

Fédération France Monocycliste

Règles officielles 2004



Copyright © 2004 Fédération France Monocycliste et les traducteurs.
Tous droits réservés.

Traducteurs et rédacteurs (par ordre alphabétique) :
Laurent Domenech-Cabaud, Olivier Dupré, Pierre Fabry,
Marielle Guirlet, Hervé Hénaff, Julien Monney,
Gilles Perié, Philippe Quaglia, Jérôme Rodriguez

version 7 du 26-10-2004

Table des matières

TABLE DES MATIÈRES	2
1 - GÉNÉRALITÉS ET DÉFINITIONS.....	8
1.1 - A propos des règles officielles de la FFM	8
1.1.1 - Différences avec les règles IUF	8
1.1.2 - Mise à jour des règles.....	8
1.2 - Marges de manœuvre des organisateurs	9
1.2.1 - Groupes d'âge.....	9
1.2.2 - Récompenses	9
1.2.3 - Sponsors.....	9
1.2.4 - Diffusion des dates et des règles applicables.....	9
1.3 - Noms et terminologie.....	10
1.4 Archivage des records	10
1.5 - Formulaire d'inscription	10
1.6 - Edition du programme.....	10
1.7 - Infrastructure pour la course.....	10
1.8 - Infrastructure pour l'artistique	10
1.8.1 - Matériel et équipement.....	11
1.9 - Formation des officiels	11
1.10 - Devoirs et Responsabilités des participants	11
1.10.1 - Course	11
1.10.2 - Artistique	11
1.10.3 - Responsabilité de chacun	11
1.10.4 - Connaître le règlement	11
1.10.5 - Participer est un privilège.....	11
1.11 - Définitions.....	12
1.12 - Officiels d'une manifestation	13
1.12.1 – Officiels pour la course.....	13
1.12.2 – Officiels pour l' Artistique	14
2 - ATHLÉTISME	15
2.1 - Catégories possibles.....	15
2.2 - Monocycles autorisés.....	15
2.2.1 - Diamètre de roue pour la course	15
2.2.2 - Longueur de manivelle	16
2.3 - Equipements de protection.....	16

2.4 - Le départ.....	16
2.4.1 - Appel des concurrents	16
2.5 - Faux départ	16
2.6 - L'arrivée.....	16
2.6.1 - Pénalité de déséquilibre sur la ligne d'arrivée	17
2.7 - Utilisation des couloirs	17
2.7.1 - Courses sans couloir.....	17
2.8 - Attribution des couloirs	17
2.9 - Mélange de groupe d'âge dans les séries.....	17
2.10 - Le dépassement	17
2.11 - Descente Involontaire.....	18
2.12 - Assistance des coureurs.....	18
2.13 - Conduite interdite.....	18
2.14 - Réclamations	18
2.15 - Courses spéciales.....	18
2.15.1 - Un pied.....	18
2.15.2 - Marcher sur la roue (Wheel walk)	18
2.15.3 - Course d'obstacles	18
2.15.4 - 50 m en arrière	19
2.15.5 - 10 m course de lenteur.....	19
2.15.6 - 10 m course de lenteur en arrière.....	19
2.15.7 - 10 m course de lenteur en girafe	20
2.15.8 - Relais.....	20
2.15.9 - Course de roue ultime.....	20
2.15.10 - En jonglant.....	20
2.15.11 - Tout-terrain	20
2.15.12 - Trial.....	20
2.15.13 - Course de montée	20
2.15.14 - Marathon.....	20
2.16 - Coasting et Gliding	20
2.17 - Saut en hauteur et en longueur	21
2.17.1 - Saut en hauteur	21
2.17.2 - Saut en longueur	21
3 - ARTISTIQUE	23
3.1 - Catégories	23
3.2 - Principes.....	23
3.2.1 - Technique individuel.....	23
3.2.2 - Libre individuel	24
3.2.3 - Créatif.....	24
3.2.4 - Libre en double	25
3.2.5 - Le libre en groupe.....	25
3.3 - Dimensions des aires d'évolution.....	25

3.4 - Ordre des passages	25
3.4.1 - Appel des compétiteurs	26
3.4.2 - Mise en place	26
3.4.3 - Démarrage de la prestation.....	26
3.4.4 - Option sans signal sonore.....	26
3.4.5 - Interruption de notation.....	26
3.4.6 - Fin de la prestation	26
3.4.7 - Préservation de l'aire d'évolution	27
3.4.8 - En cas de dégradation.....	27
3.4.9 - Musique.....	27
3.4.10 - Annonce des résultats	27
3.4.11 - Réclamations.....	27
3.5 - Juges (Libre et Créatif).....	27
3.5.1 - Choix des juges.....	27
3.5.2 - Les juges ne peuvent changer en cours de compétition	28
3.5.3 - Evaluer la performance des juges	28
3.5.4 - Notations	28
3.6 - Artistique Libre	28
3.6.1 - Note technique	28
3.6.2 - Note de présentation	30
3.6.3 - Libre en double.....	31
3.6.4 - Libre en groupe.....	31
3.7 - Artistique Créatif.....	32
3.7.1 - Zone d'évolution.....	32
3.7.2 - Originalité et Créativité (50%).....	32
3.7.3 - Technique (25%)	32
3.7.4 - Style, accessoires et autres techniques.....	33
3.8 - Artistique Technique.....	33
3.8.1 - Surface et marquage au sol.....	33
3.8.2 - Exemples.....	34
3.8.3 - Montées, transitions et sur place	34
3.8.4 - Position du corps	34
3.8.5 - Descente de monocycle.....	35
3.8.6 - Assistance aux compétiteurs	35
3.8.7 - Formulaire de notation	35
3.8.8 - Figures à réaliser.....	35
3.8.9 - Ordre des figures	35
3.8.10 - Remplir le formulaire de notation.....	35
3.8.11 - Score de départ	35
3.8.12 - Jugement	35
3.8.13 - Pénalités de difficulté	36
3.8.14 - Pénalités d'exécution.....	36
3.8.15 - Totalisation du score	37
3.9 - Listes des figures pour l'Artistique Technique.....	38
3.9.1 - Généralités	38
3.9.2 - Description des figures	39
3.9.3 - Illustrations des figures	50
3.9.3 - Notation des figures.....	51
4 - HOCKEY.....	62
4.1 - Terrain de jeu.....	62
4.1.1 - Dimensions	62
4.1.2 - Buts	62

4.1.3 - Marques.....	62
4.2 - Equipes.....	63
4.2.1 Nombre de joueurs.....	63
4.2.2 - Habillement.....	63
4.3 - Equipement.....	63
4.3.1 - Monocycles.....	63
4.3.2 - Crosses.....	63
4.3.3 - Balle.....	63
4.4 - Pénalités.....	63
4.4.1 - Coup franc.....	63
4.4.2 - 6,50 m.....	64
4.4.3 - Prison.....	64
4.4.4 - But de pénalité.....	64
4.5 - Déroulement du jeu.....	64
4.5.1 - Durée de jeu.....	64
4.5.2 - Rouler avec le monocycle.....	64
4.5.3 - Contact avec la balle.....	64
4.5.4 - Engagement.....	64
4.5.5 - Redémarrage après un but.....	65
4.5.6 - Balle hors du terrain.....	65
4.5.7 - Déplacement du but.....	65
4.5.8 - Balle dans les rayons.....	65
4.6 - Fautes.....	65
4.6.1 - Considérations générales.....	65
4.6.2 - Priorité de passage.....	65
4.6.3 - Crosse sous le monocycle.....	65
4.6.4 - Crosse dans le monocycle.....	65
4.6.5 - Fautes intentionnelles.....	66
4.7 - Tirs au but.....	66
4.7.1 - Tirs au but avec les bras ou les mains.....	66
4.7.2 - Tirs de loin.....	66
4.7.3 - Tir à travers les filets.....	66
4.8 - Règles de sécurité.....	66
4.8.1 - Lancer de crosse.....	66
4.8.2 - Manche de la crosse.....	66
4.8.3 - Embout de la crosse.....	66
4.8.4 - Blessures.....	66
4.9 - Arbitrage.....	66
4.9.1 - Les arbitres.....	66
4.9.2 - Le secrétaire.....	67
4.9.3 - Le chronométrateur.....	67
4.9.4 - Généralités.....	67
4.9.5 - Avant le jeu.....	67
4.9.6 - Interprétation des règles.....	67
4.10 - Gestuelle des arbitres.....	68
5 - BASKET.....	70
5.1 - Préambule.....	70
5.1.1 - Définitions.....	70

5.2 - Terrain de jeu.....	70
5.3.1 - Lignes et dimensions	70
5.3.2 - Equipement	73
5.3 - Les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire.....	77
5.3.1 - Les arbitres.....	77
5.3.5 - Le marqueur.....	78
5.3.6 - Le chronométrateur	79
5.4 - Équipes.....	79
5.4.1 - Définition	79
5.4.2 - Règle	79
5.4.3 - Joueurs et remplaçants.....	79
5.4.4 - Blessure.....	80
5.4.5 - Le capitaine.....	81
5.4.6 - Les entraîneurs.....	81
5.5 - Le jeu.....	81
5.5.1 - Temps de jeu, résultat nul et prolongations.....	81
5.5.2 - Commencement de la rencontre.....	82
5.5.3 - Statut du ballon.....	82
5.5.4 - Position d'un joueur et d'un arbitre	82
5.5.5 - Entre-deux.....	83
5.5.6 - Comment jouer le ballon	84
5.5.7 - Contrôle du ballon	84
5.5.8 - Joueur tirant au panier	84
5.5.9 - Panier réussi.....	85
5.5.10 - Remise en jeu de l'extérieur du terrain	85
5.5.11 - Temps-mort d'équipe.....	86
5.5.12 - Remplacements.....	87
5.5.13 - Fin de période ou de rencontre.....	88
5.6 - Violations	88
5.6.1 - Joueur ou ballon hors des limites du terrain	88
5.6.2 - Dribble	89
5.6.3 - Le rouler.....	89
5.6.4 - Quatre secondes	89
5.6.5 - Joueur étroitement marqué.....	90
5.6.6 - Huit secondes.....	90
5.6.7 - Ballon retournant en zone arrière.....	90
5.6.8 - Intervention sur le panier et intervention sur le ballon	91
5.7 - Fautes	91
5.7.1 - Contact	92
5.7.2 - Faute personnelle.....	92
5.7.3 - Principe du cylindre.....	93
5.7.4 - Position légale de défense	94
5.7.5 - Marquer un joueur qui contrôle le ballon	94
5.7.6 - Joueur en l'air.....	94
5.7.7 - Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon.....	95
5.7.8 - Ecran	95
5.7.9 - Obstruction.....	95
5.7.10 - Toucher un adversaire avec la main ou le bras.....	96
5.7.11 - Double faute.....	96
5.7.12 - Faute antisportive	97
5.7.13 - Faute disqualifiante	97
5.7.14 - Règles de conduite.....	97
5.7.15 - Faute technique d'un joueur	98
5.8 - Lancers francs.....	99

5.8.1 - Principe de base	99
5.8.2 - Définition	99
5.8.3 - Les joueurs dans les espaces le long du couloir des lancers francs	100
5.9 - Erreurs rectifiables.....	102
5.9.1 - Définition	102
5.9.2 - Procédure	102
5.9.3 - Exceptions.....	103
5.10 - Gestuelles des arbitres.....	104
6 - TRIAL	109
6.1 - Définition	109
6.2 - Les zones	109
6.3 - Les points	109
6.4 - Les observateurs	110
6.5 - Cartes de score	110
6.6 - Durée de la compétition	110
6.7 - Catégories	111
6.7.1 - Participation de l'architecte du circuit	111
6.8 - Conception des monocycles	111
6.9 - Sécurité.....	111
6.10 - Responsabilités des compétiteurs	111
6.11 - Réclamations.....	112
6.12 - Conseils aux architectes de zones	112
6.12.1 - Concevoir les zones.....	112
6.12.2 - Conseils pour la valeur en points des zones	113
6.13 - Egalités	114
6.14 - U-rating.....	114
6.14.1 - Généralités	114
6.12.2 - Table de référence	114
7 - NIVEAUX IUF.....	117
7.1 - Eligibilité.....	117
7.2 - Explication des figures	117
7.3 - Montées	117
7.4 - Reconnaissance d'un niveau.....	117
7.5 - Niveaux.....	117

1 - Généralités et définitions

Ces règles sont une traduction et une adaptation des règles IUF 2004. L'IUF est la Fédération Internationale de Monocycle. Pour des informations sur l'IUF et pour trouver les documents originaux en anglais, référez-vous au site Internet <http://www.unicycling.org/IUF>.

1.1 - A propos des règles officielles de la FFM

Le but de ce recueil de règles est d'encadrer toute compétition sanctionnée par la FFM. Il peut servir d'aide pour d'autres compétitions.

Toutes les compétitions de la FFM doivent suivre exclusivement ces règles. D'autres règles peuvent être ajoutées pour des situations spécifiques, mais elles ne doivent pas supplanter les règles de la FFM sans l'accord préalable du comité directeur de la FFM. Toutes les règles supplémentaires doivent être publiées bien avant les compétitions, de préférence jointes au bulletin d'inscription.

Des organisations monocyclistes locales peuvent avoir leurs propres règles et utiliser celles de la FFM totalement ou seulement en partie. Dans les compétitions locales, ce seront ces règles qui seront appliquées.

1.1.1 - Différences avec les règles IUF

Les principales différences entre les présentes règles et les règles IUF sont :

- La numérotation : Bien que suivant l'ordre des sections des règles IUF (hormis les exceptions décrites ci-dessous), la numérotation est différente.
- L'ordre des rubriques :

Pour la section Artistique, nous avons réorganisé l'ordre des sections afin d'avoir les généralités d'abord, puis le Libre et le Créatif (dont le mode de jugement est similaire), puis toutes les sections concernant le Technique. Par ailleurs, nous avons préféré mettre la description et l'illustration des figures avant leur notation.

Nous avons mis le chapitre sur les Officiels d'une Manifestation dans le chapitre Généralités.

- Le contenu des rubriques : Le chapitre Basket est plus riche que celui de l'IUF car il comprend les règles du Basket piéton.

Le reste du contenu est une traduction fidèle du texte de l'IUF. Si vous vous entraînez selon ces règles, vous n'aurez pas de surprise aux championnats du Monde...

1.1.2 - Mise à jour des règles

Les règles de la FFM sont remises à jour dès que nécessaire (changement des règles IUF ou suggestion des adhérents). N'hésitez pas à contacter la FFM avec vos remarques et suggestions.

La traduction et l'amélioration des règles est un travail collectif. Si vous avez des suggestions, remarques, corrections à faire sur le document, n'hésitez pas à nous contacter par voie postale ou électronique :

- Web : <http://monocycle.info>
- Email : recueilregles@monocycle.info
- Courier : FFM, 24 rue Comte de la Garaye, 22100 Dinan

1.2 - Marges de manœuvre des organisateurs

Les organisateurs de la convention sont libres d'ajouter des compétitions, des groupes d'âge ou des variantes qui n'apparaissent pas ici, tant que ceux-ci respectent les règles FFM existantes. S'il y a un doute, veuillez contacter le comité directeur de la FFM.

1.2.1 - Groupes d'âge

Les organisateurs d'une manifestation peuvent faire leur propre choix de catégories de groupes d'âge. Cela signifie que les groupes d'âge indiqués dans le présent document ne sont ni obligatoires, ni garantis. Les groupes d'âge seront donnés événement par événement.

Les courses sont considérées comme un tout et toutes les courses d'une manifestation doivent avoir les mêmes segmentations d'âge. L'organisateur doit faire connaître dans le détail la méthode de regroupement par âge qu'il a choisi et le plus tôt possible.

Dans le cas de regroupements d'âge, il peut arriver que des monocyclistes ayant une grande différence d'âge se rencontrent en compétition. Ce problème doit être pris en considération.

Exemple d'une stratégie de regroupement par âge : Pour les groupes d'âge avec moins de cinq monocyclistes, l'organisateur combinera ces monocyclistes avec le groupe d'âge suivant le plus proche.

1.2.2 - Récompenses

Les choix du type, du nombre et de la qualité des récompenses sont du ressort de l'organisateur de la manifestation. Comme les récompenses sont payées sur le budget de la manifestation, c'est l'organisateur qui détermine le montant et le niveau des récompenses.

Nous avons en général des trophées pour les épreuves reines, des médailles pour les épreuves secondaires et des décorations ou certificats pour les épreuves mineures. La FFM récompense la plupart du temps les trois premières places de chaque épreuve mais c'est au choix de l'organisateur.

1.2.3 - Sponsors

Les organisateurs des manifestations ont la possibilité de chercher et d'obtenir des sponsors privés pour l'organisation et les récompenses. Cela permet de réduire les coûts d'organisation et d'offrir de plus belles récompenses. Sont autorisés les sponsors dont les actions sont compatibles avec les objectifs de la FFM (surtout concernant l'ouverture des activités à tous et la promotion d'une pratique saine du sport) et respectant les lois françaises en vigueur, en particulier relatives à la santé et au sport.

1.2.4 - Diffusion des dates et des règles applicables

Les dates des manifestations doivent être transmises aux responsables de la FFM et publiées sur le site Web de la FFM (<http://monocycle.info>) le plus tôt possible.

Pour chaque manifestation, le cas échéant, un addendum au présent règlement est nécessaire pour expliquer les courses spécifiques, les événements supplémentaires, les groupes d'âge, etc. Toutes ces informations doivent être jointes avec le formulaire d'inscription.

1.3 - Noms et terminologie

Les mêmes noms doivent être utilisés dans la publicité, les programmes, bulletins d'inscription et lors des manifestations pour les catégories, pratiques, règles, manœuvres, etc. Ces noms sont décrits dans le présent document. En cas d'ambiguïté, ne pas hésiter à contacter la FFM.

1.4 Archivage des records

A la fin d'une manifestation FFM, dans un délai d'un mois, les organisateurs doivent fournir au secrétariat de la FFM une liste détaillée des résultats de la manifestation. La liste inclut le nombre de participants, tous les résultats des courses et les temps, tous les résultats artistiques, les scores pour tous les participants de l'Artistique Technique et les scores finaux de tous les sports d'équipe comme le hockey et le basket, ainsi que le numéro d'adhérent FFM des participants. Les feuilles de notation des juges, les protestations ainsi tout papier qui comporte une requête valable doivent être conservés et consultables pendant un an après la manifestation. Si les organisateurs de la manifestation oublient un document, il doit être envoyé directement à la FFM, mais il ne doit pas être jeté. Les organisateurs doivent se rappeler que chacune des épreuves est une pièce de l'histoire du monocycle (avec un grand H et un grand M) et qu'il y a beaucoup à apprendre des résultats de leur compétition.

1.5 - Formulaire d'inscription

Le formulaire d'inscription doit être clairement rédigé pour expliquer aux participants les choix de catégories d'âge et de roue. Avant la publication, le formulaire d'inscription d'une manifestation FFM doit être examiné et approuvé par au moins deux membres du comité directeur de la FFM.

Aucun monocycliste ne peut participer à une épreuve sans s'être inscrit au préalable. Un mineur doit faire signer son bulletin d'inscription par l'un de ses parents ou un tuteur légal.

1.6 - Edition du programme

Tous les inscrits doivent se voir remettre un programme, qui contient la liste officielle de tous les événements, les cartes et les indications pour se rendre sur les lieux des événements, ainsi qu'autant de règles et d'informations complémentaires que nécessaire. Ce type de programme fait une excellente lecture pour les spectateurs. Des publicités pour des commerces locaux et des sponsors peuvent être insérées dans le programme comme source de revenus supplémentaires pour la manifestation.

