

REGLEMENTATION MOTO-BALL 2010

(Ce nouveau REGLEMENT de MOTO-BALL annule et remplace tous 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, sur présentation de leur licence, de l'année en cours, et demi-tarif pour tous les autres licenciés F.F.M.

Exclusion faite de tous les membres de la Commission Nationale de Moto-Ball, 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, finales de la Coupe de France et Trophée des Champions, pour lesquelles un tarif réduit sera établi pour tous les licenciés.

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

ARTICLE 5

Lorsqu'un membre 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.

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.

SECTION II TERRAIN DE JEU

1^{er} § 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.

Ligne médiane équidistante des lignes de but. Au milieu exact de cette ligne, le centre d'un cercle, dit rond central, de 18,30m de diamètre.

Aux angles du terrain, des drapeaux de coin blanc ou jaune de 0,60 x 0,60m sur une hampe flexible d'une hauteur minimum de 1,5m.

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 portée à 24 cm pour la ligne médiane. 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.

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

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

ARTICLE 7 MATCHES EN NOCTURNE

Tout match peut être joué de nuit à condition que le terrain soit correctement éclairé avec un minimum de 200 lux sur l'ensemble de l'espace de jeu

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

Seul 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.

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 15 heures le dimanche (**sauf exception pour 2010 possibilité jusqu'à 15h30**) et **au plus tard 20 heures** le samedi.

Les jours et heures sont fixés au moment de l'établissement du calendrier.

2^{ème} § DIVERS

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

- De personnes clairement identifiées (munis de brassards, gilets...) pour assurer le service d'ordre. L'un d'eux sera spécialement chargé d'accompagner les arbitres.
- Une trousse de premiers secours bien fournie.
- Un extincteur.
- De l'eau pour que les joueurs puissent se laver.

DRAPEAUX DE TOUCHE

Les Clubs doivent tenir à la disposition des juges de touche deux fanions de couleur blanche ou rouge 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 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.

TELEPHONE

Un moyen de communication 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 ENTRAÎNEMENT - 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 pour une raison quelconque doit immédiatement prévenir par téléphone l'autre équipe ou l'organisateur. En cas de retard excessif dû, par exemple, à un accident grave, le match sera remis à une date ultérieure.

Si le match est remis, le Club fautif doit rembourser les frais d'organisation à l'autre équipe à hauteur de 200 euros 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 2ème et la 3ème période.

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 fédérale. A ce titre, le capitaine ou responsable d'une équipe doit présenter les licences 40 minutes avant le début du match de ses joueurs aux Arbitres.

ARTICLE 16 JOUEURS – MUTATIONS

Aucune autorisation de changement de Club, sauf cas exceptionnel traité par Commission, n'est accordée pour participer aux matches de Championnat de Moto-Ball durant la saison.

Seuls sont admis les joueurs détenteurs d'une licence nationale ou internationale valable pour l'année en cours.

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.

Les démissions devront être effectuées pour le 15 novembre, réponse du Club quitté avant le 30 novembre, sinon accord pour la saison à venir.

Un Club ne peut avoir dans son effectif que deux étrangers ou deux mutés. Sur la demande motivée d'un Club, la Commission pourra modifier le nombre de mutés, **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 17 INTERRUPTION DE MATCH

Si un match est interrompu avant la fin de la troisième période pour des raisons laissées à l'appréciation des arbitres de champs, il doit être rejoué. S'il est interrompu après la fin de la troisième période, il est considéré comme terminé et le score enregistré à ce moment tient lieu de score final sous réserve de l'application des sanctions automatiques prévues au présent règlement.

ARTICLE 18 PRIX

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

Les prix à décerner à des équipes disputant des rencontres amicales sont établis 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 aller-retour.

En Championnat de France National 2, si le premier du classement a déjà une équipe engagée en Championnat de France Nationale 1, l'équipe la mieux classée en 2 et qui n'a pas d'équipe en 1 montera en National 1.

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.

