



APPENDIX 075 - MOTOBALL RULES

Edition 2017

GENERAL

075.1	Definition	4
075.2	Jurisdiction	4
075.3	Rules	4
075.3.1	Games regulations - automatic sanctions	4
075.4	Motoball meeting classification	4
075.4.1	International matches	4
075.4.2	International interclubs matches	4
075.4.3	National matches	4

FIELD

075.11	Safety measures on the field	5
075.12	Field marking-out	5
075.13	Offside area marking-out	5
075.14	Penalty area marking-out	5
075.15	Penalty spot	5
075.16	Marking-out	6
075.17	Goals	6
075.18	Nightmatches	6
075.19	Admission on the field	6

ORGANISATION

075.21	To be provided by the organiser	6
075.22	Players	7
075.23	Motorcycles	7

OFFICIALS

075.31	Organiser	8
075.31.1	Jury	8
075.31.2	Referees	8
075.32	Referee's duties	8
075.33	Linesmen	9

BEFORE THE GAME

075.41	Practice	9
075.42	The match	9
075.43	Time to be respected	9
075.44	Price money	10
075.45	Classification	10
075.46	Claims - complaints – protests	10
075.47	Insurance	11
075.48	Applying the rules	11

GAME REGULATIONS

075.51	Players and motorcycles	11
075.52	Players and teams' clothing	12
075.53	Rules applying to the ball	12
075.54	Presentation of the teams at the beginning and at the end of the match	13
075.55	Assigning of the side to each team	13
075.56	Time for the game	13
075.57	Bringing the ball into play	14
075.58	Ball movement	14
075.59	Players' movement	14
075.60	Precedence for passing	14
075.61	Advantage rule	14
075.62	Referee's ball	15
075.63	Rights and duties of the goal-keeper	15
075.64	Goal scored	15
075.65	Offside area rule	15
075.66	Penalty area rule	16
075.67	Faults	16
075.68	Fouls	16
075.70	Penalty kick	16
075.70.1	Faults leading to a penalty	16
075.70.2	Penalty spot	17
075.70.3	Place of the players	17
075.70.4	Penalty kick	17
075.71	Faults leading to a free-kick and rules	18
075.71.1	Free-kicks	19
075.72	Corner	20
075.73	Ball out of the play	20
075.74	Bringing the ball into play on the goal line	20
075.75	Bringing the ball into play from the touch line	20
075.76	Report	21

AUTOMATIC SANCTIONS-FUNCTIONING

075.81	Automatic sanctions	21
075.82	Suspensions	21
075.83	Fines	22
075.84	Team not respecting the presentation to the public at the beginning of the match	22
075.85	Team not respecting the presentation to the public at the end of the match	22
075.86	Team captain refusing to present himself at the end of the match or to sign the report	22
075.87	Team leaving the field during the match	22
75.88	Match stopped by the Referee because a player who has been told to leave the field refuses to do it	22
075.89	Incorrect behaviour from the manager or mechanic towards the Referee	22
075.90	Acts of violence by a player against the Referee	23
075.91	Acts of violence by the manager or mechanic against the Referee	23
075.92	Acts of violence against opponent players, managers, mechanics or spectators	23
075.93	Incorrect acts or insults to opponent players or managers	28
075.94	Spectators on the playing field	23
075.95	Spectators on a neutral field	23
075.96	Incorrect behaviour of a player against the spectators	23
075.97	Incorrect behaviour of a manager or mechanic against the spectators	24
075.98	Delay	24
075.99	Team late on the opponent's field	24
075.100	Player not entering the field by the middle line	24
075.101	Motorcycle not corresponding to the rules	24
075.102	Missing ball(s)	24
075.103	Marking-out not done or badly done	25
075.104	Entries	25
075.105	Friendly and international matches	25
075.106	Players on the touch	25
075.107	Player with a suspended licence	25
075.108	Incomplete team	25
075.109	Match stopped by the Referee because one team or both teams refrain from active sporting play	26

GENERAL

075.1 Definition

A motoball match is a meeting between two teams on a field with the marking out according to the rules and safety measures required.

075.2 Jurisdiction

All motoball matches are to be organised according to the FIM EUROPE Sporting Code regulations and more particularly to these regulations. These regulations must not contain clauses contrary to the FIM EUROPE Sporting Code.

However, should this be the case, the FIM Sporting Code will prevail.

075.3 Rules

075.3.1 Game regulations - automatic sanctions

Under this title enter only precise conditions of each particular match and sanctions applied in case of infringement of these regulations.

075.4 Motoball meeting classification

Motoball meetings are classified in 3 categories:

- 1) International - FIM EUROPE Championships (teams)
- 2) International (interclubs)
- 3) National

075.4.1 International matches

These matches must be played by teams selected by the FMNs. These matches are played according to the FIM EUROPE rules.

075.4.2 International interclubs matches

These matches must be played by club teams after having been authorised by their FMN. These matches are played according to the FIM EUROPE rules.

075.4.3 National matches

These matches must be played by club teams according to a calendar established by the FMN. These matches are played according to the FIM EUROPE rules and Supplementary Regulations of the FMN which are based on the FIM EUROPE rules.

THE FIELD

075.11 Safety measures on the field

The fields on which the motoball matches are played, are the same as that for football matches, including tartan surfaces. In case of international interclubs matches and national matches, the fields made of artificial material may be used if an agreement concerning the surface is made between the clubs of the FMN concerned.

The fields must have a rigid handrail along the sidelines of 2.0 m minimum from the touch line and at 5 m minimum from the goal line. If the distance of 5 m from the goal line is not possible, then extra safety measures must be taken; this is for the spectators and players' safety.

075.12 Field marking-out

This is the minimum standards for the fields, identical to a football field.

Maximum length: 110 meters - Maximum width: 75 meters.

Minimum length: 85 meters - Minimum width: 45 meters.

Goal lines at each end of the field. Touch lines perpendicular to the goal line. Medium line equidistant from the goal lines. On this line, exactly in the middle, is the centre of the circle which has a radius of 18.30 m, called the circle of the centre.

On the corners of the field white or yellow corner-flags, 0.60 x 0.60 m, on a flexible pole with a minimum height of 1.50 m must be placed.

If the length and the width of the field are less than the minimum, this must be specified in the Supplementary Regulations.

075.13 Offside area marking-out

The offside area has the shape of a semi-circle with a radius of 5.75 m, measured from the point halfway between the two goal-posts.

075.14 Penalty area marking-out

It consists of a rectangle, the base of which must form a part of the goal line. The furthestmost points lie 16.45 m beside the goal posts.

At these two points two lines of 16.45 m long each are drawn perpendicular to the goal lines. The extremities of these lines are joined by a line parallel to the goal line.

075.15 Penalty spot

In each penalty area a penalty spot placed on an imaginary line perpendicular to the goal line is marked out at 11 m from the middle of the goal line.

075.16 Marking-out

The field must be marked out by white lines with a minimum width of 12 cm. The medium line must have a minimum width of 24 cm. Bright colours are permitted, should white not be available.

A field marked-out by drains is forbidden. If the marking-out is not in accordance with the rules, then the match is lost for the receiving team. In that case a friendly match will have to be played unless a club is able to comply with these rules.

075.17 Goals

The goal must be painted white and provided with nets fixed onto the ground. Goals dimensions: width 7.32 m and height 2.44 . The goal must be of a strong construction. The goal-posts must be cylindrical. The goal-posts must have a maximum diameter of 12 cm and a minimum diameter of 10 cm.

075.18 Night matches

Matches may be played at night provided the field is correctly lighted. Minimum of 200 lux on the whole field. Matches may not be played if the field is not sufficiently lighted, in which case the organising club will have to pay the visiting club the agreed indemnity.

If an official match is cancelled because of insufficient lighting, the match will be lost by default for the organising club.

Only the Referees will decide if the light-intensity is sufficient and if the match is to be played or not. The ball used during night-matches must be white.

075.19 Admission on the field

It is unauthorised for persons to be between the playing-field and the handrails with the exception of the players, the Referees and the linesmen.

ORGANISATION

075.21 To be provided by the organiser

The following must be provided by the organiser of the match:

- A number of stewards provided with an armband to preserve order.
- One steward is to be in charge of accompanying the Referees.
- A well equipped first aid kit in each mechanic area.
- A stretcher.
- A fire-extinguisher in each mechanic area.
- Hot and cold water.

- The mechanic area is situated behind the goal line on the corner, except when permanent pits have been built.

Any infringement of these above mentioned items will be written in the report and any infringement to these regulations may be penalised.

075.22 Players

Players may only be allowed to compete if they are in possession of a Motoball One Event Continental licence.

~~Players may only be allowed to compete if they are in possession of an international or national licence valid for the current year. They must show to the Referees:~~

- ~~their international or national licence for the current year.~~ To be eligible for an international licence, a player must be at least 16 years old.
- legs must be protected by knee-length boots. Leather (or material similar to leather) leggings. Shoes and boots may not endanger other players; such to be judged by the Referees.
- leather (or material similar to leather) gloves must be worn.
- a helmet in good condition which has been approved by the FMN.
- the team's helmets must be of the same colour.

075.23 Motorcycles

Motorcycles must neither have a cubic capacity superior to 250 cc nor be more than 2.2 m long. Their minimum weight is 70 kg and maximum weight is 120 kg, without fuel, E-Bikes are allowed.

The motorcycles may not have any unnecessary accessories or parts which could disturb other players or which by their shape, asperity or position be a danger to the players or damage the ball.

Motorcycles must be provided with a silencer. The noise level must not exceed 98 dBA (to be measured according to Appendix 01 - FIM EUROPE Technical rules).

Motorcycles may not produce exhaustive fumes. The back-stand and mechanic adding, which could carry the ball along without use of the foot, and reverse handlebars are forbidden.

The maximum width of the handlebars is 70 cm; the installed levers may not protrude. All protruding parts, ends of handles, handlebars ~~and footrests~~ must be protected with rubber or metal balls with a minimum diameter of 15 mm.

The motorcycle must be provided with 2 chain-guards: the superior one going from the gearbox to the back wheel axis; the inferior one, at least 10 cm long, protecting the chain from being touched on the back wheel sprocket. The latter may be substituted by a protecting plate, fixed onto the outside of the motorcycle.

It is strongly recommended to protect the engine by an extra bar so that no parts, e.g. footrests, brakes etc..., are able to protrude outside the bar. If a mudguard is attached, then the space between the tyre and the mudguard may not be more than 10 cm.

On the rear wheel only Trial or Speedway tyres may be used which have a distance of profile less than the other. The choice is free for the tyre used on the front wheel. Casted wheels are forbidden.

Motorcycles which do not comply with these regulations may not be used in the matches.

Any infringement to this article will be punished according to the stated automatic sanctions.

OFFICIALS

075.31 Organiser

Organisers can only be affiliated to an FMN or act on behalf of a club affiliated to an FMN. They are completely responsible towards the FMN for the general organisation of any match.

075.31.1 Jury

Composition of the Jury:

Organiser, and Referees from both participating teams one of them is Jury member.

075.31.2 Referees

The sporting part of the match is controlled by two Referees. They are nominated by the FMN and must have a Referee's licence issued by the FIM EUROPE or the FMN and should be dressed in white sporting clothes or azur blue and yellow with FIM EUROPE Logo and socks in the same colour and black pants.

075.32 Referees' duties

A Referee must be at least 18 years old.

The competence (supervision and right to penalise) of the Referees covers a period from one hour before the match until 30 minutes after the match. A Referee who is a spectator at a match must, if a Referee is absent and if this is an official match may take the place of the absent Referee even if he is without whistle or outfit. The club responsible for the organisation must furnish these items. In case of refusal, he will be suspended and in case of repetition of the offence, his licence will be withdrawn.

If there is only one Referee on the field, then each club must present one Referee and the drawing of lots will indicate which one will be the official Referee. If there is no Referee on the field then each club nominates one Referee. If this is impossible then the organising club must present the Referees.

Official matches (night matches and friendly matches) are directed by two Referees. At each match between teams with different nationalities, a Referee must be nominated by each national team.

075.33 Linesmen

Two linesmen must be nominated.

Except in cases of divergence from the Supplementary Regulations for a match, each club shall nominate one linesman. Before the match, each team must bring onto the field a linesman dressed in white. By default, the Referees will appoint one of the two reserves players and that team will then have to play with one less reserve player.

A linesman must be at least 16 years old. It is the duty of a linesman to indicate by means of a white, yellow or yellow/red flag the following:

- if the ball completely passes the side of the goal line and which team has to restart the game.
- if a player passes the centre line while in possession of the ball.
- if a player plays the ball over the centre line and after crossing the centre line regains possession of the ball or touches the ball with his motorcycle before another player or motorcycle has touched the ball.

A linesman may be replaced if, according to the Referees, he does not perform his duties correctly. After being removed by the Referees, the linesman must be replaced by a qualified Referee, manager or reserve player of the same team.

BEFORE THE GAME

075.41 Practice

The field must be available at least 30 minutes before the kick-off to allow the players to have a minimum of 15 minutes practice and to try out their machines.

Practice is not allowed 15 minutes before the start of the match.

075.42 The match

It is divided in four periods of 20 minutes each, separated by a 10 minute break. Between the second and the third period, the teams change side.

If a different format is used, then this must be stated in the Supplementary Regulations.

075.43 Time to be respected

The normal time for the kick-off must be decided beforehand. In the 12 days preceding the match the organising club must inform the visiting club and the Referees to confirm or modify this time.

The Referees must write on their report the exact time of the kick-off. They indicate if there is a delay and the name of the team responsible. A club which is late, for any

reason, must immediately inform either by telephone, ~~telefax or telegram~~ text message or e-mail the other team or the organiser.

In case of a long delay caused, for example, by a serious accident, the match will be postponed to a later date. The club in fault will have to reimburse to the organiser the expenses of the team. No sanctions will be applied in case of an unintentional delay of a team if the opponent team makes no complaint. The captain or the manager of the team must show the licences of his players to the Referees 40 minutes before the start of the match. The captain must sign the report of the Referees within 30 minutes after the finish of the match.

If a match is stopped by the Referees, because of "force majeure", before the finish of the third period, then the match must be replayed. If the match is stopped by the Referees after the third period, then the match will be considered as having finished and the score at that moment will be considered as the final score.

A team has lost the match by 3-0 if:

- it fails to appear without giving reasons.
- the field and the accommodation do not comply with the regulations.
- the team leaves the field during the match (see Art. 075.87).
- the team brings a rejected motorcycle onto the field during the match.
- the team brings a player onto the field who is not qualified to play in the team (see Art. 075.109).

075.44 Price Money

The prices given to teams playing friendly matches are established after an agreement between the clubs.

075.45 Classification

The classification of the official matches is made according to the matches either by the addition of points or by elimination

075.46 Claims - complaints - protests

Protests are classified in two categories:

- Those made before the match
- Those made after the match

All protests must be written in the report by the Referees as indicated by the captain. For protests made after the match, a fee of CHF 100.- must be paid. The money is to be given to the Referees and they must hand it over to the FMNR. This amount will be reimbursed to the person who lodged the complaint only if the protest is justified. Protests must be made before or after the match to the Referees who will record it down in the report.

The team which loses the protest will have to pay the fine as well as the costs for the hearing of the protest. No protest or appeal may be made against the decision concerning a fact, taken by the Referees.

If a protest against the capacity of a motorcycle has been made and it is established that the capacity is wrong, then the results of the match will be according to Art. 075.43. If a complaint against the capacity of an engine is made during a game, then the engine must be measured after the match. The motorcycle concerned may be used during the entire match.

075.47 Insurance

The club organising a Motoball match must have been insured to guarantee the club, teams and officials against liability. This includes bodily and material accidents caused to a third party and bodily harm caused to other sportsmen during practice or during the competition supervised by the club. The right to play can be refused if they are not insured as described above.