1.7 - Infrastructure pour la course

Une piste doit être disponible pour réaliser les courses d'athlétisme. La piste doit être marquée en mètres et doit être préparée à l'avance avec les lignes de départ et d'arrivée pour les différentes courses (comme les lignes de 50, 30, 10 et 5 mètres). Si besoin est, une personne familière avec le tracé local doit être disponible. Dans la courbe de la piste, une aire vide et plate de taille suffisante doit être aménagée pour la course d'obstacles et les courses de lenteur, le cas échéant. Un système d'information au public (sonorisation) doit être installé pour annoncer les événements en cours et les vainqueurs des courses.

1.8 - Infrastructure pour l'artistique

Les compétitions d'artistique se déroulent habituellement dans un gymnase, mais peuvent aussi se tenir dans un auditorium si la scène est suffisamment spacieuse. Il faut prévoir également un gymnase pour l'entraînement des individuels et des groupes en compétition. Le lieu où se déroule la compétition doit être assez grand pour accueillir deux épreuves côte à côte. Il doit y avoir assez de place pour les juges et les spectateurs, des sièges pour les spectateurs et une surface d'entraînement pour les compétiteurs. Idéalement, cette surface d'entraînement doit être isolée de la vue des

spectateurs pour ne pas interférer avec les compétitions en cours. La surface d'entraînement doit être en intérieur afin de permettre l'échauffement des concurrents même en cas de pluie.

En fonction du lieu choisi pour les épreuves, pneus blancs, pédales en plastique, crosses de hockey en bois peuvent être rendus obligatoires. Les participants doivent en être informés à l'avance (sur le bulletin d'inscription). Il est important d'avoir un bon équipement de sonorisation pour les annonces et l'accompagnement musical éventuel des compétiteurs.

1.8.1 - Matériel et équipement

L'organisateur ne doit pas oublier de prévoir tout le matériel et l'équipement pour le bon déroulement des compétitions : les chronomètres, les cônes pour la course d'obstacle, papier, crayons, chaises et tables pour les juges, ballons et filets pour le basket, crosses de hockey, palets, etc.

1.9 - Formation des officiels

Une fois que les règles sont établies, la compétition ne peut commencer tant que tous les officiels n'ont pas été formés et n'ont pas compris complètement toutes ses règles. Pour l'artistique, c'est le juge en chef qui doit s'en assurer. Pour les courses, c'est l'arbitre. Assurez-vous qu'un nombre suffisant de copies du recueil des règles a été fait afin que les officiels puissent l'étudier correctement. Le test des officiels peut être un simple quiz verbal décidé par le juge en chef ou l'arbitre. Pour les épreuves artistiques, un minimum d'expérience en tant que juge est requis.

1.10 - Devoirs et Responsabilités des participants

1.10.1 - Course

Avoir un monocycle conforme et les protections requises (voir le règlement de chaque catégorie) est de la responsabilité du compétiteur.

1.10.2 - Artistique

Les enregistrements des musiques doivent être sur CD.

1.10.3 - Responsabilité de chacun

Les mineurs sont sous la responsabilité de leurs parents, tuteurs ou autre personne responsable. Les participants doivent garder en tête qu'ils sont les invités des organisateurs de la manifestation et qu'ils ont un rôle d'ambassadeurs de notre sport envers les futurs nouveaux monocyclistes, envers des visiteurs venus parfois de loin, et des habitants de la ville organisatrice. Rappelez-vous que l'organisation loue les infrastructures nécessaires à la manifestation et s'attend à ce que les participants traitent les lieux avec respect. Les compétiteurs sont responsables de leurs actes, de ceux de leur famille et des accompagnateurs. Les compétiteurs qui ne font pas un minimum d'effort pour que ces personnes gardent un comportement suffisant risquent d'être exclus de certaines épreuves.

1.10.4 - Connaître le règlement

Un défaut de compréhension des règles est au désavantage du concurrent et non pas des officiels ou de la FFM.

1.10.5 - Participer est un privilège

Concourir est votre privilège et non un droit. Vous êtes un invité des manifestations. Vous pouvez vous retrouver dans un environnement non familier, avec des habitudes différentes mais pourtant normales pour cette communauté. L'organisateur et les officiels déterminent les épreuves, les groupes d'âge ainsi que la ligne de conduite à adopter. En tant qu'invité, vous devez vous conformer aux règles et décisions des officiels de la manifestation et des organisateurs.

1.11 - Définitions

Figure : Un tour d'adresse ou une technique monocycliste, comme marcher sur la roue ou rouler en arrière, utilisés pour décrire les compétences du monocycliste dans l'épreuve de l'Artistique Technique. Un modèle d'évolution à monocycle, comme un cercle ou une figure en 8.

Type de chaussure obligatoire pour la course : Les chaussures ouvertes sur le dessus (sandales ou tongues) sont interdites. Les lacets ne doivent pas avoir de boucles qui pourraient s'accrocher dans les manivelles.

Gants : (Pour la course) Tout gant avec un équipement épais couvrant les paumes (le cuir et acceptable, le nylon fin ne l'est pas). Les gants peuvent être sans doigts, comme ceux des cyclistes, pourvu que la paume de la main soit totalement recouverte. Les protections de poignets, comme celles utilisées en Roller, sont une alternative acceptable aux gants.

Casques : Les casques sont obligatoires pour les courses de vitesse, de lenteur arrière et pour le trial. Les casques doivent être de qualité vélo (ou de protection supérieure) ou ski, prenez des NF standard pour la sécurité. Les casques légers de sports moins rapides ou non-cyclistes (football américain, hockey) ne peuvent être autorisés.

Genouillère : (Pour la course) Toutes les genouillères commercialisées, les versions fines sont acceptables, comme celles utilisées pour le basket-ball et le volley-ball, ou toute autre avec une coque en plastique dur. Les genouillères doivent couvrir entièrement le genou et rester en place pendant toute la durée de la course. Les pantalons longs, les petits bandages, les pièces de tissu sur les genoux et les bandes de secours ne sont pas acceptés.

Mono Cross, UMX, MUNI : Monocycle Tout-terrain.

Professionnel : Une personne dont au moins 50 % de ses revenus l'année précédant la manifestation ont été obtenus par sa performance de monocycliste ou par des représentations durant lesquelles le monocycle prend une place significative.

Accessoires : Tout matériel autre qu'un monocycle utilisé par les compétiteurs en Artistique Libre. Un monocycle utilisé pour une figure non-monocycliste (comme être debout sur les mains en s'appuyant sur le monocycle couché par terre) est un accessoire à ce moment-là. Un bâton « pogo stick » ou un tricycle (on roule sur une seule roue) est un accessoire.

Monocycle standard : Une seule roue, actionnée par des manivelles directement reliées à l'axe de roue et qui n'a pas d'autre accessoire pour le faire tenir debout. Pour les courses, il existe des règles limitant les diamètres de roue et les longueurs de manivelles. Pour l'Artistique, il n'y a pas de limitation de taille.

Roue ultime : Un monocycle très spécial qui a juste une roue avec des pédales, pas de fourche ni de cadre donc pas de siège.

Figure Technique monocycliste : Appelée plus couramment « figure ». Toute technique de déplacement avec un monocycle reposant sur un seul point de contact avec le sol, le point de contact appartenant à la roue, le mouvement et l'équilibre étant contrôlés par le monocycliste. Les différentes méthodes de montée sont également des figures.

Descente involontaire de monocycle : Dans la plupart des cas, elle se produit lorsque le monocycliste touche le sol avec n'importe quelle partie du corps. Poser le bout du doigt sur le sol en tournant (pirouettes) n'est pas involontaire. Une pédale et un pied touchant le sol lors d'un virage serré n'est pas une descente tant que le pied reste sur la pédale pendant que celle-ci touche le sol. Les descentes involontaires sont éliminatoires pour la plupart des courses.

Marcher sur la roue (Wheel Walking) : Faire avancer un monocycle en poussant le haut du pneu avec les pieds. Les pieds touchent seulement la roue et non les pédales ni les manivelles. Le pied ne touchant pas la roue peut rester posé sur la fourche.

1.12 - Officiels d'une manifestation

Les officiels sont indispensables au bon déroulement d'une compétition. Certaines tâches décrites plus bas peuvent être prises en charge par une même personne, cependant chaque tâche doit être prise en charge par quelqu'un pour que l'événement soit réussi. Les officiels doivent être objectifs et impartiaux.

1.12.1 – Officiels pour la course

Directeur de course : il s'assure que tous les équipements et documents, le système de sonorisation et le personnel nécessaire soient pourvus avant la manifestation. Dans l'idéal, le directeur de course est un membre du club organisateur ou réside dans le voisinage de la manifestation.

Arbitre : L'arbitre est l'officiel principal pour la course. Il prend les décisions en cas de conflit, gère les réclamations, s'assure que les officiels soient formés et prêts. Il travaille dans le système mis en place par le directeur de course pour le déroulement des événements. En général, l'arbitre est un expert indépendant de l'organisateur, ce qui facilite l'objectivité.

Assistants : Ils mettent en place les compétiteurs avant les courses et vérifient leurs protections ainsi que la conformité de leur monocycle.

Starter : Il lance les courses, explique les règles des courses, rappelle les compétiteurs en cas de faux départ. Il vérifie également les protections ainsi que la conformité du monocycle des compétiteurs.

Juge d'arrivée : Il assiste les chronométreurs dans la détermination de l'ordre d'arrivée des courses. Il observe le passage de la ligne d'arrivée (descentes du monocycle contrôlées ou non, chutes nécessitant de repasser la ligne, etc).

Chronométreur : Il mesure le temps de course des compétiteurs. Il observe également le passage de la ligne d'arrivée. On pourra utiliser deux chronométreurs pour la première place, la moyenne des deux devenant le temps officiel.

Greffier : Il note le classement et le temps de chaque compétiteur après chaque course. Les compétiteurs ne doivent pas quitter la zone d'arrivée tant que le greffier n'a pas obtenu leurs noms et numéros.

Coursier : Il transmet les documents de course entre le départ, l'arrivée, le tabulateur et le speaker.

Tabulateur : Il enregistre le résultat des courses et les prépare pour l'affichage.

Afficheur : Il affiche les feuilles d'arrivée et de résultat. Il note sur ces documents la date et l'heure d'affichage.

Speaker : Il utilise le système de sonorisation pour annoncer les résultats et appelle les compétiteurs pour les courses à venir.

Assistant équipement : Il prépare l'équipement pour les courses de lenteur et la course d'obstacle.

1.12.2 – Officiels pour l'Artistique

Directeur artistique : Il est l'officiel principal pour l'Artistique. Son travail commence bien avant la manifestation pour la préparation du gymnase qui doit accueillir l'événement et de la zone d'évolution. Il recrute les autres officiels. Avec les organisateurs, il prépare la documentation, les systèmes et les méthodes qui vont régir l'événement. Avec le juge en chef, il est responsable du déroulement de l'événement selon le programme prévu et résout tous les problèmes généraux, c'est-à-dire tout ce qui n'est pas lié aux règles, au jugement des performances et aux résultats.

Juge en chef : Le juge en chef et le directeur artistique peuvent être la même personne, si cette personne est capable de gérer des manifestations et est aussi un juge d'Artistique d'expérience. Dans le cas idéal, le juge en chef est expérimenté, neutre et vient d'une région différente, ce qui facilitera l'objectivité des jugements. Le juge en chef doit être parfaitement familier avec le travail des autres officiels de l'Artistique et les règles des compétitions d'Artistique. Le juge en chef supervise le travail des juges, gère les réclamations et répond aux questions sur la notation et les règles. Il s'assure que les officiels de l'Artistique soient formés et prêts et que la zone d'évolution est conforme (propreté, marquage au sol, dimensions). Enfin, le juge en chef est responsable de l'exactitude des notations et des calculs.

Chronométrateur : Il mesure le temps des performances et produit les signaux sonores durant les performances.

Juges : Ils évaluent la performance des compétiteurs. Les diverses catégories de l'Artistique nécessitent des capacités de jugement différentes et peuvent requérir des juges différents. Les juges doivent être parfaitement impartiaux et connaître parfaitement les règles et les critères de notation.

Tabulateur : Il enregistre les feuilles de notation et compile les classements et documents de résultats.

Coursier : Il transmet les documents d'un poste à un autre.

Speaker : Il utilise le système de sonorisation avec le DJ , donne les résultats et annonce les compétiteurs à venir.

DJ : Il utilise le système de sonorisation avec le speaker pour jouer la musique des performances. Il prend en charge la diffusion des enregistrements musicaux des compétiteurs suivant leurs instructions.

Liaison : Il s'occupe des compétiteurs avant leur passage, leur indique l'ordre de passage et s'assure que leur musique est correctement identifiée et préparée.

Assistant équipement : Il aide les compétiteurs à préparer et retirer leur équipement de scène, et à nettoyer la zone d'évolution.

Afficheur : Il affiche les feuilles d'arrivée et de résultats. Il note sur ces documents la date et l'heure d'affichage.

2 - Athlétisme

2.1 - Catégories possibles

Homme / Femme

Les courses sont divisées en deux grandes catégories : Homme et Femme. Il n'y aura pas de classement mixte (homme + femme) sans l'accord de l'arbitre de la course.

Catégories d'âge

L'éventail des catégories d'âges est le suivant :

Senior : plus de 18 ans

Junior : de 14 à 18 ans

Cadet : de 10 à 13 ans

Minime : moins de 10 ans

Le groupe d'âge est déterminé par l'âge du concurrent lors du premier jour de la manifestation et les concurrents n'ont plus le droit de changer de tranche d'âge pendant la manifestation. Les meilleurs de chaque groupe d'âge peuvent se rencontrer lors de finales. Les catégories d'âge peuvent être combinées selon le nombre de participants mais elles doivent être au minimum : Senior (plus de 18 ans) et Junior (moins de 18 ans).

Les organisateurs des manifestations sont libres d'ajouter plus de groupes d'âges selon la difficulté des épreuves ou du terrain. On peut trouver par exemple la catégorie Master pour les monocyclistes de 40 ans et plus. Dans tous les cas, si elles existent, les catégories d'âge doivent être clairement indiquées dans le bulletin d'inscription. On pourra remplacer les catégories d'âge par un classement par taille de roue.

Taille de roue

Sauf cas particulier, les roues doivent faire au maximum 24 pouces. Il est possible d'autoriser pour les groupes d'âge junior des roues de 16 pouces ou 20 pouces. Pour les 0-10 ans, les parcours « roue ultime » et « marcher sur la roue » ne feront que 10 m au lieu de 30 m. Pour cette même tranche d'âge, il pourra y avoir des distances adaptées dans certaines courses comme le tout-terrain ou le marathon par exemple.

2.2 - Monocycles autorisés

Seuls les monocycles standard sont autorisés pour la course. C'est-à-dire à une seule roue, actionnée par des pédales directement reliées à l'axe de roue par des manivelles et propulsée par la seule force humaine du monocycliste. Les compétiteurs peuvent utiliser autant de monocycles qu'ils veulent du moment qu'ils soient des monocycles standard et qu'ils ne soient pas exclus par des règles particulières.

2.2.1 - Diamètre de roue pour la course

C'est une taille maximale. Les dimensions données ici sont celles du diamètre maximum extérieur du pneu. Des tailles plus petites peuvent être utilisées. Attention, la dimension indiquée par le fabricant du pneu ne correspond pas toujours à la dimension réelle (en plus ou en moins).

24 pouces, le diamètre extérieur maximum autorisé est de 24,333" (61,8 cm).

20 pouces, il est de 20,333" (51,6 cm).

16 pouces, il est de 16,333" (41,5 cm).

En cas de problème ou de contestation, il sera nécessaire de mesurer le diamètre effectif du pneu.

2.2.2 - Longueur de manivelle

C'est une taille minimum. Elle est mesurée entre le centre de l'axe de roue et le centre de l'axe de la pédale.

Pour une roue de 24", la longueur de la manivelle ne doit pas être moins de 125 mm (5").

Pour une roue de 20", la longueur de la manivelle ne doit pas être moins de 114 mm (4"1/2).

Pour une roue de 16", la longueur de la manivelle ne doit pas être moins de 100 mm (4").

2.3 - Equipements de protection

Les concurrents doivent porter des chaussures, protège genoux et des gants comme indiqué précédemment. En dernier lieu, c'est au juge arbitre de décider si l'équipement est suffisant. Dans certaines épreuves, le casque est obligatoire. L'organisateur peut refuser le départ d'un concurrent s'il juge que sa sécurité n'est pas assurée, y compris un concurrent dont les lacets de chaussure trop lâches peuvent être dangereux.

2.4 - Le départ

Les concurrents montent sur leur monocycle et peuvent se tenir à un support en attendant le signal de départ et se synchroniser avec celui-ci. Parce qu'ils doivent être penchés avant le top départ, l'organisateur doit donner un signal en quatre temps. Cela permet aux concurrents d'anticiper le mouvement pour un départ optimum. Le départ est donné en énonçant distinctement quatre mots indicateurs, par exemple les suivants : « UN, DEUX, TROIS, PARTEZ ». La séquence de l'énoncé doit être régulière, chacun des mots indicateurs étant séparé d'environ une seconde. Il est préférable de faire quelques essais pour habituer les concurrents avant le départ définitif. Il n'est pas autorisé de prendre de l'élan. Tant que le « PARTEZ » du départ n'est pas donné, la roue doit être immobile et l'avant de celle-ci placé avant la ligne. C'est le devant du pneu qui compte.

Les concurrents peuvent placer et utiliser un support pour se tenir au départ, mais ce support ne doit pas gêner les autres concurrents. On peut également demander à un accompagnateur de tenir le compétiteur, toujours sans gêner les autres compétiteurs. Dans cette phase de départ, les concurrents ne doivent pas se gêner.

2.4.1 - Appel des concurrents

Les concurrents qui ne sont pas prêts après avoir été appelés pour leur course peuvent perdre leur chance de participer. Ceci se fera à l'appréciation de l'organisateur.

2.5 - Faux départ

Un faux départ peut être déclaré si un concurrent passe la ligne avant le signal « PARTEZ » ou si un concurrent a été gêné et déséquilibré par un autre monocycliste ou un objet quelconque, et de ce fait obligé de remonter sur le monocycle. Un concurrent qui occasionne deux faux départs parce qu'il a gêné un autre est disqualifié pour la course. Un autre signal est donné pour annuler le départ et prévenir les concurrents qu'ils vont recommencer.

2.6 - L'arrivée

C'est l'avant de la roue qui compte pour arrêter le chronomètre et non une partie du corps. Le franchissement de la ligne d'arrivée doit se faire en roulant de façon contrôlée sur le monocycle. Contrôlé veut dire qu'aucune partie du corps ne doit toucher le sol tant que l'arrière de la roue n'a pas franchi la ligne. Dans le cas des courses où l'on a le droit de perdre l'équilibre (800m, relais, marathon, etc.), c'est-à-dire de toucher le sol avec une partie du corps, et de remonter ensuite, si cela arrive sur la ligne d'arrivée, il faut se replacer en équilibre avant la ligne et la repasser de façon autorisée. Dans le cas des épreuves où le déséquilibre (et touché du sol avec une partie du corps) est interdit, le concurrent est disqualifié.

2.6.1 - Pénalité de déséquilibre sur la ligne d'arrivée

Dans les courses où l'on est autorisé à descendre de monocycle, il doit y avoir un officiel à la ligne d'arrivée pour déterminer si le concurrent doit repasser la ligne dans le cas où il tombe en la franchissant. Dans ce cas, le temps du concurrent sera pénalisé et compté comme celui du concurrent suivant moins 0,01 s.

2.7 - Utilisation des couloirs

Dans la plupart des courses, les concurrents doivent rester dans leur couloir. Un concurrent qui sort de sa ligne doit y retourner immédiatement. Il n'y a pas de disqualification pour ce genre de faute tant que cela ne gêne pas la course d'un autre concurrent. Les contacts physiques entre concurrents ne sont pas autorisés pendant la course.

Les courses de 200 m et 400 m se font en départs échelonnés. Le départ du 800 m peut se faire de deux façons :

En vague : Une ligne courbe est tracée pour placer chaque concurrent à égale distance de l'entrée du premier virage. Les concurrents peuvent ensuite rouler sur le même couloir, la règle précédente ne s'applique pas.

