Au cas où une Equipe ne se présenterait pas pour disputer un match, celui-ci sera considéré comme joué et le match sera déclaré perdu par 3 à 0 pour cette Equipe, avec 0 point au classement.

L'Arbitre habilité devra notifier dans son rapport le constat d'absence de cette Equipe.

DELAI DE DECLARATION D'UN FORFAIT

- Forfait général pour la saison : 8 jours minimum avant le match

- Forfait pour un match : 5 jours minimum avant le match

Dans tous les cas, le forfait devra être déclaré le plus tôt possible.

REGLEMENTATION FINANCIERE

Aucune réclamation financière ne sera acceptée par la Commission de Moto-Ball si l'indemnité prévue au Règlement n'a pas été respectée, à moins d'ACCORD PAR ECRIT par les Clubs intéressés.

SANCTIONS FINANCIERES

Le forfait déclaré n'est pas pour autant admissible, c'est pourquoi les sanctions suivantes sont adoptées :

1er FORFAIT DECLARE

- pénalité à verser à la FFM 200 €

2ème FORFAIT DECLARE

- pénalité à verser à la FFM 400 €

3ème FORFAIT DECLARE FORFAIT GENERAL

- pénalité à verser à la FFM 1000 €

Sous réserve des autres sanctions figurant au Règlement des Championnats de France.

Ce forfait entraînera l'annulation de tous les résultats acquis au cours des Championnats et avec interdiction de disputer des matches amicaux.

FORFAITS NON DECLARES

Un forfait non déclaré dans les délais entraînera pour l'équipe ayant fait forfait le paiement d'une indemnité de 200 € au bénéfice du Club lésé, plus une amende à la FFM, en vigueur telle que susmentionnée. Au cas où l'Equipe visitée serait forfait sur le terrain, elle devra régler l'indemnité totale prévue au Règlement, à l'Equipe visiteuse.

Les forfaits, quels qu'ils soient, seront toujours soumis au Secrétariat de la Commission de Moto-Ball.

Pour un match "forfait" l'Arbitre habilité devra envoyer la feuille du match aux responsables désignés par la Commission de Moto-Ball.

REGLEMENTATION POUR LE VERSEMENT DES INDEMNITES ET AMENDES

Application de la Réglementation des sanctions automatiques.

SECTION II : REGLEMENT DE LA COUPE DE FRANCE DE MOTO-BALL

ARTICLE 65 BUT

Un objet d'art, offert par l'UNION FRANCAISE DES CLUBS DE MOTO-BALL est mis en compétition, sous le nom de :

COUPE DE FRANCE DE MOTO-BALL

entre les Clubs affiliés à la FFM.

La présidente de la commission sur proposition du responsable des arbitres désignera les 4 arbitres officiels pour les finales Juniors et Séniors.

Les Arbitres de champ désignés pour la finale séniors feront la touche de la finale juniors. Les Arbitres de touche de la finale séniors feront Arbitres de champ de la finale juniors. Une vacation globale de 100 € sera versée à chaque arbitre (pour les deux matches).

ARTICLE 66 DUREE D'ATTRIBUTION DE LA COUPE

La Coupe sera attribuée pour un an au Club vainqueur de la Finale.

Ledit Club, qui en donnera reçu aux organisateurs, en assurera la conservation sous sa responsabilité et devra-la remettre aux organisateurs au plus tard un mois avant le match de la Finale suivante en parfait état de propreté.

Version du 13 décembre 2016

En cas d'impossibilité pour le club de remettre la Coupe, il s'engage à prendre en charge le coût de la réalisation d'une nouvelle Coupe par la FFM.

ARTICLE 67

Le principe de la compétition est la formule "COUPE" par élimination directe ou matches aller-retour, sauf pour la finale organisée sur un seul match, suivant les modalités fixées ci-après, chaque année par la Commission de Moto-Ball.

En cas d'égalité sur l'ensemble des deux matchs l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts sera qualifiée.

En cas d'égalité parfaite les deux équipes disputeront les prolongations de 2 X 10 m et si besoin des tirs au but. (REGLEMENT DES TIRS AUX BUTS)

ARTICLE 68 EQUIPES ELITE 1 ET ELITE 2

Tout Club possédant deux équipes séniors aura la possibilité de faire jouer pendant les Championnats, en équipe 1 des joueurs de l'équipe 2.

Tout Club faisant jouer un joueur non qualifié ou suspendu a automatiquement match perdu, sans compter les sanctions automatiques.

Dans le cas où un Club possède deux équipes, la réglementation suivante est appliquée :

- la première équipe prendra le chiffre 1 et la seconde le chiffre 2.
- l'équipe 1 peut faire jouer des équipiers 2 en équipe 1 sans limite,
- dans le cas où un Club possède deux équipes, les joueurs de la liste de notoriété établie et validée par la Commission Nationale de Moto-Ball ne pourront pas participer aux compétitions réservées aux équipes de National 2.
- tout joueur ayant fait l'objet d'une sélection nationale en Championnat d'Europe l'année précédente ou l'année en cours, ne pourra jouer en 2.
- le nombre de matches est illimité pour un Junior qui jouera en National 1 ou 2 s'il a obtenu l'autorisation de son médecin d'être surclassé et s'il fournit une autorisation parentale, mais devra être titulaire d'une licence nationale compétition NCO

ARTICLE 69 FORME

Si le nombre des engagés ou des qualifiés fait apparaître un chiffre impair, le Club premier sorti au tirage au sort sera exempté du tour, mais participera obligatoirement à tous les tours suivants.

TOUS LES MATCHES COMPTANT POUR LA COUPE DE FRANCE DEVRONT ETRE JOUES EN ENTIER. EN CAS DE MATCHES ARRETES POUR CAS IMPREVISIBLES, CEUX-CI DEVRONT ETRE REJOUES A UNE DATE FIXEE PAR LE DIRECTEUR DE LA COUPE. LA DATE DEVRA ETRE RESPECTEE PAR LES CLUBS.