Le montant minimum des garanties d'assurance prévue par la police susvisée sont les suivants :

- pour la réparation des dommages corporels autres que ceux relevant de la responsabilité civile automobile, à 6 100 000 euros par sinistre ;
- pour la réparation des dommages matériels autres que ceux relevant de la responsabilité civile automobile, à 500 000 euros par sinistre.

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 réclamation n'est admise de la part de l'équipe.

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

Le remplaçant ne peut entrer en jeu que par le centre du terrain, 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, d'un modèle agréé par la F.M.N.,
- 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 recevante 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 recevante : 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 12 suivant la feuille de match ; ils doivent être bien visibles, d'une couleur contrastante.

Les joueurs ne doivent pas être habillés de blanc, afin de les distinguer 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.

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. Le Capitaine se trouve en tête.

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 gagnante du côté du public. La présentation au public est obligatoire même si l'équipe est incomplète.

En cas de panne de moto, les joueurs feront ce tour à pied. Cette présentation doit avoir lieu immédiatement après le coup de sifflet final.

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, sauf le joueur bottant le ballon, son partenaire devant se trouver au minimum à 1,50 m de ce dernier.

La conservation abusive du ballon par une équipe, sans action de jeu offensive, sera sanctionnée par un coup franc.

ARTICLE 27 EVOLUTION DES JOUEURS

Les joueurs ont le droit d'évoluer sur toute la surface du terrain, mais en aucun cas ils ne doivent stationner dans la surface du hors jeu. La surface 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, 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 surface 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.

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.

Un joueur en marche ne peut être attaqué que du côté où il contrôle le ballon sans que cela puisse occasionner une gêne pour sa direction.

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 environ 10 secondes 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, sauf s'il dégage une balle des poings, bras au dessus de la tête et pieds dans sa zone de protection. 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.

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 défenseur pénétrant délibérément dans cette surface pour sauver un but sera sanctionné par un penalty si le but est sauvé. Si le but est marqué malgré son intervention ce but est acquis.

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 penalty est accordé contre son camp. Si un défenseur provoque volontairement ou non une pénétration de l'attaquant dans la surface hors jeu, il est sanctionné, suivant la faute, par un penalty ou un coup franc contre son camp.

Si un but est marqué au moment de cette pénétration, il reste acquis pour son équipe et le penalty ou le coup franc est annulé.

ARTICLE 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

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.

ARTICLE 37 FAUTE ENTRAINANT LE COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Le coup de pied de réparation doit être exécuté par un joueur 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.

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 a été joué. 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 le motocycle,
- porter le ballon avec la main ou le tenir entre la jambe et le motocycle,
- jouer le ballon sans être sur sa machine,
- jeu dangereux. La première fois le joueur reçoit la carte verte. En cas de récidive, une carte 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 le motocycle,
- 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.

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.

Tout coup franc pénétrant dans le but est valable.

Aucun adversaire ne doit se tenir à moins de 9,15 m du ballon avant qu'il n'ait été joué.

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 donne 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 en selle 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.

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, point repéré par un arc de cercle de 70 cm.

Aucun adversaire ne doit s'approcher à moins de 9,15 m du ballon avant qu'il ne soit joué. 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. Il n'est pas hors jeu si, ayant touché l'arbitre, un juge de touche, un poteau ou la transversale des buts, il revient dans le terrain.

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 ce que l'arbitre ait sifflé et que le ballon soit tiré et sorti de cette surface.

Le ballon ne doit pas être gardé plus de 10 secondes dans la surface de réparation après le coup de sifflet de l'arbitre 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, l'Arbitre habilité 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, éventuellement les réserves formulées.

Après la partie, il complète la feuille de match en mentionnant le résultat ainsi que les faits répréhensibles/graves et les sanctions qui ont été prises et, éventuellement les réserves formulées.

La feuille de match doit être signée en fin de match par les 2 Arbitres et les 2 Capitaines d'équipe. L'original de la feuille de match sera transmis par l'arbitre au secrétariat de la Commission Nationale de Moto-Ball. Les 2 autres volets seront conservés par le club visité et le club visiteur.

