

DISCIPLINE MOTOBALL

Les présentes règles techniques et de sécurité discipline Motoball sont édictées par la Fédération Française de Motocyclisme en application de l'article L.131-16 du Code du Sport relatif à l'organisation et à la promotion des activités physiques et sportives et conformément aux articles R.331-18 à R.331-45 de ce même Code.

Elles ont vocation à s'appliquer à l'ensemble des manifestations de Motoball organisées sur le territoire français par tout organisateur relevant ou non de la fédération délégataire.

Au cas où un organisateur ferait une demande pour organiser une épreuve ou manifestation dans une discipline non répertoriée, il conviendra de se référer aux règles techniques et de sécurité de la spécialité la plus voisine pour apprécier les règles techniques et de sécurité applicables.

RÈGLES TECHNIQUES ET DE SÉCURITÉ

ARTICLE 1 : DEFINITION.....	2
ARTICLE 2 : PROCEDURE ADMINISTRATIVE	2
ARTICLE 3 : CARACTERISTIQUES DES TERRAINS.....	2
ARTICLE 4 : PROTECTION DU PUBLIC ET DES JOUEURS.....	3
ARTICLE 5 : ENCADREMENT DES MANIFESTATIONS	3
ARTICLE 6 : DRAPEAUX ET CARTONS.....	4
ARTICLE 7 : MANIFESTATION EN NOCTURNE.....	4
ARTICLE 8: SPECIFICATIONS GENERALES DES MACHINES.....	4
ARTICLE 9 : REGLES SPECIFIQUES MOTOS U18.....	4
ARTICLE 10 : EQUIPEMENTS ET VETEMENTS DE PROTECTION DES PARTICIPANTS	5
ARTICLE 11 : BALLON.....	5

REGLES TECHNIQUES ET DE SECURITE

ARTICLE 1 : DEFINITION

Le Motoball est une discipline motocycliste disputée sous forme de matchs opposant deux équipes composées de quatre joueurs à motos et d'un gardien de but, cherchant chacune à envoyer dans le but adverse un ballon sphérique avec toute partie du corps et de la moto à l'exception des mains.

ARTICLE 2 : PROCEDURE ADMINISTRATIVE

En application de l'article R.331-18 et suivants du Code du sport, les matchs de motoball comportant la présence ou non de spectateurs sont des manifestations sportives soumises à autorisation préfectorale.

Conformément aux articles R.331-30 et A.331-32 du Code du sport, le club qui organise une rencontre de motoball 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.

En application des textes susvisés, la demande d'autorisation peut porter sur un ensemble de manifestations de même nature organisées par la même personne physique ou morale et se déroulant sur un même circuit homologué, terrain ou parcours. Cette autorisation est également nécessaire pour toute organisation spécifique regroupant des véhicules terrestres à moteur, comportant un encadrement et tendant à la réalisation d'un classement entre les participants, ainsi que pour les démonstrations.

ARTICLE 3 : CARACTERISTIQUES DES TERRAINS

Les épreuves de motoball se déroulent sur des terrains ayant les caractéristiques suivantes. Tous les types de revêtement (goudron, béton, stabilisé, herbe, etc.) sont admis.

Seul l'arbitre responsable est qualifié pour juger si le terrain est praticable ou non.

a) Tracé du terrain

Le terrain doit répondre aux normes suivantes :

- Longueur : 85 mètres minimum et 110 mètres maximum
- Largeur : 45 mètres minimum et 75 mètres maximum

Un terrain de motoball est constitué comme suit :

- Une ligne de but à chaque extrémité du terrain ;
- Deux lignes de touche perpendiculaires aux lignes de but ;
- Une ligne médiane équidistante des lignes de but.

b) Trace de la zone du gardien

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

c) Trace de la surface de réparation

C'est un rectangle dont la base coïncide avec la ligne de but. Ses extrémités se situent à 16,50 mètres perpendiculaires à la ligne de but.

d) Point de pénalty

A l'intérieur de chaque surface de répartition est marqué le point de pénalty, à 11 m du milieu de la ligne de but et à équidistance de chacun des poteaux.

e) Traçage

L'ensemble des lignes du terrain doit avoir une largeur minimale de 12 cm. Des couleurs voyantes sont permises à défaut de blanc. Le marquage à l'aide de tuyaux est interdit.

f) Buts

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

- Largeur : 7,32 mètres
- Hauteur : 2,44 mètres

Les buts doivent être construits avec un matériau solide.