La finale de la Coupe de France se déroulera sur un seul match.

Si le score est nul à la fin du temps réglementaire, des prolongations de 2x10 minutes auront lieu.

En cas de prolongation, l'équipe visiteuse fournit le ballon pour la première période et l'équipe visitée pour la deuxième.

En cas de match nul à la fin des prolongations de deux fois dix minutes, il sera procédé à une séance de tirs au but pour départager les deux équipes :

- une série de quatre tirs aux buts frappés par des joueurs différents.
- une nouvelle série de tirs aux buts jusqu'à ce que, après un même nombre de tirs aux buts, une équipe prenne l'avantage.

Les joueurs n'ayant pas tiré dans la première série commenceront en premier les tirs aux buts.

Cette pratique, qui ne doit pas être considérée comme faisant partie du match, est soumise aux conditions suivantes :

- 1) L'Arbitre choisit le but vers lequel seront tirés tous les coups de pied au but.
- 2) Les Capitaines devront lui donner les noms des tireurs.
- 3) Les deux équipes tireront chacune quatre coups de pied au but alternativement.

Si les deux équipes sont toujours à égalité, on continuera jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage à nombre de tirs égal.

Si une équipe n'a que cinq joueurs, l'autre équipe devra aligner le même nombre.

ARTICLE 70 - DEMANDE D'INSCRIPTION

Les inscriptions devront être adressées au SECRETARIAT de la Commission de Moto-Ball au moins trois semaines avant la date du match.

Le tirage au sort sera effectué par la Commission de MOTO-BALL

ARTICLE 71 - ORGANISATION

L'organisation des matches éliminatoires jusqu'à la Finale incombera au Club sorti premier au tirage au sort, sauf accord entre les Clubs intéressés. Dans ce cas, la F.F.M. est libérée de la question financière.

Organisation et attribution de la Finale :

L'organisation de la Finale se fera en alternance en zone nord et sud.

Dans le cas où les deux finalistes sont dans la même zone, le match se déroulera dans cette dernière et sera attribué dans un premier lieu au club n'ayant encore jamais organisé et ensuite celui qui l'aura organisé au plus loin . Dans tous les cas la commission tranchera si besoin.

L'année suivante, le match se déroulera dans l'autre zone.

Un Club ne peut toutefois pas accueillir deux fois de suite la Finale.

Le jour de la finale de la Coupe de France aucun autre match ne pourra se dérouler sauf accord entre les clubs et la commission.

REGLEMENTATION

Il est admis que du 1er tour jusqu'aux demi-finales inclus, chaque Club peut bénéficier a minima (sauf autre accord conclu entre les Clubs intéressés) de :

| |
|--|
| 75 entrées gratuites pour l'organisateur. |
|--|

| |
|---|
| 25 entrées gratuites pour l'Equipe visiteuse |
|---|

Dans ces entrées gratuites ne sont pas comptés les membres de l'Equipe selon la définition de l'article 21.

ARTICLE 72

Les rencontres de COUPE auront lieu le 1er week-end de chaque mois à partir du 14 mars de façon à ce que la finale soit disputée le premier week-end du mois de septembre.

Les résultats devront être adressés par les Arbitres aux responsables désignés par la Commission de Moto-Ball.

Les Arbitres seront désignés par la Commission de Moto-Ball.

ARTICLE 73 -FORFAIT

Les Arbitres doivent reporter sur la feuille de match, l'heure exacte du coup d'envoi. Ils signalent s'il y a du retard et, dans ce cas, l'équipe à laquelle le retard est imputable.

Un club en retard doit immédiatement prévenir par téléphone l'autre équipe ou l'organisateur.

En cas de retard supérieur à 60 minutes dû à un accident grave ou à une panne mécanique dûment justifiée le match sera remis à une date ultérieure sous réserve que le club défaillant présente des justificatifs (factures acquittés) et soit parti dans des délais appropriés.

Dans tous les cas, en cas de litige la commission tranchera.

Si le match est remis, le Club fautif doit rembourser les frais d'organisation à l'autre équipe à hauteur de 200 € plus les frais de déplacement des arbitres.

Toutefois, le forfait n'aura pas les mêmes répercussions sur le plan sportif que pour le Championnat de France (élimination directe en cas de forfait), sanction financière idem que pour le Championnat.

ARTICLE 74 - REGLEMENTATION FINANCIERE DE LA COUPE DE FRANCE

Du premier tour et jusqu'aux demies-finales, même indemnité pour les clubs que pour le Championnat.

POUR LA FINALE

Il est obligatoire de mettre une billetterie en place avec un montant minimum de 10 € l'entrée pour l'ELITE 1 et 5 € l'entrée pour l'ELITE 2, sauf entente préalable sur le montant financier entre les deux Clubs.

Le Club organisateur touchera 15 % au maximum sur la recette brute des entrées, sur présentation de factures pour les frais d'organisation.

Sur les 85 % qui restent, il sera défalqué :

- au plus 10 % pour la finale cadets et dans tous les cas, au prorata des kilomètres,
- le montant des frais d'arbitrage,
- l'indemnité kilométrique de déplacement calculée sur la base de 0.70 € par km,
- la billetterie.

Le reliquat de la recette sera partagé **comme suit** :

- **40% pour le Club recevant**
- **40% pour le Club visiteur**
- **20% pour la Commission de Moto-Ball**

Pour la finale Juniors, accord entre les deux Clubs selon les finalistes.

IL EST RAPPELE QUE DANS TOUS LES CAS, LA PART FINANCIERE DUE A LA FFM DEVRA ETRE ADRESSEE AU SECRETARIAT DE LA COMMISSION DE MOTO-BALL PAR LE CLUB ORGANISATEUR DANS UN DELAI MAXIMUM DE 1 MOIS.