Le club visité gardera un exemplaire de la feuille de match, en donnera un exemplaire au club visiteur et l'arbitre enverra le dernier exemplaire, par tout moyen, dans les 48 heures qui suivent le match au secrétariat de la Commission de Moto-Ball.

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 réclamations 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.

Toutes réserves ou toutes réclamations faites avant ou après le match, devront être mentionnées sur la feuille de match.

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

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

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

SECTION IV OFFICIELS

ARTICLE 46 ORGANISATEURS

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

ARTICLE 47 FONCTIONS DES ARBITRES

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.

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.

Un arbitre désigné absent pourra être remplacé par un autre arbitre désigné. Un arbitre désigné remplacé par un arbitre non désigné ne recevra que le forfait match en guise d'indemnité.

Si un seul Arbitre officiel se trouve sur le terrain, c'est le Club se déplaçant qui a le devoir d'arbitrer le match avec l'Arbitre présent. C'est le Club recevant qui doit fournir les deux juges de touche. 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 survenues dans le courant de la partie, seront sans appel, pour autant que cela concerne le résultat du match.

- 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) Rappel :
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 loi.
Pour matérialiser leurs décisions, les Arbitres disposeront de 3 cartes - verte, jaune, 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. Sauf autres dispositions du règlement particulier à une épreuve, chaque Club est tenu de désigner un juge de touche.

Avant le match, chaque équipe doit amener sur le terrain son juge de touche dans une tenue réglementaire, comportant un haut blanc. A défaut, les Arbitres devront désigner un des joueurs en réserve, donc l'équipe devra jouer avec un joueur de réserve en moins.

Si le Club qui se déplace n'a pas de juge de touche, c'est le Club recevant qui doit fournir les deux à condition d'en avertir le Club 24 heures avant que se déroule le match.

Tout Club se présentant sans juge de touche se verra déduire la somme de 30 euros sur le forfait de déplacement. Le juge de touche doit avoir au moins 16 ans et être licencié.

Le rôle du juge de touche est d'indiquer au moyen d'un drapeau :

- 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, 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 RECLAMATIONS - PLAINTES - PROTESTATIONS (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 protestations/réclamations doivent être portées sur la feuille de match par le Capitaine.

Toute réserve ou toute réclamation faite avant, pendant ou après le match devra être mentionnée sur la feuille de match. Les réclamations posées pendant ou après le match devront être confirmées par le Club plaignant et être accompagnées d'une somme de 75 euros transmise au Secrétariat de la Commission de Moto-Ball, dans les 7 jours. Si la réclamation est fondée, la somme 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 réclamation devant le Tribunal National de Discipline et d'Arbitrage.

Dans ce cas, la réclamation 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.

SECTION V MOTOCYCLES

ARTICLE 51

Les motocycles admis au jeu ne doivent pas avoir une cylindrée supérieure à 250 cc ni une longueur dépassant 2,2 m. Le poids minimum des motocycles est de 70 kg, le poids maximum de 120 kg, sans carburant.

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 normes fédérales, soit 96 décibels

Les motocycles ne doivent pas dégager de fumée gênante. Les béquilles arrières et adjonctions mécaniques pouvant entraîner le ballon sans l'aide du pied et les guidons inversés sont interdits.

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 repose-pied doivent être articulés.

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 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 motocycles non conformes ne peuvent être admis lors des matches.

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

GUIDE-BALLON

Chaque motocycle doit être muni d'un guide-ballon afin d'éviter que le ballon ne vienne s'encastrent 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).

TITRE II REGLEMENT DES CHAMPIONNATS, COUPES ET TROPHÉES

ARTICLE 52 RECOMPENSES

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

SECTION I : REGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE DE MOTO-BALL

ARTICLE 53 ORGANISATION

La FEDERATION FRANCAISE DE MOTOCYCLISME organise chaque année, le Championnat de France National 1, National 2, celui-ci sera disputé sous les formes arrêtées par la Commission de Moto-Ball avant le début de la saison, en application du respect du Code sportif fédéral et du présent règlement.

ARTICLE 54 INSCRIPTION AU CALENDRIER ET CHARTE DE BONNE CONDUITE

Les formulaires accompagnés d'un chèque de caution de 800 euros sont reçus par le Secrétariat de la Commission de Moto-Ball avant le 1^{er} 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.