En échelonné : Les concurrents ont des places de départ en échelon et doivent rester sur leur couloir pendant une distance déterminée avant qu'ils puissent couper et rouler sur le couloir intérieur.

2.7.1 - Courses sans couloir

Cela s'applique au 800 m, Monocycle Tout-terrain, Marathon et toutes les courses où il n'y a pas de couloir. Les contacts physiques sont interdits. En cas de dépassement, il faut toujours laisser un écart d'une longueur de roue (de 24") avec le concurrent dépassé avant de déboîter et avant de se rabattre. Cela est estimé visuellement et c'est la distance de roue à roue qui compte. Ainsi, un concurrent qui dépasse peut rouler proche d'un autre concurrent tant que sa roue ne s'approche pas plus que prévu par cette règle.

2.8 - Attribution des couloirs

Dans certaines manifestations, les numéros de couloir sont assignés au moment de l'enregistrement. Dans d'autres manifestations, les coureurs décident entre eux de l'attribution des couloirs. En cas de désaccord, c'est l'arbitre de course qui attribue les couloirs. Dans le cas de courses où plusieurs séries sont nécessaires pour un même groupe d'âge, tout doit être fait pour que les plus rapides se retrouvent dans la même série. Au moment de choisir un couloir, il faut prendre en considération les défauts possibles de certains couloirs (trou, mauvais état du revêtement,...). Un couloir considéré comme dangereux ne doit pas être utilisé.

2.9 - Mélange de groupe d'âge dans les séries

Dans une même série, le groupe de coureurs (par tranche d'âge, taille de roue ou sexe) doit être homogène sauf cas exceptionnel permis par l'arbitre de la course.

2.10 - Le dépassement

Il faut doubler par l'extérieur, même s'il y a visiblement assez d'espace pour doubler sans danger par l'intérieur. Celui qui double par l'intérieur est responsable des conséquences possibles de ce dépassement. Celui qui double doit laisser un espace équivalent au diamètre d'une roue (24") avec le concurrent moins rapide. Le concurrent doublé doit garder la même trajectoire et ne doit pas interférer avec celui qui dépasse.

2.11 - Descente Involontaire

Une descente involontaire se produit si le monocycliste touche le sol avec le pied ou une autre partie du corps et que ceci l'oblige à remonter sur le monocycle. A part le 800 m, le relais, le Monocycle Tout-terrain, le Marathon et quelques épreuves inhabituelles, si le monocycliste fait une descente involontaire, il est disqualifié. Dans les courses où la descente involontaire n'est pas éliminatoire, le monocycliste doit immédiatement remonter, sans courir, à l'endroit où il s'est immobilisé. Si cela arrive au moment de franchir la ligne d'arrivée, le monocycliste doit remonter avant la ligne et la repasser correctement. Dans les courses où la Descente Involontaire est éliminatoire et que la descente du monocycle n'est pas du fait du monocycliste en question, c'est l'arbitre qui décide si le concurrent peut tenter sa chance dans une autre série. Dans les courses sans couloir imposé, si un concurrent tombe à cause de la chute du précédent, cela est considéré comme faisant partie de la course et tout le monde remonte sur son monocycle et continue. L'arbitre peut en décider autrement si l'obstruction est considérée comme intentionnelle.

2.12 - Assistance des coureurs

Dans les courses où la descente de monocycle n'est pas disqualifiante, le monocycliste doit remonter sans aucune aide extérieure. Les spectateurs ou les coéquipiers peuvent aider le coureur à se remettre debout ou à aider à retrouver le monocycle à terre. Pour remonter sur le monocycle, aucune aide, aucun contact physique extérieur, objet ou personne, n'est autorisée (y compris un starting-block sous le pneu).

2.13 - Conduite interdite

Il est interdit d'interférer intentionnellement avec un autre concurrent, de croiser sa trajectoire, de le bloquer pour l'empêcher de passer ou de le distraire dans le but de le faire tomber. Un concurrent qui est forcé de descendre de son monocycle à cause d'une interférence interdite peut déposer une réclamation à la fin de la course. Les concurrents fautifs peuvent être sanctionnés, au choix de l'arbitre, après écoute des versions des intervenants et juges, d'un avertissement, de la perte d'une ou plusieurs places dans le classement, d'une disqualification partielle ou complète.

2.14 - Réclamations

Les concurrents peuvent déposer une réclamation écrite jusqu'à 15 minutes après l'affichage des résultats de la course. Ce délai pourra être accru pour les concurrents qui ont participé à d'autres courses entre temps. Les réclamations doivent être examinées et tranchées dans les 30 minutes qui suivent leur dépôt. Les décisions des arbitres sont sans appel et applicables immédiatement.

2.15 - Courses spéciales

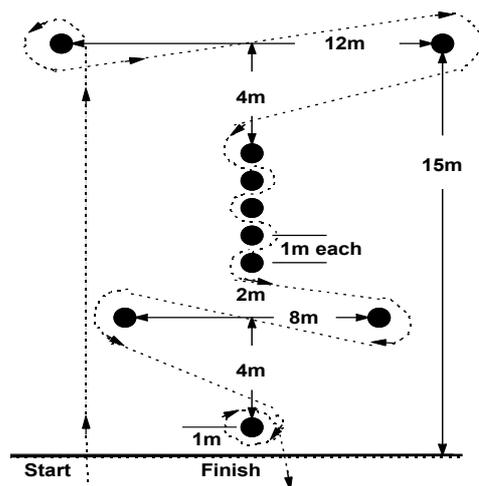
2.15.1 - Un pied

Les concurrents pédalent avec les deux pieds pendant les cinq premiers mètres puis sur un seul pied après avoir franchi la ligne des cinq mètres. Le pied libre peut être posé sur la fourche ou la jambe libre peut-être tendue.

2.15.2 - Marcher sur la roue (Wheel walk)

Les concurrents démarrent assis en équilibre, les pieds sur le pneu, et propulsent le monocycle en poussant le pneu avec les pieds. Le contact des pieds avec les pédales ou les manivelles est interdit. Il n'y a pas de restriction de taille sur les manivelles.

2.15.3 - Course d'obstacles



La figure ci-dessus représente le schéma du parcours de la Course d'Obstacles au cours de laquelle les concurrents doivent rouler (l'un après l'autre) autour de dix cônes dans le sens défini sur le schéma. Le sens des virages doit être marqué sur le sol par des flèches. Le départ est donné sans élan par un compte à quatre temps comme pour les courses. Les cônes peuvent être touchés mais pas renversés. Renverser un cône est éliminatoire (pour l'essai). Les virages doivent être pris dans les sens indiqués par les flèches. Le chronomètre ne s'arrête qu'après le contournement complet du dernier cône, au franchissement de la ligne d'arrivée.

En cas d'erreur de sens autour d'un cône, le concurrent doit recommencer le virage sans que le chronomètre ne soit arrêté. Les cônes utilisés sont des cônes de circulation souples et mesurent entre 45 cm et 60 cm de hauteur, de base carrée d'au plus de 30 cm de côté. Les obstacles doivent pouvoir être positionnés avec précision. Les positions réglementaires des cônes doivent être marquées au sol de façon à les replacer précisément (et au même endroit) en cas de déplacement par un concurrent.

Les concurrents ont droit à deux essais. C'est l'avant de la roue qui sert de référence pour le chronométrage et non pas une partie du corps.

2.15.4 - 50 m en arrière

Pour cette course, c'est l'arrière de la roue qui compte puisque le monocycle est tourné dans le sens inverse à la direction de progression. Le casque est obligatoire.

2.15.5 - 10 m course de lenteur

Le but est de rouler sur une planche en avançant de façon continue aussi lentement que possible sans s'arrêter, ni reculer, sans sauter, ni zigzaguer avec des angles de plus de 45 degrés vers le bord.

Deux tailles de planche différentes sont utilisées : moins de 10 ans : 10 m x 30 cm, plus de 10 ans : 10 m x 15 cm. C'est le bas de la roue qui compte pour la mesure des distances. Au moment du départ, le bas de la roue est situé sur la ligne de départ. Le chronomètre s'arrête dès que le bas de la roue atteint la ligne d'arrivée ou le sol en sortant de la planche. Les concurrents peuvent être disqualifiés en cas de légers mouvements d'arrêt ou de marche arrière, de virages à plus de 45 degrés vers le bord, de dépassement du bord de la planche, de déséquilibre jusqu'à toucher le sol ou en cas d'absence d'équipements de protection. Les concurrents ont droit à deux essais.

2.15.6 - 10 m course de lenteur en arrière

Mêmes règles que pour la course de lenteur avant mais les planches sont plus larges 60 cm pour les moins de 10 ans et 30 cm pour les plus de 10 ans.

2.15.7 - 10 m course de lenteur en girafe

Mêmes règles que pour la course de lenteur arrière mais en girafe. Pas de limites de taille ou de démultiplication, mais l'axe du pédalier doit être au-dessus de l'axe de la roue, reliée par une chaîne, courroie ou tout autre système d'entraînement.

2.15.8 - Relais

Habituellement un 4 x 100 m. Les règles de la course correspondante s'appliquent. Les équipes peuvent être mixtes. Les descentes involontaires sont autorisées et les concurrents doivent ramasser le témoin s'il est tombé. Si le témoin n'est pas transmis dans la zone prévue (10 m après la fin d'une section de 100 m), l'équipe peut être disqualifiée.

2.15.9 - Course de roue ultime

Une roue ultime est un monocycle sans fourche ni siège. La distance traditionnelle est 10 m pour les moins de 10 ans et 30 m pour les plus de 10 ans. Habituellement, le diamètre maximum de la roue est de 24" quel que soit l'âge, avec des longueurs de bras de levier au minimum de 5" (distance entre le centre de la roue et le centre de l'axe de la pédale).

2.15.10 - En jonglant

La distance traditionnelle est de 50 m. Les monocyclistes utilisent la ligne des cinq mètres de la course à un pied et doivent jongler lorsqu'ils franchissent cette ligne. Trois objets non rebondissants ou plus doivent être utilisés. Le concurrent est disqualifié dès qu'un objet touche le sol ou que le jonglage est arrêté. Un jonglage à trois balles avec deux balles arrêtées dans une main est considéré comme arrêté. Un jonglage peut commencer avec quatre objets ou plus. Si un objet tombe, que le jonglage continue et contient au moins trois objets à tourner, le jonglage n'est pas considéré comme arrêté. Le jonglage doit être sous contrôle lorsque le monocycliste franchit la ligne d'arrivée (à l'appréciation de l'arbitre).

2.15.11 - Tout-terrain

Les courses de tout-terrain peuvent se dérouler sur des pistes de bicross (BMX) ou en forêt sur de plus longs parcours. Dans le premier cas, dans la mesure où la distance est courte, on courra par groupes de 4 à 6. Dans le second cas, tous les concurrents s'élanceront en même temps. Le parcours doit être clairement indiqué. Les règles des courses sans couloir s'appliquent à cette épreuve.

2.15.12 - Trial

Les règles détaillées du Trial sont données au chapitre 6 de ce document.

2.15.13 - Course de montée

Le but de cette épreuve est de grimper une pente plus ou moins forte. On peut faire monter les coureurs contre la montre (un par un ou en groupe) ou en mesurant la distance parcourue avant une descente involontaire.

2.15.14 - Marathon

C'est une course de plusieurs kilomètres, typiquement 10 km, en général sur une bonne route ou piste cyclable. Tous les concurrents partent en même temps. Les classements tiennent compte ensuite des tranches d'âge. Des points d'approvisionnement en eau doivent être prévus au moins tous les 5 km.

2.16 - Coasting et Gliding

Coasting : rouler sans toucher la roue ni les pédales. Seules les fesses sont au contact de la selle.

Gliding : rouler sans toucher les pédales. Les pieds peuvent toucher la roue pour freiner (mais pas faire avancer) la roue.

Dans les deux cas, on mesure la distance maximale parcourue. Après une course d'élan, le concurrent doit passer la ligne de départ en position. Si le concurrent ne passe pas la ligne de départ en position, le passage n'est pas valable.

La distance est mesurée à partir de la partie la plus arrière du concurrent qui touche le sol lorsqu'il descend du monocycle ou de l'arrière du pneu lorsque le concurrent perd la position de coasting ou de gliding mais ne descend pas du monocycle. On ne remonte pas sur le monocycle après une chute. Chaque concurrent a droit à deux essais.

Il est idéal de pratiquer cette compétition sur une route en très légère descente. Dans ce cas, suffisamment de temps doit être donné aux concurrents pour qu'ils s'entraînent sur le terrain.

Sur piste plate, on donnera au moins 30 mètres d'élan aux concurrents. Sur une route à descente prononcée, on pourra mesurer le temps de parcours entre une ligne de départ et d'arrivée. Sauf sur piste plate, le départ pourra être donné sans élan. Les limitations de taille de roue et de manivelles ne s'appliquent pas. L'organisateur devra préciser toutes ces règles au plus tôt. Le casque et des protections des coudes et genoux sont obligatoires par ces courses.

2.17 - Saut en hauteur et en longueur

Pour les deux épreuves, le port du casque est strictement obligatoire et le port d'autres protections (coudières, genouillères, gants, etc.) est fortement recommandé.

Les candidats ont droit à trois essais pour chaque hauteur/longueur à franchir. S'ils échouent aux trois essais, ils sont disqualifiés de la compétition. Pour qu'une tentative soit validée, le candidat et son monocycle doivent franchir l'obstacle (barre en hauteur ou deux lignes matérialisant une longueur) sans le toucher, retomber sur le monocycle et rouler au moins un tour de roue avant d'en descendre, afin de montrer clairement qu'il en a le contrôle. La prise d'élan et la technique de franchissement sont libres, la prise d'appel ayant bien évidemment lieu sans qu'aucune partie du concurrent ne soit en contact avec le sol.

Les candidats doivent franchir toutes les hauteurs/longueurs, ils ne peuvent donc pas entrer dans le concours quand celui-ci a déjà commencé.

Les vainqueurs sont les derniers candidats réussissant à franchir une hauteur/longueur. Ils peuvent être départagés par le nombre d'essais qu'il leur a fallu pour franchir cette hauteur/longueur. Ils seront déclarés ex-aequo s'ils ont eu besoin d'un nombre identique d'essais pour passer la hauteur/longueur.

2.17.1 - Saut en hauteur

L'obstacle à franchir est une barre horizontale d'au moins 1 m de large. La barre doit être posée sur deux supports permettant son réglage en hauteur. Elle doit être libre de tomber si elle est touchée, afin d'éviter de causer des blessures aux concurrents.

Pour débiter le concours, la barre est placée à une hauteur raisonnable (le juge s'entend pour cela avec les concurrents, par exemple 30 cm). Elle est ensuite montée par incréments fixes (par exemple 5 cm). Quand la difficulté augmente, cet incrément peut être diminué (par exemple 1 cm). Au moins un juge de la FFM vérifie la hauteur et l'horizontalité de la barre. Un greffier note les hauteurs franchies par chaque candidat, et le nombre d'essais.

2.17.2 - Saut en longueur

Le saut en longueur s'effectue sur un terrain plat, entre deux marques au sol. Le dispositif de marquage ne doit pas constituer un quelconque risque pour les candidats. On évitera par exemple d'utiliser une tige en bois pouvant passer sous la roue. On utilisera de préférence un marquage à la craie (qui peut en plus garder la trace d'un pneu ayant « mordu » la ligne) ou une mince cordelette. Là encore, on part d'une longueur raisonnable convenue entre le juge et les participants, par exemple 50 cm, que l'on augmente progressivement. Les juges de la FFM s'assurent de la distance entre les lignes,

et que le pneu n'a pas mordu les lignes, tandis qu'un greffier note les distances franchies par les candidats et le nombre d'essais.

3 - Artistique

Pour les monocyclistes individuels, il existe trois types d'épreuves : Le Technique (Standard Skills), le Libre (Freestyle), le Créatif (Open-X).

En **Technique (Standard Skills)**, le monocycliste démontre sa connaissance technique des figures et sa maîtrise d'un monocycle standard en présentant un programme de 18 figures élémentaires au maximum, sélectionnées à l'avance. La notation est faite à partir des points possibles pour chaque figure et de la qualité de son exécution, et non pas sur le côté artistique de la performance.

En **Libre (Freestyle)**, les monocyclistes exécutent un numéro soutenu par une musique d'accompagnement, des costumes, accessoires et toutes sortes de monocycles. La notation tient compte non seulement de la connaissance technique des figures élémentaires, mais aussi de la mise en scène, des arrangements, des enchaînements et l'émotion qui s'en dégage.

En **Créatif (Open-X)**, les monocyclistes exécutent un numéro mais ni la musique ni le costume ne sont pris en compte dans la notation. La notation tient compte plus particulièrement de l'originalité et de la créativité.

Pour les groupes, on distingue deux catégories :

- Le Libre en double ou duo, où deux monocyclistes exécutent ensemble un numéro. La notation tient particulièrement compte des qualités dégagées par l'exécution harmonieuse des deux monocyclistes.
- Le Libre en groupe, où un groupe de trois monocyclistes ou plus exécutent un numéro. La notation tient également compte des qualités dégagées par l'exécution harmonieuse de groupe.

3.1 - Catégories

Le groupe d'âge choisi par un concurrent pour l'artistique peut être différent de celui choisi par ce même concurrent pour l'athlétisme, ceci dépendra du niveau technique du concurrent. Un concurrent peut se présenter dans un groupe d'âge supérieur mais pas inférieur (par exemple, un junior en senior, mais pas l'inverse).

Cas des professionnels : Les professionnels (voir la définition) doivent s'engager dans la catégorie la plus « difficile » (Expert ou Senior quel que soit leur âge).

3.2 - Principes

3.2.1 - Technique individuel

Liste minimum de groupes d'âge : 0-14, 15 et +. Les meilleurs scores déterminent qui atteint le rang d'expert.

Temps imparti : Trois minutes.

Le monocycle : Numéro exécuté sur un monocycle standard. Il n'y a pas de limitation sur la taille de roue, ni sur la longueur des manivelles.

La musique : toutes les prestations seront accompagnées d'une musique. La musique n'a pas d'influence sur le score. Si un concurrent désire une musique particulière, c'est à lui de fournir un CD, il peut aussi demander à ne pas avoir de musique.

Les vêtements et les accessoires : les vêtements n'ont pas d'influence sur le score. Les concurrents sont invités à porter la tenue du club ou de leur équipe. Pas d'accessoire autorisé pour cette épreuve.

Méthode de notation : Les concurrents sont notés uniquement sur la qualité de l'exécution des figures techniques qu'ils auront choisi de mettre dans leur programme. Voir la section « Liste des figures standard et leur notation ». L'exécution de chaque figure équivaut à un nombre de points prédéterminé. Les membres du jury déduisent de ce nombre des points des pénalités, comme par exemple un déséquilibre lors d'une figure mal exécutée, ou si les figures sont exécutées dans le désordre par rapport au programme, etc.

Les figures : Seules les figures décrites dans le présent document peuvent être notées. La bonne exécution des figures est détaillée dans les sections « Descriptions » de cette liste. La description prévaut à l'illustration si elle existe.

3.2.2 - Libre individuel

Liste minimum des groupes d'âge: 0-14, 15-28, 29 et +, Expert.

Temps imparti : 2 minutes pour les concurrents de 0-14 ans (excepté pour les Junior Experts), 3 minutes pour tous les autres groupes d'âge (sauf Expert). Les Junior Experts ont droit à un maximum de 3 minutes et les Experts ont droit à un maximum de 4 minutes.

Le monocycle : numéro exécuté sur un ou plusieurs monocycles standard. Il n'y a pas de limitation sur la taille de roue, ni sur la longueur des manivelles.

La musique, le costume et les accessoires : tout est noté et doit être considéré comme faisant partie du numéro. Vérifier les règles particulières données pour la manifestation concernant les restrictions sur les accessoires. Le feu et les objets tranchants (par exemple les couteaux de jonglage) sont interdits.

