

RÈGLEMENT DU POLOWHEEL

Collectif Polowheel France

Préambule

Regroupement d'équipes, de clubs et de joueurs de Polowheel en France, réunis autour d'une pratique commune. Né de la collaboration entre les équipes de Nantes, Sénart, Limoges et Le Mans, ce collectif a pour objectifs :

- D'harmoniser les règles de jeu,
- D'organiser des rencontres et des événements,
- De représenter la discipline auprès des partenaires et institutions,
- De favoriser le développement du Polowheel sur tout le territoire.

Le collectif fonctionne sans statut juridique, sur la base d'une collaboration ouverte entre clubs.



Introduction

Le Polowheel est un sport d'équipe mêlant technique, mobilité et stratégie. Il se joue entre deux équipes de trois joueurs et/ou joueuses, sans poste fixe.

Chaque participant évolue à l'aide d'une gyroroue pour se déplacer et utilise un maillet pour contrôler, transmettre la balle et tenter de marquer. Un match se joue en 10 ou 15 minutes ou jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 5 buts.

Principes fondamentaux :

- Le pied à terre est interdit pendant le jeu : tout joueur mettant pied à terre écope d'une pénalité (aller faire le tour des plots centraux)
- Il est interdit de s'appuyer ou de se tenir aux bords du terrain, si ceux-ci existent.
- L'appui sur le maillet est autorisé.
- Il est strictement interdit de stationner devant le but : le Polowheel est un sport de mouvement permanent, valorisant le jeu fluide et dynamique.*
- *Il est toléré d'avancer lentement devant le but (sans aide du maillet) ou de faire 1 mouvement de pendule qui équivaut à repartir en arrière. Au-delà, il faut sortir de la zone de but (arc de cercle devant le but)

Le terrain

Les matchs se déroulent sur un terrain doté de deux buts, d'une dimension idéale de 40 mètres de long par 20 mètres de large, avec un sol dur (bitume, béton...). Le Polowheel est avant tout un sport urbain, adaptable aux configurations locales. La ligne de buts se situe à 2m de la ligne de fond de terrain.

Esprit du jeu et cadre réglementaire

Les règles du Polowheel sont conçues pour des matchs équilibrés, entre équipes de niveau similaire. Ce sport étant encore en développement, le plaisir du jeu et l'esprit d'adaptation locale restent centraux. Il est donc possible d'adapter certaines règles selon les conditions de pratique (terrain, effectif, public, niveau...).

Cependant, le règlement présenté ici constitue la référence harmonisée, appliquée lors des rencontres officielles entre clubs de lieux différents.

Composition d'équipe

Une équipe est composée de 3 joueurs titulaires, avec jusqu'à 2 remplaçants. Mixte ou pas.

- Les remplacements peuvent s'effectuer en cours de match, seule règle à respecter, il ne doit jamais y avoir plus de 3 joueurs de la même équipe sur le terrain.
- Chaque joueur doit porter un maillot ou un dossard de couleur identifiée, avec un numéro ou une lettre distincte, afin de faciliter l'arbitrage.

Tous les joueurs sont amenés à attaquer, défendre et marquer : il n'existe pas de poste (de gardien ou autre). Libre à chaque équipe d'élaborer ou non une stratégie avec des attaquants et défenseurs...



Engagement (début du match)

1. Positionnement initial

Au début de l'engagement, les deux équipes doivent être positionnées derrière leur ligne de but

2. Déclenchement du jeu

● L'engagement est lancé par le coup de sifflet de l'arbitre. (principe de base)

● S'il n'y a pas d'arbitre, l'engagement est effectif au moment de la première passe du camp qui engage.

3. Pour qu'un but soit valable

Une passe (minimum) dans la moitié de terrain adverse est obligatoire. *

Il est interdit de traîner la balle plus de 2s (traîner la balle = bloquer la balle entre le maillet et le sol par la partie creuse du maillet). La maîtrise avec le bout plat du maillet est autorisée sans limite de temps.

Pour être valide un but doit se faire avec une des extrémités de la tête de maillet. (creux ou plat). Un but mis avec la partie rateau du maillet n'est pas valide. cf schéma du maillet en Annexe

Il n'y a pas de mi-temps et ni de changement de terrain. Pas de match nul, en cas d'égalité, l'arbitre lancera le but en or.

Un joueur B qui défend son but B, s'il met la balle dans son camp (volontairement ou non) le but est valide. Si un joueur A tire, et que la balle rebondit sur la roue d'un joueur B et rentre dans le but B le but est valide (si le joueur A remplit les conditions pour valider un but : passe ou contre attaque)

*sauf si on est dans la situation de la contre attaque, cf article contre attaque

Contre-attaque

1. Définition

Une contre-attaque est une action où un joueur récupère la balle [à l'adversaire] dans le camp adverse*. Elle permet un tir direct au but (valide) sans passe [à un coéquipier] préalable.

Conditions de la contre attaque : - La balle est dans le camp adverse, la balle est possédée par l'équipe adverse, la balle est interceptée dans le camp adverse.