SECTION III : REGLEMENT DU TROPHEE DE FRANCE DE MOTO-BALL

ARTICLE 75

Un objet d'art offert par Monsieur CAMELLE est mis en compétition sous le nom de :

"TROPHEE DE FRANCE ELITE 2 "

ARTICLE 76 ORGANISATION

Le Trophée de France, réservé aux équipes du Championnat ELITE 2, est organisé par la F.F.M. sous le règlement de la COUPE DE FRANCE, tant pour la partie technique que financière suivant le système mis en place par la Commission de Moto-Ball

Organisation et attribution de la Finale :

L'organisation de la Finale se fera en alternance en zone nord et sud.

Dans le cas où les deux finalistes sont dans la même zone, le match se déroulera dans cette dernière et sera attribué dans un premier lieu au club n'ayant encore jamais organisé et ensuite celui qui l'aura organisé au plus loin. Dans tous les cas la commission tranchera si besoin.

L'année suivante, le match se déroulera dans l'autre zone.

Un Club ne peut toutefois pas accueillir deux fois de suite la Finale.

ARTICLE 77 REGLEMENTATION FINANCIERE - TROPHEE DE FRANCE ELITE 2

MATCHES JOUES A LA RECETTE

Il est obligatoire de mettre une billetterie en place avec un montant minimum de 5 € l'entrée, sauf entente préalable sur le montant financier entre les deux Clubs.

a) L'indemnité de déplacement est portée à 0,70 € du kilomètre parcouru à l'aller comme au retour, avec un minimum de 300 € à verser à l'Equipe se déplaçant.

b) Toutefois, si la recette le permet, le Club organisateur se verra allouer pour frais d'organisation la somme de 300 € à laquelle viennent s'ajouter les frais d'arbitrage.

Une fois ces frais réglés sur la recette, la différence sera partagée par moitié entre les deux Equipes.

Les invitations seront délivrées par le Club organisateur.

FINALE TROPHEE DE FRANCE ELITE 2

| | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| Clubs organisateurs | 40 invitations gratuites |
| Finalistes ou visiteurs | 20 invitations gratuites |

SECTION IV : CHALLENGE Jean MEUNIER

ARTICLE 78 DEFINITION :

Il a pour but de mettre en compétition, chaque année, un objet d'art en souvenir de notre Président Jean MEUNIER décédé en Juin 1985.

ARTICLE 79 :

Le Challenge Jean MEUNIER Junior aura lieu le 1^{er} mai 2017 à Villefranche sur Saône ou Saint-Georges de Réneins. Il opposera une sélection juniors du sud contre une sélection juniors du nord.

Le Challenge Jean MEUNIER Sénior se disputera en matches aller-retour les 15 et 22 juillet 2017 entre les éliminés du Trophée de France.

L'organisateur du dernier match de la saison précédente ne pourra pas organiser le dernier match de l'année en cours.

Concernant le match retour synonyme de FINALE, celle-ci devra aller à son terme. Donc en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, deux prolongations de 10 mn seront effectuées.

Si à la fin de ces prolongations, le score est toujours nul, il sera procédé à une série de quatre tirs aux buts frappés par des joueurs différents.

Si besoin, une nouvelle série de tirs aux buts sera effectuée, jusqu'à ce que, après un même nombre de tirs aux buts, une équipe prenne l'avantage.

Les joueurs n'ayant pas tiré dans la première série commenceront en premier les tirs aux buts.

Si le match est interrompu, il sera rejoué.

SECTION V : NATIONAL JUNIORS

Article 80 : LICENCE

Minimum : 12 ans

Maximum : 18 ans.

Version du 13 décembre 2016

La limite d'âge minimum débute à la date anniversaire du joueur. Pour la limite d'âge maximum les joueurs ne devront pas avoir 18 ans au 1^{er} Janvier de l'année en cours.

Pour rappel, chaque joueur de champ doit posséder un CASM pour participer au Championnat, Coupe et Trophée Juniors.

**Un joueur Junior pourra jouer en ELITE 1 ou 2 s'il a obtenu l'autorisation de son médecin d'être surclassé et s'il fournit une autorisation parentale. Il devra également être titulaire d'une licence NCO.
- un joueur junior peut jouer deux matches dans le même week-end.**

Article 81 : DEROULEMENT DU MATCH

Un match de championnat se déroule en 4 périodes de 15 minutes, séparé par des pauses de 10 minutes.

Entre la deuxième et la troisième période, les 2 équipes changent de camp.

Si l'arbitre constate qu'il ne reste que 2 joueurs d'une équipe sur le terrain, il siffle un temps-mort. Il peut alors suspendre le match pendant 10 minutes. Une équipe n'a droit qu'à un arrêt de ce genre. Si le cas se renouvelle, l'arbitre met fin au match officiel et le change en match amical avec match perdu.

Les arbitres doivent tenir compte des temps-morts intervenus pendant le match et le prolonger en fonction. Ils doivent signaler sur la feuille de match si l'heure du coup d'envoi a été respectée.

Article 82 MOTOS JUNIORS

Les motos utilisées par les pilotes de la catégorie Junior auront des cylindrées de 85 cc en 2 Temps à 125 cc en 4 Temps et pour la moto électrique, la puissance est de 15Kw Pic.

La catégorie Junior se caractérise par le type de motocycles utilisés. Ces derniers devront appartenir à la catégorie des cyclomoteurs.

Ils devront présenter toutes les conditions de sécurité requises et être dépourvus de tout accessoire ou pièce susceptible de gêner le déroulement de la compétition ou risquant par sa forme, sa saillie ou sa position de mettre en danger les autres joueurs ou d'endommager le ballon.

Elles doivent porter obligatoirement un numéro d'identification lisible et visible (numéro de 1 à 10) sur une plaque frontale.

La largeur maximum du guidon est de 70 cm que ne doivent pas dépasser les commandes fixes. Toutes les pièces en saillie, extrémités de leviers, poignées doivent être munies de boules de caoutchouc ou en métal d'un diamètre minimum de 15 mm. Les repose-pied doivent être articulés.

Les guidons doivent être équipés d'une protection rembourrée sur la barre transversale. Pour les modèles sans ils devront être équipés d'une protection rembourrée située au milieu recouvrant largement les brides de fixation du guidon.