075.48 Applying the rules

When making a contract (membership-licence), clubs and players declare that they acknowledge these rules and promise to comply with them. Any point not stated in these rules will be settled according to the FIM EUROPE international regulations or the national sport regulations of the FMNR.

The Motoball Working Group and the FMNs can recommend additional clauses. This Appendix applies for all Motoball matches.

GAME REGULATIONS

075.51 Players and motorcycles

There are 10 players in a Motoball team, 2 mechanics and 1 manager. A team may use a maximum of 10 motorcycles during a match. There are 5 players in each team; 4 riders and 1 goal-keeper. The reserve players must wait in the pits.

Before the match, each team must present the captain to the Referees. The titular captain must wear on his left-arm an armband coloured differently from his jersey.

The substitute captain takes the place of the titular captain if he is out for any reasons (violent game etc...). If both are out, then the team must present another captain to the Referees. If this is not done the Referee will nominate a player for this function. In case of refusal the Referee will disregard any protests.

After agreement between the two teams, they may present on the field as many machines as they like as long as this number is not less than 5 and not more than 10. If the Referees agree, anyone of the players may take the place of the injured goal-keeper. The substitute may only enter by the centre of the field. He must not stop on the centre of the field with his engine running. The same goes for any player who has gone to the mechanic area or who has any repairing done in a different place.

Except for the goal-keeper who is not obliged to enter by the centre of the field.

Any infringement of this rule is penalised by a free-kick on the point where the player irregularly entered the field. The substitute and the substituted are not allowed to be on the field at the same time. For any infringement of this rule the Referees will penalise the substitute and the substituted by sending them to the touch line for ~~5 minutes (yellow card)~~ 2 minute (green card) which does not prevent the free-kick against the team at fault. If it is not clear to the Referees which player is to be substituted, a player may be appointed by the captain of that team.

The automatic sanctions, Art. 075.102, are added to these sanctions. If there are less than 3 players in a team they cannot continue playing if it is an official match (see further Art. 075.56). However a team must present itself with at least 5 players, if not they will lose by default. They will have to play a friendly match if it was an official match and if there are 4 players. In these cases Art. 075.110 of the automatic sanctions must be applied.

075.52 Players and team's clothing

Each player must wear a shirt of the same colour as the club, except the goal-keeper whose shirt has a different colour from the rest of the players. In case of similar colours, the visiting team will change its colours, to be provided by the receiving team. In case of a game on a neutral field, the nearest team will be considered as the receiving team, or, after an agreement between the teams, by drawing of lots. They may never be dressed in white.

Each player must have a number on the back of his shirt. The team must give consecutive numbers to its players. The numbers must be clearly visible, have a minimum height of 15 cm and a minimum width of 19 cm and be of contrasting colour. The width of the number's figure must be 5 cm.

075.53 Rules applying to the ball

The ball is a rubber bladder covered with leather or equivalent material. The circumference is of 119 cm minimum and 126 cm maximum. Its minimum weight is 900 gr and maximum 1200 gr, to be weighed before the match. Each team must present 2 balls in good condition. A ball of each team must be used for half a match. The visiting team will furnish the ball for the 1st and 2nd periods and the receiving team for the 3rd and 4th periods. The ball used during night-matches must be white.

~~CUP MATCHES~~

In case of extra-time playing, the visiting team will furnish the ball for the 1st period and the receiving team for the 2nd period.

~~If the game is stopped for lack of a ball, the team which has come with only one ball or without will loose by default with a minimum score of 3-0. Obviously if the score of the team not in fault is similar or superior in goal difference when the game stops, then this score is maintained.~~

075.54 Presentation of the teams at the beginning and at the end of the match

For the presentation the teams must necessarily start from the mechanic area and go to the centre of the field; they must stand in line parallel to the touch line facing the officials. ~~Then The drawing of the lots takes place and;~~ by order of the Referees, they ~~go to the touch line where the drawing of lots takes place. They then~~ ride around the field for their presentation to the spectators with the captain leading.

When the match is finished, the teams must again present themselves to the officials and make a lap of honour around the field side by side, the winning team on the side of the spectators. Presentation to the spectators is compulsory even if the team is incomplete. ~~In case of a complete breakdown of the machines they will walk.~~ This presentation must take place immediately after the final whistle. In case of non-observance of the rule, the team in fault is penalised according to the automatic sanctions (see Art. 075.84 & 075.85).

075.55 Assigning of the side to each team

This is done by the drawing of lots at the beginning of the match and by changing sides between the 2nd and the 3rd period. The winning of the toss gives the captain the choice between the kickoff or the side.

075.56 Time for the game

The match is divided into 4 periods of 20 minutes. They are separated by a ten minute break. Under no circumstances may the Referee change the rest time. Between the 2nd and the 3rd period the teams change side. When the Referee sees that there are only 2 players of a team left on the field, he whistles indicating an idle period. In this case he may suspend the match for a 10 minute break. A team may have only one of these breaks. If this reoccurs the Referee stops the official match and makes it a friendly match.

In case of a draw, in a Cup or Championship match, and if it is provided for in the Supplementary Regulations, the Referee must give 10 minutes extra time twice, each one separated by a 5 minute break. Before the kick-off of this extra-time, a new drawing of lots for the side is compulsory.

The Referees must take into account the idle periods which occurred during the match and prolong the match accordingly. They must write in the report if the time for the kick-off has been respected (see Art. 075.100).

075.57 Bringing the ball into play

The match starts as follow:

The ball is placed in the centre of the field. The 3 forwards, who benefit from a kick-off, go behind the middle line; their front wheel can touch this line. The players of the other team must be outside the line of the circle of their side. The goal-keepers are in their goal area.

At the Referees' first whistle a player starts the game with a forward kick of the foot. The ball must cover a distance of 1.5 m in the opposite side. He may touch the ball

again only if it has first been touched by another player. The opponent players may move towards the ball only when it has been kicked and has covered a distance of 1.5m.

075.58 Ball movement

The movement is given to the ball with the foot by a player on his machine (the engine must be running) either by a succession of different kicks or by a continuous pushing (the ball must not be carried) or by a shock given with the head or the body or with any part of the motorcycle. Apart from the goal-keeper in the offside area, the players must not use their hands or arms.

Each time the ball is put into the game, in the centre of the field, for a free kick or for a ball out of touch, it must be done with a kick of the foot. The ball may not be followed by the same player. It is forbidden for 2 players of the same team to ride closer than 1.5 m next to each other if they have the ball between them.

075.59 Players' movement

The players may not move on the whole surface of the field. The offside area is forbidden for all players except the goal-keeper (see Art. 075.67/075.68). A player may not cross the middle line with the ball. He must first let it roll and can touch it again when it has been touched by another player or another motorcycle.

The players may move the ball in every direction.

The fault is penalised by a free kick on the middle line against the side of the player at fault.

075.60 Precedence for passing

It is forbidden to bar the way of a player with or without the ball. A moving player may only be attacked on the side where the ball is. A moving player on the wrong side must ~~be held a distance of 1.5 m to~~ allow the ~~other~~ player with the ball to move in every direction. In case of 2 players converging towards the same point it is the one with the ball who has precedence. Being in possession of the ball is a player who manoeuvres it by pushing it with his foot or his leg. This right stops as soon as another player has touched the ball and keeps it or passes it to another player. A player attacking another player who is carrying the ball may only take over the ball using his foot or leg.

A player in possession of the ball is at fault if he voluntarily changes direction so as to put in fault the player in back position.

075.61 Advantage rule

When a player in possession of the ball is irregularly attacked by an opponent and keeps the ball, the game may not be stopped for this fault. When the ball goes out of the field and the Referee cannot exactly determine which team is to bring the ball into play again, this is done by the team of the side on which the kick-off took place. When an attacking player or another player of his team stays in the possession of the ball, there is no danger if he plays further and he has not made an important break of the rules, then the Referee has to apply the advantage rule.

In all other cases the Referee will not penalise, if by doing so, he gives an advantage to the team that committed the fault.

075.62 Referee's ball

The Referee takes the ball approximately 10 seconds after the game has been stopped and lets the ball fall vertically from arm's height between 2 players who are separated from one another by 2 m. The other players are 9.15 m from the ball ~~but on their own side of the field with their backs towards the goal~~; the motorcycles may only move after the ball has touched the ground. No Referee's ball may be given in the penalty area.

075.63 Rights and duties of the goal-keeper

Playing in the offside area, the goal-keeper may use his hands to handle the ball. The goalkeeper who comes outside this area with any part of his body during the game will be penalised by a free-kick on the 16.45 m line parallel to the goal from the spot nearest to where the fault was made. With an overhead ball, the freeing of it by hands is tolerated on the condition that his feet are in his playing area.

The goal-keeper must bring the ball back into play within 10 seconds. If not he will be penalised with a free-kick on the 16.45 m line against him. The ball may not be given directly back to the goal-keeper before the player with the ball has passed the 16.45 m line. Penalty: free-kick.

075.64 Goal scored

A goal is scored when the ball entirely passes the line between the posts. If the ball enters the goal and the Referee sees that it has burst, he refuses the goal and starts again with a Referee's ball on the 16.45 m line on the side concerned.

If the ball bursts in the case of a free-kick then the free-kick will be repeated. If no goals are scored or in case of a tie, the match is a draw.

075.65 Offside area rule

This area is described in Art. 075.13.

The marking-out of this area is compared to a wall; no part of the motorcycle may go beyond it. This area is forbidden for all players except the goal-keeper. In case of infringement a free-kick at the 16.45 m line is given against the player at fault. If a goal is scored by an attacking player at fault, the goal will not be counted.

A defending player deliberately entering this area to save a goal, when the goal-keeper is defeated, will be penalised by a penalty if the goal is saved. If the goal is scored in spite of him, it is counted. A free-kick spot is determined by an imaginary line perpendicular to the goal line, starting from the point where the fault was committed.

If an attacking player deliberately rides ~~into the offside area towards the or he touches the~~ goal-keeper ~~and knocks him, inside the offside area~~ a penalty is given ~~against his side at the opposite goal~~. If a defending player voluntarily or not makes an attacking player enter the offside area, he is penalised according to the fault, either by a penalty or by a free-kick against his side. If a goal is scored during his

entering the area, it is counted for his team and the penalty or the free-kick is cancelled.

075.66 Penalty area rule

It consists of a rectangle whose base is the part of the goal line between 2 points placed on each side of the goal at 16.45 m from the posts. The other sides of the rectangle are obtained by drawing from the extremities of the base 2 perpendiculars to the goal line, 16.45 m long, whose extremities are joined by a line parallel to the goal line.

For a fault causing a free-kick in the penalty area, the ball is placed on the line parallel to the goal marking out this area as near as possible to the place where the fault was committed.

075.67 Faults

There is a fault and a reason to penalise when a player kicks the ball:

- without riding his motorcycle
- with his engine stopped
- with his hands (except the goal-keeper)
- when he bars the way of a player with or without the ball.

075.68 Fouls

Any player having engine trouble may not remain on the field. There is obstruction if a player of a penalised team, though respecting the distance of 9.15 m from the ball, goes to the side of the team benefiting from the free-kick, so that he disturbs in the direction of the player who is about to take the free-kick. In this case the free-kick may only be given when all the players are in the regular position. If a player refuses to place himself according to the regulations, the article of the automatic sanctions is applied.

Any team voluntarily leaving the field during the game has lost the match with a minimum score of 3-0. If the difference in the score is superior to 3-0 when the team leaves, it is kept.

075.70 Penalty kicks

075.70.1 Faults leading to a penalty

Penalised by a penalty are the following faults, committed by a player on his own penalty area:

- a player entering the offside area to save a goal when the goal-keeper is defeated – the penalty is given if the goal is saved.
- playing the ball with hands or arms on purpose (except the goal-keeper).

- rough play (hitting an opponent with fist or foot).
- holding or pushing with force an opponent or his motorcycle.
- the attacking player deliberately entering the offside area and he touches the goal-keeper - the penalty kick is given at the opposite goal.
- a player who is attacked from two other players of the other team.
- ~~changing the goal-keeper without informing the Referee if he has touched the ball with his hands for the 1st time.~~
- voluntarily departure of the goal-keeper during the game, from his playing area.

075.70.2 Penalty spot

A spot marked on an (imaginary) perpendicular drawn from the middle of the goal line at a distance of 11 m from the goal line, is the penalty spot from which the penalty kick will be taken.

075.70.3 Place of the players

They must all be inside the field, outside the penalty area, except the goal-keeper and the player taking the penalty kick; the other players must be at least 9.15 m from the ball.

The goal-keeper must remain on the goal line, between the posts. He may however stand wherever he likes on this line. He may not move between the moment the Referee whistles and he penalty kick is taken.

In case of infringement of this rule, if the goal is scored, it is counted; if not, the penalty kick must be taken again.

075.70.4 Penalty kick

The penalty kick must be made by a player present on the field at the time of the fault.

The player must kick the ball forwards. The players may only enter the penalty area after the ball has been kicked. Any fault made by the defending team the penalty kick must be taken again if the goal has not been scored. Any fault made by the attacking team, by a different player from the one kicking the ball, the penalty kick is taken again if a goal has been scored. Any fault made by both teams, the penalty kick is taken again, whatever the result.

The player who takes the penalty kick must kick it forward and may not touch it again before another player has touched it. In case of non-observance of this rule, a free-kick is given to the opponent team.

If necessary the game is prolonged to allow the penalty kick to be taken. In this case the goal scored is counted, but if the goal-keeper effects a save, or the ball goes out

to touch the bar, the game is ended. In this case only the goal-keeper and the player taking the penalty kick may remain on the field.

075.71 Faults leading to a free-kick and rules

A free-kick is given to a player at fault for the following faults:

- crossing the middle line with the ball.
- barring the way of a player with or without the ball.
- playing with hands or arms outside the penalty area (except the goal-keeper in the Offside area and the players who have their hands for protection on the helmet, but they are not allowed to move their hands, otherwise a penalty-kick will be given).
- jamming the ball with the motorcycle.
- carrying the ball with the hand or holding it between the leg and the motorcycle.
- playing the ball without sitting or standing on the motorcycle.
- dangerous play; the 1st time the player will receive a green card. In case of repetition the Referee will give a yellow, yellow/red or a red card.
- a defending player forcing an attacking one into the offside area.
- a player forcing an attacking from the wrong side.
- ~~a player who is driving on the other side of a player with the ball without distance of 1,5 m.~~
- If a referee see that a team with the ball have a long time (60 sec.) no intention to attack the referee give a sign to his clock to the player that he interrupt after 15 sec. the match. The same is also for the cross of the middle line.
- a goal-keeper voluntarily holding the ball in the offside area for more than 10 seconds.
- the goal-keeper receiving the ball directly back before the player with the ball has passed the 16.45 m line parallel to the goal-line (see Art. 075.63).
- a goal-keeper left the offside area ~~with one hand or foot.~~
- using hands to hold an attacking player or his motorcycle.
- playing again after the free-kick.
- playing again after the kick-off.
- giving the ball to the goal-keeper and then riding behind the goal and receiving the ball back on the other side.

- substitute and substituted player on the field together.
- irregular entering the offside area (see Art. 075.65).
- obvious obstruction, even without having the ball.
- dangerous play when a rider deliberately crashes into an opponent's motorcycle or when lifting a foot higher than the handlebars.
- placing a foot in front of an opponent's wheel.
- 2 players of the same team keeping the ball between them without taking into account the regulated distance of 1.5 m.
- entering the field somewhere else than in the centre.
- obstructing an opponent without having the intention to play the ball.
- taking part in the match on a motorcycle with the engine stopped.
- moving the motorcycle backwards.
- a goal-keeper coming outside the offside area while the match is being played.
- faults in case of Arts. 075.90, 075.92, 075.94, 075.95 & 075.98.
- the player in the wall not sitting on his motorcycle.
- a player keeping the ball too long without any attempt of playing.