Méthode de notation : 50% du score est basé sur la difficulté, ce qui inclut la beauté de l'exécution, si elle a été complète et tous les mouvements pour y arriver. Les autres 50% du score sont alloués à la présentation, ce qui comprend le style, l'effet sur le public, la chorégraphie, l'utilisation d'accessoires et d'autres figures, l'originalité et le choix du costume et de la musique.

3.2.3 - Créatif

Par rapport au Libre, la difficulté est ici moins prépondérante (25% par rapport au 50% du Libre).

Tranche d'âge : 15 et + seulement.

Temps imparti : trois minutes.

Le monocycle : numéro exécuté sur un ou plusieurs monocycles standard. Il n'y a pas de limitation sur la taille de roue, ni sur la longueur des manivelles.

La musique, le costume et les accessoires : les concurrents sont invités à emmener leur propre musique, mais elle n'est pas jugée. L'utilisation d'accessoires est jugée de la même façon qu'au Libre Individuel.

Méthode de notation : originalité et créativité participent à 50% du score total. La difficulté compte pour 25% du score total, ce qui inclut la beauté de l'exécution, si elle a été complète et tous les mouvements pour y arriver. Les 25% restants sont pour le style, les accessoires et autres figures. L'accent est mis sur la compétence technique et moins sur l'effet sur le public.

3.2.4 - Libre en double

Tranche d'âge : 0-14, 15 et +. Chaque concurrent ne peut s'engager qu'une seule fois. Le groupe d'âge du couple est celui du concurrent le plus âgé. L'Expert est considéré comme le groupe d'âge le plus âgé.

Temps imparti : le même que pour le Libre individuel.

Le monocycle : numéro exécuté sur un ou plusieurs monocycles standard. Il n'y a pas de limitation sur la taille de roue, ni sur la longueur des manivelles.

La musique, le costume et les accessoires : identique au Libre individuel.

Méthode de notation : identique au Libre individuel, 50% pour la difficulté et 50% pour la présentation. En couple, seront particulièrement pris en compte le travail de groupe, la maîtrise des figures techniques du groupe, etc.

3.2.5 - Le libre en groupe

Tranche d'âge : pas de restriction.

Nombre minimum de concurrents dans le groupe : trois. Chaque concurrent ne peut s'engager qu'une seule fois. Un concurrent peut apparaître dans un second groupe de Libre avec la permission des juges, de façon à remplacer un concurrent malade, blessé ou empêché de se produire pour une autre raison.

Temps imparti : six minutes.

Le monocycle : numéro exécuté sur un ou plusieurs monocycles standard. Il n'y a pas de limitation sur la taille de roue, ni sur la longueur des manivelles.

La musique, le costume et les accessoires : identique au Libre individuel.

Méthode de notation : identique au Libre individuel. Seront particulièrement pris en compte le travail de groupe, la maîtrise des figures techniques du groupe, comme par exemple l'évolution en formation. Le jury tiendra compte aussi des différences de nombre de concurrents dans les groupes, des niveaux de difficulté technique et des différences d'âge au sein des groupes.

3.3 - Dimensions des aires d'évolution

La zone d'évolution doit être d'au moins 12 m de large par 9 m de profondeur pour toutes les épreuves en individuel et à deux. Les limites de la zone doivent être clairement marquées sur le sol, avec des lignes de 3 cm de large. Pour les groupes, la zone devra mesurer au minimum 26 m par 14 m de profondeur, mais n'a pas besoin d'être marquée au sol et les concurrents peuvent utiliser tout l'espace disponible.

L'organisateur doit informer à l'avance les concurrents des dimensions de la zone d'évolution prévue. Les concurrents qui roulent en dehors des limites prévues peuvent être pénalisés par des points en moins (voir les critères de notation).

3.4 - Ordre des passages

Le choix de l'ordre des passages est à la discrétion de l'organisateur.

3.4.1 - Appel des compétiteurs

Les concurrents qui ne sont pas prêts à l'heure prévu pourront être autorisés ou non à présenter leur numéro après le passage du dernier concurrent du même groupe d'âge.

3.4.2 - Mise en place

Les concurrents disposent de deux minutes pour mettre en place leurs monocycles et accessoires dans la zone d'évolution. Les concurrents trop lents peuvent être disqualifiés. Un supplément de temps pourra être décidé par les juges, si ce temps est demandé suffisamment à l'avance.

3.4.3 - Démarrage de la prestation

La notation, le décompte du temps et l'exécution du numéro commencent tous en même temps. Le décompte du temps démarre dès le début de la musique ou éventuellement avant par un signal donné par le concurrent. Le signal de départ donné par le concurrent doit être clair. Un signal acoustique (par exemple un coup de sifflet) indique que le décompte de temps et la notation ont commencé. Tout temps passé sans être sur monocycle, comme des figures de danse, le mime, de l'acrobatie sera inclus dans le temps imparti du numéro en cours de notation. En Technique, la fin de chaque minute est indiquée par un signal acoustique. Dans les numéros de Libre, un signal indique qu'il reste trente secondes avant la fin. Dans toutes les épreuves artistiques, le retentissement de deux signaux acoustiques ou d'un signal différent indiquera la fin du temps accordé et la fin de la notation.

3.4.4 - Option sans signal sonore

(Pour le Libre et le Créatif seulement) Un concurrent ayant un numéro suffisamment synchronisé sur une musique pour ne pas avoir besoin du signal indicatif de temps restant peut estimer le signal comme perturbant. Il peut demander à n'avoir aucun signal. Ceci élimine le signal de départ et celui des 30 secondes restantes. Si le concurrent dépasse la limite de temps, le chronométreur fait retentir le double signal de fin pour indiquer que le temps est dépassé et que la notation s'arrête.

3.4.5 - Interruption de notation

Une interruption de la notation peut être décidée en cas de bris de matériel, de blessure ou de soudain malaise, ou dans le cas où le concurrent est gêné par une personne ou un objet. Dans ce cas, les juges déterminent le temps restant et si les éventuels dommages étaient du fait du concurrent. Le numéro peut être repris dans le cadre du temps réglementaire. Si un enchaînement est repris à partir du moment de son interruption et que le concurrent n'est pas responsable de l'interruption, les pénalités de points à partir de l'interruption sont annulées.

3.4.6 - Fin de la prestation

Le numéro se termine au moment du signal du concurrent, comme par exemple un « Merci » ou à la fin du temps prévu. La fin du temps est indiquée par un signal sonore. Toute figure ou prestation effectuée après la limite de temps n'est pas prise en compte dans la notation.

En Technique, si un concurrent n'a pas fini la figure, seule la partie de la figure exécutée avant le fin du temps sera prise en compte. Si le concurrent n'a pas eu le temps d'exécuter la moitié de la figure, il recevra 100% de pénalité. S'il a pu réaliser plus de 50% de la figure, il recevra 50% de pénalité. Toute figure n'ayant pu être exécutée recevra 100% de pénalité.

En Libre, dépasser la limite du temps est sanctionné par une pénalité. Toutes les limites de temps sont des maxima. Les concurrents sont libres de ne pas utiliser tout le temps autorisé. Un numéro court a moins de chance d'être autant récompensé qu'un numéro pouvant contenir plus de figures. Par contre, un numéro ennuyeux pour le spectateur, répétitif, ou s'éternisant, peut faire perdre des points à cause de sa longueur. C'est le concurrent qui décide ce qui sera le plus avantageux pour lui.

3.4.7 - Préservation de l'aire d'évolution

En monocycle, évoluer sur une surface propre et sèche est primordial. Après une prestation, la surface doit être rendue dans le même état qu'avant. Les concurrents et leurs aides doivent pouvoir retirer de la surface d'évolution les accessoires, les monocycles et les débris en deux minutes. Le concurrent suivant peut se préparer pendant ce temps-là.

3.4.8 - En cas de dégradation

Les monocyclistes pensant utiliser des accessoires pouvant salir la surface (ballons, poudre, confettis, eau, etc.) doivent considérer avec attention la règle précédente. Tout doit être nettoyé en deux minutes. Sauf permission exceptionnelle accordée au préalable par les juges ou l'organisateur, les concurrents incapables de nettoyer dans le temps imparti pourront être disqualifiés de l'épreuve.

3.4.9 - Musique

En Libre, la musique fait partie du numéro et les concurrents doivent en avoir une. Une musique de fond sera fournie pour les épreuves en Technique mais les concurrents peuvent fournir celle de leur choix. La musique n'est pas notée en Technique. En Créatif la musique n'est que recommandée.

Toutes les musiques doivent être enregistrées sur CD. Les disques doivent être clairement étiquetés avec le nom du concurrent, l'épreuve et le morceau qui doit être jouée. L'enregistrement doit être calé sur le début de la musique sans nécessiter de manipulation. Il est conseillé aux concurrents d'avoir un enregistrement de secours des musiques utilisées. Les concurrents qui perdront du temps à cause du non-respect de ces conseils ou à cause d'un mauvais étiquetage sont susceptibles de perdre des points sur la partie présentation.

3.4.10 - Annonce des résultats

Les résultats sont annoncés ou affichés de façon permanente pour le public. Les feuilles de résultat sont publiées après le passage de tous les concurrents d'un même groupe d'âge d'une épreuve. Le temps utilisable pour contester le résultat commence à ce moment.

3.4.11 - Réclamations

Les réclamations doivent être présentées par écrit dans les quinze minutes à partir du moment de la publication des résultats. Il n'est pas possible de contester une notation de juge. Il est possible de contester un calcul ou autre chose sans relation avec la notation. Les juges doivent trancher les contestations dans les 30 minutes suivant la réception de la plainte écrite.

3.5 - Juges (Libre et Créatif)

Il doit y avoir au moins 5 juges. Chacun des juges doit avoir une bonne connaissance de la difficulté des figures les unes par rapport aux autres et une compréhension complète des critères de jugement pour les épreuves qu'ils jugent. La créativité et l'originalité ne peut être jugée que par quelqu'un qui connaît ce qui a été fait par le passé. Les personnes qui assistent à leur première manifestation monocycliste peuvent regarder et apprendre mais pas juger.

3.5.1 - Choix des juges

Ne peuvent être juges :

- Les parents d'un compétiteur
- Les entraîneurs d'un compétiteur
- Les parents d'un juge déjà choisi, ou les membres de son club (un seul juge par club)

Si les critères ci-dessus ne permettent pas de trouver 5 juges, on éliminera les contraintes en commençant par la fin de la liste ci-dessus. Ce changement doit être approuvé par le juge en chef.

Les différentes catégories de l'Artistique ayant des règles de notation différentes, les juges d'une catégorie ne sont pas nécessairement qualifiés pour juger une autre catégorie. Les éventuels documents officiels d'un juge doivent indiquer les catégories qu'il est habilité à juger.

3.5.2 - Les juges ne peuvent changer en cours de compétition

Les juges ne peuvent pas changer en cours de compétition pour une catégorie d'âge donnée. En cas d'urgence, cette règle peut être levée par le juge en chef.

3.5.3 - Evaluer la performance des juges

Les juges peuvent être évalués en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- selon leurs années d'expérience,
- sur la base d'un test qui leur est envoyé (l'avantage de ce test est de pouvoir dire si le juge envisagé a lu les documents qui lui ont été envoyés),
- en comparant les scores produits par rapport aux autres juges sur des compétitions passées.

Les caractéristiques d'un mauvais jugement :

- Trop d'ex-aequo : un juge doit être capable de différencier les compétiteurs.
- Des choix biaisés : si un juge note systématiquement les membres d'un club ou d'un groupe mieux ou moins bien que les autres juges. Il est acceptable qu'un juge soit plus sévère avec les membres de son groupe.
- Des choix aléatoires : si un juge note un grand nombre de compétiteurs très différemment des autres juges.

3.5.4 - Notations

En Libre et Créatif, les scores des juges sont convertis en points. Le compétiteur au score le plus haut reçoit 1 point, le second 2 points, etc. Autrement dit, les points sont égaux au classement d'un juge donné.

Lorsque les scores de compétiteurs sont identiques, ils obtiennent le même nombre de points : la somme des rangs divisé par le nombre de compétiteurs à égalité. Par exemple, si 4 compétiteurs sont à égalité pour la 2^{ème} place, ils obtiennent $2+3+4+5=14$ divisé par 4 soit 3,5 points.

Les points donnés par les juges sont additionnés par compétiteur et le vainqueur est celui qui obtient le plus faible nombre total de points. En cas d'ex æquo, le classement sera décidé par les notes obtenues pour la difficulté des figures. Si cette valeur est identique, les compétiteurs partageront la même place.

3.6 - Artistique Libre

Ceci s'applique aux catégories Individuel, Double et Groupe. Chaque juge donne deux notes de 1 à 10; une pour la difficulté technique et une pour la présentation. La note technique juge la difficulté des figures au programme et la maîtrise technique monocycliste. La note de présentation juge à parts égales le style, l'accueil fait par le public à la performance, la chorégraphie, l'utilisation d'accessoires et d'autres techniques, l'originalité et le choix de costume, et la musique.

3.6.1 - Note technique

Les juges donnent une note de 1 à 10. 50% du score est basé sur la difficulté et 50% sur la maîtrise. Seule est jugée la technique monocycliste. Les connaissances non monocyclistes affectent seulement la note de présentation. Danse, jonglage et autres connaissances non monocyclistes peuvent seulement augmenter la note de présentation et n'ont pas d'influence sur la note technique.

a - Technique monocycliste

Toutes les techniques de monocycle en équilibre exécutées avec un seul point de support en contact avec le sol (la roue). Le monocycliste garde le contrôle de l'équilibre de l'ensemble pendant l'exécution du mouvement. On compte aussi les façons de monter sur le monocycle.

Exemples de technique monocycliste: Ramasser la selle (un seul point de support sur le sol), toucher le sol du bout des doigts (les doigts ne supportent pas de poids), faire un tour sur soi avec le pied ne pédalant pas au sol (les juges doivent évaluer si ce pied sert d'appui ou non).

b - Technique non monocycliste (non comptée dans la note Technique)

Le déplacement avec un véhicule comportant deux roues ou plus au sol et toute prestation exécutée sans être sur le monocycle ; toute figure avec plus d'un point en contact avec le sol, comme être debout sur un monocycle allongé sur le sol ou sautant debout sur le cadre, la selle en contact avec le sol (deux points supportant du poids en contact avec le sol). Cette définition englobe aussi tout ce qui est danse, mime, comédie, jonglage, le fait de jouer d'un instrument de musique ou a conduite de véhicules autres que des monocycles.

c - Descente involontaire

Une descente involontaire du monocycle ne doit pas avoir de pénalité prédéterminée, bien qu'une descente involontaire déprécie un peu la performance. La notation finale des juges doit tenir compte de la façon dont le monocycliste intègre dans son enchaînement cette descente involontaire.

Par exemple, au cours d'une performance de style « comédie », un monocycliste peut faire passer cet imprévu de façon à ce que le public pense qu'il fait partie du numéro, ce qui améliorera sa note de présentation. Par contre, un monocycliste qui est visiblement troublé par une chute et qui ne sait pas l'intégrer à sa chorégraphie, diminuera la qualité de sa prestation et doit être noté en conséquence. Une descente involontaire baisse la note technique mais peut dans certains cas augmenter la note de présentation.

d - Notation

La note affectée à la difficulté technique de l'enchaînement est influencée uniquement par les figures exécutées jusqu'au bout. Les figures omises n'ont pas d'effet direct sur la note technique mais elles réduisent la note de maîtrise. Si une figure est réussie lors d'un essai ultérieur, cela augmente la note technique. Les nouvelles figures sont jugées seulement sur leur niveau de difficulté dans cette section. Un crédit de points pour l'originalité et l'inventivité fait partie de la note de présentation. Une présentation avec beaucoup de figures donnera plus de points de technique qu'une en contenant moins, même si leur niveau de difficulté est le même. La variété des figures est également prise en compte. Une présentation comprenant la même figure répétée dans des situations différentes gagnera moins de points qu'une prestation contenant plusieurs types de figures du même niveau. La durée des figures influence aussi la note. Tenir une figure longtemps atteste d'un niveau de maîtrise plus élevé. Rouler en dehors des limites de la zone d'évolution est un facteur important pour la notation. Si la figure dépasse les limites de la zone, cela peut affecter négativement la note technique. Ceci doit s'appliquer seulement aux figures que le monocycliste exécute à l'intérieur de la zone d'évolution (à ce sujet voir le paragraphe sur la chorégraphie). La déduction de points pour dépassement des limites de zone doivent être moins pénalisante que la descente involontaire du monocycle.

e - Note de maîtrise

La note de maîtrise est le reflet du pourcentage de réussite des figures monocyclistes tentées et le niveau de contrôle démontré par le monocycliste pendant leur exécution. La silhouette du monocycliste est notée. Si une figure est exécutée avec un manque indéniable de contrôle, la note de maîtrise chute d'autant. Les juges utilisent la position et les mouvements du corps pour juger le bon contrôle et la maîtrise du monocycle. Tenir une figure longtemps témoigne aussi d'un haut niveau de contrôle.

3.6.2 - Note de présentation

Cette note est répartie également entre les composantes suivantes.

a - Style

C'est l'élégance du corps et de ses mouvements. Les juges apprécieront les mouvements volontaires par rapport aux mouvements parasites pour tenir en équilibre.

Exemple : Jambe libre tendue avec la pointe du pied dans le prolongement, la tête droite et le buste en haut, les bras écartés et détendus, transition fluide d'une position du corps à l'autre. Se pencher en avant, la tête vers le bas, en agitant soudain les bras, les mains et les doigts dans tous les sens sont des exemples d'une mauvaise position du corps.

b - Attrait visuel

Les juges déterminent la capacité des concurrents à capter l'attention du public par leur assurance dans l'exécution, le contact visuel, l'expression du visage et leur capacité à faire entrer le public dans le numéro. C'est là qu'un monocycliste peut tirer avantage d'un déséquilibre (complet ou partiel) en enrichissant l'effet scénique de son numéro.

A éviter : le regard vers le bas, le visage concentré sur la difficulté plutôt qu'en souriant, des jurons en cas d'échec sur les figures, le manque de contact avec le public.

c - Chorégraphie

Les juges déterminent la capacité des compétiteurs à optimiser l'espace de la zone d'évolution et le temps d'exécution. Les meilleurs scores obtenus par des combinaisons variées : figures qui ne sont pas toutes enchaînées sur des lignes droites, qui utilisent au maximum la zone d'évolution et avec des enchaînements naturels, sans temps mort. C'est dans la partie chorégraphie que seront pénalisées les sorties des limites de la zone d'évolution. La prestation devra être préparée pour qu'elle tienne dans cette zone.

d - Utilisation d'accessoires et autres techniques

Un monocycle est considéré comme accessoire si il est utilisé en dehors de l'exécution d'une figure technique (règle du seul point de contact). Par exemple : le monocycliste debout sur le monocycle selle et pédales touchant le sol. Est accessoire tout ce qui ne s'applique pas à une technique monocycliste : danse, mime, comédie, jonglage, acrobatie, un instrument de musique dont joue le monocycliste. Cette note accessoire tient compte de l'effet qu'aura l'accessoire et la façon dont il est intégré dans le numéro. La note ne tient pas compte de l'accessoire en lui-même ou de l'acrobatie exécutée en dehors du monocycle. Il n'est pas obligatoire d'inclure des accessoires ou autre technique non monocycliste. Le score ne sera pas diminué s'il n'y a pas d'accessoire ni d'autres techniques.

Exemple : Un compétiteur qui passe la moitié du temps imparti à faire des acrobaties à côté de son monocycle ne gagnera pas de points en fonction de son niveau d'acrobate même s'il est très bon dans cette discipline. Un monocycliste qui inclut une difficulté qu'il ne maîtrise que difficilement pourra perdre plus de points qu'il n'en gagne.

e - Originalité

Les juges apprécieront l'inventivité dans tous les aspects de l'exécution que ce soit en difficulté technique ou en présentation. Ils recherchent les nouvelles formes de figures ou les façons originales de les présenter.

f - Choix des costumes et de la musique

Les juges ne notent pas le costume ou la musique mais l'effet positif qu'ils ont sur la performance et le public. Le bon assortiment du thème ou de la façon d'évoluer avec le costume et la musique sera notée positivement.