La manette des gaz du motorcycle doit être rappelée par un ressort.

Le motorcycle doit être muni de deux carters de chaîne, protégeant l'attaque de la chaîne sur le pignon de la roue arrière. Ce dernier peut être remplacé par une plaque de protection montée sur l'extérieur de la moto.

Le moteur doit être protégé par une barre rapportée dont ne puisse dépasser aucune pièce telle que repose pied, frein, etc. Si la moto comporte des gardes boue, ceux-ci ne doivent pas être écartés du pneu de plus de 10 cm.

La roue arrière doit être dotée d'un pneu de trial ou de speedway, les choix est libre pour la roue avant.

Les roues matricées à bâtons sont interdites.

Les motocycles non conformes ne peuvent être admis lors des matches.

Les cyclomoteurs ne doivent pas dégager de fumée gênante.

L'augmentation de la puissance du moteur est possible sous réserve de conserver un carburateur n'excédant pas 15 mm et le refroidissement d'origine.

GUIDE-BALLON

Chaque cyclomoteur doit être muni d'un guide-ballon afin d'éviter que le ballon ne vienne s'encaster entre la roue avant et le moteur. Le guide-ballon sert aussi de protection du moteur afin qu'aucune partie (repose-pied...) ne puisse dépasser le moteur.

Article 83 FONCTION DES ARBITRES

Chaque équipe doit fournir 1 arbitre de champ et 1 juge de touche pour diriger une rencontre Juniors.

Cependant, si des arbitres officiels se trouvent sur le terrain, ils ont la possibilité d'arbitrer bénévolement et ce pour habituer les Juniors à ce qui les attend par la suite.

Dans l'hypothèse où un club fait une demande d'arbitres officiels, l'indemnisation de ces derniers sera supportée par le club demandeur.

Article 84 CHAMPIONNAT DE FRANCE JUNIORS

Le championnat de France Juniors sera organisé sous forme de tournoi zone nord et zone sud ou poule nationale en fonction du nombre d'équipe.

Version du 13 décembre 2016

En championnat de France, la victoire rapporte 4 points, le nul 2 points, la défaite 1 point et le forfait 0 point.
Le championnat comprend 2 poules (1 poule NORD et 1 poule SUD), les clubs qui termineront 1er de chaque groupe se rencontreront en match aller-retour pour désigner le champion de France Juniors.
Si le championnat comprend 1 poule, le club qui terminera 1er de la poule sera sacré champion de France Juniors.
En cas d'ex æquo, dans le championnat à 1 poule ou à 2 poules, le départage sera effectué de la façon suivante :

1. Goal-average direct entre les équipes intéressées ; en cas de nouvelle égalité le but marqué à l'extérieur compte double
2. Goal-average général
3. Plus grand nombre de buts marqués
4. Match d'appui sur terrain neutre

Article 85 COUPE DE FRANCE JUNIORS

Organisation et attribution de la Finale :

L'organisation de la Finale se fera en alternance en zone nord et sud.

Dans le cas où les deux finalistes sont dans la même zone, le match se déroulera dans cette dernière. L'année suivante, le match se déroulera dans l'autre zone.

Un Club ne peut toutefois pas accueillir deux fois de suite la Finale.

Le Club organisateur de la Coupe de France Séniors devra délivrer 20 invitations à chaque Club de la Coupe de France Juniors (les membres des équipes ne sont pas comptés dans cette dotation).

Pour la coupe de France Juniors, 2 poules vont être constituées (1 poule Nord et 1 poule Sud ou une poule Nationale).

Le 1er de chaque poule se rencontrera en lever de rideau de la finale de la coupe de France seniors.

Lors de ces éliminatoires, le règlement est le suivant :

- Les rencontres se dérouleront en 4 périodes de 15 minutes coupées par une pause de 10 minutes.
- 2 arbitres clubs seront chargés de diriger les rencontres de la journée ; le cas échéant, ce sont les clubs qui devront fournir 1 arbitre de champ et 1 juge de touche.

Dans l'hypothèse où un club fait une demande d'arbitres officiels, l'indemnisation de ces derniers sera supportée par le club demandeur.

- La victoire rapporte 4 points, le nul 2 points et la défaite 1 point.
- L'équipe qualifiée pour la finale sera celle qui aura marqué le plus grand nombre de points.

En cas d'ex-æquo, le départage sera effectué de la manière suivante :

1. Goal-average particulier.
2. Plus grand nombre de buts marqués.
3. Série de 4 tirs aux buts.

Cette pratique, qui ne doit pas être considérée comme faisant partie du match, est soumise aux conditions suivantes :

1) L'Arbitre choisit le but vers lequel seront tirés tous les coups de pied au but.

2) Les Capitaines devront lui donner les noms des tireurs.

3) Les deux équipes tireront chacune quatre coups de pied au but alternativement.

Si les deux équipes sont toujours à égalité, on continuera jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage à nombre de tirs égal.

Si une équipe n'a que cinq joueurs, l'autre équipe devra aligner le même nombre.

4) Un gardien de but ayant un permis moto ou un CASM peut aussi participer aux tirs au but.

Si le match est interrompu, il sera rejoué.

SECTION VI : REGLEMENT DU TROPHEE DES CHAMPIONS DE MOTO-BALL

Article 86 BUT

Un objet d'art, mis en compétition pour chaque division (National 1 et National 2), sous le nom de :

Trophée des champions de Moto-Ball

TROPHEE DES CHAMPIONS DE MOTO-BALL ELITE 1 ET ELITE 2

Article 87

Cette finale du TROPHEE DES CHAMPIONS opposera le Champion de France de l'année en cours au Vainqueur de la Coupe de France de la saison en cours pour l'Elite 1 et au vainqueur du Trophée de France pour l'Elite 2

Si le Champion de France Elite 1 est le même que le vainqueur de la Coupe de France, il rencontrera le finaliste de la Coupe de France.

Si le Champion de France Elite 2 est le même que le vainqueur du Trophée de France, il rencontrera le finaliste du Trophée de France.