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

Afin de permettre aux joueurs de passer derrière le but en cas de besoin, aucun élément (piquet, poteau, ...) de nature à entraver la circulation des joueurs ne doit être présent entre la ligne de but et la main-courante.

g) Zone mécanique

Pour les rencontres, chaque équipe doit disposer d'une zone mécanique lui permettant de réaliser les réparations d'usage. Les zones "mécaniques" sont situées et matérialisées dans un coin du terrain ou le long de la ligne de touche et ne doivent pas faire plus de 10m de long.

Lors des matchs, un extincteur à poudre de 6kg pour hydrocarbure et une couverture anti-feu doivent être prévus par l'organisateur dans chaque zone mécanique. Ces équipements doivent également être mis à disposition lors des entraînements.

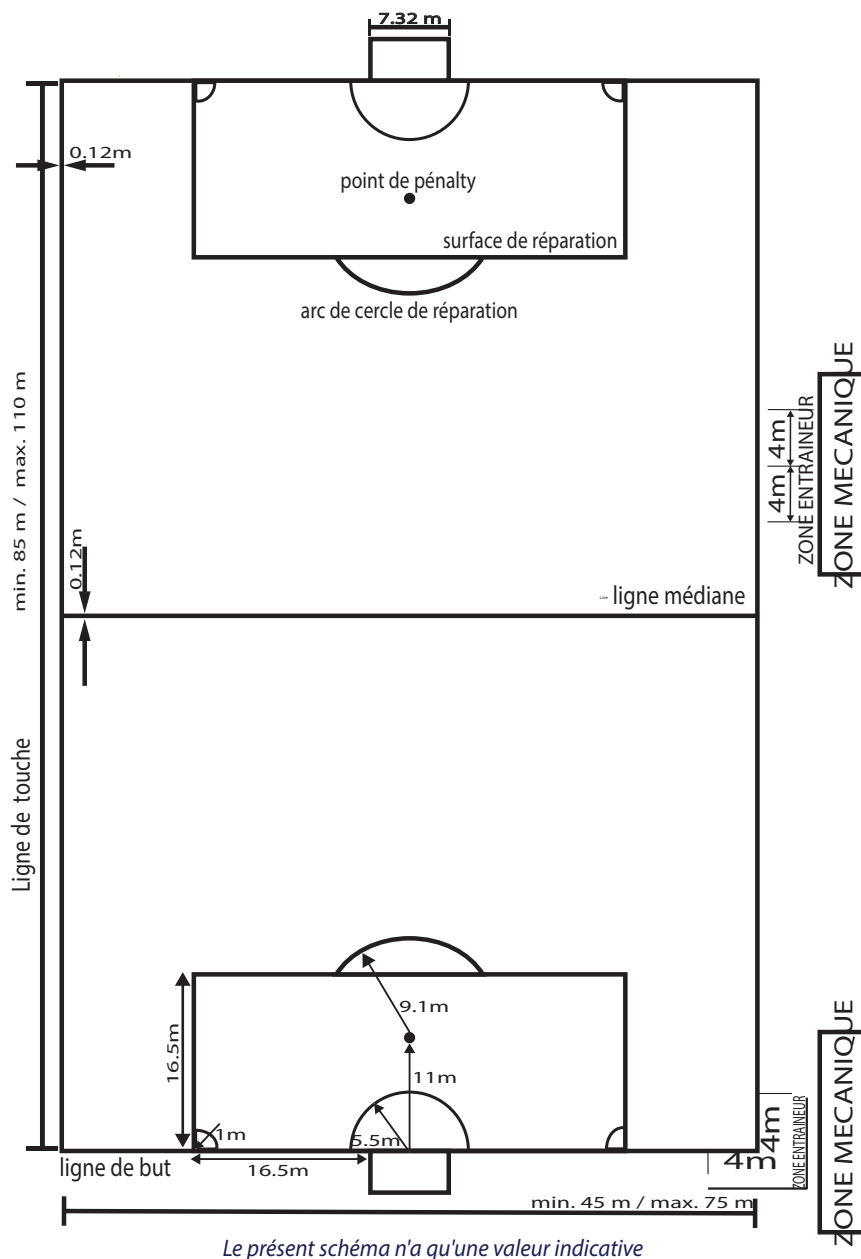
Afin de protéger le sol lors d'une intervention mécanique sur une machine, chaque équipe devra disposer des tapis étanches et absorbants conformes aux normes FIM sous leurs machines.