En résumé, si l'adversaire contrôle la balle dans son camp et si je parviens à lui prendre, je peux aller marquer directement sans faire de passe.

*Zone adverse = Zone B si je suis joueur A, ou zone A si je suis joueur B.



Sortie latérale et remise en jeu

(Cette règle et la règle de sortie de fond de terrain s'adaptent à la pratique des clubs, aucune équipe en France ne possède de terrain avec des bordures)

Lorsqu'une balle sort par les côtés du terrain (lignes latérales), elle est remise en jeu par une touche :

- La touche est accordée à l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier.*
- Le joueur effectuant la remise en jeu peut :
 - o repartir seul avec la balle **, ou
 - o faire une passe à un coéquipier.
- la touche se fait depuis le point de sortie (jamais en aval)

Le joueur qui défend ne doit pas pouvoir être touché par le maillet bras tendu du joueur qui engage

*c'est le dernier contact avec un maillet qui permet de trancher, un joueur A frappe la balle avec son maillet, la balle rebondit sur la roue d'un joueur de l'équipe B et sort en touche, on considère que c'est l'équipe A qui a sorti la balle et l'équipe B qui a la touche.

** mais dans ce cas il faut obligatoirement une passe en zone adverse pour que le but soit validé/ on ne peut pas aller mettre un but sans faire de passe en partant d'une touche.

Sortie indéterminée : en cas de frappe de la balle en simultanée par 2 maillets rendant impossible de déterminer quel est le dernier maillet à avoir touché la balle, la touche est accordée au camp du côté duquel la balle est sortie. Sortie latérale indéterminée en zone A = la balle revient à l'équipe A.

2. Limite en zone adverse – Objectif collectif

Si une équipe (équipe B) obtient une touche dans le camp adverse (zone A) :

- Le joueur effectuant la touche peut repartir seul, mais ne peut pas marquer un but directement sans avoir effectué au préalable au moins une passe à un coéquipier.
- Cette règle s'applique même si le joueur a récupéré la balle dans le cadre d'une contre-attaque : la passe reste obligatoire pour valider un but.

3. Esprit de la règle

Cette disposition vise à :

- Préserver l'aspect collectif du jeu,
- Favoriser l'inclusion et la participation active des coéquipiers,
- Éviter une accumulation de situations de jeu individuel, notamment si la règle de la contre-attaque est également autorisée.

Sorties en fond de terrain

1. Règle générale

Lorsque la balle sort par la ligne de fond du terrain : Elle est rendue à l'équipe à qui appartient le but situé du côté de la sortie. (Une balle qui sort en fond de terrain A revient automatiquement à l'équipe A)

- Les sorties volontaires en défense ou les laissons-sortir sont autorisés.
- Une sortie volontaire sans intention défensive claire peut être sanctionnée, à l'appréciation de l'arbitre (anti-jeu ou tactique abusive).

2. Remise en jeu

- Si sortie côté B, Les joueurs de l'équipe A doivent rester derrière la ligne médiane.
- Ils sont autorisés à la franchir dès que la balle franchit la ligne de but
- En compétition, la ligne médiane doit être clairement marquée ; en loisir, un usage souple et fair-play est toléré.

* Les sorties de fond de terrain offensives (volontaire) sont à limiter.

Les contacts au Polowheel

1. Maillet contre maillet

- Autorisé : lever le maillet adverse de bas en haut (hook).
- Interdit : frapper de haut en bas, ou taper le maillet avec force, ni de crocheter le maillet de l'autre en dehors d'une reprise de balle. (on joue la balle pas le maillet)
- Strictement interdit : Utiliser le maillet pour bloquer un adversaire, gêner le passage ou le jeter sous la roue (pénalité ou exclusion).

2. Contacts physiques

- Tolérés s'ils sont modérés : épaules, coudes, cuisses.
- Interdit et sanctionné : tout contact volontaire visant à faire tomber un adversaire.
- Roue contre roue : interdit, dangereux.

3. Comportement attendu

- Chaque joueur doit privilégier l'évitement plutôt que le contact.
- En cas de contact excessif ou comportement dangereux, l'arbitre peut :
 - o Siffler une pénalité,
 - o Prononcer l'exclusion immédiate du joueur fautif.

4. Hauteur de la balle

En temps normal la balle doit rester au sol ou à ras du sol (l'objectif est de prévenir les maillets qui peuvent partir dans les dents...)

Le lob est autorisé si maîtrisé (lob = saut de balle d'une hauteur de roue maximum)

rappel : le maillet ne doit pas dépasser la taille

Pénalités

En cas de pénalité, le ou les joueurs concernés devront aller faire le tour de la zone de pénalité. (l'intersection entre le bord du terrain et la ligne du milieu de terrain) pour pouvoir revenir dans la partie. cf schéma du terrain en Annexe

Équipements

1. Gyroroue

- Gyroroue = roue électrique / monocycle électrique (termes équivalents).
- Taille recommandée : 16 pouces (maniabilité et sécurité).
- Taille autorisée : de 14 à 18 pouces (18 non recommandée pour le jeu).
- Obligatoire :
 - o Coupure moteur automatique en cas de chute latérale.
 - o Tiltback et bip sonore pour avertissements de vitesse ou inclinaison excessive.
 - o Vitesse bridée à 20 km/h pour avoir une égalité entre les joueurs et ne pas favoriser une équipe qui jouerait avec des roues puissantes.