Si la finale de la Coupe de France ou du Trophée de France a lieu dans le Sud, la finale du TROPHEE DES CHAMPIONS aura lieu dans le Nord et vice-versa, lorsque la finale de la Coupe de France ou du Trophée de France aura lieu dans le Nord, la finale du TROPHEE DES CHAMPIONS se déroulera dans le Sud. Cette disposition n'est pas applicable si les clubs sont de la même zone.

Article 88 DUREE D'ATTRIBUTION DU TROPHEE

Le Trophée sera attribué pour un an au Club vainqueur de la Finale.

Ledit Club, qui en donnera reçu aux organisateurs, en assurera la conservation sous sa responsabilité et devra-la remettre aux organisateurs au plus tard un mois avant le match de la Finale suivante en parfait état de propreté. En cas d'impossibilité pour le club de remettre le Trophée, il s'engage de prendre en charge le coût de la réalisation d'un nouveau Trophée par la FFM.

Article 89 FORME

Ce match de TROPHEE DES CHAMPIONS se déroulera sur un seul match en 4 périodes de 20 mn.

En cas de match nul après les prolongations de deux fois dix minutes, une séance de tirs au but aura lieu pour départager les deux équipes (cf. article 65.19.4 du règlement sportif).

Si le score est nul à la fin du temps réglementaire, des prolongations de 2x10 minutes auront lieu.

Si à la fin de ces prolongations, le score est toujours nul, il sera procédé à :

- une série de quatre tirs aux buts frappés par des joueurs différents.

- une nouvelle série de tirs au but jusqu'à ce que, après un même nombre de tirs aux buts, une équipe prenne l'avantage.

Les joueurs n'ayant pas tiré dans la première série commenceront en premier les tirs aux buts.

Si le match est interrompu, il sera rejoué.

Article 90 ORGANISATION

Le Club organisateur devra comme pour tout match officiel, déclarer le match à la F.F.M. afin d'obtenir la feuille de match.

Pour cette finale, le Club visiteur devra fournir au Club organisateur, au plus tard dans la semaine qui précède le match les billets d'entrée nécessaires.

Pour cette finale, chaque Club doit bénéficier de :

S'agissant de l'ELITE 1 :

| |
|--|
| 75 entrées gratuites pour l'organisateur |
| 25 entrées gratuites pour l'équipe visiteuse |

S'agissant de l'ELITE 2 :

40 entrées gratuites pour l'organisateur

20 entrées gratuites pour l'équipe visiteuse

Dans ces entrées, ne sont pas comptés les membres des équipes.

Article 91

Cette finale du TROPHEE DES CHAMPIONS se déroulera dans les 15 jours qui suivent la fin du Championnat de France ELITE 1 et également pour l'ELITE 2 et dans tous les cas avant le congrès de la FFM début novembre.

Les arbitres seront désignés par la présidente de la commission de motoball sur proposition du désignateur.

Article 92 REGLEMENT FINANCIER DU TROPHEE DES CHAMPIONS ELITE 1

Le Club qui organise cette rencontre touchera 15 % sur la recette brute des entrées, sur présentation de factures pour les frais d'organisation.

Sur les 85 % qui restent, il sera défalqué :

- le montant des frais d'arbitrage

- l'indemnité kilométrique de déplacement calculée sur la base de 0,70 € par km

- la billetterie

Le reliquat de la recette sera partagé de la façon suivante :

- 50 % pour le club organisateur

- 50 % pour le club visiteur.

Il est obligatoire de mettre en place une billetterie avec un montant minimum de 10 € l'entrée pour la l'ELITE 1 et de 5 € pour l'ELITE 2 ainsi qu'un tarif réduit dans les deux cas.

Article 92 BIS – REGLEMENT FINANCIER DU TROPHEE DES CHAMPIONS ELITE 2

Match joué à la recette.

Il est obligatoire de mettre en place une billetterie avec un montant minimum de 5 € l'entrée, sauf entente préalable sur le montant financier entre les deux Clubs.

- a) L'indemnité de déplacement est portée à 0,70 € du km parcouru aller/retour, avec un minimum de 300 € à verser à l'équipe visiteuse
- b) toutefois, si la recette le permet le Club organisateur se verra allouer pour frais d'organisation la somme de 300 € à laquelle viennent s'ajouter les frais d'arbitrage.

Une fois ces frais réglés sur la recette, la différence sera partagée par moitié entre les deux équipes.

TITRE III : SANCTIONS AUTOMATIQUES

SECTION I : MISE EN APPLICATION ET ROLE DES CARTONS

➤ LES ARBITRES DISPOSENT DE QUATRE COULEURS DE CARTONS :

- CARTON VERT :

Sanctionnant un rappel à l'ordre entraînant l'expulsion du joueur pendant 2 minutes sans remplacement du joueur fautif. Il peut être présenté trois fois maximum.

- CARTON JAUNE :

Présentation une fois sanctionnant un avertissement suivi d'une expulsion de 5 minutes, sans remplacement du joueur fautif. Un joueur ne peut recevoir qu'un carton jaune par match.

Si un joueur sur le banc de touche (remplaçant) reçoit un carton jaune, ou un carton rouge, son équipe n'aura pas à faire sortir de joueur de champ.

CARTON BLEU : présentation une fois, sanctionnant une expulsion du joueur sans remplacement pendant 5 minutes puis entrée en jeu d'un autre joueur. Le joueur ayant fait l'objet d'un carton bleu ne pourra plus jouer sur cette rencontre.

- CARTON ROUGE :

Présentation 1 seule fois, pas de changement, expulsion sans remplacement entraînant en plus l'application des sanctions automatiques.

En application du présent titre, les cartons infligés aux joueurs, mécaniciens et entraîneurs peuvent générer des sanctions automatiques.

La peine devra être purgée sur les matches qui suivent immédiatement la rencontre au cours de laquelle le joueur a été exclu.