Exemple : Une rigueur de synchronisation sur une musique très vive ne se mariera pas forcément avec un costume et un nez de clown. En même temps, un clown dans un costume ample exécutant des figures difficiles ne sera pas noté à la juste valeur de la difficulté car le costume ample peut masquer certains mouvements.

Une musique de fond aura moins d'impact sur la note qu'une musique dont le concurrent utilise le rythme, les intonations, les changements ou le thème musical dans son numéro.

3.6.3 - Libre en double

Les juges de Libre en double doivent considérer la prestation des deux monocyclistes ensemble. Tous les critères de notation du Libre sont utilisés mais des facteurs supplémentaires doivent également être pris en compte.

a - Note technique

La note technique est déterminée par la prestation de l'ensemble et non pas par les capacités techniques montrées par chaque personne. Si le niveau technique d'un membre du duo est largement supérieur à celui de l'autre membre, les juges doivent garder la note technique entre les notes qu'obtiendraient les membres séparément. Une figure où les deux membres s'aident l'un l'autre de façon évidente sera moins bien notée qu'une figure exécutée séparément. Les juges doivent distinguer aide entre les membres du duo et « contact artistique ». Des compétiteurs qui se tiennent juste la main ne s'aident probablement pas alors que c'est sûrement le cas si leurs bras sont « attachés ».

Certaines figures sont plus difficiles lorsque les compétiteurs se tiennent la main (par exemple : avancer avec un seul pied).

b - Figures à deux sur un monocycle

Lorsque les deux membres du duo sont sur le même monocycle, il s'agit d'une figure à deux. Lorsque chacun est sur son monocycle, il s'agit d'une figure en duo.

Certains duos utilisent beaucoup de figures à deux avec des portages (avec la difficulté que cela suppose). D'autres duos ne feront pas de figures à deux. Comment les comparer ? Les juges doivent garder à l'esprit que les capacités de deux compétiteurs doivent être évaluées. Ils devront noter le cas où l'un des membres du duo ne montre pas beaucoup de capacités techniques à monocycle et en tenir compte lorsqu'ils donneront leur note technique moyenne. Si l'un des membres ne dirige jamais le monocycle, on pourra dire qu'il ne s'agit pas d'un duo et réduire la notation de façon conséquente. Les figures à deux sont difficiles pour les deux membres et doivent être notées avec soin.

c - Style

Les juges apprécieront la façon dont les membres du duo évoluent l'un par rapport à l'autre, leur synchronisme, l'impression d'ensemble (ont-ils l'air d'être une équipe ou évoluent-ils individuellement).

d - Chorégraphie

Les deux compétiteurs n'ont pas à couvrir l'espace de façon équitable. Une prestation dansée où les deux membres évoluent en cercle chacun d'un côté de la zone d'évolution sera notée faiblement.

Selon les cas, les compétiteurs pourront rester ensemble pendant toute la prestation. Les juges doivent alors déterminer si cela apporte quelque chose à la prestation. On fera attention à bien juger les cas où les membres se séparant et se rejoignant fréquemment ne font guère plus que du remplissage. La coordination avec la musique pourra aider à l'évaluation.

3.6.4 - Libre en groupe

Les règles de notation du Libre individuel et en double s'appliquent ici, ainsi que les points supplémentaires suivants. Un groupe a de nombreuses possibilités sur le choix et le déroulement de sa

prestation. Les compétiteurs du groupe peuvent avoir le même niveau ou avoir des niveaux très différents. Des groupes peuvent être beaucoup plus nombreux que d'autres.

a - Note technique

Comme pour le Libre en double, les juges doivent chercher à évaluer la valeur moyenne technique du groupe. Les figures les plus difficiles ne pourront pas améliorer grandement la note technique si elles ne sont réalisées que par une petite portion des membres du groupe. Tous les membres du groupe doivent participer. Même s'ils sont débutants, certains membres du groupe peuvent néanmoins tourner en cercle, porter des drapeaux, être portés par d'autres membres, etc. Aucun membre ne doit rester inactif sur le côté.

b - Petits groupes, grands groupes

Le nombre de membres peut varier d'un groupe à l'autre et les juges doivent en tenir compte. Les grands groupes auront plutôt tendance à évoluer en formation alors que les petits groupes insisteront sur des figures difficiles. Avec autant de caractéristiques qui varient, les juges doivent prendre en compte de nombreux critères différents pour donner la note qui convient. La grande quantité des membres n'est pas un facteur forcément positif, de même qu'un petit groupe exécutant des tours difficiles. Les juges doivent toujours considérer la taille du groupe comme une partie de la prestation d'ensemble en tenant compte des avantages et inconvénients que le nombre de membres apporte aux figures réalisées.

c - Style

Les juges rechercheront la coopération et le travail d'équipe. Est-ce que tous les membres sont là où ils devraient être ? Est-ce qu'ils ont l'air de s'aider les uns les autres au lieu d'évoluer ensemble ? Si un membre tombe, est-ce que les autres l'aident ?

d- Originalité

Les juges apprécieront des séquences et une chorégraphie qui n'a pas déjà été vue.

e - Chorégraphie

Les juges rechercheront les mouvements qui couvrent la zone d'évolution uniformément et qui utilisent tous les membres du groupe de façon appropriée.

3.7 - Artistique Créatif

La note finale du compétiteur est la somme des notes d'Originalité et Créativité, Technique et Style. La note Technique fait la différence en cas d'égalité.

3.7.1 - Zone d'évolution

L'Artistique Créatif nécessite la même surface au sol que le Libre individuel mais il n'y a pas de marquage de la zone. Les compétiteurs sont libres d'utiliser la surface qui fait face aux juges comme ils le veulent, tant que les juges peuvent les voir correctement pour noter leur prestation. Si un compétiteur prévoit de faire quelque chose d'inhabituel hors de la zone d'évolution habituelle, il doit en parler avec le juge en chef avant la performance.

3.7.2 - Originalité et Créativité (50%)

Les juges attribuent une note de 1 à 10. On recherchera la créativité dans tous les aspects de la prestation : nouvelles figures monocyclistes et originalité de la prestation dans son ensemble. Le Libre Créatif est la catégorie idéale pour innover.

3.7.3 - Technique (25%)

Les juges attribuent une note de 1 à 5. Même définition que pour le Libre individuel. Cette note est une combinaison de la difficulté technique des figures tentées et du niveau de réussite. Bien que les

descentes involontaires comptent en défaveur du score, on sera plus indulgent qu'en Libre dans la mesure où l'objectif du Créatif est l'originalité et la créativité. Les meilleurs notes seront données aux compétiteurs qui réalisent de nombreuses figures difficiles et de la variété dans le choix des figures sans trop de descentes involontaires.

3.7.4 - Style, accessoires et autres techniques

Les juges attribuent une note de 1 à 5. Cette catégorie est la même que pour le Libre individuel. Bien que l'Artistique Créatif ne soit pas une catégorie « théâtrale », les compétiteurs peuvent améliorer leur note en montrant une volonté de contrôler leur position et d'évoluer élégamment.

Les compétiteurs doivent aussi soigner leur costume, transitions, entrée et sortie, en plus de leur technique monocycliste. Les accessoires peuvent aller de l'accessoire de jonglage à une rampe half-pipe comme en skateboard. Les autres techniques peuvent être par exemple de la danse ou de l'acrobatie. Selon ce que les accessoires et les techniques non monocyclistes auront apporté à la prestation (en faveur ou défaveur), la note sera modulée en conséquence.

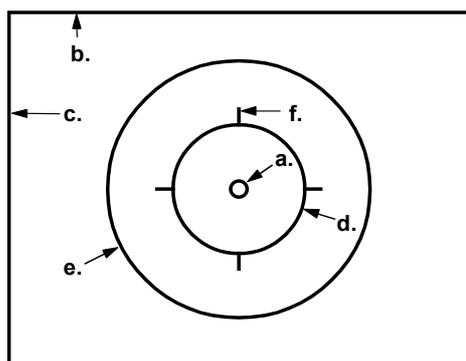
Il n'est pas obligatoire d'utiliser des accessoires ou des techniques non monocyclistes.

3.8 - Artistique Technique

Même si parfois il est difficile de les appliquer à la lettre, les règles des compétitions d'Artistique Technique (Standard Skills de l'IUF) sont à suivre dans leurs grandes lignes. Par exemple, si la zone d'évolution n'est pas aussi grande qu'il faudrait, les juges peuvent néanmoins décider d'accepter la surface. Les entraves aux règles acceptées par les juges doivent être clairement indiquées aux compétiteurs.

3.8.1 - Surface et marquage au sol

La surface ne doit pas présenter de défaut pouvant gêner le roulage. La zone d'évolution doit être suffisamment éclairée. Un représentant de la FFM ou un juge doit inspecter la zone et la déclarer conforme. La surface doit être plane, propre et surtout pas glissante. Une compétition peut se dérouler sur une surface non conforme mais les résultats pourront ne pas être homologués par la FFM. La surface ne doit pas être plus petite que 9 m par 12 m. Les marquages doivent avoir 3 cm de largeur.



Marquage au sol :

a = cercle central (50 cm de diamètre)

b = largeur de la zone d'évolution (face aux juges)

c = profondeur de la zone d'évolution

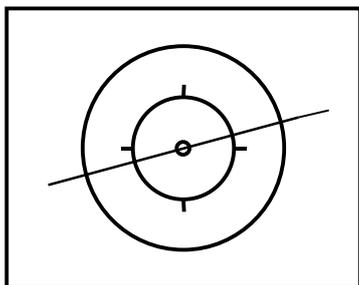
d = cercle intérieur (4 m de diamètre)

e = cercle extérieur (8 m de diamètre)

f = marques quart-de-cercle (50 cm de longueur) pour aider les compétiteurs à débiter et finir les figures de cercle.

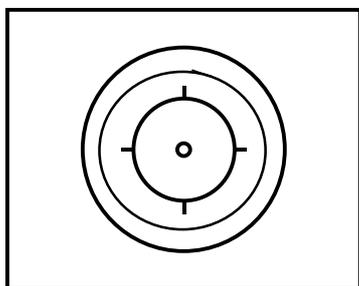
3.8.2 - Exemples

Figure en ligne



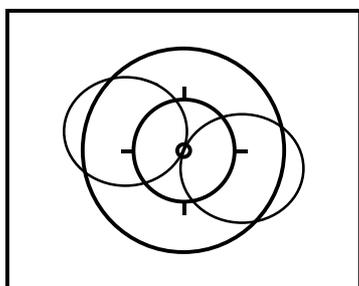
Les figures peuvent être exécutées dans toutes les directions. Une figure en ligne débute en dehors du cercle extérieur, traverse le cercle du centre et continue hors du cercle extérieur. Les figures en 8 peuvent être débutées à tout endroit mais elles doivent se terminer au même endroit.

Figure en cercle



Les figures en cercle doivent être exécutées entre le cercle intérieur et le cercle extérieur. Si le compétiteur coupe le tracé du cercle intérieur pendant l'exécution de la figure, il doit repartir à partir du point où il a coupé le cercle intérieur. Sortir du cercle extérieur n'invalide pas la figure mais entraîne une pénalité. Les figures en cercle doivent être les plus circulaires possible.

Figure en 8



Les deux cercles formant le 8 doivent être de même taille. Le 8 peut être orienté dans n'importe quelle direction. Le compétiteur doit passer hors du cercle extérieur à chaque extrémité du 8 et passer par le cercle central. Les deux boucles du 8 doivent être bien rondes avec un diamètre d'au moins 4 m.

3.8.3 - Montées, transitions et sur place

Montées, transitions et sur place peuvent être effectués à n'importe quel endroit de la zone d'évolution.

3.8.4 - Position du corps

Sauf contre-indication, chaque figure doit être exécutée dans une position bien droite avec les bras levés et étendus à l'horizontale. Ceux-ci, pas forcément en croix, peuvent pointer vers n'importe quelle direction (par exemple, en V vers l'avant). Les mains doivent être à plat avec les paumes vers le bas et les doigts joints.

3.8.5 - Descente de monocycle

Toutes les descentes doivent être contrôlées, y compris la descente finale de l'exercice. Une descente contrôlée est précédée d'un arrêt maîtrisé. Toute autre descente sera considérée comme involontaire. Une descente se produit lorsque le compétiteur touche le sol (sauf pour les figures où le compétiteur doit le toucher) et lorsqu'un pied auparavant sur la pédale touche le sol.

3.8.6 - Assistance aux compétiteurs

Il est interdit d'aider les compétiteurs en leur criant des remarques ou en leur faisant des signes. Un compétiteur ne peut consulter la liste des figures lors de sa performance (cela inclut les antisèches et écritures sur les mains).

Cette règle peut être omise pour les très jeunes compétiteurs.

3.8.7 - Formulaire de notation

Avant de concourir, chaque monocycliste doit remplir et fournir aux juges un document listant les figures qu'il compte exécuter et l'ordre dans lequel elles seront exécutées. La liste doit indiquer le numéro, le nom et le nombre de points attribués à la figure.

3.8.8 - Figures à réaliser

Le compétiteur réalisera un maximum de 18 figures. Parmi ces 18 figures, pas plus de 6 ne peuvent être des transitions ou montées. Chaque famille de figure ne peut être réalisée qu'une fois. Par exemple, si le compétiteur réalise la figure 15 b, il ne peut pas utiliser la 15 a, c, d, e, f, g ou h.

3.8.9 - Ordre des figures

Les 18 figures doivent être réalisées dans le même ordre que celui donné dans le formulaire de notation. Les figures qui ne seraient pas réalisées dans l'ordre du formulaire de notation seront ignorées et ne donneront pas de points, même si elles sont réalisées plus tard pendant la performance.

3.8.10 - Remplir le formulaire de notation

Le formulaire de notation rempli par le compétiteur doit être envoyé avant la date limite prévue par les organisateurs. Lorsqu'ils remplissent le formulaire, les compétiteurs doivent écrire le nom exact des figures, sans abréviation, ainsi que le numéro de la figure, sa lettre et le nombre de points auxquels la figure donne droit lorsqu'elle est parfaitement réalisée. Le formulaire doit également donner le total de difficulté, qui est la somme des points maximum donnés par toutes les figures. Les juges doivent vérifier le formulaire et si possible avertir le compétiteur en cas d'erreur. Un désavantage découlant d'une erreur sur le formulaire ne peut être une raison de réclamation. Les formulaires, une fois vérifiés et acceptés, ne peuvent être changés.

3.8.11 - Score de départ

Pour obtenir le score de départ d'un compétiteur, on ajoute 200 points au score de difficulté (somme des points maximum donnés par toutes les figures choisies par le compétiteur).

3.8.12 - Jugement

a - Les juges

Il doit y avoir un juge en chef, deux juges de difficulté, deux juges d'exécution, deux juges greffiers et un chronométrateur. L'ensemble sera divisé en deux équipes composées d'un juge de difficulté, un juge d'exécution et un juge greffier. Les juges sont choisis pour les différents postes en fonction de leur expérience. Le juge avec le plus d'expérience sera choisi pour le poste de juge de difficulté, celui avec une expérience moyenne sera juge d'exécution et le moins expérimenté sera juge greffier.

b - Déroulement des opérations

Pendant que les juges de difficulté et d'exécution regardent la performance, le juge greffier lit les noms des figures à partir du formulaire fourni par le compétiteur. Le juge de difficulté indique si la figure a été complètement réalisée et le pourcentage de pénalité si cela n'a pas été le cas. Le juge d'exécution indique s'il y a eu des erreurs d'exécution en utilisant des symboles décrits ci-après. Le juge greffier note les remarques des autres juges sur le formulaire. Pour cette raison, le juge greffier doit être assis entre les deux autres juges. La position de leur table doit leur donner une vue claire de toute la zone d'évolution. Il doit y avoir assez d'espace entre les deux équipes de juges pour s'assurer de leur indépendance.

3.8.13 - Pénalités de difficulté

a - Vérification des figures

Chaque figure doit être réalisée selon sa description ci-après dans le présent document. Si la figure réalisée ne correspond pas à celle donnée sur le formulaire de notation du compétiteur, la totalité (pénalité de 100%) de la valeur optimale de la figure est retirée.

b - Erreurs d'exécution

Si une erreur technique se produit pendant la réalisation d'une figure, une pénalité de 50% de la valeur optimale de la figure est retirée. Des erreurs techniques sont par exemple : une partie du corps autre que la main touche la selle lors d'une figure hors de la selle, la main qui tient la selle touche une partie du corps lors d'une figure hors de la selle, le pied libre touche une partie en mouvement du monocycle lors d'une figure à un pied.

c - Réalisation complète des figures

Une fois qu'elle a été entamée, chaque figure du formulaire de notation doit être exécutée en entier, sans interruption et sans toucher le sol (sauf si c'est prévu dans la figure). Cela s'applique à toutes les figures, y compris les transitions, les figures sur place et les montées.

Si une figure est interrompue avant la moitié de son exécution, la totalité (pénalité de 100%) de la valeur optimale de la figure est retirée.

Si une figure est interrompue après la moitié de son exécution, une pénalité de 50% de la valeur optimale de la figure est retirée.

Les transitions, montées et figures sur place non répétitives qui ne sont pas exécutées en entier sont pénalisées à 100%. Exemple de figure répétitive : le sur-place. Exemple de figure non répétitive : le saut avec demi-tour.

Pour les transitions, montées et figures sur place qui sont terminées dans la position désirée mais pas exécutées correctement, une pénalité de 50% de la valeur optimale de la figure est retirée.

d - Début des figures

Toutes les figures débutent lorsque le compétiteur se met en position pour exécuter la figure.

e - Ordre des figures

Les figures qui ne seraient pas réalisées dans l'ordre du formulaire de notation seront ignorées et ne donneront pas de points (pénalité de 100%), même si elles sont réalisées plus tard pendant la performance.

3.8.14 - Pénalités d'exécution

Vague (~) = - 0,5 point

Cette pénalité est appliquée pour chaque figure une seule fois pour chaque type d'erreur.

Un demi-point est retiré pour les erreurs suivantes :

- Montée ou descente mal assurée
- Exécution tendue ou mal assurée
- Mouvements du corps saccadés
- Position assise courbée (le corps doit toujours être droit)
- Doigts non joints
- Jambe libre non tendue, doigts de pied non tendus
- Bras secoués (les bras doivent toujours être tendus)
- Mouvements de pédales saccadés
- Lignes pas droites, cercles pas ronds
- Cercle intérieur (4m) coupé lors d'une figure en cercle
- Cercle du centre non traversé lors d'une figure en 8
- Boucles d'une figure en 8 de taille différente
- Pédale ou pied sur la pédale touchant le sol
- Tour sur soi ou pirouette hasardeux
- Taille du cercle d'un tour sur soi qui dépasse 1 m
- Sortie de la zone d'évolution
- Consultation de la liste des figures

Ligne (/) = - 1 point

Cette pénalité de 1 point est appliquée pour chaque perte de contrôle :

- Perte de la position du corps adéquate
- Interruption et re-démarrage d'une figure

Croix (+) = - 2 points

Cette pénalité de 2 points est appliquée lorsque le compétiteur descend de son monocycle involontairement et se retrouve sur un ou deux pieds sans avoir lâché son monocycle.

Cercle (O) = - 3 points

Cette pénalité de 3 points est appliquée lorsque le compétiteur descend de son monocycle involontairement et lorsqu'une autre partie que ses pieds touche le sol (main, genou, fesses, etc.) ou lorsqu'il lâche son monocycle.

Les trois dernières pénalités (ligne, cercle, croix) sont retirées à chaque fois qu'elles se produisent et quelle que soit la phase durant laquelle elles se produisent (figure, figure non comptabilisée, transition).

Seule la pénalité la plus forte est appliquée pour chaque erreur.