2. Maillet

- Composé de :
 - o Un shaft (bâton) en aluminium,
 - o Une tête en plastique dense possédant à ses extrémités une partie plate et une partie creuse
- Longueur autorisée : 80 à 110 cm.
- Tête : 12 à 15 cm de large, diamètre de 63 mm. (principe de base)
- Poignées : grip de golf ou guidoline autorisées pour le confort.

3. Balle

- Type : plastique semi-rigide, diamètre 67 mm.
- Équivalent des balles de hockey de rue (street hockey canadien, bike polo).

4. Buts

Idéalement 150x60cm, sinon 90x70cm ou en fonction du matériel disponible.

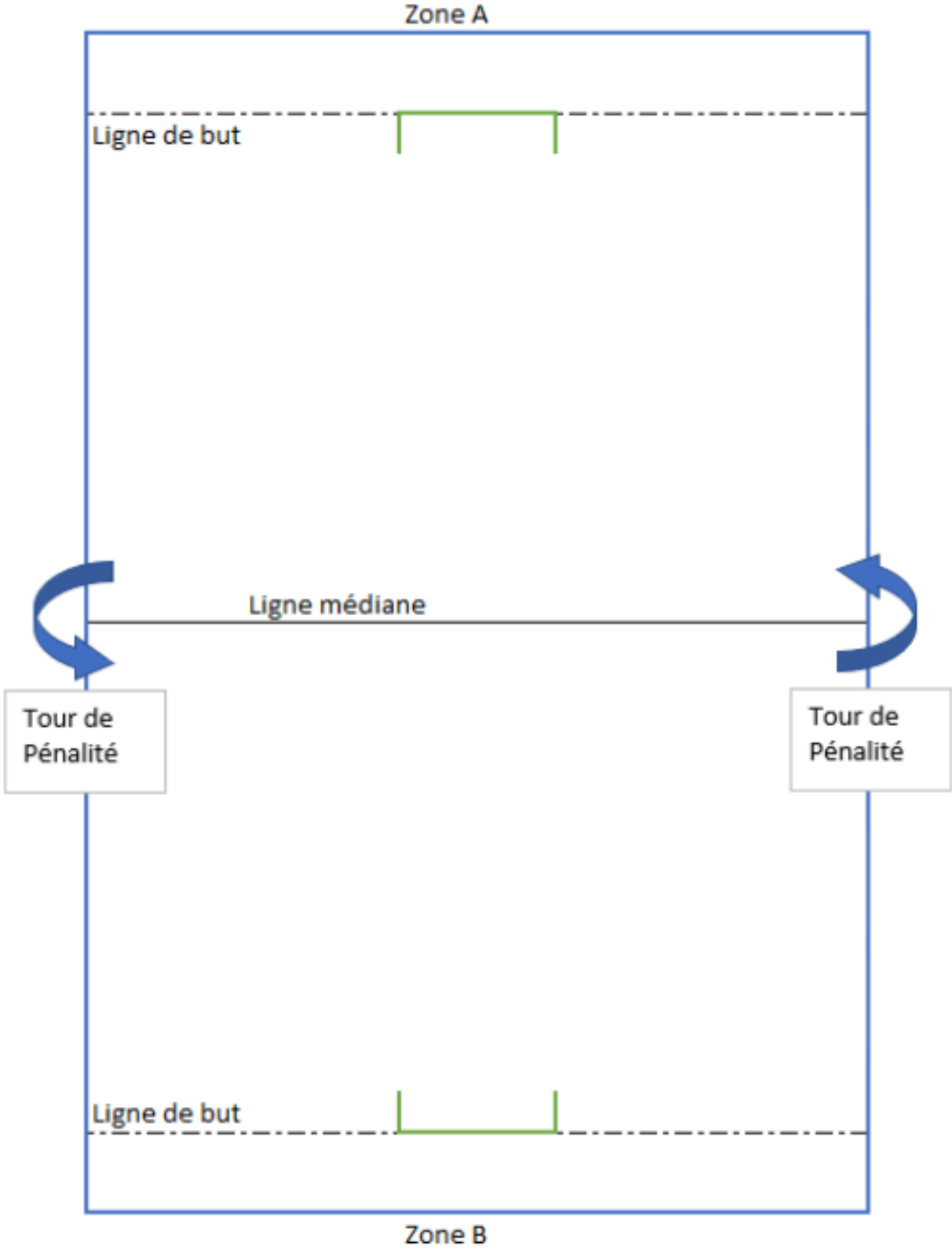
5. Protections

- Obligatoires en match : casque.
- Fortement recommandées : coudières, genouillères, gants/protège-poignets



Annexes

Plan du terrain



L'espace total de jeu est délimité par le trait bleu

Annexes

Le Maillet