h) Zone entraîneur

Une zone de coaching réservée à l'entraîneur doit être prévue et matérialisée au sol à l'aide d'un marquage à proximité immédiate de la zone mécanique attribuée à l'équipe. Lorsqu'elle est située dans un coin du terrain, cette zone doit mesurer 4 mètres de part et d'autre du point de corner. Lorsqu'elle est située le long de la ligne de touche, elle ne doit pas excéder une longueur de 8 mètres.

i) Vestiaire

Pour les rencontres, la mise à disposition de vestiaires fermant à clé pour les joueurs et les arbitres est obligatoire. Les vestiaires des joueurs (un 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. Le public ne doit pas y avoir accès.



Le présent schéma n'a qu'une valeur indicative

ARTICLE 4 : PROTECTION DU PUBLIC ET DES JOUEURS

Les terrains doivent comporter sur le pourtour une main courante rigide à au moins 1,2 mètres de la ligne de touche et à au moins 6 mètres de la ligne de but. Cette distance est ramenée à 4 mètres s'il existe un bac à sable (de dimension 13,32m, X 4m).

Aucun public ne sera admis entre le terrain de jeu et la main courante.

Le public ne devra pas avoir accès à l'aire de jeu délimitée par les mains courantes. Seuls l'entraîneur, les mécaniciens et les joueurs remplaçants y ont accès.

Un espace dédié aux personnes à mobilité réduite doit être réservé autour du terrain.

ARTICLE 5 : ENCADREMENT DES MANIFESTATIONS

Un match doit obligatoirement être encadré par les officiels suivants :

- Au minimum un arbitre de centre, âgé de 18 ans minimum ;
- Deux juges de touche, âgés de 16 ans minimum.

Ils peuvent être assistés dans leur mission d'un commissaire technique.

Un match se dispute sous le contrôle d'un ou plusieurs arbitres disposant de toute autorisation nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu. L'arbitre prend des décisions au mieux de ses capacités, conformément aux règles du jeu et dans l'esprit du jeu.

L'arbitre :

- Veille à l'application des règles du jeu ;
- Contrôle le match en collaboration avec les autres arbitres ;
- Remplit la fonction de chronométrateur, consigne par écrit les événements du match et remet aux autorités compétentes un rapport de match consignnant les informations relatives à toute mesure disciplinaire, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match ;
- Contrôle et/ou donne le signal de la reprise du match.

Son droit de pénalisation s'étend aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu ou quand le ballon est hors du jeu. Ses décisions, à propos des questions de fait survenues dans le courant de la partie, sont sans appel.

ARTICLE 6 : DRAPEAUX ET CARTONS

L'organisateur doit tenir à la disposition des juges de touche deux fanions de couleur orange ou jaune (drapeaux de touche) ayant comme dimension 0,45 x 0,45 mètre montés sur une hampe de 0,75 mètre.

Pour matérialiser leurs décisions, les arbitres disposent de quatre cartons :

- carton vert : expulsion du joueur pendant cinq minutes, avec remplacement du joueur fautif. Il peut être présenté deux fois.
- carton jaune : expulsion du joueur pendant cinq minutes, sans remplacement du joueur fautif. Il peut être présenté deux fois.
- carton bleu : expulsion du joueur sans remplacement pendant cinq minutes puis entrée en jeu d'un autre joueur.
- carton rouge : expulsion définitive sans remplacement.