Les pénalités concernant la position du corps ne sont appliquées qu'aux transitions et figures. Par exemple, un compétiteur n'aura pas la pénalité « vague » si ses bras ne sont pas en position correcte hors d'une transition ou figure, par contre elle est appliquée s'il sort de la zone d'évolution.

3.8.15 - Totalisation du score

Lorsque la performance est terminée, les pourcentages et symboles des juges sont convertis en nombres. Ces nombres sont retirés du score de départ (200 points) du compétiteur. Puis on fait la moyenne des scores trouvés par les deux équipes de juges. Cette moyenne est le score final du compétiteur.

Le vainqueur du concours Technique est le compétiteur qui a le score le plus élevé. En cas d'ex æquo, le classement sera donné par le score d'exécution. Si les scores d'exécution sont identiques, les compétiteurs seront classés à égalité.

3.9 - Listes des figures pour l'Artistique Technique

3.9.1 - Généralités

Seules les figures citées dans la liste suivante peuvent être utilisées pour composer une performance d'Artistique Technique.

Position d'évolution : sauf cas particulier, le monocycliste est assis sur la selle avec les deux pieds sur les pédales.

Position du corps : le monocycliste doit avoir un placement correct du corps et ne doit pas en changer durant toute l'exécution de la figure.

Direction du monocycle : sauf cas particulier, toutes les figures en mouvement se font en avançant vers l'avant.

Répétitions : sauf cas particulier, elles doivent être effectuées en ligne. Les montées, figures sur place et transitions peuvent être réalisées à n'importe quel endroit de la zone d'évolution.

Transitions : sauf cas particulier, elles commencent et se terminent avec le monocycliste assis sur la selle les pieds sur les pédales. Exception : les mono spins, où le monocycliste commence avec la selle tenue devant lui. Pour les transitions avant et après une figure qui sont notées sur le formulaire de notation comme des figures, au moins un tour complet de roue doit être fait au début et à la fin de la transition. Si le début ou la fin d'une transition est une figure sur place, cette figure sur place doit être exécutée à au moins 50% de sa description, qu'elle soit donnée ou non sur le formulaire de notation.

Exemple 1 : pour la transition « Rouler la selle devant », le monocycliste doit rouler au moins un tour complet de roue avec la selle devant.

Exemple 2 : pour la transition « 180° mono spin en sur place un pied », le monocycliste doit faire du sur place sur un pied pendant 2 cycles.

Montées : sauf cas particulier, elle se finit avec le monocycliste assis sur la selle avec les pieds sur les pédales. Toutes les montées données comme figures sur le formulaire de notation doivent finir par une révolution complète de la roue. Pour les montées suivies de figures sur place, la figure sur place doit être exécutée à au moins 50% de sa description, qu'elle soit présente ou non dans le formulaire de notation.

Exemple : pour la montée de côté, le monocycliste doit rouler sur au moins un tour complet de roue dans la position roulée après la montée.

Figures sur place : un minimum de 5 cycles consécutifs (mouvements d'aller et retour) doit être exécuté.

Figures de twist : dans les figures de twist, un minimum de 5 cycles consécutifs (mouvement de côté à côté) doit être exécuté.

Figures à un pied : sauf cas particulier, le pied libre est placé sur le cadre de façon à ce qu'il n'y ait aucun contact entre le pied libre et un élément en rotation du monocycle.

Figures selle sortie : sauf cas particulier, le monocycliste ne doit avoir d'autre contact avec la selle qu'une main pour la tenir. La main et le bras qui tiennent la selle doivent être tendus et ne pas toucher le reste du corps du monocycliste.

Figures marchées sur la roue : sauf cas particulier, les pieds poussent seulement sur le pneu et n'ont pas de contact avec les pédales ou les manivelles.

Équilibres immobiles : le temps minimum de maintien pour les équilibres immobiles est de 3 secondes.

Sauts : dans les figures de sauts, un minimum de 5 sauts consécutifs doit être exécuté.

Spins et pirouettes : le monocycliste doit effectuer un minimum de trois rotations pleines pour les spins et les pirouettes. Les spins doivent être exécutés autour d'un point fixe et ne pas excéder un diamètre de 1 mètre. Les pirouettes doivent être exécutées à un endroit et les pédales ne doivent pas bouger ni en avant ou ni en arrière durant la pirouette.

Coasting : sauf cas particulier, le pied ne doit être en contact avec aucune des parties en rotation du monocycle (pédales, manivelles ou pneu).

3.9.2 - Description des figures

Les descriptions suivantes expliquent la façon correcte d'exécuter les figures de monocycle. La numérotation et les descriptions font référence à la partie « Notation des figures » (voir section suivante).

FIGURES EN ROULANT

Num	Nom	DESCRIPTION
1.	avant	Rouler en avant (assis sur la selle, tourné vers l'avant).
2.	arrière	Rouler en arrière.
3.	selle devant	Rouler avec la selle tenue avec la main devant le monocycliste. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour e) , f) et g), aucune main ne touche la selle qui est tenue par les jambes du monocycliste.
4.	arr. selle devant	Rouler en arrière avec la selle tenue devant le monocycliste. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour e) et f), aucune main ne touche la selle qui est tenue par les jambes du monocycliste.
5.	selle derrière	Rouler avec la selle tenue derrière le monocycliste. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste.
6.	arr. selle derrière	Rouler en arrière avec la selle tenue derrière le monocycliste. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste.
7.	selle sur le côté	Rouler avec la selle tenue sur le côté du monocycliste. Pour a) et b), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste.
8.	arr. selle sur le côté	Rouler en arrière avec la selle sur le côté. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste.
9.	estomac sur la selle	Rouler avec l'estomac sur la selle sans tenir celle-ci avec les mains. Pour a) une main peut tenir la selle.

- | | | |
|-----|-------------------------------------|---|
| 10. | arr. estomac sur la selle | Rouler en arrière avec l'estomac sur la selle sans tenir celle-ci avec les mains. |
| 11. | menton sur la selle | Rouler sans qu'aucune partie du corps autre que le menton ne touche la selle. Pour a) une main peut tenir la selle. |
| 12. | arr. menton sur la selle | Rouler en arrière sans qu'aucune partie du corps autre que le menton ne touche la selle. Pour a) une main peut tenir la selle. |
| 13. | avant un pied | Rouler avec un seul pied sur une pédale. Pour d), e) et f) la jambe libre est tendue. Pour g), h) et i) la jambe libre est croisée au-dessus de celle qui pédale. |
| 14. | arrière un pied | Rouler en arrière avec un seul pied sur une pédale. Pour d), e) et f) la jambe libre est tendue. |
| 15. | av. un pied selle devant | Rouler avec la selle tenue devant et un seul pied sur une pédale. Pour a), e), f) et g), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour e) et f), la jambe libre est tendue. |
| 16. | arr. un pied selle devant | Rouler en arrière avec la selle tenue devant et un seul pied sur une pédale. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |
| 17. | selle sur le côté, un pied | Rouler avec la selle tenue sur le côté du monocycliste, un seul pied sur une pédale. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |
| 18. | arr. selle sur le côté, un pied | Rouler en arrière avec la selle tenue sur le côté du monocycliste, un seul pied sur une pédale. Pour a) la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |
| 19. | en amazone | Rouler avec un pied en se tenant d'un côté de la selle, avec la jambe libre sur la selle ou du même côté que la jambe qui pédale. Pour a) et b), une main peut tenir la selle. |
| 20. | marché sur la roue | Rouler en propulsant la roue avec les pieds placés sur la roue devant la fourche. |
| 21. | arr. marché sur la roue | Rouler en arrière en propulsant la roue avec les pieds placés sur la roue devant la fourche. |
| 22. | m/r, fourche entre les pieds | Rouler en propulsant la roue avec un pied placé sur la roue devant la fourche et l'autre placé derrière la fourche. |
| 23. | arr. m/r, fourche entre les pieds | Rouler en arrière en propulsant la roue avec un pied placé sur la roue devant la fourche et l'autre placé derrière la fourche. |
| 24. | arr. m/r, pieds derrière la fourche | Rouler en arrière en propulsant la roue grâce aux pieds placés sur le pneu derrière la fourche. |

25. arr. marcher dans les rayons Rouler en arrière en propulsant la roue grâce aux pieds placés de chaque côté de la roue, derrière la fourche. Les pieds peuvent toucher les rayons, la roue et le pneu mais pas les pédales.
26. marcher sur la roue un pied Marcher sur la roue avec un seul pied sur la roue. Pour d), e) et f) la jambe libre est tendue.
27. arr. marcher sur la roue un pied Marcher sur la roue en arrière avec un seul pied sur la roue. Pour c) et d) la jambe libre est tendue.
28. arr. m/r un pied derrière la fourche Marcher sur la roue en arrière avec un pied sur la roue derrière la fourche. Pour a) et b), l'autre pied peut rester sur la fourche avec les doigts de pied sur la roue pour freiner et maintenir l'équilibre.
29. gliding Rouler avec un pied sur la roue et l'autre pied sur la fourche. Maintenir l'équilibre uniquement en freinant grâce au pied se trouvant sur la roue. Pour c) et d), la jambe libre est tendue.
30. gliding arr. pieds derrière la fourche Rouler avec un pied sur la roue derrière la fourche et l'autre restant sur la fourche. Maintenir l'équilibre uniquement en freinant grâce au pied se trouvant sur la roue.
31. m/r avec les mains Rouler en propulsant le monocycle avec les mains sur la roue et les pieds restant sur la fourche. Pour c) et d), les jambes sont tendues.
32. m/r avec une main Rouler en propulsant le monocycle avec une seule main sur la roue. Pour c) et d), les jambes sont tendues.
33. m/r avec les mains, estomac sur la selle Rouler en propulsant le monocycle avec les mains, l'estomac sur la selle et les jambes tendues.
34. m/r avec une main, estomac sur la selle Rouler en propulsant le monocycle avec une seule main, l'estomac sur la selle et les jambes tendues.
35. traîner selle devant Rouler avec la selle traînant sur le sol devant la roue.
36. traîner selle derrière Rouler avec la selle traînant sur le sol derrière la roue.
37. traîner arr. selle devant Rouler en arrière avec la selle traînant sur le sol devant la roue.
38. rouler à côté Rouler à côté du monocycle avec un pied sur la pédale opposée (pied droit sur la pédale gauche ou l'inverse), tenir la selle avec les deux mains. La selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour d), e) et f), seule une main tient la selle.
39. coasting jambe tendue Rouler avec un pied restant sur la fourche et le pied libre tendu. Aucun pied ne doit toucher la roue (roue libre).

- | | | |
|-----|------------------------------------|--|
| 40. | coasting pieds sur la fourche | Rouler avec les deux pieds restant sur la fourche. |
| 41. | coasting arr. | Rouler en arrière avec un pied restant sur la fourche et le pied libre tendu. |
| 42. | coasting arr. pieds sur la fourche | Rouler en arrière avec les deux pieds restant sur la fourche. |
| 43. | crabe | Rouler sur le côté, le corps perpendiculaire au sens de déplacement du monocycle, les deux pieds sur le pneu, l'un devant la fourche et l'autre derrière, la selle tenue avec les deux mains. |
| 44. | crabe, un pied | Rouler sur le côté, le corps perpendiculaire au sens de déplacement du monocycle, un pied sur la roue devant la fourche et l'autre tendu en l'air, la selle tenue avec les deux mains. Pour c) la jambe libre est placée sur la selle. |
| 45. | rouler croisé | Rouler assis sur la selle, avec un pied sur la pédale opposée (pied droit sur la pédale gauche ou l'inverse). La jambe libre peut être tendue ou sur la fourche. |
| 46. | m/r debout un pied | Rouler en se tenant debout sur le cadre et en se propulsant avec un seul pied sur la roue à l'avant du cadre. |
| 47. | gliding debout | Rouler en se tenant debout sur le cadre, avec un pied sur la roue, devant la fourche, en maintenant l'équilibre uniquement en freinant. |
| 48. | coasting debout | Rouler en se tenant debout sur le cadre, avec les deux pieds restant sur la fourche. |

FIGURES STATIONNAIRES

Num	Nom	Description
100.	avant-arrière	Rester sur place en bougeant la roue d'avant en arrière avec les manivelles centrées dans la position verticale. Pour b) et c) av.-arr. avec un seul pied (pour c) avec la jambe libre tendue). Pour d) av.-arr. avec un pied sur la pédale correspondante et la jambe libre croisée sur celle qui pédale.
101.	av.-arr. sans la selle	Rester sur place en bougeant la roue d'avant en arrière avec les manivelles centrées dans la position verticale et la selle tenue devant le monocycliste. Pour a), c) et e), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour c) et d) av.-arr. avec un seul pied. Pour e) av.-arr. avec un seul pied avec la jambe libre tendue. Pour f) et g), la selle est tenue derrière le monocycliste. Pour f), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste.
102.	av.-arr. selle sur le côté	Rester sur place en bougeant la roue d'avant en arrière avec les manivelles centrées dans la position verticale et la selle tenue sur le côté du monocycliste. Pour a), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour b), le monocycliste ne doit pas avoir d'autre contact avec la selle que la main qui la tient.

103. sur place à côté Rester sur place, d'un côté du monocycle, en bougeant la roue d'avant en arrière par rapport à une position verticale des manivelles. Un pied est sur la pédale tandis que l'autre est posé au sommet de la manivelle, du même côté de la roue. Pour a), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour b), la selle peut rester contre le monocycliste mais aucune main ne doit toucher la selle. Pour c), le monocycliste ne doit pas avoir d'autre contact avec la selle que la main qui la tient.
104. sur place Rester sur place sans que la roue ne bouge.
105. twisting Rester sur place en faisant des mouvements de gauche à droite avec la roue autour d'un axe vertical.
106. toucher le sol Se pencher et toucher le sol avec la main en restant assis ou sur les pédales en position assise. Pour b), les deux mains touchent le sol simultanément.
107. toucher le sol, selle devant Se pencher et toucher le sol avec une main pendant que l'autre main tient la selle devant le monocycliste.
108. rebond de selle Tout en roulant avec la selle devant, faire rebondir la selle au sol une fois et la rattraper.
109. toucher le sol avec la selle Se pencher et toucher le sol avec la selle en la tenant devant soi avec une main.
110. petits sauts Faire de petits sauts avec le monocycle, une main tenant la selle. Pour b), les deux mains sont libres.
111. petits sauts sans la selle Faire de petits sauts avec le monocycle et la selle tenue devant soi. Pour a) et c), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. Pour c) et d), la selle est tenue derrière le monocycliste.
112. petits sauts latéraux Sauter de gauche à droite, de part et d'autre d'un axe vertical. Au moins 3 cycles consécutifs doivent être exécutés (un cycle est un saut à droite puis à gauche). Aucune main ne doit toucher la selle.
113. saut avec twist Faire des petits sauts avec le monocycle et tourner autour d'un axe vertical de 90° pour a), 180° pour b) et 360° pour c) en un saut. Pour d), e) et f), les mains ne tiennent pas la selle.
114. saut avec twist en roulant Rouler vers l'avant, sauter avec le monocycle et tourner autour d'un axe vertical de 180° pour a) et 360° pour b) en un saut, puis continuer à rouler. Pour c) et d), les mains ne tiennent pas la selle.
115. saut central Sauter avec le monocycle au-dessus du cercle central de 50 cm. Une ou deux mains peuvent toucher la selle. Pour a) et c), le monocycle est dans l'axe du déplacement. Pour b) et d), le saut se fait perpendiculairement à l'axe du déplacement. Pour c) et d), la selle est tenue devant le monocycle.
116. saut à côté Sauter, sur un pied, en étant placé sur le côté du monocycle, avec le pied sur la pédale opposée, en se tenant à la selle avec une ou deux mains. Pour a), la jambe libre est tendue. Pour b), le pied libre touche la roue pour aider à maintenir l'équilibre.

- | | | |
|------|---------------------------------|---|
| 117. | saut sur la roue | Sauter en se tenant sur la roue avec un pied devant la fourche et l'autre derrière, tenir la selle avec les deux mains et rebondir avec le monocycle. |
| 118. | saut avec twist sur la roue | Sauter sur la roue et tourner autour d'un axe vertical de 90° pour a) et de 180° pour b), en un seul saut. |
| 119. | saut sur la roue ssm | Sauter en se tenant sur la roue avec un pied devant la fourche et l'autre derrière, sans tenir la selle avec les mains (coincer la selle entre les jambes). |
| 120. | saut avec twist sur la roue ssm | Sauter sur la roue et tourner autour d'un axe vertical de 90° pour a) et de 180° pour b), en un seul saut, sans tenir la selle avec les mains (coincer la selle entre les jambes). |
| 121. | spin en roulant | Rouler, faire une rotation de 360° sur place (autour d'un axe vertical) et continuer à rouler dans la même direction. |
| 122. | spin en roulant arr. | Rouler vers l'arrière, faire une rotation de 360° sur place (autour d'un axe vertical) et continuer à rouler (en arrière) dans la même direction. |
| 123. | spin | Rouler dans le plus petit cercle possible de telle sorte que le haut du corps tourne sur un axe vertical. Pour b) et c), rouler avec un seul pied sur la pédale. |
| 124. | spin arrière | Rouler en arrière dans le plus petit cercle possible de telle sorte que le haut du corps tourne sur un axe vertical. Pour b) et c), rouler avec un seul pied sur la pédale. |
| 125. | spin selle devant | Rouler avec la selle devant dans le plus petit cercle possible de telle sorte que le haut du corps tourne sur un axe vertical. Pour a), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |
| 126. | spin selle derrière | Rouler avec la selle derrière dans le plus petit cercle possible de telle sorte que le haut du corps tourne sur un axe vertical. Pour a), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |
| 127. | spin selle sur le côté | Rouler avec la selle sur le côté dans le plus petit cercle possible de telle sorte que le haut du corps tourne sur un axe vertical. Pour a), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |
| 128. | pirouette | Faire un spin sur l'élan. |
| 129. | pirouette arr. | Faire un spin vers l'arrière sur l'élan. |
| 130. | pirouette selle devant | Faire un spin sur l'élan avec la selle devant. Pour a), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |
| 131. | pirouette selle derrière | Faire un spin sur l'élan avec la selle derrière. Pour a), la selle ou la main tenant la selle peuvent rester contre le monocycliste. |

TRANSITIONS

Num	Nom	Description
-----	-----	-------------

150. de avant à selle devant Rouler en avant, puis sortir la selle de sous les fesses devant pour rouler avec la selle devant.
151. de selle devant à avant Rouler avec la selle devant, puis remettre la selle sous les fesses pour av..
152. de avant à selle derrière Rouler en avant puis sortir la selle de sous les fesses derrière pour rouler avec la selle derrière.
153. de selle derrière à avant Rouler avec la selle derrière, puis remettre la selle sous les fesses pour av..
154. a) de marcher sur la roue à avancer aux pédales De marcher sur la roue à avancer en pédalant.
- b) de marcher sur la roue à rouler avec un pied De marcher sur la roue à rouler avec un pied.
- c) de gliding à avancer aux pédales De la position de gliding à avancer en pédalant.
- d) de gliding à rouler avec un pied De la position de gliding à avancer en pédalant à un pied.
155. a) demi tour du monde
b) tour du monde De selle devant, faire tourner une jambe autour de la selle pour arriver avec la selle derrière ou pour avancer. Pour b) la jambe fait un tour de la selle avant d'être replacée sur la pédale.
156. a) demi tour du monde à rebours
b) tour du monde à rebours De selle derrière, faire tourner une jambe autour de la selle pour arriver avec la selle devant ou pour avancer. Pour b) la jambe fait un tour de la selle avant d'être replacée sur la pédale.
157. backspin Rouler en avant, faire une rotation de 180° autour d'un axe vertical et continuer à rouler en arrière dans la même direction.
158. front spin Rouler en arrière, faire une rotation de 180° autour d'un axe vertical et continuer à avancer dans la même direction.
159. ramasser la selle devant Depuis un Traîné selle devant, se pencher, ramasser la fourche et la ramener en haut pour continuer avec la selle devant. Pour a), la fourche est attrapée d'une main. Pour b), la fourche est attrapée par le pouce du pied en pédalant un peu en arrière tout en gardant le pied sur la pédale. Pour c), la fourche est attrapée par le pied hors de la pédale.