075.71.1 Free-kicks

Any free-kick counts if it enters directly into the goal. The free-kick will be taken **within 10 seconds** after **the moment** the Referee put the ball on the right spot **and release it by a whistle**. No opponent player may go at less than 9.15 m from the ball, before it has been kicked.

The free-kick may only be made by a player present on the field at the time of the fault.

The player kicking the ball must be riding his motorcycle. He may only touch the ball again when the ball has been touched by another player or another motorcycle. It is forbidden to obstruct the player taking the free-kick, to ride or stand in the way. The free-kick may be taken in any direction, only after the Referee's whistle.

A free-kick inside the penalty area is brought back to 16.45 m. The ball is then placed on the line parallel to the goal marking out the penalty area as near as possible to the spot where the fault was committed. If a free-kick is taken by an attacking player on the penalty area line then all players who are in the penalty area must remain seated on their motorcycles and remain stationary until the free-kick has been taken.

If a defending player does not follow this rule, then any goal scored will count. If no goal is scored then the free-kick may be taken again. If an attacking player does not follow this rule, then the game will be stopped and the free-kick will be given to the defending team, to be taken from the penalty area line.

If a player taking the free-kick rides into a player of the defending team who is in the penalty area and who has not changed his position while the free-kick was being taken, then any goal scored will not be counted and a free-kick will be given to the defending team, to be taken from the penalty area line.

When there is a free kick at their own half, every defender has to be between the ball and the goal. It is possible for a player to take the free kick in a cross angle.

075.72 Corner

When the ball is sent behind the goal line by a player of the side to which this line belongs, the ball is placed in the game at the crossing of the goal line and the penalty area line. ~~This place is marked out by a 70 cm arc of a circle having as axis the crossing of the goal line and the penalty area line.~~ No opponent may be less than 9.15 m from the ball before it has been kicked.

If this rule is not observed then the corner is retaken after the Referee has warned the player to observe the regulations. The player kicking the ball may only touch it again after it has been touched by another player or another motorcycle. The players may move as long as they respect the distance of 9.15 m. No prolongation can be given for a corner kick.

075.73 Ball out of the play

The ball is out if it entirely crosses either on the ground or in the air the goal line somewhere else than between the posts or the touch line. The ball is not out if, after touching the Referee, a linesman, a post or the bar of the goal, it comes back on the field.

075.74 Bringing the ball into play on the goal line

When a ball is sent beyond the goal line by a player of the attacking team, it is brought into play by the goal-keeper of the team to which this line belongs.

During the kick-off the opponents have to be outside the 16.45 m area until the Referee has whistled and the ball has been kicked and has come outside the 16.45 m. area. The ball may not remain more than 10 seconds in the penalty area after the Referee has whistled and may not be passed directly back to the goal-keeper.

075.75 Bringing the ball into play from the touch line

If the ball has passed the touch line, a player of the opponent team to the player who has last touched the ball, brings the ball into play again from the spot where the ball passed the touched line. This is done by a kick of the foot by a player who is outside the field and has his engine running.

The opponents must be 9.15 m from the spot where the ball is brought into play. They may not move until the ball has been kicked and covered a distance of 1.5 m. A player may not touch the ball twice.

If this is not carried out correctly then an opponent player may bring the ball into play. If a player who brings the ball into play touches the ball twice, a free-kick is given against his team.

075.76 Report

Before each match the appointed Referee writes in the report the players' names, their licence numbers, the team captain and the reserve players. After the match, he writes down the results, the important acts and the sanctions taken. He also records any protests made.

The report must be signed by the responsible Referee and the 2 captains. If one or both captains refuse to sign the report, the Referee must record it in the report so that automatic sanctions may be applied (see Art. 075.86).

FUNCTIONING AUTOMATIC SANCTIONS

075.81 Automatic sanctions

All automatic sanctions apply for a period of 1 year. The automatic sanctions must be made known to the FMNs and the clubs; but, the managers are responsible for their applications. Any sanction not applied within the time allowed is doubled.

An infringement leading to an automatic sanction must be recorded in the report and the Referee must inform the team manager of the faults and the facts and indicate to which article of the automatic sanctions the fault corresponds. The captain of the team at fault must, before signing the report, write: Read and noted.

The precise facts may then be recorded in a report written by the Referee; either on the back of the report (and not signed by the captain) or in a separate letter joined to it.

The complete reports must be sent to the federation to which the club or the organising team is affiliated, within 24 hours. The automatic sanctions will generally be confirmed by letter from the FMNR. If, for any reason, the confirmation is not sent, then the automatic sanctions must still be applied under the responsibility of the manager of the team.

075.82 Suspensions

According to the regulations of the FIM EUROPE, any player, manager or team which has been suspended, must send their licence to the affiliated FMN. It will be returned after the time decided for suspension. Any delay in sending the licence will be added to the suspension time.

If a Referee show a red card, the player is suspend for this and the next match; and is it in the final-match, the player will be suspend for the next ECS-match and perhaps more sanctions through FIM EUROPE.

075.83 Fines

Fines must be paid within 15 days following the match to the FMNR. Any delay in the payment of the fine will lead to a suspension until the fine has been paid.

All the fines mentioned in the articles below must be applied by the Jury. The Jury is allowed to take further action, but only in connection with Art. 3.4 of the Disciplinary and Arbitration Code.

075.84 Teams not respecting the presentation to the public at the beginning of the match (Art. 075.54)

Even an incomplete team (minimum 4 players) must carry out this duty.

Fine: CHF 30.- per match.

075.85 Teams not respecting the presentation to the public at the end of the match (Art. 075.54)

Even an incomplete team must carry out this duty. In case of a complete breakdown of the machines, they must walk immediately after the final whistle.

Fine: CHF 30.- per match.

075.86 Team captain refusing to present himself at the end of the match or to sign the report

1st time: suspension for the next match.

2nd time: suspension for 3 matches.

075.87 Team leaving the field during a match

Match lost with a minimum score 3-0. If the score is higher than 3-0 when the team leaves the field, this score is kept for the team still playing. The team leaving the field is considered as defeated by default. Fine: CHF 500.-.

In case the visiting team leaves the field, its indemnity will be blocked. In case of repetition, a suspension and a withdrawal of players' and team licences.

075.88 Match stopped by the Referee because a player who has been told to leave the field refuses to do it

A player who has been told by the Referee to leave the field for some time or until the end of the match and who refuses to do so, forces the Referee to stop the match. This player's team will have lost the match by default without prejudice to the automatic sanctions. This case is assimilated to Art. 075.87.

075.89 Incorrect behaviour from the manager or mechanic towards the Referee

1st time: Fine for the team: CHF 30.-.

2nd time: Fine for the team: CHF 60.-

3rd time: Fine for the team: CHF 90.-.

075.90 Acts of violence by a player against the Referee

"Sine die" suspension.

075.91 Acts of violence by the manager and/or mechanic against the Referee

"Sine die" suspension.

075.92 Acts of violence against opponent players, managers, mechanics or spectators

1st time: suspension for the next 2 international matches.

2nd time: suspension for the next 4 international matches.

3rd time: suspension for a year. Fine for the player: CHF 60.-.

In case of a dispute between 2 players, the Referee, if necessary settle the dispute.

075.93 Incorrect acts or insults to opponent players or managers

1st time: Fine for the team: CHF 30.-.

2nd time: Fine for the team: CHF 60.-.

3rd time: suspension of the player for the next international match.
Fine for the team: CHF 90.-.

075.94 Spectators on the playing field

This article concerns the organising club.

In case of a match between 2 teams representing the national selection, the respective FMNs will study the dispute.

1st time: fine for the club: CHF 60.-.

2nd time: fine for the club: CHF 90.-.

Suspension of the field for the next international match.

075.95 Spectators on a neutral field

This article concerns clubs punished according to Art. 075.96.

Fine: CHF 200.- for the club responsible for the organisation of an official match on a neutral field. If a club is penalised for a suspension of a field, it must organise the match on a neutral field outside its locality.

075.96 Incorrect behaviour of a player against the spectators

1st time: suspension for the next international match.

2nd time: suspension for the next 2 international matches.

Fine for the player: CHF 30.-.

3rd time: suspension for the rest of the season.

Fine for the player: CHF 60.-.

075.97 Incorrect behaviour of the manager or mechanic against the spectators

1st time: fine for the team: CHF 30.-.
2nd time: fine for the team: CHF 60.-.
3rd time: fine for the team: CHF 90.-.

Incorrect behaviour against spectators may only be taken into account if a delegate of the federation or one of the Referees has witnessed it.

075.98 Delay

Fine for the team responsible for the organisation of the match which starts too late:

from 15 to 30 minutes: CHF 30.-.

from 30 to 45 minutes: CHF 60.-.

For more than 45 minutes the organising club will lose by default.

075.99 Team late on the opponent's field

Team late on the opponent's field according to the time decided for the kick-off by the organiser:

from 15 to 30 minutes: CHF 30.-.

from 30 to 45 minutes: CHF 60.-.

For more than 45 minutes the team late on the opponent's field will lose by default.

075.100 Player not entering the field by the middle line

1st time: green card - 2 minutes.
2nd time: yellow card - 5 minutes.
3rd time: yellow/red card - 5 minutes without suspension for the next ~~international~~ match.

075.101 Motorcycle not corresponding to the rules

Before the match the Referee examines the motorcycles and gives a warning to the team whose machine(s) is/are not corresponding to the rule and will order them to repair it immediately. If this is not done the machine(s) which do not conform will be removed.

In case of refusal a fine of CHF 30.- for the team and they will lose by default.

Motorcycle(s) without silencers: Fine for the team CHF 30.- and direct exclusion.

075.102 Missing ball(s)

In case a team comes onto the field with only one ball or with none: fine for the team: CHF 10.- per missing ball. This sanction is independent from the sports sanctions provided for.

075.103 Marking-out not done or badly done

Fine for the organising club or FMN: CHF 30.-. This sanction is independent from the sanctions provided by Art. 075.16. These sanctions will be applied, if, after the Referee's examination, the organising club or FMN has not remedied it.

075.104 Entries

The organising club or FMNR will have to mention the price of the entries on a board at the sports ground cash-desk. If this is not done:

1st time: warning to be recorded in the report.

2nd time: fine for the club: CHF 30.-.

075.105 Friendly and international matches

If the indemnity owed to the Referee is not paid, the club will be forced to pay and a 50% surcharge will be added.

075.106 Players on the touch

A Referee may penalise a player by:

- a green card, exclusion from the match for 2 minutes without a substitute. A player may only receive a maximum of 3 green cards per match.
- a yellow card, exclusion from the match for 5 minutes without a substitute. A player may only receive a maximum of 2 yellow cards per match.
- a yellow/red card, exclusion from the match for 5 minutes without a substitute. As a result of this exclusion, the player concerned is automatically suspended for the rest of the match.
- a red card, exclusion from the rest of the match without substitution. As a result of this exclusion, the player concerned is automatically suspended for the next international match independent of any possible sanctions.
- If a Team that is reduced by green, yellow or yellow/red card is receiving a goal, they are allowed to replace the player with the shortest penalty time immediately. This is not valid for red a card.

075.107 Players with a suspended licence

A team playing a match with a player who has a suspended licence automatically loses the match. The suspension is doubled for the suspended player.

Fine for the team: CHF 30.- (coming in addition to the fine already given).

075.108 Incomplete team

A team which presents itself with the minimum of 5 players, with licences, and 5 motorcycles, will be fined CHF 30.- for each player and each motorcycle missing.

075.109 Match stopped by the Referee because one team or both teams refrain from active sporting play

Any match may be stopped by the Referee and one or both teams considered as defeated by default after a previous warning, when it is evident that one or both teams voluntarily refrain from active sporting play, even if one of the teams is stronger than its opponent.

APPENDIX 076 - MOTOBALL EUROPEAN CHAMPIONSHIP
Edition ~~2016~~ 2017

GENERAL

076.1 Definition	28
076.2 Jurisdiction	28

RULES

076.3 Participants	28
076.4 Players	28
076.5 Equipment of the players and the teams	28
076.6 Classification	29
076.7 Field	29
076.8 Ball	29

ORGANISATION

076.9 Organisation	30
076.10 Organiser	30
076.11 Team composition	30

OFFICIALS

076.12 International Jury	30
076.13 Jury President	31
076.14 Referees	31
076.15 Clerk of the course	31

FINANCIAL CONDITIONS AND INDEMNITIES

076.16 Financial conditions and indemnities	31
---	----

GENERAL

In accordance with the 1997 General Assembly decision, the Continental Championships will be run by the respective Continental Unions.

076.1 Definition

The Motoball European Championship is held every year between national teams.

076.2 Jurisdiction

All Motoball matches have to be organised in accordance with the FIM EUROPE Sporting Code, the Appendix 075 and this Appendix.

RULES

076.3 Participants

All national teams of Europe may play the Motoball European Championship.

The organiser will give a proposal to the president of the Motoball working group – latest 8 month before the championship and the working group answered within one month.

All changes must receive the CCP's approval.

All participants nations have to pay a caution to the organizer after the confirmation to participate of € 2.000. He get t he money back with the price money, if there was no difficults in sport and the hotel.

076.4 Players

Players may only be allowed to compete if they are in possession of an international FIM EUROPE/FIM EUROPE licence valid for the current year or a one-event licence. The players must present:

- their international licence for the current year or a one-event licence. To be eligible for an international licence, a player must be at least 16 years old.
- All players must have helmet in one colour.

076.5 Equipment of the players and the teams

Each player of a team must wear a shirt of the same colour, except the goal keeper whose shirt shall be of a different colour. In case of similar colours, one of the teams must change their shirts. For this reason, each team must bring 2 sets of different colours (except white). A ballot will be made to decide which team has to change their shirt colours.

The players may never wear white. Each player must have a number on the back and front of his shirt. The team must give numbers from 1 to 10 to its players. The numbers must be clearly visible. The numbers on the back must have a minimum height of 25 cm and a minimum width of 17 cm. The width of the stroke must be 5 cm.

On the front the number must be attached to the right-hand side and be 10 cm high and 6 cm wide. The numbers must be of a contrasting colour.

076.6 Classification

The classification of official matches is made by the addition of points as follows:

- ~~2~~-3 points for the winner
- 1 point for a draw
- 0 point for the losing team.

In case of tie, the classification will be made as follows:

- 1) the result of the match between the teams
- 2) the difference of goals scored and received
- 3) maximum goals scored
- 4) if a tie still persists, there will be a series of 4 penalties by 4 different players for each team and then 1 penalty for each team until one team fails to score.
- 5) it will be semi-final games between 1st. and 4th placed teams and between 2nd and 3rd placed teams.
The winner of those semi-finals will go to the final, losers will play 3rd and 4th place game.

076.7 Field

The field used for the European Championship must be of gravel or, if not possible of grass or tartan.

076.8 Ball

The ball is a rubber bladder covered with leather or equivalent material. The circumference must be 119 cm minimum and 126 cm maximum. The weight of the ball must be minimum 900 gr and maximum 1200 gr.

Each team must have 4 balls (including 1 white ball). If the white ball is unnecessary, it must be specified in the Supplementary Regulations.

ORGANISATION

076.9 Organisation

All matches are divided into 4 periods of 20 minutes or as written in the Supplementary Regulations. All teams have to play against each other.

Before every match the National anthem of the participating teams in the match must be played.

The first match or the first match after the opening ceremony has to be play the winner and looser from the year before, if one of them is missing the 3rd or 4th placed.

076.10 Organiser

The organisation is the responsibility of the FMNR.

076.11 Team composition

A national Motoball team is made up of 16 persons:

- 10 players
- 2 mechanics
- 2 referees
- 1 manager or trainer
- 1 delegate

10 Players can be play after presentation of their licences, more players cannot be nominated later.

A team can be more as 16 persons, but they must pay for a surplus persons, as more than 16 persons.

