

## CHAPITRE IX

# POLO-VELO CYCLE-BALL CYCLISME ARTISTIQUE

Deux sports assimilés au cyclisme, régis par les règlements de la F.F.C., sont le polo-vélo et le cycle-balle.

Sous cette même égide, réside le cyclisme artistique.

Méconnus, presque inconnus dans beaucoup de régions de France, ces formes d'expression cycliste ont, pour les écoles cyclistes, l'énorme avantage de garder la quintessence de l'exercice physique de l'enfant : LE JEU.

Elles entrent dans le cadre d'une orientation complémentaire et diversifiée tout en gardant l'instrument essentiel : LE CYCLE.

C'est là l'idéal et les responsables d'écoles de cyclisme devraient en faire un des objets principaux de leur programme. Une grande part de nos desiderata est à ce niveau réunie : adresse, affinement des réflexes, insertion de l'espace et du temps, vitesse d'exécution, temps d'effort et de récupération alternés, esthétique du geste, sens de l'équilibre...

Des rencontres et championnats inter-écoles, comme pour les autres jeux et exercices pourront être organisés. Un titre régional, national, récompenserait les meilleurs, créant l'émulation.

## 1) POLO-VELO

Le terrain de jeu est identique à celui du football et du rugby.

Le ballon, introduit entre les poteaux de buts, compte également un but.

Les dimensions du terrain peuvent être réduites à 80 mètres sur 40.

### **Zone de séparation**

15 mètres sur 7 mètres de large.

### **Point de penalty**

10 mètres des buts (ligne de fond).

### **Ballon**

Celui du football.

### **Maillets**

Le ballon est dégagé au maillet, de la main droite ; cet instrument ne doit pas dépasser un mètre de long.

### **Développement**

Le développement des cycles, officiel, est de 3,50 m. Il va de soi que les élèves des écoles de cyclisme ne peuvent pas posséder un vélo spécial.

Par contre, c'est là l'occasion de veiller aux normes réglementaires de sécurité. Les papillons sont remplacés par des boulons ou blocage ou encore obturés et émoussés par des morceaux de liège ou d'étoffe collés et maintenus à la guidoline. Guidon et potence seront soigneusement bouchés.

### **Joueurs**

Ils sont au nombre de cinq (trois avants, un arrière, un gardien de but).

### **Durée du match**

Elle est de soixante minutes avec mi-temps de cinq à dix minutes.

### **Coup d'envoi**

La balle est placée au centre. Les joueurs, pied à terre, restent à leur place respective.

Le ballon ne peut être frappé que par le joueur monté sur sa bicyclette.

Le premier coup de maillet n'autorise pas de second coup avant qu'un autre joueur n'ait frappé la balle.

### **Droit de passage**

Le droit de passage est donné au joueur qui suit le ballon ou à défaut à celui qui en est le plus près.

### **Rencontres**

Quand deux joueurs viennent de directions opposées sur le ballon en jeu, chacun d'eux l'abordera à sa droite.

Lorsque deux joueurs du même camp avancent côte à côte, en protégeant la balle, placée entre eux deux, le joueur qui a la balle à sa gauche doit s'écarter si un adversaire vient à leur rencontre, et laisser la place libre à ce dernier.

### **Fautes**

Toute violation du règlement est déclarée faute. Les fautes suivantes sont pénalisées d'un coup franc :

1) Le fait de bousculer un joueur et de l'épauler dangereusement ;

- 2) Le fait de charger un joueur n'ayant pas la balle ;
- 3) Le fait d'arrêter ou prendre la balle avec les mains ;
- 4) Le fait de frapper la balle lorsqu'un des pieds du joueur touche le sol ;
- 5) Le fait de porter la balle avec le maillet ou le corps ;
- 6) Le fait de prendre la balle devant ou à travers la bicyclette d'un adversaire ;
- 7) Le fait d'attaquer un adversaire sur sa gauche ;
- 8) Le fait de couper dangereusement un joueur ;
- 9) Le fait de zigzaguer devant un joueur ayant droit de passage ;
- 10) Le fait de s'arrêter devant un joueur en possession de la balle (exception faite pour le gardien de but dans la surface de réparation) ;
- 11) Le fait de projeter sa bicyclette, son maillet ou un objet quelconque sur la balle afin de l'arrêter ;
- 12) Le fait de frapper la balle dans la roue d'un adversaire si celui-ci a engagé sa roue entre le joueur et sa balle ;
- 13) Le fait de dresser son vélo devant un adversaire ;
- 14) Le fait de jouer la balle avec le pied ;
- 15) Le fait de monter à vélo d'une façon dangereuse pour les autres joueurs, par exemple, retourner le guidon ;
- 16) Le fait de frapper violemment sur le maillet d'un joueur en possession de la balle ;
- 17) Le fait de retenir le maillet de son adversaire, à moins que ce dernier ne soit en train de frapper le ballon ;
- 18) Le fait pour le gardien de but, de venir frapper la balle dans le camp adverse (après avoir dépassé la ligne médiane) ou d'y faire acte de jeu (par exemple, en gênant son adversaire) ;
- 19) Le fait pour le possesseur du ballon de se passer le ballon à gauche, s'il est attaqué par un adversaire.

Toute obstruction estimée par l'arbitre dommageable pour l'adversaire sera pénalisée par un coup franc.

Pour toute faute commise par un joueur de la défense dans

la zone de réparation, l'arbitre infligera un penalty au camp du joueur fautif.

Si l'arbitre estime la faute partagée, il remettra le ballon en jeu en chandelle, tourné vers le milieu du terrain et entre deux joueurs des camps opposés au point où s'est produit l'incident, sauf si cet incident s'est produit dans la surface de réparation, auquel cas la chandelle sera faite sur la ligne des 10 mètres. La balle ne peut alors être touchée par les joueurs qu'après un rebond.

- Pour plus de détails, consulter « La réglementation du cyclisme français ».

## 2) CYCLE-BALLE

Le cycle-balle peut se jouer en salle ou sur pelouse.

### **Nombre de joueurs**

Deux joueurs par équipe.

### **Terrain de jeu**

Rectangulaire, long de 15 mètres et large de 12 mètres de préférence. Des virages supplémentaires à la surface de jeu sont aménagés de chaque côté des buts, rendant l'ensemble ovalaire et agrandi jusqu'à 17 mètres maximum.

### **Buts**

Identiques au football.

### **Surface de réparation et surface de défense**

La surface de réparation sera tracée comme suit : depuis le