La clôture des inscriptions est fixée chaque année par la Commission de Moto-Ball.

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

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.

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 euros du kilomètre parcouru à l'aller comme au retour, avec un minimum de 300 euros

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.

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 NATIONAL 1 ET NATIONAL 2

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

Le départage pour les premiers ex-aequo 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.

- MATCH GAGNE	3 POINTS
- MATCH PERDU	1 POINT
- MATCH NUL	2 POINTS
- FORFAIT	1 POINT OU 0 POINT SUIVANT LE REGLEMENT

ARTICLE 59 EQUIPES DE NATIONAL 1 ET NATIONAL 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,
- un Club ayant deux équipes doit fournir une liste de 4 licences joueurs 1 en début de saison, la liste est à communiquer avant le 1^{er} mars pour validation par la Commission. Ceux-ci ne pourront pas jouer en 2.
- le nombre de matches est illimité pour un Cadet 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 Cadet. 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.

ARTICLE 60 RECOMPENSES

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.

ARTICLE 61 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 62 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 euro du kilomètre parcouru à l'aller comme au retour, avec un minimum de 300 euros, 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 2^{ème} période, le Club visiteur recevra une demi-indemnité kilométrique.

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

ARTICLE 63 CONTROLE DES MATCHES

Les matches pourront être contrôlés par un Délégué nommé par la Commission de Moto-Ball.

Dans ce cas l'indemnité de déplacement est prise en charge par la Commission.

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

ARTICLE 64 ARBITRES

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

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 et entraîneurs, identifieront les machines et mentionneront, s'il y a lieu les réclamations 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 définit annuellement par la Commission Moto-Ball.

ARTICLE 65 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.

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 euros

2ème FORFAIT DECLARE

- pénalité à verser à la FFM 400 euros

3ème FORFAIT DECLARE

FORFAIT GENERAL

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 euros 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 66 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 titulaires d'une licence délivrée par la FFM.

ARTICLE 67 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.

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 68

Le principe de la compétition est la formule "COUPE" par élimination directe en 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.

ARTICLE 69 EQUIPES DE NATIONAL 1 ET NATIONAL 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

- un Club ayant deux équipes doit fournir une liste de 4 licences joueurs 1 en début de saison, validé par la Commission.

Ceux-ci ne pourront pas jouer en 2,

- le nombre de matches est illimité pour un Cadet 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 Cadet.

ARTICLE 70 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.

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

ARTICLE 71 - 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 72 - 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.

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 :

<p>- 75 entrées gratuites pour l'organisateur. - 25 entrées gratuites pour l'Equipe visiteuse</p>

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

ARTICLE 73

Les rencontres de COUPE auront lieu le 1^{er} week-end de chaque mois à partir du..... afin que la FINALE puisse se disputer à la date fixée chaque année par la Commission de Moto-Ball.

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 74 -FORFAIT

Tout club engagé qui n'aura pas disputé une rencontre ou qui se sera présenté avec 30 minutes de retard sur l'horaire prévu, sera déclaré forfait.

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 75 - 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

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 euros par km,
- la billetterie.

Le reliquat de la recette sera partagé en trois parts égales :

- 1/3 pour le Club recevant
- 1/3 pour le Club visiteur
- 1/3 pour la Commission de Moto-Ball

Pour la finale Cadets, 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.

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

ARTICLE 76

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

"TROPHEE DE FRANCE"

ARTICLE 77 ORGANISATION

Le TROPHEE DE France, réservé aux équipes du Championnat National 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 Motoball.

ARTICLE 78 REGLEMENTATION FINANCIERE - TROPHEE DE FRANCE

1) MATCHES JOUES A LA RECETTE (FORMULE I)

a) L'indemnité de déplacement est portée à 0,70 euros du kilomètre parcouru à l'aller comme au retour, avec un minimum de 300 euros 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 euros à laquelle viennent s'ajouter les frais d'arbitrage et le forfait dû à la F.F.M.