A team may use a maximum of 10 motorcycles for each match.

OFFICIALS

076.12 International Jury

The International Jury must consist of:

- Jury President (FIM EUROPE Delegate) (voting rights)
- FMNR Jury Member (being the Delegate from the hosting FMN) (voting rights)
- 1 Delegate from each FMN taking part in the Championship (no player) (no voting rights)
- Clerk of the Course (voting rights)
- Jury Secretary or Secretary of the meeting (no voting rights)

The 1st Jury meeting must be held the day before the start of the competition and the others if necessary but anyway on the end of the event.

Before the start of the tournament, managers of all participated teams will discuss the problem of setting referees for the games of European Champion-Ship.

076.13 Jury President

The Jury President is appointed by the FIM EUROPE.

076.14 Referees

The Referees are appointed by the participating FMNs (2 Referees for each FMN). They must be in possession of a licence valid for the current year. The minimum age to obtain an international licence is 18 years. The Referee may not also be a Delegate or Manager during the Championship.

076.15 Clerk of the course

The Clerk of the course is responsible for the Referees' duties. During the matches, he is responsible to the FIM EUROPE Delegate. He is also responsible for the Referee appointments for the matches together with the FIM EUROPE Delegate and must record all sanctions taken by the Referees against the players. He is not allowed to act as Field Referee or linesman during the Championship. For the Motoball European Championship, the FIM EUROPE standard protocol must be used. The Clerk of the course must be in possession of an international Referee-licence or at least a national Referee-licence.

FINANCIAL CONDITIONS AND INDEMNITIES

076.16 Financial conditions and indemnities

The promoter will provide for 16 persons of each delegation with:

- Accommodation (bed & breakfast) free of charge, including one day before the event and one day after the event for all delegations.
- A meal on the first and last evening, for each other meal, an allowance of € 20.- per person.

In addition, the following prize money will be paid to the teams according to the final classification: (in €)

<u>1. Place:</u>	<u>1.700 €</u>
<u>2. Place:</u>	<u>1.350 €</u>
<u>3. Place:</u>	<u>1.350 €</u>
<u>4. Place:</u>	<u>1.350 €</u>
<u>5. Place:</u>	<u>900 €</u>
<u>6. Place:</u>	<u>900 €</u>
<u>7. Place:</u>	<u>900 €</u> ect.

- For the European Championship, the promoter will equally provide delegations with petrol for the engines at each match.

APPENDIX 077 - Technical Specification
Edition ~~2015~~ 2017

GENERAL

0.77.1	Noise Control	33
0.77.2	Measurement for Noise Control	33
0.77.3	Place for Noise Control	33
0.77.4	Marking of Silencers	33
0.77.5	Engine speed	33
0.77.6	RPM Relation	33
0.77.7	Noise Control Table	34
0.77.8	Engines with more than 1 cylinder	34
0.77.9	Presentation of non complying machine	34
0.77.10	After presentation for examination	35
0.77.11	Noise Limits	35
0.77.12	Surrounding for Noise Control	35
0.77.13	Apparatus for Noise Control	35
0.77.14	The response setting	35
0.77.15	Temperature for noise test	35
0.77.16	Noise control after the competition	35
0.77.17	Noise control test during the event	35
0.77.18	Handlebars	35
0.77.19	Suspension	35
0.77.20	Chaincase	36
0.77.21	Mudguard	36
0.77.22	Wheels	36
0.77.23	Engines	36
0.77.24	Brake	36
0.77.25	Ball drive	36
0.77.26	Throttle controls	36

0.77.1 NOISE CONTROL

Noise will be controlled to limits **98 db(A) at 15m/sec.**

0.77.2 MEASUREMENT FOR NOISE CONTROL

With the microphone placed at 50 cm from the exhaust pipe at an angle of 45° measured from the centre-line of the exhaust end and that height of the exhaust pipe, but at least 20 cm above the ground. If thi is not possible, the measurement can be taken at 45o upwards.

0.77.3 PLACE FOR NOISE CONTROL

During a noise test, machines not equipped with a gear box neutral must be placed on a stand.

0.77.4 MARKING OF SILENCER

The silencers will be marked when they are checked and it is not allowed to change them after verification, except for any spare silencer which has also been checkedand marked.

0.77.5 ENGINE SPEED

The driver shall keep his engine running out of gear and shall increase the engine speed until it reaches the specified RPM range. Measurements must be taken when the specified RPM level is reached.

0.77.6 RPM RELATION

The RPM depends upon the mean piston speed corresponding to the stroke of the engine (see Noise Control table).

The RPMs will be given by the relation

$$n = \frac{30.000 \times cm}{/}$$

In which :

n	=	prescribed RPMs of engine
cm	=	fixed mean piston speed in m/s
/	=	stroke in mm

0.77.7 NOISE CONTROL - RPM FIGURES

Stroke in mm	2-stroke	4-stroke	Stroke in mm	2-stroke	4-stroke
30	13.000	11.000	66	5.909	5.000
31	12.580	10.645	67	5.820	4.925
32	12.187	10.313	68	5.735	4.853
33	11.818	10.000	69	5.652	4.783
34	11.470	9.706	70	5.571	4.714
35	11.142	9.429	71	5.492	4.648
36	10.933	9.167	72	5.416	4.583
37	10.540	8.819	73	5.342	4.521
38	10.263	8.684	74	5.270	4.459
39	10.000	8.462	75	5.200	4.400
40	9.750	8.250	76	5.132	4.342
41	9.512	8.049	77	5.065	4.286
42	9.285	7.857	78	5.000	4.231
43	9.069	7.674	79	4.937	4.177
44	8.863	7.500	80	4.875	4.125
45	8.666	7.333	81	4.815	4.074
46	8.478	7.174	82	4.756	4.024
47	8.297	7.021	83	4.699	3.976
48	8.125	6.875	84	4.643	3.929
49	7.959	6.735	85	4.588	3.882
50	7.800	6.600	86	4.535	3.837
51	7.647	6.471	87	4.483	3.793
52	7.500	6.346	88	4.432	3.750
53	7.358	6.226	89	4.382	3.708
54	7.222	6.111	90	4.333	3.667
55	7.090	6.000	91	4.286	3.626
56	6.964	5.893	92	4.239	3.587
57	6.842	5.789	93	4.194	3.548
58	6.724	5.690	94	4.149	3.510
59	6.610	5.593	95	4.105	3.474
60	6.500	5.500	96	4.063	3.438
61	6.393	5.410	97	4.021	3.402
62	6.290	5.323	98	3.980	3.367
63	6.190	5.238	99	3.939	3.333
64	6.093	5.156	100	3.900	3.300
65	6.000	5.077			

0.77.8 ENGINES WITH MORE THAN 1 CYLINDER

The noise level for engines with more than one cylinder will be measured on each exhaust end.

0.77.9 PRESENTATION OF NON COMPLYING MACHINE

A machine which does not comply with the noise limits can be presented a second im second time.

0.77.10 AFTER PRESENTATION FOR EXAMINATION

When presented for examination, the correct stroke must be stamped in a clearly visible position on the crankcase.

0.77.11 NOISE LIMIT IN FORCE

Motoball : Max. **98** dB/A measured at 15 m/sec. At 5.000 RPM

0.77.12 SURROUNDING FOR NOISE CONTROL

The surrounding noise should not exceed 90 dB/A within 5 metres radius from the power source during tests.

0.77.13 APPARATUS FOR NOISE CONTROL

Apparatus for noise control must be to international standard IEC 651 Type1 or Type 2. The noise meter must be equipped with a calibrator for control and adjustment of the noise meter during periods of use.

0.77.14 THE RESPONSE SETTING

The "slow" reponse setting must always be used.

0.77.15 TEMPERATURE FOR NOISE TEST

Due to influence of temperature on noise tests, all figures are correct at 20°C. For tests taken at temperatures below 10°C there will be + 1dB(A) tolerance and for tests below 0°C + 2 dB(A) tolerance.

0.77.16 NOISE CONTROL AFTER THE COMPETITION

In a competition which requires a final examination of machines before the results are announced, this examination must include a noise control measurement of at least the first three machines listed in the final classification. At this final test for track racing, there will be a 1 dB/A tolerance.

0.77.17 NOISE CONTROL TEST DURING THE EVENT

In a competition which requires noise control tests during the event, machines must comply with the noise limits without tolerance.

0.77.18 HANDLEBARS

The length of the handlebars is 70 cm max. incl. handprotection. Clip on handlebars are forbidden. Handlebar ends may not facing forward and must end with rubber plugged or a protection with a equivalent material.

0.77.19 SUSPENSION

0.77.20 CHAINCASE

Chainguard must protect the rear chain at the countershaft sprocket and at the rear sprocket.

0.77.21 MUDGUARD

If the front wheel is protected by a mudguard, it must not be more than 100 mm between the wheel and mudguard.

The rear mudguard must not extend beyond the vertical line drawn at a tangent to the rear edge of the rear tyre.

0.77.22 WHEELS

The front and rear wheels must be between 16" and 19" rim diameter. Front tyres are optional.

As rear tyres may use Trial or Speedway or tyres which have a distance of profile less than the other.

0.77.23 ENGINE

Motoball motorcycle engines must not exceed 250 ccm – 2 or 4 stroke and also Electric bike.

The engine must be equipped with a silencer. The number of decibels must not exceed the limit in Art. (98dBA).

When losing a silencer the motorcycle must immediately leave the field.

0.77.24 BRAKE

The motorcycle must be equipped with front brake operated by handlebar lever. The rear brake must be operated by 2 pedals (1 right pedal and 1 left pedal).

0.77.25 BALL DRIVE (SEE DIAGRAMM 1a + 1b)

Motorcycle must be equipped with a ball drive to avoid the ball being embedded between the front wheel and the engine. The ball drive, fitted to the frame, must be roughly 100 mm away the mudguard, or the front wheel.

The ball drive also serves as an engine protection in order that no parts (brake pedals, start lever etc.) go beyond it. A second system of ball drive is allowed, called mechanical system for arcs (see drawings 1a) and alternative 1b), at both Ball drive systems is the maximum wide 440 mm.

0.77.26 THROTTLE CONTROLS

Throttle controls must be self closing in order that the machine slows down or stops in case of a fall.

ANNEXE 075 – REGLEMENTS MOTOBALL
Edition 2017

GENERALITES

075.1	Définition	4
075.2	Juridiction	4
075.3	Règlements	4
075.3.1	Règles du jeu – Sanctions automatiques	4
075.4	Classification des manifestations de Motoball	4
075.4.1	Matches internationaux.....	4
075.4.2	Matches internationaux interclubs	4
075.4.3	Matches nationaux.....	4

TERRAIN DE JEU

075.11	Mesures de sécurité sur le terrain	4
075.12	Tracé du terrain	5
075.13	Tracé de la surface de hors-jeu	5
075.14	Tracé de la surface de réparation	5
075.15	Point de réparation	5
075.16	Traçage	5
075.17	Buts	6
075.18	Matches en nocturne	6
075.19	Admission sur le terrain	6

ORGANISATION

075.21	Ce qui doit être fourni par l'organisateur	6
075.22	Joueurs	7
075.23	Motocycles	7

OFFICIELS

075.31	Organisateur	8
075.31.1	Jury	8
075.31.2	Arbitres	8
075.32	Fonctions des arbitres	8
075.33	Juges de touche	8

AVANT LE MATCH

075.41	Entraînement	9
075.42	Déroulement du match	9
075.43	Respect de l'horaire	9
075.44	Primes	10
075.45	Classement	10
075.46	Réclamations - plaintes - protestations	10
075.47	Assurance	10
075.48	Application du règlement	11

REGLEMENT SPORTIF

075.51	Joueurs et motocycles	11
075.52	Tenue des joueurs et des équipes	12
075.53	Règles relatives au ballon	12
075.54	Présentation des équipes en début et en fin de match	12
075.55	Attribution des camps à chaque équipe	13
075.56	Durée du jeu	13
075.57	Mise en jeu du ballon	13
075.58	Progression du ballon	13
075.59	Evolution des joueurs	14
075.60	Priorité de passage	14
075.61	Règle de l'avantage	14
075.62	Balle à terre de l'arbitre	14
075.63	Droits et devoirs du gardien de but	15
075.64	But marqué	15
075.65	Surface de hors-jeu et réglementation.....	15
075.66	Surface de réparation et réglementation	15
075.67	Fautes	16
075.68	Incorrections	16
075.70	Coup de pied de réparation	16
075.70.1	Fautes motivant une réparation	16
075.70.2	Point de réparation	16
075.70.3	Placement des joueurs	17
075.70.4	Exécution du penalty	17
075.71	Fautes motivant un coup-franc et réglementation	17
075.71.1	Coup-franc	19
075.72	Corner	19
075.73	Ballon hors des limites	20
075.74	Remise en jeu du ballon sur la ligne de but	20
075.75	Remise en jeu du ballon sur la ligne de touche	20
075.76	Procès-verbal du match	20

SANCTIONS AUTOMATIQUES – FONCTIONNEMENT

075.81	Sanctions automatiques	21
075.82	Suspensions	21
075.83	Amendes	21
075.84	Equipes ne respectant pas la présentation au public en début de match	21
075.85	Equipes ne respectant pas la présentation au public en fin de match	22
075.86	Capitaine d'équipe refusant de se présenter en fin de match ou de signer le procès-verbal	22
075.87	Equipe quittant le terrain au cours d'un match	22
75.88	Match arrêté par l'arbitre lorsqu'un joueur refuse de quitter le terrain après en avoir reçu l'ordre	22
075.89	Comportement incorrect du directeur d'équipe ou du mécanicien envers l'arbitre ..	22
075.90	Voies de fait d'un joueur envers l'arbitre	22
075.91	Voies de fait du directeur d'équipe ou du mécanicien envers l'arbitre	22
075.92	Voies de fait envers des joueurs adverses, directeurs d'équipe, mécaniciens ou spectateurs	23
075.93	Conduite incorrecte ou insultes envers des joueurs adverses ou directeurs d'équipe.....	23
075.94	Spectateurs sur le terrain	23
075.95	Spectateurs sur un terrain neutre	23
075.96	Comportement incorrect d'un joueur envers les spectateurs	23
075.97	Comportement incorrect d'un directeur d'équipe ou d'un mécanicien envers les spectateurs	24
075.98	Retard	24
075.99	Equipe arrivée en retard sur le terrain de l'équipe adverse	24
075.100	Joueur n'entrant pas sur le terrain par la ligne médiane	24
075.101	Motocycle non conforme aux règlements	24
075.102	Ballon(s) manquant(s)	25
075.103	Traçage manquant ou mal fait	25
075.104	Engagements.....	25
075.105	Matches amicaux et internationaux	25
075.106	Joueurs sur la touche	25
075.107	Joueurs avec suspension de licence	25
075.108	Equipe incomplète	25
075.109	Match arrêté par l'arbitre lorsqu'une équipe ou les deux équipes s'abstiennent volontairement de pratiquer un jeu actif	26

Tout ce qui est imprimé en **GRAS** a été ajouté ou modifié pour **2013**.
Ce qui est écrit au masculin vaut aussi pour le féminin.

GENERALITES

075.1 Définition

Un match de Motoball est une rencontre entre deux équipes sur un terrain dont le tracé est conforme aux règlements et mesures de sécurité requis.

075.2 Juridiction

Tous les matches de Motoball doivent être organisés conformément aux prescriptions du Code Sportif de la FIM EUROPE et plus spécialement du présent règlement. Aucune clause du règlement ne doit être contraire aux spécifications du Code Sportif de la FIM EUROPE.

Cependant, si tel était le cas, le Code Sportif FIM prévaudrait.

075.3 Règlements

075.3.1 Règles du jeu - Sanctions automatiques

Sous ce titre ne figurent que les conditions précises propres à chaque match et les sanctions infligées en cas d'infraction au présent règlement.