COTATION DES CARTONS :

2 CARTONS "JAUNE" : 1 MATCH OFFICIEL FERME DE SUSPENSION EN CHAMPIONNAT, COUPE OU TROPHEE

Si en cours de saison : Match de Championnat, Coupe ou Trophée, après s'être vu infligé un premier carton jaune, un joueur ne se voit pas délivrer un nouveau carton "JAUNE" dans les trois rencontres (hors matchs amicaux) qui suivent, le carton "JAUNE" est annulé.

1 CARTON "ROUGE" : 2 MATCHES "MINIMUM" DE SUSPENSION, EN CHAMPIONNAT COUPE OU TROPHEE SELON LES DISPOSITIONS DU PRESENT TITRE

Une équipe qui reçoit deux cartons rouges au cours de la saison sera pénalisée du retrait d'un point au classement général.

Tout joueur faisant l'objet d'une sélection nationale, sanctionné d'un carton JAUNE ou ROUGE dans une compétition internationale ne saurait en supporter les conséquences dans le cadre d'un match de Championnat de France, de Coupe ou de Trophée et réciproquement.

Tous les membres licenciés (Dirigeants, Joueurs, Mécaniciens, etc.) se trouvant dans l'enceinte d'un stade, avant ou après une rencontre, sont sous l'autorité de l'Arbitre et peuvent, de ce fait, recevoir un avertissement.

Tous les cartons doivent figurer sur la feuille de match.

Un joueur sanctionné ne peut participer qu'aux séances d'entraînements de son Club. **Il ne peut pas participer aux matches amicaux.** Il est rappelé que pour tout joueur sanctionné par un CARTON ROUGE, la licence ne sera pas retirée.

LES DIRIGEANTS DE CLUBS sont responsables des sanctions reçues par leurs joueurs, lors d'une rencontre et sont tenus de les faire appliquer.

Les cartons obtenus par les joueurs se cumulent. Les matches de suspension se purgent en Championnat de France, Coupes, Trophées et Challenges.

De plus, tant que la suspension n'est pas arrivée à son terme, le joueur sanctionné ne peut pas participer aux matches amicaux.

En cas de non-respect de cette décision, la sanction déjà prise SERA DOUBLEE.

Lorsqu'il y a récidive d'une faute, en cours de saison, les sanctions sont aggravées suivant le barème prévu dans le présent titre.

SECTION II : MISE EN APPLICATION DES SANCTIONS AUTOMATIQUES

Les sanctions automatiques ne peuvent être ignorées des CLUBS, puisque les Capitaines des équipes signent la feuille de match après avoir pris connaissance des réserves et des cartons portés sur celle-ci par l'ARBITRE. Les dirigeants sont donc responsables de leur application, toute sanction sportive non appliquée est automatiquement doublée.

Les faits répréhensibles répertoriés devront être développés dans un rapport détaillé par les Arbitres et rédigé dans le cadre prévu sur la feuille de match. Si nécessaire, un rapport complémentaire peut être adressé par les arbitres mais également demandé par le secrétariat de la Commission.

Dès lors, l'Arbitre devra faire parvenir ce rapport complémentaire, par tout moyen, au plus tard le mardi suivant les matches du week-end au secrétariat de la Commission Moto-Ball.

QUANT AUX SANCTIONS FINANCIERES, elles sont majorées de 30 € si elles ne sont pas réglées dans le délai d'un mois au secrétariat de la Commission. Les Clubs sont responsables du paiement des amendes.

On entend par RECIDIVE : une cause d'aggravation d'une sanction automatique par la commission d'un fait répréhensible déjà sanctionné au cours d'une même saison de Moto-Ball lors des matches officiels : Championnats, Coupes, Trophées et Challenge.

Tout incident, SURVENU APRES LA SIGNATURE DE LA FEUILLE DE MATCH par les Capitaines, devra faire l'objet d'un rapport spécial de l'arbitre adressé au plus tard le mardi suivant les matches du week-end au Secrétariat de la Commission de Moto-Ball.

Il est rappelé aux Présidents des Clubs, joueurs, entraîneurs et mécaniciens qu'au-delà des sanctions automatiques répertoriées dans le présent titre, les instances disciplinaires de la FFM peuvent être saisies de toutes affaires, conformément à l'article 8 du Code de Discipline et d'Arbitrage.

Pour les cartons rouges, dans l'hypothèse où un joueur est sanctionné pour un ou plusieurs matches de suspension, si la suspension ne peut être effectuée en totalité sur la saison concernée, le ou les matches de suspension non purgés seront automatiquement reportés sur la prochaine saison.

Par ailleurs, les cartons jaunes ne sont pas reportés d'une saison à l'autre.

Le présent titre III, SANCTIONS AUTOMATIQUES, est divisé en paragraphe :

1er§ : EQUIPE ET CLUBS

ARTICLE 93 : Une équipe doit se présenter au public avant le début et en fin du match. Dans le cas contraire, une amende de 100 € sera infligée, quelles que soient les circonstances même en cas de panne de moto(s), les joueurs doivent se présenter au public.

ARTICLE 94 : Lorsqu'un capitaine d'Equipe ne se présente pas dans les 30 minutes qui suivent la fin du match pour signer la feuille de match ou refuse de signer la feuille de match, une amende de 100 € sera infligée. En cas de récidive, l'amende sera doublée.

ARTICLE 95 : Equipe incomplète (Championnats, Coupes ou Trophées)

Forfait de l'équipe, 0 point au classement [pour les Championnats] et amende de 50 € pour l'équipe concernée.

ARTICLE 96 : Non présentation des licences de joueurs et de mécaniciens

Les licences devront être originales. Dans le cas contraire, le club devra présenter les photocopies des licences, en rajoutant une photo d'identité du joueur et la liste des licenciés du club.

10 € d'amende par licence seront infligés au club pour non présentation des licences.