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

2) MATCHES CONCLUS PAR CONTRATS (FORMULE II)

Le contrat ne pourra être inférieur à.....euros pour les deux Equipes.

a) Application intégrale du paragraphe a) ci-dessus, puis partage par moitié des frais d'arbitrage et du forfait F.F.M.

b) Ces frais seront défalqués du montant du forfait, le reste sera partagé par moitié entre les deux Equipes.

Application de la Formule 1 ou 2.

Les invitations seront délivrées par la Commission de Moto-Ball.

Entrée gratuite pour tous les licenciés de Moto-Ball et Honoraires et ½ tarif pour les autres licenciés FFM.

FINALE TROPHEE DE FRANCE

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

SECTION IV : CHALLENGE Jean MEUNIER

ARTICLE 79 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 80 CONDITIONS DE PARTICIPATION

Toutes les Equipes Elite 2 éliminées du Trophée de France seront engagées dans le Challenge Jean Meunier. Seuls les deux finalistes du Trophée de France ne pourront participer à ce Challenge.

Le Tirage se fera au fur et à mesure des éliminations des Clubs du Trophée de France.

L'organisateur paye les frais de déplacement de l'équipe adverse.

- Clubs organisateurs	30 invitations gratuites
- Finalistes ou visiteurs	15 invitations gratuites

SECTION V : NATIONAL CADETS

Article 81 LICENCE

Un joueur est considéré comme cadet, s'il est âgé d'au moins 12 ans et s'il a fait une demande de licence avant la date anniversaire de ses 17 ans.

La Commission Nationale de Moto-Ball pourra accorder des dérogations selon les modalités suivantes :

- Etre âgé de 17 ans, et
- Avoir une seule année de licence joueur de moto-ball ou
- Faire moins de 50 kg et 1 m 55 au plus, justifiés par un certificat médical et fournir 1 photo du joueur concerné devant un poteau de but, debout en tenant la moto,

Cependant, chaque joueur doit posséder un CASM ou un permis de conduire moto.

Article 82 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 83 MOTOCYCLE

Les motos utilisées par les pilotes de la catégorie auront des cylindrées de 49,9 cc à 85 cc.

La catégorie Cadet 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.

Norme de bruit maximum : 92 db à 5000 t/m.

Les cyclomoteurs ne doivent pas dégager de fumée gênante. Les béquilles arrières et adjonctions mécaniques pouvant entraîner le ballon sans l'aide du pied et les guidons inversés sont interdits.

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 84 FONCTION DES ARBITRES

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

Cependant, si des arbitres officiels se trouvent sur le terrain, ils ont la possibilité d'arbitrer bénévolement et ce pour habituer les cadets 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 85 CHAMPIONNAT DE FRANCE

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

En championnat de France, la victoire rapporte 3 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 cadets.

Si le championnat comprend 1 poule, le club qui terminera 1er de la poule sera sacré champion de France cadets.

En cas d'ex aequo, 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 86 COUPE DE FRANCE

Pour la coupe de France cadets, 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 3 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-aequo, 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.

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

Article 87 BUT

Un objet d'art, mis en compétition, sous le nom de :

TROPHEE DES CHAMPIONS DE MOTO-BALL

Article 88

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.

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

Si la finale de la Coupe 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 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 89 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 90 FORME

Ce match de TROPHEE DES CHAMPIONS se déroulera sur un seul match.

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.

Article 91 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 :

- | |
|--|
| - 100 entrées gratuites pour l'organisateur |
| - 50 entrées gratuites pour l'équipe visiteuse |

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

Article 92

Cette finale du TROPHEE DES CHAMPIONS se déroulera dans les 15 jours qui suivent la fin du Championnat de France National 1.

Les arbitres seront désignés par le responsable des arbitres sur le plan national.

Article 93 REGLEMENT FINANCIER DU TROPHEE DES CHAMPIONS

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 + forfait F.F.M.
- l'indemnité kilométrique de déplacement calculée sur la base de 0,70 euros par km
- la billetterie
- la première année, le montant de la réalisation du Trophée.