160. ramasser la selle derrière Depuis un Traîné selle derrière, se pencher, ramasser la fourche et la ramener en haut pour continuer avec la selle devant. Pour a) la fourche est attrapée d'une main. Pour b), la fourche est attrapée par le talon tout en gardant le pied sur la pédale. Pour c), la fourche est attrapée par le pied hors de la pédale.
161. a) des pédales à petits sauts sur la roue Depuis Petits sauts avec la selle devant, sauter sur la roue et continuer à faire des petits sauts sur la roue. Le monocycle effectue une rotation pour b) de 270° et pour c) de 450° degrés autour d'un axe vertical avant que les pieds ne soient placés sur le pneu.
b) des pédales 270° à petits sauts sur la roue
c) des pédales 450° à petits sauts sur la roue
d) des pédales au crabe Depuis Petits sauts avec la selle devant, sauter sur la roue et continuer en faisant le crabe. Le monocycle effectue une rotation pour b) de 270° et pour c) de 450° degrés autour d'un axe vertical avant que les pieds ne soient placés sur le pneu.
e) des pédales 270° au crabe
f) des pédales 450° au crabe
162. de petits sauts sur la roue aux pédales Depuis Petits sauts sur la roue, redescendre sur la selle ou avec la selle devant. Pour b) le monocycle effectue une rotation de 270° autour d'un axe vertical avant que les pieds ne soient replacés sur les pédales.
du crabe aux pédales Pour d), depuis le crabe, redescendre sur la selle ou avec la selle devant. Pour e) le monocycle effectue une rotation de 270° degrés autour d'un axe vertical avant que les pieds ne soient replacés sur les pédales.
163. des pédales à petits sauts sur la roue ssm Depuis Rouler en avant, placer un pied devant la fourche et l'autre derrière sur la roue, puis monter le corps pour faire des petits sauts sur la roue sans les mains.
164. de petits sauts sur la roue ssm aux pédales Depuis Petits sauts sur la roue sans les mains sauter et remettre les pieds sur les pédales pour continuer à av..
165. de selle devant au side ride De selle devant sauter sur le côté et continuer en side ride.
166. de side ride à selle devant Depuis le side ride sauter sur le côté et continuer à rouler avec la selle devant.
167. a) du side ride à petits sauts sur la roue Depuis le side ride sauter et mettre les pieds sur la roue pour continuer en a) en petits sauts sur la roue et en b) en crabe.
b) du side ride au crabe
168. tourner autour De selle devant, le monocycliste tourne autour du monocycle, sans que le monocycle ne rebondisse ou tourne, de façon à échanger les pieds sur les pédales. Le monocycliste finit la figure en faisant face à l'autre côté, assis sur la selle.

- | | |
|--|---|
| tourner autour latéral | De selle sur le côté, le monocycliste lance une jambe en arrière et tourne autour du monocycle, sans que le monocycle ne rebondisse ou tourne, de façon à échanger les pieds sur les pédales. Le monocycliste finit la figure en faisant face à l'autre côté, assis sur la selle. |
| 169. uni spin | Sauter au dessus du monocycle, pendant que celui-ci (ou le monocycliste) effectue une rotation autour d'un axe vertical de 180° (pour a), e), h) et k)), de 360° (pour b), f), i) ou l)), de 540° (pour c), g) ou j)) ou de 720° (pour d)) avant que le monocycliste ne retombe dessus. |
| uni spin à selle devant | Pour e), f) et g), le monocycliste atterrit avec la selle devant. La selle peut toucher le monocycliste ou les mains peuvent toucher la selle. |
| uni spin à sur place un pied | Pour h), i) et j), le monocycliste atterrit en avant-arrière un pied. |
| uni spin à sur place un pied selle devant | Pour k) et l), le monocycliste atterrit en avant-arrière un pied avec la selle devant. La selle peut toucher le monocycliste ou les mains peuvent toucher la selle. |
| 170. uni spin à marché sur la roue | Sauter au-dessus du monocycle pendant que celui-ci effectue une rotation autour d'un axe vertical de 180° pour a) et c) ou de 360° pour b) et d) avant que le monocycliste ne retombe dessus en position de marché sur la roue. |
| uni spin à marché sur la roue un pied | Pour c) et d) le monocycliste retombe en position de marcher sur la roue un pied. |
| 171. uni spin à petits sauts sur la roue ssm | Sauter au-dessus du monocycle pendant que celui-ci effectue une rotation autour d'un axe vertical de 180° pour a) ou de 360° pour b) avant que le monocycliste ne retombe dessus en position de petits sauts sur la roue sans les mains. |
| 172. uni spin sur la roue | Depuis Petits sauts sur la roue sauter au-dessus du monocycle pendant que celui-ci effectue une rotation autour d'un axe vertical de 180° pour a) ou de 360° pour b). Retomber en petits sauts sur la roue. |

MONTEES

- | Num | Nom | Description |
|------|--------|--|
| 200. | montée | Depuis la position deux pieds au sol, monocycle placé devant soi, placer un pied sur la pédale se trouvant en bas et en arrière. Donner une impulsion avec la jambe se trouvant sur le sol et monter sur le monocycle. Continuer en avant ou faire rouler la roue vers l'arrière de manière à obtenir un bon équilibre.
Pour b), c) et d), monter et faire de l'avant-arrière sans rouler. Pour c) et d), monter pour faire de l'avant-arrière un pied. Pour d), la jambe libre doit être tendue. |

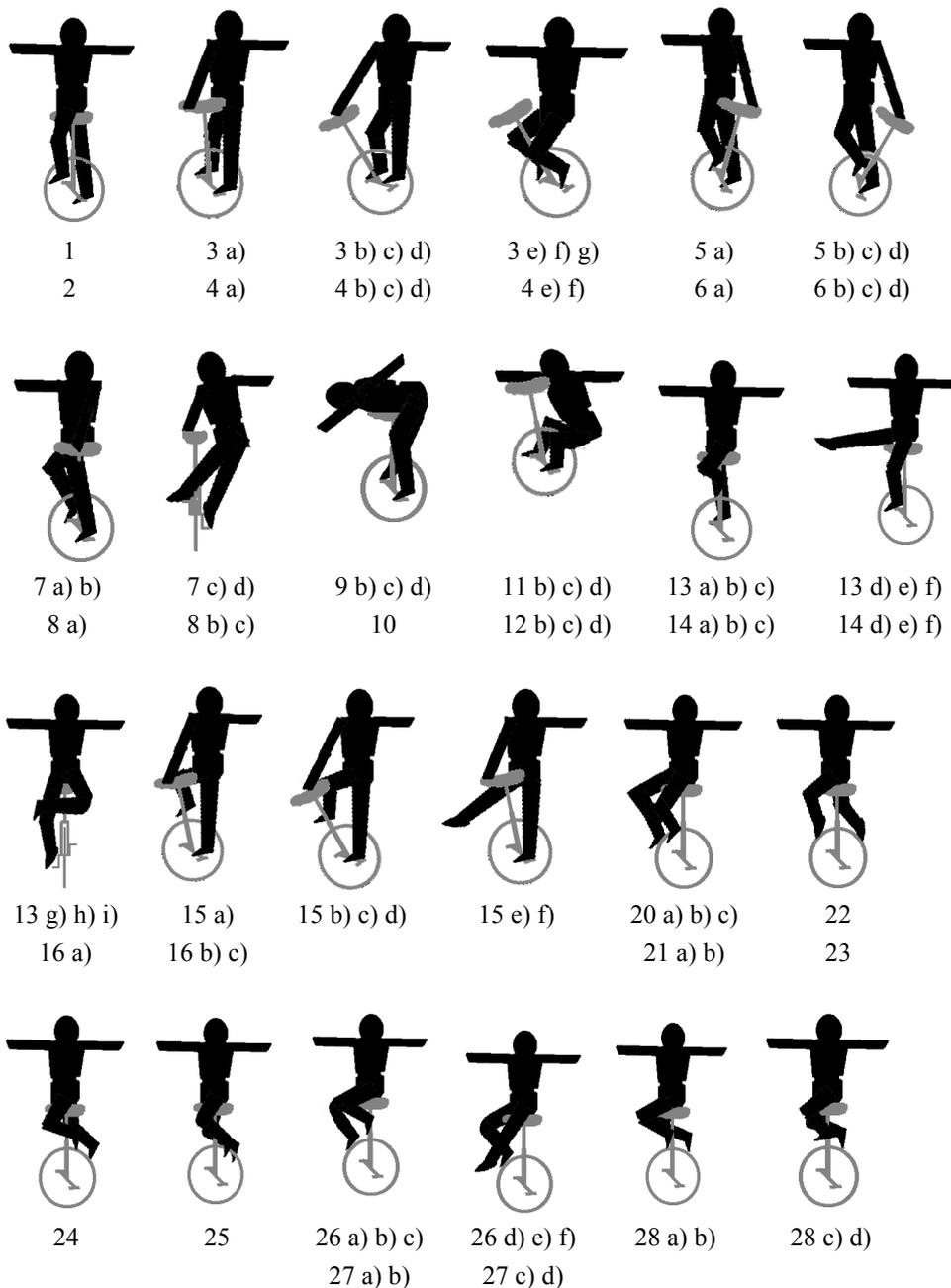
201. montée en roulant
 Monter sur le monocycle tout en le poussant vers l'avant, en plaçant un pied sur la pédale arrière et en montant sans que la roue ne fasse d'à-coup, ne s'arrête ou n'aïlle en arrière, puis continuer à rouler. Le mouvement doit être fluide et homogène. Pour b), monter directement vers Avant un pied. Pour c), monter directement vers Avant un pied jambe tendue. Pour d) et e) monter directement vers du d) gliding ou e) du coasting sans toucher les pédales.
202. montée arrière
 Depuis la position deux pieds au sol, monocycle placé derrière soi, placer un pied sur la pédale se trouvant en bas et en avant. Donner une impulsion avec la jambe se trouvant sur le sol et monter sur le monocycle. Continuer en arrière ou faire rouler la roue vers l'avant de manière à obtenir un bon équilibre.
 Pour b), c) et d), monter et faire de l'avant-arrière sans rouler. Pour c) et d), monter pour faire de l'avant-arrière un pied. Pour d), la jambe libre doit être tendue.
203. montée tour du monde
 Depuis la position deux pieds au sol, monocycle placé sur le côté, placer le pied sur la pédale correspondante (la plus proche du monocycliste). Lancer l'autre jambe et la faire tourner devant la selle, s'asseoir et placer le second pied sur sa pédale. Pour b), c) et d), la jambe effectue b) et d) un tour complet ou c) deux tours complets autour de la selle avant que le second pied ne soit placé sur sa pédale.
 montée tour du monde au sol
 En d) et e), le monocycliste monte avec le monocycle au sol (une pédale touche le sol), avec une main tenant la selle et en plaçant le pied correspondant sur la pédale la plus proche de lui et l'autre pied sur le bord du pneu. Aucun pied ne doit toucher le sol et le monocycliste effectue une montée tour du monde à partir de cette position.
204. montée demi tour du monde à rebours
 Depuis la position deux pieds au sol, monocycle placé sur le côté, placer le pied sur la pédale correspondante (la plus proche du monocycliste). Lancer l'autre jambe et la faire tourner derrière la selle, s'asseoir et placer le second pied sur sa pédale. Pour b), c) et d), la jambe effectue b) et d) un tour complet ou c) deux tours complets autour de la selle avant que le second pied ne soit placé sur sa pédale.
 montée tour du monde au sol et à rebours
 En d) et e), le monocycliste monte avec le monocycle au sol (une pédale touche le sol), avec une main tenant la selle et en plaçant le pied correspondant sur la pédale la plus proche de lui et l'autre pied sur le bord du pneu. Aucun pied ne doit toucher le sol et le monocycliste effectue une montée tour du monde à partir de cette position.

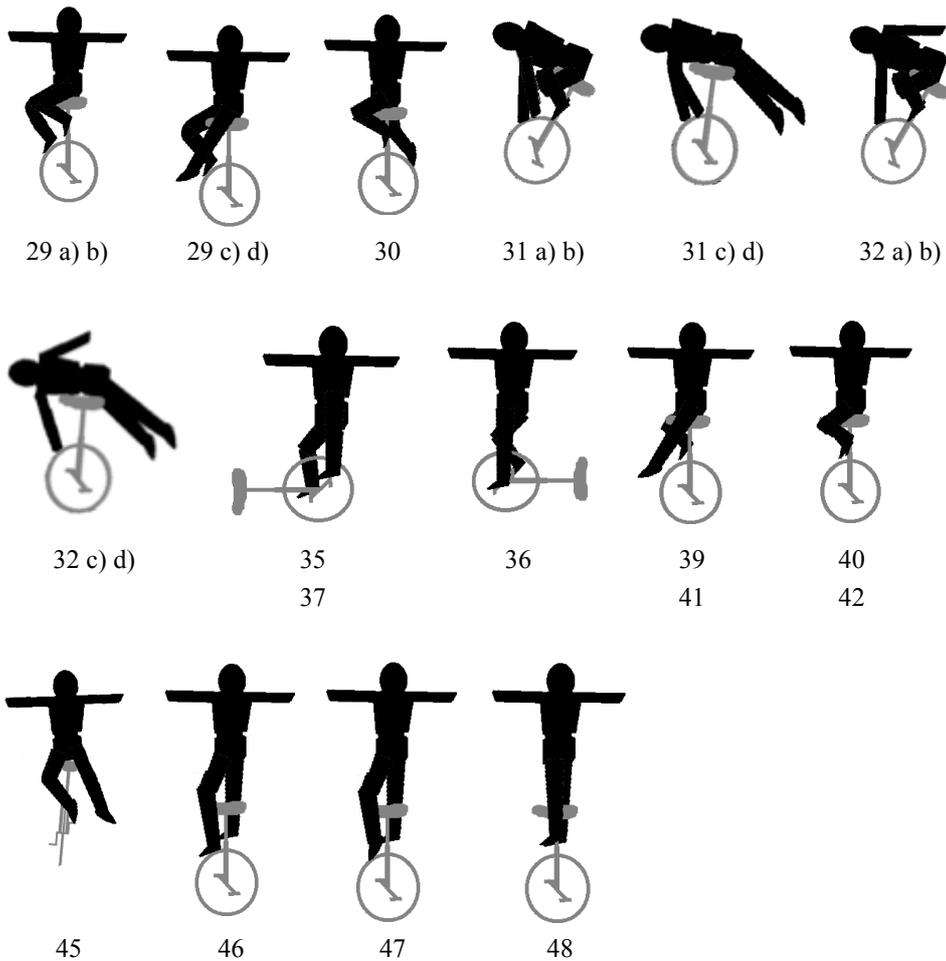
205. - montée en sautant
- montée en sautant ssm
- montée en sautant hors selle
- montée en sautant marché sur la roue
- montée en sautant uni spin
- montée en sautant retournée
- Depuis la position deux pieds au sol, monocycle placé devant soi, sauter, atterrir sur la selle et mettre les deux pieds simultanément sur les pédales. Pour b), le monocycliste lâche le monocycle avant que ses pieds ne quittent le sol. Pour c), le monocycliste atterrit avec la selle devant (son corps ne touche pas la selle). Pour d), le monocycliste atterrit avec la selle derrière (son corps ne touche pas la selle). Pour e), le monocycliste atterrit en position de marché sur la roue. Pour f), le monocycle est posé au sol sur le côté. Le monocycliste se tient sur le côté du pneu sans qu'aucun de ses pieds ne touche le sol, puis il saute, tire la selle en position verticale et atterrit sur la selle et les pédales. Pour g) et h), le monocycle effectue une rotation respectivement de 180° et 360° autour d'un axe vertical après que le monocycliste ait quitté le sol, mais avant qu'il ne retombe sur les pédales. Pour i), le monocycliste tourne sur lui-même de 180° avant de retomber sur le monocycle.
206. - montée en sautant sur le côté
- montée en sautant sur le côté ssm
- montée en sautant sur le côté marché sur la roue
- montée en sautant sur le côté uni spin
- Monter sur le monocycle en se positionnant sur le côté, sauter sur lui et atterrir sur les pédales avec les deux pieds simultanément. Pour b) le monocycliste lâche le monocycle avant que ses pieds ne quittent le sol. Pour c), d) et e) le monocycliste atterrit en position de c) marché sur la roue, d) marché sur la roue un pied et e) marché sur la roue un pied jambe tendue. Pour f) et g) le monocycle effectue une rotation respectivement de 180° et 360° autour d'un axe vertical après que le monocycliste ait quitté le sol, mais avant qu'il n'atterrisse sur les pédales.
207. montée spin 360°/720°
- Monter sur le monocycle en faisant un spin de 360° pour a) ou de 720° pour b) autour d'un axe vertical.
208. - montée directe
- montée directe à marché sur la roue
- Depuis la position deux pieds au sol, le monocycle couché au sol, placer un pied sur la pédale correspondante et l'autre sous la selle. Tirer cette dernière vers soi, s'asseoir sur le monocycle. Pour a), une main peut toucher la selle. Pour c), d) et b), le second pied est placé directement sur la roue, ainsi que celui qui était sur la pédale et le monocycliste continue en c) marcher sur la roue, d) marcher sur la roue un pied et e) marcher sur la roue un pied jambe tendue.
209. montée pick up
- Depuis la position deux pieds au sol, le monocycle placé devant soi, la roue verticale et la selle posée sur le sol devant le monocycle, mettre un pied sur la pédale correspondante, ramasser la selle avec l'autre pied et s'asseoir. Pour a), une main peut toucher la selle.
210. montée swing up
- Depuis la position deux pieds au sol, le monocycle placé devant soi, la roue verticale et la selle posée sur le sol devant le monocycle, mettre un pied sur la pédale correspondante, ramasser la selle avec l'autre pied, lancer la seconde jambe derrière la selle, s'asseoir et placer le second pied sur sa pédale.

211. montée poirier Le monocycliste est étendu au sol, face vers le bas. Le monocycle est en position de roulage, avec le pneu perpendiculaire au sol et la selle au sol. Le monocycliste se propulse vers la position de roulage en utilisant ses bras seulement, les pieds ne peuvent toucher que les pédales.

3.9.3 - Illustrations des figures

Des illustrations sont présentées pour certaines des figures afin de clarifier les descriptions. S'il arrivait que les illustrations et les descriptions soient différentes, les descriptions servent de référence.





3.9.3 - Notation des figures

La liste suivante donne le nombre de points (valeur optimale) attribués lorsque la figure est correctement exécutée par le compétiteur.