075.4 Classification des manifestations de Motoball

Les manifestations de Motoball sont classées en 3 catégories :

- 1) Internationales – Championnats FIM EUROPE (équipes)
- 2) Internationales (interclubs)
- 3) Nationales

075.4.1 Matches internationaux

Ces matches doivent être disputés par des équipes sélectionnées par les FMN. Ces matches seront joués en conformité avec les règlements de la FIM EUROPE.

075.4.2 Matches internationaux interclubs

Ces matches doivent être disputés par des Equipes de Clubs ayant reçu l'autorisation de leur FMN. Ces matches seront joués en conformité avec les règlements de la FIM EUROPE.

075.4.3 Matches nationaux

Ces matches doivent être disputés par des Equipes de Clubs selon un calendrier établi par la FMN. Ces matches seront joués en conformité avec les règlements de la FIM EUROPE et le Règlement Particulier de la FMN, basé sur les règlements FIM EUROPE.

TERRAIN DE JEU

075.11 Mesures de sécurité sur le terrain

Les terrains sur lesquels se déroulent des épreuves de Motoball sont les mêmes que ceux pour le football, terrains de tartan inclus. En cas de matches internationaux interclubs et de matches

nationaux, les terrains faits de matériaux artificiels peuvent être utilisés si un accord concernant la surface est établi entre les clubs des FMN concernées.

Ces terrains doivent comporter une main courante rigide sur le pourtour, à au moins 2 m de la ligne de touche et à au moins 5 m de la ligne de but. S'il est impossible d'avoir une distance de 5 m de la ligne de but, des mesures de sécurité supplémentaires devront être prises, pour la sécurité des spectateurs et des joueurs.

075.12 Tracé du terrain

Ces normes correspondent à un minimum et sont identiques à celles d'un terrain de football.

Longueur maximum : 110 mètres - Largeur maximum : 75 mètres.

Longueur minimum : 85 mètres - Largeur minimum : 45 mètres.

Lignes de but à chaque extrémité du terrain. Lignes de touche perpendiculaires à la ligne de but. Ligne médiane équidistante des lignes de but. Exactement au milieu de cette ligne se trouve le centre d'un cercle d'un rayon de 18,30 m, dit rond central.

Aux angles du terrain, des drapeaux de coin blancs ou jaunes de 0,60 x 0,60 m doivent être placés sur une hampe flexible d'une hauteur minimum de 1,5 m.

Si la longueur et la largeur du terrain sont inférieures au minimum requis, cela doit être précisé dans le Règlement Particulier.

075.13 Tracé de la surface de hors-jeu

La zone de hors-jeu a la forme d'un demi-cercle d'un rayon de 5,75 m, mesuré à partir d'un point situé à mi-chemin entre les deux poteaux de but.

075.14 Tracé de la surface de réparation

Il s'agit d'un rectangle, dont la base doit coïncider avec une partie de la ligne de but. Les extrémités se trouvent à 16,45 m par rapport aux poteaux de but.

A partir de ces deux points, deux lignes longues de 16,45 m chacune sont tracées perpendiculairement aux lignes de but. Les extrémités de ces lignes sont jointes par une ligne parallèle à la ligne de but.

075.15 Point de réparation

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

075.16 Traçage

Le terrain doit être marqué de lignes blanches d'une largeur minimum de 12 cm. La ligne médiane doit avoir une largeur d'au moins 24 cm. A défaut de blanc, les couleurs vives sont autorisées.

Le marquage à l'aide de tuyaux est interdit. Si le marquage n'est pas conforme aux règlements, le match est perdu pour l'équipe qui reçoit. Dans ce cas, un match amical devra être joué, si un Club ne peut rendre le terrain conforme aux règlements.

075.17 Buts

Les buts doivent être peints en blanc et munis de filets fixés au sol. Dimensions des buts : largeur 7,32 m et hauteur 2,44 m. Les buts doivent être construits avec du matériel solide. Les poteaux de buts doivent être cylindriques. Les poteaux de buts doivent avoir un diamètre maximum de 12 cm et un diamètre minimum de 10 cm.

075.18 Matches en nocturne

Tout match peut être joué de nuit, à condition que le terrain soit correctement éclairé. Minimum de 200 lux sur l'ensemble du terrain. En aucun cas un match ne se jouera sur un terrain mal éclairé, et en pareil cas, le club organisateur devra verser l'indemnité prévue au club visiteur.

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

Seuls les arbitres décideront si l'éclairage est suffisant et si le match peut se jouer ou non. Le ballon utilisé en nocturne doit être blanc.

075.19 Admission sur le terrain

Personne ne sera admis dans la zone comprise entre le terrain de jeu et la main courante, à l'exception des joueurs, des arbitres et des juges de touche.

ORGANISATION

075.21 Ce qui doit être fourni par l'organisateur

L'organisateur du match doit fournir ce qui suit :

- Plusieurs commissaires munis d'un brassard pour assurer le service d'ordre
- Un commissaire chargé d'accompagner les arbitres
- Une trousse de premiers secours bien fournie dans chaque zone mécanique
- Une civière
- Un extincteur dans chaque zone mécanique
- De l'eau chaude et froide
- La zone mécanique se situe derrière la ligne de but et dans un coin, sauf si des boxes permanents ont été construits

Toute infraction aux articles ci-dessus sera signalée dans le procès-verbal et toute infraction à ces règlements pourra être sanctionnée.

075.22 Joueurs

Seuls sont admis dans la compétition les joueurs détenteurs d'une licence continentale Motoball une manifestation.

- Un joueur doit être âgé de 16 ans minimum pour avoir droit à une licence internationale.
- Les jambes des joueurs doivent être protégées par des bottes montant jusqu'au genou. Jambières de cuir (ou matière similaire). Les chaussures et bottes ne doivent pas présenter un danger pour les autres joueurs ; les arbitres en seront juges.
- Les joueurs doivent porter des gants en cuir (ou matière similaire).
- Un casque en bon état et approuvé par la FMN.
- Les casques au sein d'une même équipe doivent être de même couleur.

075.23 Motocycles

Les motocycles ne doivent pas avoir une cylindrée supérieure à 250 cc ni une longueur dépassant 2,20 m. Le poids minimum des motocycles est de 70 kg, le poids maximum de 120 kg, sans carburant. Les motos électriques sont autorisées.

Les motocycles doivent être dépourvus de tout accessoire ou toute pièce non nécessaire, 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. La limite de bruit ne doit pas dépasser 98 dBA (mesuré conformément à l'Annexe 01 – Règlements Techniques FIM EUROPE).

Les motocycles ne doivent pas dégager de fumée d'échappement. 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 leviers installés. Toute pièce saillante, extrémités des poignées, guidon doivent être munies de boules en caoutchouc ou en métal d'un diamètre minimum de 15 mm.

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.

Il est fortement recommandé de protéger le moteur avec une barre supplémentaire, afin qu'aucune pièce, à savoir repose-pieds, freins, etc., ne puisse dépasser cette barre. Si la moto comporte un garde-boue, alors l'espace entre le pneu et le garde-boue ne devra pas être supérieur à 10 cm.

Sur la roue arrière, seuls peuvent être utilisés les pneus de type Trial ou Speedway, qui ont une distance de profil inférieure aux autres. Le choix est libre pour le pneu utilisé sur la roue avant. Les roues matricées à bâtons sont interdites.

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

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

OFFICIELS

075.31 Organisateur

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

075.31.1 Jury

Composition du Jury :

L'Organisateur et les arbitres des deux équipes participantes, l'un d'eux étant membre du Jury.

075.31.2 Arbitres

L'aspect sportif du match est contrôlé par deux arbitres. Ils sont nommés par la FMN et doivent être détenteurs d'une licence d'Arbitre délivrée par la FIM EUROPE ou la FMN, et doivent porter des vêtements de sport de couleur blanche ou bleue ciel et jaune, comportant le logo FIM E, des chaussettes de la même couleur et des pantalons noirs.

075.32 Fonctions des arbitres

Un arbitre doit être âgé d'au moins 18 ans.

La compétence (surveillance et droit de sanctionner) des arbitres couvre une période allant d'une heure avant le match à 30 minutes après le match. Un arbitre présent à un match en tant que spectateur doit, si un arbitre est absent et qu'il s'agit d'un match officiel, prendre la place de l'arbitre absent, même s'il n'a ni sifflet ni tenue. Le club responsable de l'organisation doit alors fournir cet équipement. En cas de refus, il sera suspendu, et en cas de renouvellement de l'infraction, sa licence lui sera retirée.

S'il n'y a qu'un seul arbitre sur le terrain, chaque club doit présenter un arbitre et un tirage au sort décidera de celui qui sera l'arbitre officiel. S'il n'y a aucun arbitre sur le terrain, chaque club doit nommer un arbitre. Si cela n'est pas possible, alors c'est le club organisateur qui devra présenter les arbitres.

Les matches officiels (matches nocturnes et matches amicaux) sont dirigés par deux arbitres. Pour tout match se disputant entre équipes de nationalités différentes, un arbitre devra être nommé par chacune des équipes nationales.

075.33 Juges de touche

Deux juges de touche doivent être nommés.

Sauf autres dispositions stipulées dans le Règlement Particulier d'un match, 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 entièrement blanche. A défaut, les arbitres désigneront l'un des deux joueurs de réserve, et l'équipe concernée devra jouer avec un joueur de réserve en moins.

Le juge de touche doit avoir au moins 16 ans. Le rôle du juge de touche est d'indiquer au moyen d'un drapeau blanc, [jaune ou jaune/rouge](#) :

- que le ballon a franchi complètement la ligne de but, et quelle équipe doit effectuer la remise en jeu.
- qu'un joueur franchit la ligne médiane alors qu'il est en possession du ballon.
- qu'un joueur envoie la 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.

AVANT LE MATCH

075.41 Entraînement

Le terrain doit être disponible au moins 30 minutes avant le coup d'envoi, afin que les joueurs disposent d'au moins 15 minutes pour s'entraîner et essayer leurs machines.

L'entraînement n'est plus autorisé 15 minutes avant le début du match.

075.42 Déroulement du match

Le jeu se déroule en 4 périodes de 20 minutes, séparées par des arrêts de 10 minutes. Entre la deuxième et la troisième période, les équipes changent de camp.

Si un format différent est appliqué, cela doit être indiqué dans le Règlement Particulier.

075.43 Respect de l'horaire

L'heure normale du coup d'envoi doit être décidée à l'avance. Dans les 12 jours précédant le match, le club organisateur doit informer le club visiteur et les arbitres de la confirmation ou de la modification de cet horaire.

Les arbitres doivent noter dans leur procès-verbal 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 quelque raison que ce soit doit immédiatement prévenir par téléphone, [SMS ou e-mail](#) 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. Le club fautif devra rembourser à l'organisateur les frais de l'équipe. Aucune sanction ne sera appliquée en cas de retard involontaire d'une équipe si l'autre équipe ne présente pas de réclamation. Le capitaine ou directeur d'une équipe doit présenter les licences de ses joueurs aux arbitres 40 minutes avant le début du match. Le capitaine doit signer le procès-verbal des arbitres 30 mn au maximum après la fin du match.

Si un match est interrompu par les arbitres, pour raisons de force majeure, avant la fin de la troisième période, il doit être rejoué. Si le match est interrompu par les arbitres après la troisième

période, il sera considéré comme terminé et le score enregistré à ce moment tiendra lieu de score final.

Une équipe est déclarée perdante par 3-0, si :

- elle ne se présente pas sans fournir d'excuses.
- le terrain et ses aménagements ne sont pas conformes aux règlements.
- elle quitte le terrain en cours de match (voir Art. 075.87).
- elle fait entrer un motocycle refusé sur le terrain pendant le match.
- elle fait entrer sur le terrain un joueur non qualifié pour jouer dans l'équipe (voir Art. 075.109).

075.44 Primes

Les prix à décerner aux équipes disputant des rencontres amicales sont établis après accord entre les Clubs.

075.45 Classement

Le classement des rencontres officielles est effectué en fonction du type de match, soit par addition de points, soit par élimination.

075.46 Réclamations - plaintes - protestations

Les réclamations sont classées en deux catégories :

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

Toute réclamation doit être consignée dans le procès-verbal des arbitres selon les indications du capitaine. Pour les réclamations énoncées après le match, une caution de 100 CHF doit être payée. L'argent doit être remis aux arbitres, qui doivent le transmettre à la FMNR. Cette somme sera restituée au plaignant uniquement si le bien-fondé de sa réclamation est reconnu. Les réclamations doivent être faites avant ou après le match auprès des arbitres, qui les consigneront dans leur procès-verbal.

L'équipe déclarée fautive devra payer l'amende, ainsi que le coût de la présentation de la réclamation. Aucune réclamation ou appel ne peuvent être exercés contre la décision concernant un fait, prise par les arbitres.

Si, à la suite d'une réclamation concernant la cylindrée d'un motocycle, il est établi que celle-ci n'est pas conforme, les résultats du match seront déterminés conformément à l'Article 075.43. 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.

075.47 Assurance

Le Club organisant une rencontre de Motoball doit souscrire une Assurance Responsabilité Civile couvrant le Club, les équipes et les officiels. Ceci inclut les dommages corporels et matériels occasionnés à un tiers et les dommages corporels subis par les autres sportifs durant un entraînement ou une compétition placés sous la surveillance du Club. Le droit de jouer peut être refusé si les Clubs ne sont pas assurés comme spécifié ci-dessus.

075.48 Application du règlement

En souscrivant un contrat (cotisation-licence), les clubs et les joueurs déclarent reconnaître le présent règlement et s'engagent à le respecter. Tout point non prévu au présent règlement sera résolu selon le règlement international de la FIM EUROPE ou le règlement sportif national de la FMNR.

Le Groupe de Travail Motoball et les FMN peuvent recommander des clauses additionnelles. Cette annexe s'applique à tous les matches de Motoball.

REGLEMENT SPORTIF

075.51 Joueurs et motocycles

Une équipe de Motoball se compose de 10 joueurs, 2 mécaniciens et 1 directeur d'équipe. Une équipe peut utiliser un maximum de 10 motocycles pendant un match. 5 joueurs par équipe sont présents sur le terrain : 4 joueurs à moto et 1 gardien de but. Les joueurs de réserve doivent attendre dans les boxes.

Avant le match, chaque équipe doit présenter son capitaine aux arbitres. 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, etc.). Si les deux sont mis hors-jeu, l'équipe doit présenter un autre capitaine aux arbitres. A défaut, l'arbitre désignera un joueur pour remplir cette fonction. En cas de refus, l'arbitre ne tiendra compte d'aucune réclamation.

Après accord entre les deux équipes, elles pourront présenter sur le terrain autant de machines qu'elles le souhaitent, à condition que ce ne soit pas moins de 5 et pas plus de 10. Si l'arbitre donne son accord, n'importe quel joueur peut remplacer le gardien de but s'il est blessé. Le remplaçant ne peut entrer en jeu que par le centre du terrain. Il ne doit pas stationner au centre du terrain moteur en marche. Il en est de même pour tout joueur qui est passé au stand de mécanique ou a fait effectuer une réparation dans un autre endroit.

Le gardien de but fait exception, puisqu'il n'est pas obligé de rentrer en jeu par le centre du terrain.

Toute infraction à cette règle est sanctionnée d'un coup franc à l'endroit où le joueur est entré sur le terrain de façon irrégulière. Le remplaçant et le remplacé ne sont pas autorisés à se trouver sur le terrain en même temps. Pour toute infraction à cette règle, les arbitres pénaliseront le remplaçant et le joueur remplacé en les envoyant sur la ligne de touche pendant 2 minutes (carton vert), ce qui n'empêchera pas le coup franc contre l'équipe fautive. Si les arbitres ont du mal à déterminer quel joueur doit être remplacé, un joueur peut être désigné par le capitaine de l'équipe concernée.