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

- 50 % pour le club organisateur
- 50 % pour le club visiteur.

TITRE III : SANCTIONS AUTOMATIQUES

SECTION I : MISE EN APPLICATION ET ROLE DES CARTONS

➤ LES ARBITRES DISPOSENT DE TROIS COULEURS DE CARTONS :

- CARTON VERT :

Sanctionnant un rappel à l'ordre entraînant l'expulsion du joueur pendant 5 minutes, avec remplacement du joueur fautif. Peut être présenté 5 fois.

- CARTON JAUNE :

Présentation deux fois, sanctionnant un avertissement suivi d'une expulsion de 5 minutes, sans remplacement du joueur fautif. Un joueur ne peut recevoir que 2 cartons jaunes par match.

- 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.

➤ 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 desdits matches 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

"Equipe" : si 2 Cartons rouge dans la saison 1 point de moins 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. Il en est de même pour les matches amicaux inter-clubs (équipes françaises et/ou étrangères).

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 et tout match ne comptant pas pour un Championnat, Coupe ou Trophée organisé sous l'égide de la FFM. 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.

Cumul et exécution des cartons pour le Championnat de France et Coupe de France (**et le Trophée**) pour les sanctions.

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

Lorsqu'il y a récurrence 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 portées 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 ensuite être développés dans un rapport par les Arbitres rédigé succinctement au dos de 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 euros si elles ne sont pas réglées dans le délai d'un mois au secrétariat de la Commission.

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 et Trophées.

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.

Par ailleurs, dans le cas d'une sanction infligeant à un club un ou plusieurs match(es) à huis clos, il est retenu qu'une vérification de l'application de cette sanction peut être effectuée par une personne dûment habilitée, extérieure au club. Les frais correspondant seront à la charge du club sanctionné.

Dans l'hypothèse où un joueur est sanctionné par des suspensions de plusieurs matches, si celles-ci ne peuvent être effectuées en totalité sur la saison concernée, elles seront reportées sur la prochaine saison.

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

1^{er} § : EQUIPE ET CLUBS

ARTICLE 94 : Une équipe doit se présenter au public avant le début et en fin du match. Dans le cas contraire, une amende de 100 euros sera infligée. En cas de panne totale des véhicules utilisés, les joueurs devront se présenter à pied, immédiatement après le coup de sifflet final. Dans le cas contraire, une amende de 100 euros sera infligée.

ARTICLE 95 : 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 euros sera infligée. En cas de récidive, l'amende sera doublée.

ARTICLE 96 : Equipe incomplète (Championnats, Coupes ou Trophées)
Forfait de l'équipe, 0 point au classement [pour les Championnats] et amende de 50 euros pour l'équipe concernée.

ARTICLE 97 : Non présentation des licences de joueurs et de mécaniciens
10 euros d'amende par licence non présentée au club.

ARTICLE 98 : Joueur suspendu ou non licencié ou non qualifié
150 euros d'amende au club par joueur et par match.

ARTICLE 99 : Joueur suspendu non licencié ou non qualifié
Un joueur disputant un match étant suspendu ou non qualifié, son équipe aura automatiquement match perdu par forfait par 3 à 0 minimum et retrait de 3 points et zéro point au classement, s'il s'agit d'un match de Championnat, Coupe ou Trophée.

ARTICLE 100 : 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 euros au club.

ARTICLE 101 : 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 102 : 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 euros 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 euros.

Dans le cas où un match débiterait en diurne et se terminerai 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 103 : 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 euros 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 104: Arrêt de la rencontre par l'arbitre lorsqu'un joueur refuse de quitter le terrain de jeu, pour un temps déterminé ou pour toute la durée du match, sur ordre de l'arbitre.

Dans ce cas, l'équipe du joueur, 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 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.

-1^{ère} fois : 100 euros d'amende

-2^{ème} fois : 200 euros d'amende

ARTICLE 106 : Terrain suspendu

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 300euros 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 euros d'amende au club concerné

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

300 euros 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, sauf cas de force majeure étudié par la Commission de Moto-Ball.

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.