ARTICLE 97 : Non-respect de l'article 11

1ère fois : 50 € d'amende

2^{ème} fois : 100 € d'amende

3^{ème} fois : 200 € d'amende

ARTICLE 98 : Joueur suspendu, non licencié ou non qualifié

L'équipe d'un joueur disputant un match étant suspendu, non licencié, non qualifié ou non inscrit sur la feuille de match, sera automatiquement pénalisée :

- Match perdu par forfait (3 à 0 minimum)
- 0 point au classement s'il s'agit d'un match de Championnat,
- 150 € d'amende infligée au club par joueur et par match.

ARTICLE 99 : Equipement des joueurs, des terrains et des vestiaires non-conforme au présent règlement
Toute infraction à cet article est sanctionnée d'une amende de 50 € au club.

ARTICLE 100 : Retard de l'équipe lors de la rencontre

L'équipe en retard sur l'horaire prévu est considérée comme forfait avec 0 point au classement après **60 minutes**, sauf cas de force majeure ou accord écrit dûment signé entre les Présidents ou les responsables des deux clubs concernés (écrit joint à la feuille de match).

ARTICLE 101 : Manque de ballon

Au cas où une équipe se présenterait sur un terrain avec un ballon manquant ou sans ballon, elle serait pénalisée de 20 € d'amende, par ballon manquant.

En outre, si un manque de ballon vient à se produire, l'équipe visitée est pénalisée d'une amende supplémentaire de 50 €.

Dans le cas où un match débiterait en diurne et se terminerait en nocturne, il appartient au club visité d'assurer la fourniture des ballons blancs. En l'absence de ballons blancs, les dispositions du présent article trouvent pleine application.

ARTICLE 102 : L'équipe quittant volontairement le terrain en cours de match aura :

- l'équipe quittant volontairement le terrain est considérée comme battue par forfait avec 0 point au classement et pénalisée de 200 € d'amende.

- Au cas où l'équipe visiteuse quitterait le terrain, son indemnité de déplacement sera bloquée jusqu'à étude du dossier par la Commission de Moto-Ball.

ARTICLE 103 : Arrêt de la rencontre par l'arbitre lorsqu'un joueur refuse de quitter le terrain, pour un temps déterminé ou pour toute la durée du match, sur ordre de l'arbitre.

Dans ce cas, l'équipe du/des joueur(s), cause de l'arrêt du match, aura match perdu par 3 buts à 0, sauf si le score est supérieur pour l'équipe restant en jeu, avec 0 points au classement si cette rencontre compte pour un classement cumulé.

ARTICLE 104 : Arrêt de la rencontre par l'arbitre du fait du comportement des joueurs ou des dirigeants d'une équipe :

Dans ce cas, l'équipe du/des joueur(s) et/ou dirigeants, cause de l'arrêt du match, aura match perdu par 3 buts à 0, sauf si le score est supérieur pour l'équipe restant en jeu, avec 0 points au classement si cette rencontre compte pour un classement cumulé. Une amende de 300 € sera prononcée à l'encontre du club.

ARTICLE 105 : Pannes mécaniques en match officiel, en cours de saison

Au cours d'une rencontre de Championnat, Coupe ou Trophée le match se poursuit en amical (si cela est matériellement possible) et perdu 3-0. L'équipe concernée aura 0 point si le match compte pour un classement cumulé.

-1ère fois : 100 € d'amende

-2ème fois : 200 € d'amende

ARTICLE 106 : Terrain suspendu sur décision du TNDA

Il est entendu que lorsqu'un club est pénalisé pour suspension de terrain, il lui appartient sous peine d'être forfait avec zéro point au classement, d'organiser sur terrain neutre, à huis clos, hors la présence de spectateurs, un ou plusieurs matches de moto-ball.

Le fait de contrevenir à ces dispositions sera sanctionné d'une amende de 300 € pour le club organisateur de la rencontre.

ARTICLE 107: Refus d'une équipe de participer à une réception officielle ou une remise des prix et/ou comportement incorrect lors de celle-ci

200 € d'amende au club concerné

ARTICLE 108 : Matches sans demande d'autorisation (visa) auprès de la FFM

300 € d'amende au club organisateur.

ARTICLE 109 : Terrain déclaré impraticable par un club mais reconnu praticable par un arbitre

Si un terrain est reconnu praticable par l'arbitre à l'heure prévue pour le coup d'envoi, l'équipe qui ne souhaite pas prendre part au match sera considérée perdante 3 à 0 avec zéro point au classement s'il s'agit d'une rencontre officielle.

ARTICLE 110 : Match nocturne : mauvais éclairage

Si un match officiel est annulé pour mauvais éclairage, il sera perdu par forfait par le Club organisateur.

ARTICLE 111 : Non-conformité des motos des joueurs

Avant le match, l'ARBITRE visitant les stands mécaniques et contrôlant la conformité des machines, préviendra le Capitaine d'Equipe dont la ou les machines ne seraient pas conformes. Il lui donnera l'ordre d'y remédier immédiatement.

Si ce travail n'est pas effectué, la ou les machines non conformes seront retirées. Si un club remet en jeu une moto déclarée non conforme (en cours de match), l'équipe fautive sera déclarée perdante 3-0 avec 0 point au classement.

De même, en cas de non-conformité de la cylindrée d'une machine, l'équipe au sein de laquelle le motorcycle a évolué sera sanctionné de la perte de la rencontre sur le score de 3 à 0, ainsi que d'une amende de 150 €.

Il est rappelé que les motos doivent être équipées d'un silencieux efficace leur permettant de respecter les normes acoustiques édictées par la FFM.

2ème § : JOUEURS

ARTICLE 112 : Voies de fait envers arbitre juge de touche ou d'un officiel FFM :

- Carton rouge3 matches officiels de suspension ferme, 200 € d'amende avec sursis de 4 matches.
- Récidive5 matches officiels de suspension ferme, 400 € d'amende

ARTICLE 113 : Coup(s) porté(s) à un joueur ou échange(s) de coup(s) entre joueur(s) :

- Carton rouge3 matches officiels de suspension, 100 € d'amende.
- 1ère récidive.....En cas de 2ème carton dans l'année, 4 matches officiels de suspension, 180 € d'amende.
- 2ème récidive.....8 matches officiels de suspension, 300 € d'amende.