A ces sanctions s'ajoutent les sanctions automatiques de l'Article 075.102. S'il reste moins de 3 joueurs dans une équipe, ils ne peuvent poursuivre le jeu s'il s'agit d'un match officiel (voir plus loin Art. 075.56). Cependant, une équipe doit se présenter avec au moins 5 joueurs, sinon elle est perdante par forfait. L'équipe devra jouer un match amical s'il s'agissait d'un match officiel et à condition qu'il y ait 4 joueurs. En ce cas s'appliquent les sanctions automatiques de l'Article 075.110.

075.52 Tenue des joueurs et des équipes

Chaque joueur doit porter un maillot aux couleurs de son club, sauf le gardien de but, dont le maillot est de couleur différente de celui des autres joueurs. En cas de couleurs semblables, c'est l'équipe invitée qui changera ses couleurs, les maillots devant être fournis par l'équipe qui reçoit. Si la rencontre a lieu sur un terrain neutre, l'équipe la plus proche géographiquement est considérée comme l'équipe qui reçoit, ou, après accord entre les équipes, un tirage au sort pourra être effectué. Les joueurs ne doivent jamais être vêtus de blanc.

Chaque joueur doit porter un numéro au dos de son maillot. L'équipe doit donner à ses joueurs des numéros consécutifs. Les numéros doivent être bien visibles, avoir une hauteur minimum de 15 cm et une largeur minimum de 19 cm, et être de couleur contrastante. La largeur des chiffres doit être de 5 cm.

075.53 Règles relatives au ballon

Le ballon est constitué d'une vessie en caoutchouc recouverte de cuir ou assimilé. Sa circonférence est de 119 cm minimum et 126 cm maximum. Son poids minimum est de 900 g et 1200 g au maximum, le poids devant être vérifié avant le match. Chaque équipe doit présenter 2 ballons en bon état. Un ballon de chaque équipe doit être utilisé pendant la moitié du match. L'équipe visiteuse fournit le ballon pour les deux premières périodes, l'équipe qui reçoit pour les 3^e et 4^e périodes. Les ballons utilisés pour les matches en nocturne doivent être blancs.

En cas de prolongation, l'équipe invitée fournit le ballon pour la première période et l'équipe qui reçoit pour la deuxième.

075.54 Présentation des équipes en début et en fin de match

Pour la présentation, les équipes doivent obligatoirement partir de la zone mécanique et se rendre au centre du terrain ; elles se mettent sur un rang parallèle à la ligne de touche, face aux officiels. On procède au tirage au sort et, sur ordre des arbitres, les équipes effectuent un tour de terrain pour se présenter au public, le capitaine 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. Cette présentation doit avoir lieu immédiatement après le coup de sifflet final. En cas de non observation de cette règle, l'équipe fautive est passible des sanctions automatiques (voir articles 075.84 & 075.85).

075.55 Attribution de son camp à chaque équipe

Elle s'effectue par tirage au sort en début de match et par changement de camps entre la 2^e et la 3^e période. Le gain du tirage au sort donne au capitaine le droit de choisir entre le coup d'envoi ou le camp.

075.56 Durée de jeu

Un match se joue en 4 périodes de 20 minutes séparées par des arrêts de jeu de 10 minutes. En aucun cas un arbitre ne peut modifier le temps de repos. Les équipes changent de camp entre la 2^e et la 3^e période. Si l'arbitre constate qu'il ne reste plus que 2 joueurs d'une équipe sur le terrain, il siffle un temps mort. Dans ce cas, il peut suspendre le match pendant 10 minutes. Une équipe ne peut bénéficier que d'un seul de ces arrêts de jeu. Si cela se reproduit, l'arbitre arrête le match officiel et le transforme en match amical.

En cas de match nul dans un match de Coupe ou de Championnat, et si cela est prévu dans le Règlement Particulier, 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 conséquence. Ils doivent noter dans le procès-verbal de match si l'heure du coup d'envoi a été respectée (voir Article 075.100).

075.57 Mise en jeu du ballon

Le match commence de la façon suivante :

Le ballon est placé au centre du terrain. Les 3 avants qui bénéficient du coup d'envoi se placent derrière la ligne médiane, leur roue avant pouvant toucher cette ligne. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la ligne du cercle de leur camp. Les gardiens de but sont dans leur zone de but respective.

Au premier coup de sifflet de l'arbitre, un joueur ouvre le jeu par un coup de pied vers l'avant. Le ballon doit couvrir une distance de 1,5 m dans le camp opposé. Il ne pourra toucher le ballon à nouveau que lorsque celui-ci aura été touché par un autre joueur. Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent avancer vers le ballon que lorsque celui-ci a été touché du pied et qu'il a parcouru une distance de 1,5 m.

075.58 Progression du ballon

Le mouvement est donné au ballon avec le pied par un joueur se trouvant en selle (moteur obligatoirement en marche), soit par une succession de coups isolés, soit par une poussée continue (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 du motocycle. 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 du ballon au centre du terrain, sur un coup franc ou une sortie de touche, doit se faire par coup de pied. Le ballon ne pourra pas être accompagné par le même joueur. Il est interdit à 2 joueurs de la même équipe de rouler à moins de 1,5 m l'un de l'autre lorsque le ballon se trouve entre eux.

075.59 Evolution des joueurs

Les joueurs ne peuvent pas évoluer sur toute la surface du terrain. La surface de hors-jeu est interdite à tous les joueurs, à l'exception du gardien de but (voir Art. 075.67/075.68). Un joueur ne peut traverser la ligne médiane alors qu'il est en possession du ballon. Il doit d'abord le laisser rouler et ne pourra le toucher à nouveau qu'après que celui-ci aura été touché par un autre joueur ou un autre motocycle.

Les joueurs peuvent faire progresser le ballon dans toutes les directions.

Une faute sera sanctionnée par un coup franc sur la ligne médiane contre le camp du joueur fautif.

075.60 Priorité de passage

Il est interdit de couper la route à un joueur en possession ou non du ballon. Un joueur en mouvement ne peut être attaqué que du côté où il contrôle le ballon. Un joueur en mouvement du mauvais côté doit laisser au joueur en possession du ballon la possibilité de se déplacer dans toutes les directions. Dans le cas de 2 joueurs prenant une direction convergente vers un même point, la priorité revient à celui qui est en possession du ballon. Est déclaré possesseur du ballon tout joueur qui le fait progresser en le poussant avec le pied ou la jambe. Ce droit s'arrête dès qu'un autre joueur a touché le ballon et en demeure maître à son tour, ou bien le fait passer à un autre joueur. Lorsqu'il attaque un adversaire en possession du ballon, un joueur ne peut toucher le ballon qu'avec le pied ou la jambe.

Un joueur en possession du ballon commet une faute s'il change volontairement de direction dans l'intention de mettre en faute son poursuivant.

075.61 Règle de l'avantage

Lorsqu'un joueur en possession du ballon, attaqué de façon irrégulière par un adversaire, conserve le contrôle du ballon, le jeu pourra ne pas être arrêté pour cette faute. Lorsque le ballon sort du terrain et que l'arbitre ne peut pas déterminer de façon exacte quelle équipe doit bénéficier de la remise en jeu, celle-ci sera effectuée par l'équipe du camp où le coup d'envoi a eu lieu.

Si un joueur attaquant ou un autre joueur de son équipe reste en possession du ballon, qu'il n'y a pas de danger s'il continue de jouer et qu'il n'a pas commis une infraction importante, l'arbitre devra appliquer la règle de l'avantage.

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.

075.62 Balle à 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 9,15 m du ballon ; les motocycles ne doivent être mis en mouvement qu'une fois que le ballon a touché le sol. Aucune balle à terre ne doit être exécutée dans la surface de réparation.

075.63 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. Le gardien dont une partie quelconque du corps sort de cette surface en cours de jeu sera sanctionné par un coup franc sur la ligne des 16,45 m parallèle au but, qui sera effectué à l'endroit le plus proche de celui où la faute a été commise. 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 de but doit remettre le ballon en jeu dans les 10 secondes. Si ce n'est pas le cas, il sera sanctionné par un coup franc contre lui sur la ligne des 16,45 m. Le ballon ne peut pas être directement rendu au gardien avant que le joueur en possession du ballon ait passé la ligne des 16,45 m. Sanction : coup franc.

075.64 But marqué

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 16,45 m du camp concerné.

Si le ballon éclate lors d'un coup franc, ce coup franc est rejoué. Si aucun but n'est marqué ou si les deux équipes en marquent le même nombre, il y a match nul.

075.65 Surface hors-jeu et règlementation

Cette surface est décrite à l'Art. 075.13.

Le tracé de cette surface équivaut à un mur : aucune partie de la moto ne peut le franchir. Cette surface est interdite à tous les joueurs, à l'exception du gardien de but. En cas d'infraction, un coup franc est tiré de la ligne des 16,45 m contre le joueur fautif. Si un but est marqué par un attaquant en infraction, ce but ne sera pas comptabilisé.

Un défenseur pénétrant délibérément dans cette surface pour sauver un but alors que le gardien est battu 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 entre délibérément dans la surface de hors-jeu ou touche le gardien de but à l'intérieur de la surface de hors-jeu, un penalty est accordé au camp adverse. Si un défenseur provoque volontairement ou non la pénétration d'un attaquant dans la surface de hors-jeu, il est sanctionné en fonction de la faute, soit par un penalty, soit par un coup franc contre son camp. Si un but est marqué pendant qu'il pénètre dans la surface hors-jeu, le but comptera pour son équipe et le penalty ou le coup franc sera annulé.

075.66 Surface de réparation et règlementation

Il s'agit d'un rectangle, dont la base est la partie de la ligne de but comprise entre 2 points placés de chaque côté du but, à 16,45 m des poteaux. Les autres côtés du rectangle sont obtenus en traçant, à partir des extrémités de la base, 2 perpendiculaires à la ligne de but, longues de 16,45 m, dont les extrémités sont jointes par une ligne parallèle à la ligne de but.

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.

075.67 Fautes

Il y a faute et motif à sanction 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 en possession ou non du ballon.

075.68 Incorrections

Un joueur ayant des ennuis de moteur ne doit pas rester sur le terrain. Il y a obstruction si un joueur de l'équipe sanctionnée, tout en respectant la distance de 9,15 m 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 tirer le coup franc. 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.

Une équipe qui quitte volontairement le terrain pendant la partie perd le match sur le score minimum de 3 - 0. Si le score est supérieur au moment où l'équipe quitte le terrain, il reste acquis.

075.70 Coup de pied de réparation

075.70.1 Fautes motivant une réparation

Les fautes suivantes, commises par un joueur dans sa propre surface de réparation, sont sanctionnées par un penalty :

- un joueur pénètre dans sa surface de hors-jeu pour sauver un but, alors que le gardien est battu. Le penalty est accordé si le but est sauvé.
- jouer le ballon avec le bras ou la main délibérément (sauf le gardien de but).
- jouer brutalement (frapper du poing ou du pied un adversaire).
- tenir ou pousser un adversaire ou sa moto dans un geste de brutalité.
- un attaquant entre délibérément dans la surface de hors-jeu **et touche le gardien de but** – le coup de pied de réparation est accordé au camp adverse.
- un joueur est attaqué par deux autres joueurs de l'équipe adverse.
- gardien sortant délibérément de sa surface de jeu pendant le match.

075.70.2 Point de réparation

Un point marqué sur une perpendiculaire (imaginaire) tracée à partir du milieu de la ligne de but, à une distance de 11 m de la ligne de but, est le point de réparation d'où les penalties seront tirés.

075.70.3 Placement des joueurs

Tous les joueurs doivent se trouver sur le terrain hors de la surface de réparation, sauf le gardien de but et le joueur qui tire le coup de pied de réparation ; les autres joueurs doivent se tenir à au moins 9,15 m du ballon.

Le gardien doit rester sur sa ligne de but, entre les poteaux. Cependant, il peut se tenir 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 doit être rejoué.

075.70.4 Exécution du penalty

Le coup de pied de réparation doit être exécuté par un joueur présent sur le terrain au moment où la faute a été 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 commise par les attaquants, par un joueur différent de celui qui frappe le ballon, le coup de pied de réparation est rejoué si un but a été marqué. Pour toute faute imputable aux deux équipes, le coup de pied de réparation est rejoué quelqu'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 arrêtée. En pareil cas, seuls peuvent rester sur le terrain le gardien de but et le joueur tirant le coup de pied de réparation.

075.71 Fautes motivant un coup franc et réglementation

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 en possession ou non du ballon.
- jouer le ballon avec les mains ou les bras en dehors de la surface de réparation (sauf le gardien de but dans la surface de hors-jeu et les joueurs qui placent leurs mains en guise de protection sur leur casque, mais ils ne sont pas autorisés à bouger les mains, sinon un coup de pied de réparation sera accordé).
- bloquer le ballon avec le motorcycle.
- porter le ballon avec la main ou le tenir entre la jambe et le motorcycle.
- jouer le ballon sans être en position assise **ou debout** sur sa machine.
- jeu dangereux. La première fois, le joueur reçoit un carton vert. En cas de récidive, l'arbitre lui présentera le carton jaune, **jaune/rouge** ou carton rouge.
- un défenseur forçant un attaquant à pénétrer dans la surface de hors-jeu.

- un joueur forçant un attaquant du mauvais côté.
- Si l'arbitre voit que l'équipe en possession du ballon n'a aucune intention d'attaquer pendant une longue période (60 sec.), l'arbitre indique au joueur en désignant sa montre qu'il va interrompre le match dans 15 secondes. La même règle s'applique pour le franchissement de la ligne médiane.
- un gardien de but conservant volontairement le ballon dans la surface de hors-jeu plus de 10 secondes.
- le gardien recevant le ballon directement en retour avant que le joueur en possession du ballon n'ait passé la ligne des 16,45 m parallèle à la ligne de but (voir Art. 075.63).
- un gardien de but quitte la surface de hors-jeu.
- 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.
- passer le ballon au gardien, puis rouler derrière le but et récupérer le ballon de l'autre côté.
- laisser présents ensemble sur le terrain un remplaçant et le joueur qu'il remplace.
- pénétrer de façon irrégulière dans la surface de hors-jeu (voir Art. 075.65).
- 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 1,50 m.
- 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 de hors-jeu en cours de match.
- commettre les fautes prévues aux Articles 075.90, 075.92, 075.94, 075.95 & 075.98.
- le joueur dans le mur n'est pas assis sur sa moto.
- un joueur garde le ballon trop longtemps sans intention de le jouer.

075.71.1 Coups francs

Tout coup franc pénétrant directement dans le but est valable. Le coup franc doit être effectué une fois que l'arbitre a posé le ballon au bon endroit et a donné un coup de sifflet. Aucun adversaire ne doit se tenir à moins de 9,15 m du ballon avant qu'il n'ait été joué.

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

Le joueur qui tire le coup franc doit être sur sa machine. Il ne peut toucher à nouveau le ballon que lorsque celui-ci a été touché par un autre joueur ou un autre motocycle. 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 peut être tiré 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 16,45 m. Le ballon est alors placé sur la ligne parallèle au but, délimitant la surface de réparation, aussi près que possible de l'endroit où la faute a été commise. Lorsqu'un coup franc est tiré par un joueur attaquant sur la ligne de la surface de réparation, alors tous les joueurs qui se trouvent dans la surface de réparation doivent rester assis sur leur motocycle et rester immobiles, jusqu'à ce que le coup franc ait été tiré.

Si un défenseur ne respecte pas cette règle, tout but marqué sera comptabilisé. 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 et n'ayant pas bougé pendant l'exécution du coup franc, tout but marqué ne sera pas pris en compte et un coup franc, à tirer de la ligne délimitant la surface de réparation, sera accordé aux défenseurs.