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

2^{ème} § : JOUEURS

ARTICLE 112 : Voies de fait envers arbitre ou juge de touche

Carton rouge : 3 matches officiels de suspension ferme, 200 euros d'amende avec sursis de 4 matches.

Récidive : 5 matches officiels de suspension ferme, 400 euros d'amende

ARTICLE 113 : Echange de coups entre joueurs :

Carton rouge : 3 matches officiels de suspension, 100 euros d'amende.

1^{ère} récidive : En cas de 2^{ème} carton dans l'année, 5 matches officiels de suspension, 180 euros d'amende.

2^{ème} récidive : 8 matches officiels de suspension, 300 euros d'amende.

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

Carton rouge : 3 matches officiels de suspension, 100 euros d'amende.

1^{ère} récidive : En cas de 2^{ème} carton dans l'année, 5 matches officiels de suspension, 180 euros d'amende.

2^{ème} récidive : 8 matches officiels de suspension, 300 euros d'amende.

ARTICLE 115 : Propos injurieux et/ou grossiers d'un joueur à l'encontre d'un adversaire, d'un dirigeant, de l'arbitre ou d'un juge de touche

- Carton jaune :
- Carton rouge : 3 matches officiels de suspension, 100 euros d'amende
- 1ère RECIDIVE : 5 matches officiels de suspension, 180 euros d'amende
- 2ème RECIDIVE : 8 matches officiels de suspension, 300 euros 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, d'un arbitre ou d'un juge de touche

- CARTON ROUGE : 4 matches officiels de suspension, 100 euros d'amende
- 1ère RECIDIVE : 6 matches officiels de suspension, 180 euros d'amende
- 2ème RECIDIVE : 9 matches officiels de suspension, 300 euros d'amende

ARTICLE 117 : Refus de quitter le terrain par un joueur suite à un carton rouge qui a été précédé d'un vert et d'un jaune

Suspension de 3 matches et 100 euros d'amende.

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

Carton JAUNE.

ARTICLE 119 : Conduite violente ou brutalité d'un joueur lors d'un match

- Carton jaune :
- Carton rouge : 2 matches officiels de suspension, 100 euros d'amende
- 1ère RECIDIVE : 3 matches officiels de suspension, 150 euros d'amende
- 2ème RECIDIVE : 4 matches officiels de suspension, 250 euros d'amende

ARTICLE 120 : Joueur ne rentrant pas sur le terrain par la ligne médiane

Dans le cours d'un même match :

- Première fois : CARTON VERT
- Deuxième fois : CARTON VERT
- Troisième fois : CARTON VERT

3^{ème} § : DIRIGEANTS

ARTICLE 121: Propos injurieux ou grossiers envers arbitre ou juge de touche

150 euros d'amende au club.

ARTICLE 122: Propos injurieux et/ou grossiers à caractère discriminatoire et/ou raciste d'un dirigeant à l'encontre d'un joueur, d'un dirigeant, d'un arbitre ou d'un juge de touche :

200 euros d'amende au club.

ARTICLE 123: Voies de fait envers un arbitre ou juge de touche

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

4^{ème} § : ACCOMPAGNATEURS ET SPECTATEURS

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

ARTICLE 124 : Envahissement du terrain par un ou plusieurs spectateurs

200 euros d'amende au club organisateur.

ARTICLE 125 : 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.

5^{ème} §: ARBITRES ET JUGES DE TOUCHE

ARTICLE 126 : Arbitre officiels désignés par la FFM ne portant pas une tenue réglementaire

Retrait de la vacation

ARTICLE 127 : Juges de touche ne portant pas une tenue réglementaire

30 euros d'amende au club fautif.

ARTICLE 128 : Juge de touche non présenté par un club

Au cas où une équipe ne présenterait pas de juge de touche et que celui-ci serait fourni par l'équipe adverse, l'amende de 30 euros sera appliquée à l'équipe qui n'a pas présenté de juge de touche dans le cas où le remplaçant n'aurait pas de tenue blanche.

SECTION III : CONTESTATION DES SANCTIONS AUTOMATIQUES :

ARTICLE 129 : 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.