ARTICLE 114 : Insultes, menaces, intimidations, gestes obscènes à l'encontre de l'arbitre, d'un juge de touche, d'un officiel FFM, d'un dirigeant, de spectateurs :

- Carton rouge3 matches officiels de suspension, 100 € d'amende.
- 1ère récidive.....En cas de 2ème carton dans l'année, 5 matches officiels de suspension, 180 € d'amende.
- 2ème récidive.....8 matches officiels de suspension, 300 € d'amende.

ARTICLE 115 : Propos ou attitude injurieux et/ou grossiers d'un joueur à l'encontre d'un adversaire :

- Carton jaune
- Carton rouge2 matches officiels de suspension, 100 € d'amende
- 1ère RECIDIVE3 matches officiels de suspension, 180 € d'amende
- 2ème RECIDIVE6 matches officiels de suspension, 300 € d'amende

ARTICLE 116 : Propos injurieux et/ou grossiers à caractère discriminatoire et/ou raciste d'un joueur à l'encontre d'un adversaire, d'un dirigeant ou d'un officiel FFM :

- CARTON ROUGE3 matches officiels de suspension, 100 € d'amende
- 1ère RECIDIVE6 matches officiels de suspension, 180 € d'amende
- 2ème RECIDIVE9 matches officiels de suspension, 300 € d'amende

ARTICLE 117 : Refus de quitter le terrain par un joueur suite à un carton rouge Suspension de 3 matches et 100 € d'amende.

ARTICLE 118 : Entrée intempestive d'un ou plusieurs joueurs sur le terrain Carton JAUNE.

ARTICLE 119 : Pilotage dangereux et brutal envers un adversaire :

- **Carton jaune**
- **Carton rouge.....2 matches officiels de suspension, 100 € d'amende**

ARTICLE 120 : Pilotage dangereux et brutal envers un adversaire DE FACON VOLONTAIRE :

- **Carton jaune**
- **Carton rouge.....3 matches officiels de suspension, 100 € d'amende**
- **1ère récidive4 matchs officiels de suspension, 200 € d'amende**
- **2ème récidive5 matchs officiels de suspension, 300 € d'amende**

ARTICLE 121 : Joueur ne rentrant pas sur le terrain par la ligne médiane à allure modérée CARTON VERT.

3ème § : DIRIGEANTS – ENTRAINEURS – MECANICIENS – JUGES DE TOUCHE

ARTICLE 122 : Propos ou attitude injurieux ou grossiers à l'encontre d'un joueur, d'un dirigeant, d'un arbitre ou d'un juge de touche ou d'un officiel FFM : 150 € d'amende au club

ARTICLE 123 : Propos injurieux et/ou grossiers à caractère discriminatoire et/ou raciste à l'encontre d'un joueur, d'un dirigeant, d'un arbitre, d'un juge de touche ou d'un officiel FFM : 200 € d'amende au club.

ARTICLE 124 : Voies de fait à l'encontre d'un joueur, d'un dirigeant, d'un arbitre, d'un juge de touche ou d'un officiel FFM :

200 € d'amende au club, saisine automatique du TNDA. Exclusion jusqu'à comparution devant le TNDA.

4ème § : ACCOMPAGNATEURS ET SPECTATEURS

Il convient de rappeler ici que les clubs sont responsables de la conduite de leurs accompagnateurs et spectateurs.

ARTICLE 125 : Envahissement du terrain par un ou plusieurs spectateurs

200 € d'amende au club organisateur.

ARTICLE 126 : Attitude agressive verbale et/ou non verbale des spectateurs envers un arbitre, un juge de touche, un délégué, un membre officiel de la FFM ou un joueur à l'intérieur du stade :

Les arbitres de la rencontre doivent faire mention de ces incidents dans la feuille de match puis, adresser dans les 48 heures un rapport circonstancié au secrétariat de la Commission de Moto-Ball.

Ce rapport sera étudié par la Commission, qui par la voix de son Président pourra demander en opportunité la saisine du Tribunal National de Discipline et d'Arbitrage afin de faire la lumière sur les incidents survenus et en conséquence, sur la responsabilité éventuelle des clubs.

5ème §: ARBITRES ET JUGES DE TOUCHE

ARTICLE 127 : Arbitre officiels désignés par la FFM ne portant pas une tenue réglementaire

Retrait de la vacation.

ARTICLE 128 : Juges de touche ne portant pas une tenue réglementaire

30 € d'amende au club fautif.

ARTICLE 129 : Juge de touche non présenté par un club sans avoir prévenu le club recevant

Une amende de 30 € sera appliquée à l'équipe concernée qui n'a pas présenté de juge de touche et/ou défaut de tenue blanche.

ARTICLE 130 : Propos ou attitude injurieux ou grossiers à l'encontre d'un joueur, d'un dirigeant, d'un arbitre, d'un juge de touche ou d'un officiel FFM :

150 € d'amende au club.

La personne agressée fera parvenir un rapport dans les 48 heures un rapport circonstancié au secrétariat de la Commission de Moto-Ball.

Ce rapport sera étudié par la Commission, qui par la voix de son Président pourra demander en opportunité la saisine du Tribunal National de Discipline et d'Arbitrage afin de faire la lumière sur les incidents survenus et en conséquence, sur la responsabilité éventuelle des mis en cause.

SECTION III : CONTESTATION DES SANCTIONS AUTOMATIQUES :

ARTICLE 131 : En cas de désaccord avec l'application des décisions des sanctions automatiques, il est toujours possible de contester la décision dans le délai de 15 jours à compter de la réception de la notification par la personne concernée (club, joueur...) devant le Tribunal National de Discipline et d'Arbitrage.

Cette contestation doit être adressée par écrit en courrier recommandé avec avis de réception au Secrétariat des instances fédérales de la FFM et accompagné de la caution correspondante, conformément à l'article 8 du code de discipline et d'arbitrage fédéral.

LA CONTESTATION NE PEUT ETRE CONSIDEREE COMME SUSPENSIVE.