Lorsqu'il y a coup franc sur leur propre moitié du terrain, tous les défenseurs doivent se trouver entre le ballon et le but.

Il est possible pour un joueur de tirer le coup franc en diagonale.

075.72 Corner (coup de pied de coin)

Lorsque le ballon est envoyé derrière la ligne de but par un joueur du camp auquel appartient cette ligne, on place le ballon à l'intersection de la ligne de but et de celle délimitant la surface de réparation. Aucun adversaire ne doit s'approcher à moins de 9,15 m du ballon avant qu'il 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 de nouveau tirer le corner. Le joueur qui tire le corner ne peut toucher à nouveau le ballon que lorsqu'il a été touché par un autre joueur ou une autre moto. Les joueurs peuvent se déplacer tant qu'ils respectent la distance des 9,15 m. Aucune prolongation ne sera accordée pour l'exécution d'un corner.

075.73 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 barre transversale des buts, il revient sur le terrain.

075.74 Remise en jeu du ballon 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 doivent se tenir hors de la surface des 16,45 m, jusqu'à ce que l'arbitre ait sifflé et que le ballon soit tiré et sorti de cette surface des 16,45 m. 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 repassé directement au gardien de but.

075.75 Remise en jeu du ballon sur la ligne de touche

Lorsque le ballon est sorti en touche, un joueur de l'équipe adverse de celle du joueur qui a touché le ballon en dernier le remet en jeu depuis l'endroit où il a franchi la ligne de touche. Cette remise en jeu est effectuée par un coup de pied d'un joueur placé en dehors du terrain, moteur en marche.

Les adversaires doivent se tenir à 9,15 m de l'endroit où le ballon est remis en jeu. Ils ne peuvent pas bouger tant que le ballon n'a pas été joué et que ce dernier n'a pas parcouru une distance de 1,5 m. Un même joueur ne doit pas toucher le ballon deux fois.

Si cette remise en touche n'est pas effectuée correctement, elle sera accordée à un joueur de l'équipe adverse. Si le joueur qui remet le ballon en jeu le touche deux fois, un coup franc est accordé contre son camp.

075.76 Procès-verbal du match

Avant chaque match, l'arbitre désigné note dans son rapport les noms des joueurs, leur numéro de licence, les noms du capitaine de l'équipe et des joueurs de réserve. Après le match, il y inscrit les résultats, les faits importants et les sanctions appliquées, ainsi que toute réclamation présentée.

Le procès-verbal doit être signé par l'arbitre responsable et les 2 capitaines. Si l'un des capitaines ou les deux refusent de signer le procès-verbal, l'arbitre doit le signaler dans le procès-verbal, de façon à ce que les sanctions automatiques soient appliquées (voir Art. 075.86).

SANCTIONS AUTOMATIQUES – FONCTIONNEMENT

075.81 Sanctions automatiques

Toutes les sanctions automatiques s'appliquent pour une période de 1 an. Les FMN et les clubs doivent être informés des sanctions automatiques ; mais les dirigeants sont responsables de leur application. Toute sanction non appliquée dans le temps imparti est doublée.

Toute infraction entraînant une sanction automatique doit être consignée dans le procès-verbal et l'arbitre doit informer le directeur d'équipe des fautes et des faits, et indiquer de quel article du règlement des sanctions automatiques relève la faute. Le capitaine de l'équipe fautive doit, avant de signer le procès-verbal, inscrire : lu et approuvé.

Les faits précis doivent ensuite être consignés dans un rapport rédigé par l'arbitre ; soit au dos du procès-verbal (et non signé par le capitaine) ou dans une lettre séparée jointe au procès-verbal.

Les rapports complets doivent être envoyés dans les 24 heures à la fédération à laquelle le club ou l'équipe organisatrice est affilié(e). Les sanctions automatiques seront généralement confirmées par courrier de la FMNR. Si, pour une raison quelconque, la confirmation n'est pas envoyée, les sanctions automatiques devront tout de même être appliquées sous la responsabilité du directeur de l'équipe.

075.82 Suspensions

Conformément aux règlements de la FIM EUROPE, tout joueur, directeur d'équipe ou équipe qui a été suspendu(e) doit renvoyer sa/ses licence(s) à la FMN concernée. Elles seront retournées à la fin de la période de suspension. Tout retard dans l'envoi de la licence sera ajouté à la période de suspension.

Si l'arbitre présente un carton rouge, le joueur est suspendu pour le match en cours et le match suivant ; et s'il s'agit du match final, le joueur est suspendu pour le match suivant de Championnat d'Europe, et des sanctions supplémentaires pourront être appliquées par la FIM EUROPE.

075.83 Amendes

Les amendes doivent être payées à la FMNR dans les 15 jours qui suivent le match. Tout retard dans le paiement de l'amende entraînera une suspension, jusqu'à ce que l'amende soit payée.

Toutes les amendes mentionnées dans les articles ci-dessous doivent être appliquées par le Jury. Le Jury a le droit de prendre des mesures supplémentaires, mais uniquement en relation avec l'Art. 3.4 du Code Disciplinaire et d'Arbitrage.

075.84 Equipes ne respectant pas la présentation au public en début de match (Art. 075.54)

L'équipe doit effectuer cette présentation même si elle est incomplète (minimum 4 joueurs).

Amende : 30.- CHF par match.

075.85 Equipes ne respectant pas la présentation au public en fin de match (Art. 075.54)

L'équipe doit effectuer cette présentation même si elle est incomplète. En cas de panne de machine, le ou les coureurs(s) concerné(s) devra/devront se mettre à marcher immédiatement après le coup de sifflet final.

Amende : 30.- CHF par match.

075.86 Capitaine d'équipe refusant de se présenter en fin de match ou de signer le procès-verbal

1^{ère} infraction : suspension pour le match suivant.

2^è infraction : suspension pour 3 matches.

075.87 Equipe quittant le terrain au cours d'un match

Match perdu sur le score minimum de 3-0. Si le score est supérieur à 3-0 au moment où l'équipe quitte le terrain, ce score sera maintenu pour l'équipe restée sur le terrain. L'équipe ayant quitté le terrain est considérée comme perdante par forfait. Amende : 500.- CHF.

Si l'équipe invitée quitte le terrain, son indemnité sera bloquée. En cas de récidive, il y aura suspension et retrait des licences des joueurs et de l'équipe.

075.88 Match arrêté par l'arbitre lorsqu'un joueur refuse de quitter le terrain après en avoir reçu l'ordre

Un joueur à qui l'arbitre a donné l'ordre de quitter le terrain pour un temps déterminé ou pour toute la durée du match, et qui refuse de s'exécuter, oblige l'arbitre à arrêter le match. L'équipe de ce joueur perd le match par forfait sans préjudice aux sanctions automatiques. Ce cas est assimilé à l'article 075.87.

075.89 Comportement incorrect du directeur d'équipe ou du mécanicien envers l'arbitre

1^{ère} infraction : Amende pour l'équipe : 30.- CHF

2^è infraction : Amende pour l'équipe : 60.- CHF

3^è infraction : Amende pour l'équipe : 90.- CHF

075.90 Voies de fait d'un joueur envers l'arbitre

Suspension "sine die".

075.91 Voies de fait du directeur d'équipe et/ou du mécanicien envers l'arbitre

Suspension "sine die".

075.92 Voies de fait envers des joueurs adverses, directeurs d'équipe, mécaniciens ou spectateurs

1^{ère} infraction : suspension pour les 2 prochains matches internationaux.

2^e infraction : suspension pour les 4 prochains matches internationaux.

3^e infraction : suspension pour une année. Amende pour le joueur : 60.- CHF

En cas de conflit entre 2 joueurs, c'est l'arbitre qui règlera si besoin ce conflit.

075.93 Conduite incorrecte ou insultes envers des joueurs adverses ou directeurs d'équipe

1^{ère} infraction : Amende pour l'équipe : 30.- CHF

2^e infraction : Amende pour l'équipe : 60.- CHF

3^e infraction : joueur suspendu pour le prochain match international.
Amende pour l'équipe : 90.- CHF

075.94 Spectateurs sur le terrain

Cet article concerne le club organisateur.

Dans le cas d'un match entre 2 équipes représentant la sélection nationale, les FMN respectives des équipes devront étudier le conflit.

1^{ère} infraction : Amende pour le club : 60.- CHF.

2^e infraction : Amende pour le club : 90.- CHF
Suspension du terrain pour le prochain match international.

075.95 Spectateurs sur un terrain neutre

Cet article concerne les clubs sanctionnés conformément à l'Art. 075.96.

Amende : 200.- CHF pour le club responsable de l'organisation d'un match officiel sur un terrain neutre. Si un club est sanctionné par une suspension de terrain, il doit organiser le match sur un terrain neutre en dehors de sa localité.

075.96 Comportement incorrect d'un joueur envers les spectateurs

1^{ère} infraction : suspension pour le prochain match international.

2^e infraction : suspension pour les 2 prochains matches internationaux.
Amende pour le joueur : 30.- CHF

3^e infraction : suspension pour le reste de la saison.
Amende pour le joueur : 60.- CHF

075.97 Comportement incorrect d'un directeur d'équipe ou d'un mécanicien envers les spectateurs

1^{ère} infraction : Amende pour l'équipe : 30.- CHF

2^e infraction : Amende pour l'équipe : 60.- CHF

3^e infraction : Amende pour l'équipe : 90.- CHF

Un comportement incorrect envers les spectateurs ne peut être pris en compte que si un délégué de la fédération ou l'un des arbitres en a été témoin.

075.98 Retard

Amende pour l'équipe responsable de l'organisation du match qui commence en retard :

de 15 à 30 minutes : 30.- CHF

de 30 à 45 minutes : 60.- CHF

Pour un retard de plus de 45 minutes, le club organisateur est déclaré perdant par forfait.

075.99 Equipe arrivée en retard sur le terrain de l'équipe adverse

Equipe en retard sur le terrain de l'équipe adverse en fonction de l'horaire décidé par l'organisateur pour le coup d'envoi :

de 15 à 30 minutes : 30.- CHF

de 30 à 45 minutes : 60.- CHF

Pour un retard de plus de 45 minutes, l'équipe arrivée en retard sur le terrain de l'équipe adverse est déclarée perdante par forfait.

075.100 Joueur n'entrant pas sur le terrain par la ligne médiane

1^{ère} infraction : carton vert - 2 minutes.

2^e infraction : carton jaune - 5 minutes.

3^e infraction : carton jaune/rouge - 5 minutes sans suspension pour le prochain match.

075.101 Motocycle non conforme aux règlements

Avant le match, l'arbitre examine les motocycles et donne un avertissement à l'équipe dont une ou plusieurs machine(s) n'est/ne sont pas conforme(s) aux règlements, et donne ordre de les réparer immédiatement. Si cela n'est pas fait, la/les machine(s) non conformes seront enlevée(s).

En cas de refus, l'équipe recevra une amende de 30.- CHF et sera perdante par forfait. Motocycle(s) sans silencieux : amende pour l'équipe de 30.- CHF et exclusion immédiate.

075.102 Ballon(s) manquant(s)

Si une équipe vient sur le terrain avec un seul ballon ou aucun ballon : amende pour l'équipe de 10.- CHF par ballon manquant. Cette sanction est indépendante des sanctions sportives prévues.

075.103 Traçage manquant ou mal fait

Amende pour le club organisateur ou la FMN : 30.- CHF. Cette sanction est indépendante des sanctions prévues à l'Art. 075.16. Ces sanctions seront appliquées si, après l'examen de l'arbitre, le club organisateur ou la FMN n'y a pas remédié.

075.104 Engagements

Le club organisateur ou la FMNR devra préciser le coût des engagements sur un tableau à la caisse du stade. Si cela n'est pas fait :

1^{ère} infraction : avertissement à consigner dans le procès-verbal.

2^e infraction : amende pour le club: 30.- CHF

075.105 Matches amicaux et internationaux

Si l'indemnité due à l'arbitre n'est pas payée, le club sera obligé de la payer et une majoration de 50% sera ajoutée.

075.106 Joueurs sur la touche

Un arbitre peut sanctionner un joueur avec :

- un carton vert, exclusion du match pendant 2 minutes sans remplaçant. Un joueur ne peut recevoir que 2 cartons verts au maximum par match.
- un carton jaune, exclusion du match pendant 5 minutes sans remplaçant. Un joueur ne peut recevoir que 1 carton jaune au maximum par match.
- un carton jaune/rouge, exclusion du match pendant 5 minutes sans remplaçant. Suite à cette exclusion, le joueur concerné est automatiquement suspendu pour le reste du match.
- un carton rouge, exclusion du reste du match sans remplaçant. En conséquence de cette exclusion, le joueur concerné est automatiquement suspendu pour le prochain match international, indépendamment de toute autre sanction possible.
- Si une équipe dont le nombre de joueurs est réduit en raison d'un carton vert, jaune ou jaune/rouge prend un but, elle est autorisée à remplacer immédiatement le joueur ayant la plus petite pénalité de temps. Ceci ne s'applique pas en cas de carton rouge.

075.107 Joueurs avec suspension de licence

Une équipe disputant un match avec un joueur dont la licence est suspendue perd automatiquement le match. La durée de suspension est doublée pour le joueur suspendu.

Amende pour l'équipe : 30.- CHF (en plus de l'amende déjà reçue).

075.108 Equipe incomplète

Une équipe se présentant avec le minimum de 5 joueurs, avec les licences et 5 motos, recevra une amende de 30.- CHF pour chaque joueur et chaque moto manquante.

075.109 Match arrêté par l'arbitre lorsqu'une équipe ou les deux équipes s'abstiennent volontairement de pratiquer un jeu actif

Tout match peut être arrêté par l'arbitre, et l'une des équipes ou les deux considérée(s) comme perdante(s) par forfait après un premier avertissement, s'il est évident que l'une des équipes ou les deux équipes s'abstiennent délibérément de pratiquer un jeu actif, même si l'une des équipes est supérieure à son adversaire.

ANNEXE 076 – CHAMPIONNAT D’EUROPE DE MOTOBALL
Edition 2017

GENERALITES

076.1	Définition	28
076.2	Juridiction	28

REGLEMENTS

076.3	Participants	28
076.4	Joueurs	28
076.5	Equipement des joueurs et des équipes	28
076.6	Classement	29
076.7	Terrain	29
076.8	Ballon	29

ORGANISATION

076.9	Organisation	29
076.10	Organisateur	30
076.11	Composition d’une équipe	30

OFFICIELS

076.12	Jury International	30
076.13	Président du Jury	30
076.14	Arbitres	30
076.15	Directeur de Course.....	31

CONDITIONS FINANCIERES ET INDEMNITES

076.16	Conditions financières et indemnités	31
--------	--	----

GENERALITES

Conformément à la décision de l'Assemblée Générale de 1997, les Championnats Continentaux seront organisés par les Unions Continentales respectives.

076.1 Définition

Le Championnat d'Europe de Motoball a lieu chaque année entre équipes nationales.

076.2 Juridiction

Tous les matches de Motoball doivent être organisés en conformité avec le Code Sportif de la FIM EUROPE, l'Annexe 075 et la présente Annexe.

REGLEMENTS

076.3 Participants

Toutes les équipes nationales européennes peuvent disputer le Championnat d'Europe de Motoball.

L'organisateur fera une proposition au président du Groupe de Travail Motoball – au plus tard 8 mois avant le championnat, et le Groupe de Travail doit répondre dans un délai d'un mois.

Tout changement doit être approuvé par la CCP.

Toutes les nations participantes doivent payer à l'organisateur une caution de 2 000 € après la confirmation de participation. L'organisateur restitue la caution en même temps que la remise des primes, à condition qu'il n'y ait eu aucun problème sportif ou à l'hôtel.