ARTICLE 7 : MANIFESTATION EN NOCTURNE

Tout match peut être disputé de nuit si le terrain est correctement éclairé (minimum de 200 lux sur tout le terrain). En aucun cas, un match ne se jouera sur un terrain mal éclairé.

Seuls les arbitres décideront si l'éclairage est suffisant et si le terrain est praticable ou non.

Le ballon utilisé en nocturne doit être blanc.

ARTICLE 8: SPECIFICATIONS GENERALES DES MACHINES

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

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 les 112 dB/A selon la méthode FIM 2m/max.

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 de forme sphérique d'un diamètre minimum de 15 mm.

Les guidons doivent être équipés d'une protection rembourrée sur la barre transversale. Les modèles n'en disposant pas sont tolérés à condition d'être équipés d'une protection rembourrée située au milieu recouvrant largement les brides de fixation du guidon. Il est recommandé de munir les motos de protège mains.

Les repose-pieds doivent être articulés et disposer d'extrémités arrondies et non saillantes.

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

Le motocycle 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 peut 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 pour la roue avant et de plus de 30 cm pour la roue arrière.

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 motocycles non conformes ne peuvent être admis lors des matches.

Chaque motocycle 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. Il ne doit présenter aucune partie saillante.



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.

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 interdites.

Pour être identifiables en toutes circonstances, les motos doivent être équipées de plaques frontales et être numérotés des chiffres 1 à 99.

ARTICLE 9 : REGLES SPECIFIQUES MOTOS U18

Ces motos doivent remplir l'ensemble des conditions prévues à l'article 8, à l'exception des règles suivantes :

Les motos utilisées par les joueurs de la catégorie U18 doivent avoir une cylindrée maximum de 85cc 2T à 125cc 4T et pour la moto électrique, une puissance maximale de 15Kw Pic. Les roues arrières doivent avoir une dimension minimum de 16 pouces.

ARTICLE 10 : EQUIPEMENTS ET VETEMENTS DE PROTECTION DES PARTICIPANTS

L'équipement de tous les joueurs de la même équipe doit comprendre un casque de même couleur, un maillot à manches longue, 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 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, à l'appréciation des arbitres ;
- Des gants coqués doivent être portés (pictogramme moto obligatoire norme CE ne pas enlever les étiquettes dans les produits cités) ;
- Un casque en bon état répondant aux normes FIM : Europe / ECE 22.05, Europe / ECE 22.06, USA SNELL M 2015 ou 2020 et/ou Japon JIS. T8133 : 2015 doit être porté. Il ne doit pas être pourvu de visière pour les joueurs de champ.
- Il est recommandé d'utiliser un casque datant de moins de 5 ans ;
- Il est recommandé d'utiliser des genouillères ou orthèses de genou ;
- Il est recommandé d'avoir des protections au niveau des poignées du guidon (protection des doigts et mains) ;
- Il est recommandé d'utiliser une mentonnière ;
- Il est obligatoire de porter une protection dorsale homologuée EN 1621-2, couvrant toute la surface du dos. Le contrôle de présence de la dorsale des joueurs est effectué par les arbitres lors de la présentation des équipes au public.

Chaque joueur revêt un maillot aux couleurs de son équipe, 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 visiteuse doit en changer. Si la rencontre a lieu sur un terrain neutre, l'équipe la plus proche est considérée comme recevant.

Chaque joueur doit porter un dossard comportant sur la poitrine et dans le dos. Les dossards doivent porter les numéros d'au moins 15 cm de haut et 10 cm de large de 1 à 99 conformément à la feuille de match. Ils doivent être bien visibles, d'une couleur contrastante. Les joueurs ne doivent pas être habillés de blanc, pour les distinguer des arbitres.

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 fait vérifier son équipement. La vérification de l'équipement des joueurs sera effectuée au moins une heure avant le début de la rencontre afin de pouvoir corriger les éventuelles irrégularités. Le gardien peut utiliser des chaussures garnies de crampons.

ARTICLE 11 : BALLON

Le ballon est constitué d'une vessie en caoutchouc recouverte de cuir ou assimilé. Son diamètre est compris entre 38 et 40 cm et sa circonférence entre 119 et 126 cm.

Son poids doit être compris entre 1100g et 1200g.