076.4 Joueurs

Les joueurs ne sont autorisés à participer que s'ils sont en possession d'une licence internationale FIM Europe valable pour l'année en cours ou d'une licence 1 manifestation. Les joueurs doivent présenter :

- leur licence internationale valable pour l'année en cours ou une licence 1 manifestation. Pour recevoir une licence internationale, un joueur doit avoir au moins 16 ans.

Tous les joueurs doivent avoir un casque d'une seule couleur.

076.5 Equipement des joueurs et des équipes

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter un maillot de la même couleur, sauf le gardien de but, dont le maillot sera de couleur différente. En cas de couleurs semblables, l'une des équipes devra changer de maillots. C'est pourquoi chaque équipe doit apporter 2 jeux de maillots de couleur différente (mais pas blancs). Un tirage au sort sera effectué pour décider de l'équipe qui doit changer la couleur de ses maillots.

Les joueurs ne doivent jamais porter de blanc. Chaque joueur doit porter un numéro au dos et à l'avant de son maillot. L'équipe doit donner à ses joueurs des numéros de 1 à 10. Les numéros doivent être bien visibles. Les numéros au dos du maillot doivent avoir une hauteur minimum de 25 cm et une largeur minimum de 17 cm. La largeur du trait doit être de 5 cm.

Sur le devant, le numéro doit être fixé du côté droit et avoir une hauteur de 10 cm et une largeur de 6 cm. Les chiffres doivent être de couleur contrastante.

076.6 Classement

Le classement des matches officiels est effectué par addition des points, de la façon suivante :

- **3** points pour le vainqueur
- 1 point en cas de match nul
- 0 point pour l'équipe perdante.

En cas d'ex-aequo, le classement sera effectué de la façon suivante :

- 1) le résultat du match entre les équipes
- 2) la différence entre les buts marqués et reçus
- 3) le plus grand nombre de buts marqués
- 4) si l'égalité subsiste, il y aura une série de 4 penalties tirés par 4 joueurs différents pour chaque équipe, et ensuite 1 penalty pour chaque équipe jusqu'à ce que l'une des équipes ne marque pas le but.
- 5) Les demi-finales auront lieu entre les équipes classées 1ère et 4e, et entre les équipes classées 2e et 3e.
Les vainqueurs des demi-finales iront en finale, les perdants disputeront un match pour les 3e et 4e places.

076.7 Terrain

Les terrains utilisés pour le Championnat d'Europe doivent être recouverts de gravier ou, si cela est impossible, de pelouse ou de tartan.

076.8 Ballon

Le ballon est constitué d'une vessie en caoutchouc recouverte de cuir ou assimilé. Sa circonférence doit être de 119 cm minimum et 126 cm maximum. Son poids minimum doit être de 900 gr et 1200 gr au maximum.

Chaque équipe doit présenter 4 ballons (dont 1 ballon blanc). Si le ballon blanc n'est pas nécessaire, cela doit être précisé dans le Règlement Particulier.

ORGANISATION

076.9 Organisation

Tous les matches sont divisés en 4 périodes de 20 minutes ou comme spécifié dans le Règlement Particulier. Toutes les équipes doivent jouer les unes contre les autres.

Avant chaque match, l'hymne national des équipes participantes doit être joué.

Le premier match, ou le premier match après la cérémonie d'ouverture, doit se disputer entre le vainqueur et le perdant de l'année précédente, et si l'une de ces équipes est absente, l'équipe classée 3e ou 4e.

076.10 Organisateur

La FMNR est responsable de l'organisation.

76.11 Composition d'une équipe

Une équipe nationale de Motoball est composée de **16** personnes :

- 10 joueurs
- 2 mécaniciens
- 2 arbitres
- 1 directeur d'équipe ou entraîneur
- 1 délégué

10 joueurs peuvent jouer après présentation de leurs licences, aucun joueur supplémentaire ne pourra être désigné ultérieurement.

Une équipe peut comporter plus de **16** personnes, mais elle doit payer pour les personnes supplémentaires au-delà de **16** personnes.

Une équipe ne peut utiliser que 10 motocycles maximum par match.

OFFICIELS

076.12 Jury International

Le Jury International doit être composé de la façon suivante :

- Président du Jury (Délégué FIM EUROPE) (droit de vote)
- Membre du Jury FMNR (le Délégué de la FMN organisatrice) (droit de vote)
- 1 Délégué de chaque FMN participant au Championnat (pas de joueur) (sans droit de vote)
- Directeur de Course (droit de vote)
- Secrétaire du Jury ou Secrétaire de la manifestation (sans droit de vote)

La 1^{ère} réunion du Jury doit avoir lieu le jour qui précède le début de la compétition, et d'autres réunions auront lieu si nécessaire, mais dans tous les cas à la fin de la manifestation.

Avant le début du tournoi, les directeurs d'équipe de toutes les équipes participantes discuteront du problème de la désignation des arbitres pour les matches de Championnat d'Europe.

076.13 Président du Jury

Le Président du Jury est nommé par la FIM EUROPE.

076.14 Arbitres

Les arbitres sont nommés par les FMN participantes (2 arbitres pour chaque FMN). Ils doivent être en possession d'une licence valable pour l'année en cours. L'âge minimum pour l'obtention d'une licence internationale est 18 ans. L'arbitre ne peut pas en même temps être un Délégué ou Directeur d'équipe pendant le Championnat.

076.15 Directeur de Course

Les arbitres exercent leurs fonctions sous la responsabilité du Directeur de Course. Pendant les matches, il est responsable du Délégué FIM EUROPE. Il est également responsable, avec le Délégué FIM EUROPE, de la désignation des arbitres pour les matches, et doit consigner toutes les sanctions prises par les arbitres à l'encontre des joueurs. Il n'est pas autorisé à exercer les fonctions d'arbitre ou juge de ligne pendant le Championnat.

Pour le Championnat d'Europe de Motoball, le protocole FIM EUROPE doit être utilisé.

Le Directeur de Course doit être en possession d'une licence internationale d'arbitre, ou au moins d'une licence nationale d'arbitre.

CONDITIONS FINANCIERES ET INDEMNITES

076.16 Conditions financières et indemnités

Le promoteur devra prévoir pour **16** personnes de chaque délégation :

- L'hébergement (bed & breakfast) gratuit, à compter d'un jour avant la manifestation et jusqu'à un jour après la manifestation pour toutes les délégations.
- un repas le premier soir et le dernier soir,
- pour tous les autres repas, une attribution de 20.- CHF par personne.

En outre, les primes suivantes seront versées aux équipes selon leur classement final : (en euros)

1 ^{ère}	<u>place :</u>	<u>1 700 €</u>
2 ^e	<u>place :</u>	<u>1 350 €</u>
3 ^e	<u>place :</u>	<u>1 350 €</u>
4 ^e	<u>place :</u>	<u>1 350 €</u>
5 ^e	<u>place :</u>	<u>900 €</u>
6 ^e	<u>place :</u>	<u>900 €</u>
7 ^e	<u>place :</u>	<u>900 €</u>
	<u>Etc.</u>	

Pour le Championnat d'Europe, le promoteur devra également fournir aux délégations l'essence nécessaire pour les moteurs pour chaque match.

ANNEXE 077 – Spécificités techniques
Edition 2017

GENERALITES

0.77.01	Contrôle du bruit	32
0.77.02	Mesure du bruit	32
0.77.03	Emplacement de la machine lors du contrôle de bruit	32
0.77.04	Marquage des silencieux	33
0.77.05	Vitesse du moteur	33
0.77.06	Equation RPM	33
0.77.07	Tableau de contrôle du bruit	33
0.77.08	Moteurs ayant plus d'un cylindre	34
0.77.09	Présentation d'une machine non conforme	34
0.77.10	Après la présentation aux vérifications	34
0.77.11	Limites de bruit	34
0.77.12	Bruit environnant lors du contrôle de bruit	34
0.77.13	Instruments pour le contrôle du bruit	34
0.77.14	Réponse des instruments	35
0.77.15	Température pour le contrôle du bruit	35
0.77.16	Contrôle du bruit après la compétition	35
0.77.17	Contrôle du bruit pendant la manifestation	35
0.77.18	Guidon	35
0.77.19	Suspension	35
0.77.20	Chaîne	35
0.77.21	Garde-boue	35
0.77.22	Roues	35
0.77.23	Moteur	36
0.77.24	Frein	36
0.77.25	Guide-ballon	36
0.77.26	Papillons des gaz	36

0.77 Spécificités techniques

0.77.01 CONTROLE DU BRUIT

La limite de bruit sera contrôlée : **98 db(A) à 15m/sec.**

0.77.02

Avec un microphone placé à 50 cm du tuyau d'échappement, à un angle de 45° mesuré à partir de la ligne médiane de l'extrémité du tuyau et à la hauteur du tuyau d'échappement, mais à 20 cm au minimum au-dessus du sol. Si cela est impossible, le microphone pourra être placé à 45° vers le haut.

0.77.03

Pendant un contrôle du bruit, tout véhicule non muni d'un point mort dans la boîte de vitesses, doit être placé sur un support.

0.77.04

Une marque sera apposée sur les silencieux lorsqu'ils seront contrôlés, et il sera interdit de les changer après les vérifications, sauf pour un silencieux de rechange qui devra également être vérifié et marqué.

0.77.05

Le coureur maintiendra son moteur en marche sans vitesse enclenchée et augmentera les tours du moteur jusqu'à ce qu'il atteigne les RPM (nombre de tours par minute) requis. Les mesures doivent être prises dès que le niveau de RPM requis est atteint.

0.77.06

Les RPM dépendent de la vitesse moyenne du piston correspondant au cycle du moteur (voir le tableau Contrôle du Bruit).

Les RPM sont exprimés par l'équation suivante

$$n = \frac{30.000 \times cm}{/}$$

n = RPM exigés pour le moteur

cm = Vitesse moyenne du piston fixée en m/s

/ = Course du piston en mm

0.77.07 CONTROLE DE BRUIT - RPM

Course du piston en mm	2-temps	4-temps	Course du piston en mm	2-temps	4-temps
30	13.000	11.000	66	5.909	5.000
31	12.580	10.645	67	5.820	4.925
32	12.187	10.313	68	5.735	4.853
33	11.818	10.000	69	5.652	4.783
34	11.470	9.706	70	5.571	4.714
35	11.142	9.429	71	5.492	4.648
36	10.933	9.167	72	5.416	4.583
37	10.540	8.819	73	5.342	4.521
38	10.263	8.684	74	5.270	4.459
39	10.000	8.462	75	5.200	4.400
40	9.750	8.250	76	5.132	4.342
41	9.512	8.049	77	5.065	4.286

42	9.285	7.857	78	5.000	4.231
43	9.069	7.674	79	4.937	4.177
44	8.863	7.500	80	4.875	4.125
45	8.666	7.333	81	4.815	4.074
46	8.478	7.174	82	4.756	4.024
47	8.297	7.021	83	4.699	3.976
48	8.125	6.875	84	4.643	3.929
49	7.959	6.735	85	4.588	3.882
50	7.800	6.600	86	4.535	3.837
51	7.647	6.471	87	4.483	3.793
52	7.500	6.346	88	4.432	3.750
53	7.358	6.226	89	4.382	3.708
54	7.222	6.111	90	4.333	3.667
55	7.090	6.000	91	4.286	3.626
56	6.964	5.893	92	4.239	3.587
57	6.842	5.789	93	4.194	3.548
58	6.724	5.690	94	4.149	3.510
59	6.610	5.593	95	4.105	3.474
60	6.500	5.500	96	4.063	3.438
61	6.393	5.410	97	4.021	3.402
62	6.290	5.323	98	3.980	3.367
63	6.190	5.238	99	3.939	3.333
64	6.093	5.156	100	3.900	3.300
65	6.000	5.077			

0.77.08

Le niveau de bruit pour les moteurs ayant plus d'un cylindre sera mesuré à chaque extrémité des tuyaux d'échappement.

0.77.09

Une machine non conforme aux limites de bruit peut être présentée au contrôle une deuxième fois.

0.77.10

Au moment des vérifications, la course du piston correcte doit être inscrite de façon bien visible sur le carter moteur.

0.77.11 Limites de bruit en vigueur

Motoball : Max. **98** dB/A mesuré à 15 m/sec. À 5.000 RPM

0.77.12

Le bruit environnant ne doit pas dépasser un niveau de 90 dB/A dans un rayon de 5 mètres du moteur pendant les contrôles.

0.77.13

Les instruments employés pour les contrôles de bruit doivent être conformes aux normes internationales IEC 651, grade 1 ou grade 2.

Le sonomètre doit être équipé d'un étalon pour le contrôle et le réglage du sonomètre pendant les périodes d'utilisation.

0.77.14

Des instruments de mesure à réponse "lente" doivent toujours être utilisés.

0.77.15

Etant donné que la température a une influence sur les résultats des contrôles de bruit, tous les chiffres sont corrects à 20°C.

Pour les contrôles effectués à des températures inférieures à 10°C, il y aura une tolérance de + 1dB(A) et pour les contrôles effectués à des températures inférieures à 0°C, une tolérance de + 2 dB(A).

0.77.16 Contrôle du bruit après la compétition

Pour une compétition exigeant un contrôle final des machines avant l'annonce des résultats, ce contrôle devra inclure un contrôle du bruit au moins sur les trois premières machines du classement final. Lors de ce contrôle final, il y aura une tolérance de 1 dB/A.

0.77.17

Pour une compétition exigeant des contrôles de bruit pendant la manifestation, les machines doivent être conformes aux limites de bruit sans tolérance.

0.77.18 Guidon

La longueur du guidon doit être de 70 cm maximum, protections pour les mains incluses. Les colliers sont interdits sur le guidon. Les extrémités du guidon ne doivent pas être dirigées vers l'avant et doivent se terminer par des bouchons de caoutchouc ou une protection équivalente.

Les leviers de frein et d'embrayage doivent être éloignés de 20 mm des extrémités du guidon et doivent se terminer par une sphère ou être aplatis et optus, pour éviter tout risque de blessure. Concernant les protections des poignées, les extrémités des leviers sont libres.

0.77.19 Suspension

.

0.77.20 Chaîne

Un garde chaîne doit protéger la chaîne arrière au niveau du pignon de sortie de boîte et de la couronne de la roue arrière.

0.77.21 Garde-boue

Si la roue avant est protégée par un garde-boue, l'espace entre la roue et le garde-boue ne doit pas être supérieur à 100 mm.

Le garde-boue arrière ne doit pas se prolonger au-delà de la ligne verticale tracée à la tangente du bord arrière du pneu arrière.

0.77.22 Roues

Les **roues avant et arrière** doivent avoir un **diamètre de jante** compris entre 16" et 19". Le choix est libre pour le pneu utilisé sur la roue avant.

Les pneus arrière peuvent être de type Trial ou Speedway ou autres pneus qui ont une distance de profil inférieure aux autres.

0.77.23 Moteur

Les moteurs des motocycles de Motoball ne doivent pas dépasser 250 ccm – 2 ou 4-temps et aussi motos électriques.

Le moteur doit être équipé d'un silencieux. Le nombre de décibels ne doit pas dépasser la limite spécifiée à l'Article concerné (98dBA).

Si un motocycle perd son silencieux, il doit immédiatement quitter le terrain.

0.77.24 Frein

Les motocycles doivent être équipés d'un frein avant commandé par un levier sur le guidon.

Le frein arrière doit être commandé par 2 pédales (1 pédale droite et 1 pédale gauche).

0.77.25 Guide-ballon (voir diagramme la + 1b)

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 (pédales de frein, levier de mise en marche, etc.) ne puisse dépasser le moteur. Un deuxième système de guide-ballon est autorisé, appelé système mécanique des arcs (voir diagrammes la) et lb).

Pour les deux systèmes de guide-ballon, la largeur maximum est de 440 mm.

0.77.26 Papillons des gaz

Les papillons des gaz doivent se fermer d'eux-mêmes afin que la machine ralentisse ou s'arrête en cas de chute.