Abréviations utilisées dans cette liste:

av.	= rouler en avant	8	= rouler en huit
arr.	= rouler en arrière	ssm	= sans les mains
c	= rouler en cercle	m/r	= marcher sur la roue
		ten.	= jambe libre tendue

Figures en roulant

1.	a) avant	1.0
	b) avant - c	1.2
	c) avant - 8	1.5
2.	a) arrière	3.0
	b) arrière - c	3.4
	c) arrière - 8	3.8
3.	a) selle devant, contre le corps	2.0
	2b) selle devant	2.3
	c) selle devant - c	2.5

	d) selle devant - 8	2.7
	e) selle devant ssm	3.1
	f) selle devant ssm - c	3.3
	g) selle devant ssm - 8	3.6
4.	a) rouler en arrière, selle devant, contre le corps	3.5
	b) rouler en arrière, selle devant	3.7
	c) rouler en arrière, selle devant - c	3.9
	d) rouler en arrière, selle devant - 8	4.1
	e) rouler en arrière, selle devant ssm	3.9
	f) rouler en arrière, selle devant ssm - c	4.1
5.	a) selle derrière, contre le corps	2.3
	b) selle derrière	2.5
	c) selle derrière - c	2.7
	d) selle derrière - 8	3.0
6.	a) rouler en arrière, selle derrière, contre le corps	3.5
	b) rouler en arrière, selle derrière	3.9
	c) rouler en arrière, selle derrière - c	4.2
	d) rouler en arrière, selle derrière - 8	4.5
7.	a) selle sur le côté, contre le corps	3.0
	b) selle sur le côté, contre le corps - c	2.8
	c) selle sur le côté	3.7
	d) selle sur le côté - c	3.5
8.	a) rouler en arrière, selle sur le côté, contre le corps	3.8
	b) rouler en arrière, selle sur le côté	4.1
	c) rouler en arrière, selle sur le côté - c	4.3
9.	a) estomac sur la selle, une main sur la selle	2.0
	b) estomac sur la selle	2.1
	c) estomac sur la selle - c	2.3
	d) estomac sur la selle - 8	2.6
10.	a) rouler en arrière, estomac sur la selle	3.8
	b) rouler en arrière, estomac sur la selle - c	4.0
	c) rouler en arrière, estomac sur la selle - 8	4.3
11.	a) menton sur la selle, une main sur la selle	3.8
	b) menton sur la selle	4.0
	c) menton sur la selle - c	4.1
	d) menton sur la selle - 8	4.4
12.	a) rouler en arrière, menton sur la selle, une main sur la selle	4.7
	b) rouler en arrière, menton sur la selle	4.9
	c) rouler en arrière, menton sur la selle - c	5.1

	d) rouler en arrière, menton sur la selle - 8	5.4
13.	a) un pied	3.0
	b) un pied - c	3.2
	c) un pied - 8	3.6
	d) un pied, jambe libre tendue	3.2
	e) un pied, jambe libre tendue - c	3.4
	f) un pied, jambe libre tendue - 8	3.7
	g) un pied, croisé	3.4
	h) un pied, croisé - c	3.6
	i) un pied, croisé - 8	3.9
14.	a) rouler en arrière, un pied	4.1
	b) rouler en arrière, un pied - c	4.3
	c) rouler en arrière, un pied - 8	4.6
	d) rouler en arrière, un pied jambe libre tendue	4.3
	e) rouler en arrière, un pied jambe libre tendue - c	4.5
	f) rouler en arrière, un pied jambe libre tendue - 8	4.8
15.	a) un pied, selle devant, contre le corps	3.8
	b) un pied, selle devant	4.5
	c) un pied, selle devant - c	4.7
	d) un pied, selle devant - 8	5.0
	e) un pied, jambe libre tendue, selle devant contre le corps	4.0
	f) un pied, jambe libre tendue, selle devant contre le corps - c	4.2
16.	a) rouler en arrière, un pied, selle devant, contre le corps	4.7
	b) rouler en arrière, un pied, selle devant	5.1
	c) rouler en arrière, un pied, selle devant - c	5.3
17.	a) selle sur le côté, un pied, contre le corps	3.8
	b) selle sur le côté, un pied	4.6
	c) selle sur le côté, un pied - c	4.2
	d) selle sur le côté, un pied - 8	4.9
18.	a) rouler en arrière, selle sur le côté, un pied, contre le corps	4.4
	b) rouler en arrière, selle sur le côté, un pied	4.8
	c) rouler en arrière, selle sur le côté, un pied - c	5.0
19.	a) en amazone, une main sur la selle	3.5
	b) en amazone, une main sur la selle - c	3.3
	c) en amazone ssm	3.9
	d) en amazone ssm - c	3.7
	e) en amazone ssm - 8	4.2
20.	a) marché sur la roue	3.5
	m) marché sur la roue - c	3.7

	c) marché sur la roue - 8	4.0
21.	a) marché sur la roue arr.	4.2
	b) marché sur la roue arr. - c	4.4
22.	a) marché sur la roue, fourche entre les pieds	4.0
	b) marché sur la roue, fourche entre les pieds - c	4.2
23.	a) marché sur la roue, fourche entre les pieds, arr.	4.3
	b) marché sur la roue, fourche entre les pieds, arr. - c	4.5
24.	a) m/r arr., pieds derrière la fourche	4.8
	b) m/r arr., pieds derrière la fourche - c	5.0
25.	a) marché dans les rayons arr.	4.8
	b) marché dans les rayons arr. - c	5.0
26.	a) marché sur la roue, un pied	3.7
	b) marché sur la roue, un pied - c	3.9
	c) marché sur la roue, un pied - 8	4.2
	d) marché sur la roue, un pied, jambe libre tendue	4.1
	e) marché sur la roue, un pied, jambe libre tendue - c	4.3
	f) marché sur la roue, un pied, jambe libre tendue - 8	4.6
27.	a) marché sur la roue, arr. un pied	5.4
	b) marché sur la roue, arr. un pied - c	5.6
	c) marché sur la roue, arr. un pied, jambe libre tendue	5.8
	d) marché sur la roue, arr. un pied, jambe libre tendue - c	6.0
28.	a) arr. m/r un pied derrière la fourche, doigts pied sur roue	3.9
	b) arr. m/r un pied derrière la fourche, doigts pied sur roue - c	4.1
	c) arr. m/r un pied derrière la fourche	5.0
	d) arr. m/r un pied derrière la fourche - c	5.2
29.	a) gliding	4.0
	b) gliding - c	4.2
	c) gliding, jambe libre tendue	4.2
	d) gliding, jambe libre tendue - c	4.4
30.	a) gliding arr. pied derrière la fourche	5.5
	b) gliding arr. pied derrière la fourche - c	5.9
31.	a) m/r avec les mains	4.3
	b) m/r avec les mains - c	4.5
	c) m/r avec les mains pieds dehors	5.0
	d) m/r avec les mains pieds dehors - c	5.2
32.	a) m/r avec une main	4.7

	b) m/r avec une main - c	4.9
	c) m/r avec une main, pieds dehors	5.4
	d) m/r avec une main, pieds dehors - c	5.6
33.	a) m/r avec les mains, estomac sur la selle	4.3
	b) m/r avec les mains, estomac sur la selle - c	4.5
34.	a) m/r avec une main, estomac sur la selle	4.7
	b) m/r avec une main, estomac sur la selle - c	4.9
35.	a) traîner selle devant	3.9
	b) traîner selle devant - c	4.1
	c) traîner selle devant - 8	4.4
36.	a) traîner selle derrière	4.0
	b) traîner selle derrière - c	4.2
	c) traîner selle derrière - 8	4.5
37.	a) traîner selle devant arr.	6.4
	b) traîner selle devant arr. - c	6.6
	c) traîner selle devant arr. - 8	6.9
38.	a) rouler à côté	5.2
	b) rouler à côté - c	5.0
	c) rouler à côté - 8	5.6
	d) rouler à côté, une main	5.6
	e) rouler à côté, une main - c	5.4
	f) rouler à côté, une main - 8	5.9
39.	a) coasting, jambe libre tendue	5.5
	b) coasting, jambe libre tendue - c	5.9
	c) coasting, jambe libre tendue - 8	6.4
40.	a) coasting pieds sur la fourche	5.5
	m) coasting pieds sur la fourche - c	5.9
	c) coasting pieds sur la fourche - 8	6.4
41.	a) coasting arr., jambe libre tendue	6.6
	b) coasting arr., jambe libre tendue - c	6.7
	c) coasting arr., jambe libre tendue - 8	7.0
42.	a) coasting arr., pieds sur la fourche	6.5
	m) coasting arr., pieds sur la fourche - c	6.8
	c) coasting arr., pieds sur la fourche - 8	7.1
43.	a) crabe m/r	5.4
	m) crabe m/r - c	5.6

44.	a)	crabe m/r, un pied	5.6
	m)	crabe m/r, un pied - c	5.8
	c)	crabe m/r, un pied on seat	5.8
45.	a)	rouler croisé	4.7
	m)	rouler croisé - c	4.5
	c)	rouler croisé - 8	5.0
46.	a)	m/r debout un pied	5.0
	m)	m/r debout un pied - c	5.2
47.	a)	gliding debout	5.7
	m)	gliding debout - c	5.9
48.	a)	coasting debout	6.7
	m)	coasting debout - c	6.9
	c)	coasting debout - 8	7.2

Figures stationnaires

100.	a)	avant-arrière	2.2
	b)	avant-arrière, un pied	2.4
	c)	avant-arrière, un pied, jambe libre tendue	2.5
	d)	avant-arrière, un pied croisé	2.5
101.	a)	avant-arrière, selle devant, contre le corps	2.7
	b)	avant-arrière, selle devant	2.9
	c)	avant-arrière un pied, selle devant, contre le corps	3.2
	d)	avant-arrière un pied, selle devant	3.5
	e)	avant-arrière un pied, selle devant, jambe libre tendue, contre le corps	3.5
	f)	avant-arrière selle derrière, contre le corps	3.0
	g)	avant-arrière selle derrière	3.2
102.	a)	avant-arrière selle sur le côté, contre le corps	2.8
	b)	avant-arrière selle sur le côté	3.1
103.	a)	sur place à côté, contre le corps	3.5
	b)	sur place à côté ssm, contre le corps	3.6
	c)	sur place à côté	4.0
104.	a)	sur place	3.8
105.	a)	twisting	2.8
106.	a)	toucher le sol	2.5
	b)	toucher le sol deux mains	3.5
107.	a)	toucher le sol, selle devant	3.2

108.	a)	rebond de selle	3.4
109.	a)	toucher le sol avec la selle	3.8
110.	a)	petits sauts	2.4
	b)	petits sauts ssm	2.6
111.	a)	petits sauts sans la selle, selle devant, contre le corps	2.8
	b)	petits sauts sans la selle, selle devant	3.0
	c)	petits sauts sans la selle, selle derrière, contre le corps	3.2
	d)	petits sauts sans la selle, selle derrière	3.4
112.	a)	petits sauts latéraux	3.3
113.	a)	saut avec twist 90°	2.7
	b)	saut avec twist 180°	3.2
	c)	saut avec twist 360°	4.5
	d)	saut avec twist ssm 90°	3.0
	e)	saut avec twist ssm 180°	3.5
	f)	saut avec twist ssm 360°	5.0
114.	a)	saut avec twist en roulant 180	3.4
	b)	saut avec twist en roulant 360	4.5
	c)	saut avec twist ssm en roulant 180	4.0
	d)	saut avec twist ssm en roulant 360	5.0
115.	a)	saut rond central	2.9
	b)	saut rond central latéral	2.8
	c)	saut rond central, selle devant	3.7
	d)	saut rond central latéral, selle devant	3.8
116.	a)	saut à côté	4.0
	b)	saut à côté, pied contre pneu	3.5
117.	a)	saut sur la roue	3.0
118.	a)	saut sur la roue avec twist 90°	3.3
	b)	saut sur la roue avec twist 180°	3.6
119.	a)	saut sur la roue ssm	4.2
120.	a)	saut sur la roue avec twist ssm 90°	4.5
	b)	saut sur la roue avec twist ssm 180°	4.8
121.	a)	spin en roulant	3.3
122.	a)	arr. spin en roulant	3.7

123.	a) spin	3.5
	b) spin un pied	3.7
	c) spin un pied, jambe libre tendue	3.9
124.	a) spin arrière	4.0
	b) spin arrière un pied	4.3
	c) spin arrière un pied, jambe libre tendue	4.7
125.	a) spin selle devant, contre le corps	3.7
	b) spin selle devant	3.9
126.	a) spin selle derrière, contre le corps	3.8
	b) spin selle derrière	4.1
127.	a) spin selle sur le côté, contre le corps	3.6
	b) spin selle sur le côté	4.0
128.	a) pirouette	4.0
129.	a) pirouette arr.	4.5
130.	a) pirouette selle devant, contre le corps	4.1
	b) pirouette selle devant	4.4
131.	a) pirouette selle derrière, contre le corps	4.2
	b) pirouette selle derrière	4.5
Transitions		
150.	a) de avant à selle devant	1.5
151.	a) de selle devant à avant	1.7
152.	a) de avant à selle derrière	1.6
153.	a) de selle derrière à avant	1.9
154.	a) de marcher sur la roue à avancer aux pédales	3.2
	b) de marcher sur la roue à avancer aux pédales un pied	3.4
	c) gliding à avancer aux pédales	3.5
	d) gliding à avancer aux pédales un pied	3.7
155.	a) demi tour du monde	3.4
	b) tour du monde	4.2
156.	a) demi tour du monde à rebours	3.5
	b) tour du monde à rebours	4.4

157. a)	backspin	2.7
158. a)	front spin	3.3
159. a)	ramasser la selle devant	4.0
b)	ramasser la selle devant avec pouce	4.7
c)	ramasser la selle devant avec le pied libre	4.4
160. a)	ramasser la selle derrière	4.2
b)	ramasser la selle derrière avec talon	4.2
c)	ramasser la selle derrière avec le pied libre	5.0
161. a)	des pédales à petits sauts sur la roue	3.1
b)	des pédales 270° à petits sauts sur la roue	4.2
c)	des pédales 450° à petits sauts sur la roue	5.8
d)	des pédales au crabe	3.4
e)	des pédales 270° au crabe	4.7
f)	des pédales 450° au crabe	6.0
162. a)	de petits sauts sur la roue aux pédales	3.7
b)	de petits sauts sur la roue 270° aux pédales	4.4
c)	de petits sauts sur la roue 450° aux pédales	6.0
d)	du crabe aux pédales	3.3
e)	du crabe 270° aux pédales	6.0
163. a)	des pédales à petits sauts sur la roue ssm	3.7
164. a)	de petits sauts sur la roue ssm aux pédales	4.2
165. a)	de selle devant au side ride	5.1
166. a)	de side ride à selle devant	5.3
167. a)	du side ride à petits sauts sur la roue	5.5
b)	du side ride au crabe	5.8
168. a)	tourner autour	5.0
m)	tourner autour latéral	5.2
169. a)	180° uni spin	4.6
b)	360° uni spin	5.3
c)	540° uni spin	6.0
d)	720° uni spin	7.0
e)	180° uni spin à selle devant	4.6
f)	360° uni spin à selle devant	5.6
g)	540° uni spin à selle devant	6.6
h)	180° uni spin à sur place un pied	4.8
i)	360° uni spin à sur place un pied	5.5

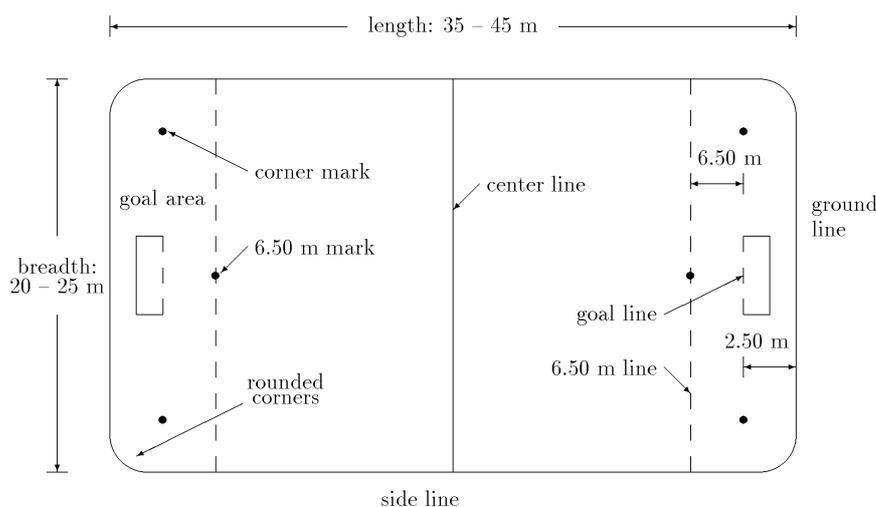
j)	540° uni spin à sur place un pied	6.2
k)	180° uni spin à sur place un pied selle devant	4.9
l)	360° uni spin à sur place un pied selle devant	5.7
170.	a) 180° uni spin à marché sur la roue	4.9
	b) 360° uni spin à marché sur la roue	5.6
	c) 180° uni spin à marché sur la roue un pied	5.1
	d) 360° uni spin à marché sur la roue un pied	5.8
171.	a) 180° uni spin à petits sauts sur la roue ssm	5.5
	b) 360° uni spin à petits sauts sur la roue ssm	6.2
172.	a) 180° uni spin sur la roue	4.4
	b) 360° uni spin sur la roue	5.1
Montées		
200.	a) montée	1.3
	b) montée vers avant-arrière	1.5
	c) montée vers avant-arrière un pied	2.0
	d) montée vers avant-arrière une pied, jambe libre tendue	2.5
201.	a) montée en roulant	1.8
	b) montée en roulant vers un pied	2.5
	c) montée en roulant vers un pied, jambe libre tendue	2.7
	d) montée en roulant vers gliding	3.4
	e) montée en roulant verscoasting	4.0
202.	a) montée arrière	1.9
	b) montée arrière vers avant-arrière	2.1
	c) montée arrière vers avant-arrière un pied	2.6
	d) montée arrière vers avant-arrière une pied, jambe libre tendue	3.1
203.	a) montée demi tour du monde	1.8
	b) montée tour du monde	3.4
	c) montée tour du monde, 2 tours	4.9
	d) montée demi tour du monde au sol	2.5
	e) montée tour du monde au sol	4.1
204.	a) montée demi tour du monde à rebours	1.8
	b) montée tour du monde à rebours	3.4
	c) montée tour du monde à rebours, 2 tours	4.9
	d) montée demi tour du monde au sol et à rebours	2.5
	e) montée tour du monde au sol et à rebours	4.1
205.	a) montée en sautant	2.2
	b) montée en sautant ssm	2.7
	c) montée en sautant vers selle devant	2.5
	d) montée en sautant vers selle derrière	2.7
	e) montée en sautant vers m/r	2.9

	f)	montée en sautant mono au sol	2.9
	g)	montée en sautant uni spin 180°	2.6
	h)	montée en sautant uni spin 360°	2.7
	i)	montée en sautant retournée	3.0
206.	a)	montée en sautant sur le côté	2.5
	b)	montée en sautant sur le côté ssm	3.0
	c)	montée en sautant sur le côté vers m/r	3.2
	d)	montée en sautant sur le côté vers m/r un pied	3.4
	e)	montée en sautant sur le côté vers m/r un pied, jambe libre tendue	3.6
	f)	montée en sautant sur le côté uni spin 180°	3.8
	g)	montée en sautant sur le côté uni spin 360°	5.2
207.	a)	montée spin 360°	2.4
	b)	montée spin 720°	3.4
208.	a)	montée directe, une main sur la selle	2.8
	b)	montée directe	3.0
	c)	montée directe vers m/r	3.2
	d)	montée directe vers m/r un pied	3.4
	e)	montée directe vers m/r un pied, jambe libre tendue	3.6
209.	a)	montée pick up	3.2
210.	a)	montée swing up	3.4
211.	a)	montée poirier	3.8

4 - Hockey

Une grande attention doit être portée à la sécurité des joueurs et des spectateurs. Les règles de sécurité doivent être suivies à la lettre et tout l'équipement doit être en bon état. Ces règles ne peuvent pas couvrir toutes les situations. Les deux équipes se mettent d'accord avant le match sur la rigueur d'interprétation des règles. Les différentes expériences des joueurs et les conditions extérieures doivent être prises en compte. Un bon esprit de jeu de tous les joueurs est indispensable.

4.1 - Terrain de jeu



- Corner mark : Marque de coin
- Ground line : limites au sol
- 6,50 mark : Marque des 6,50 m
- Center line : Ligne médiane
- Goal line : Ligne de but
- Goal area : Zone de but

4.1.1 - Dimensions

Le terrain a une longueur de 35 à 45 mètres pour une largeur de 20 à 25 mètres. Il est entouré de barrières. Les coins sont ronds ou obliques.

4.1.2 - Buts

L'avant des buts se situe à 2,50 m du fond du terrain, les joueurs doivent pouvoir passer derrière. Les dimensions intérieures du but sont de 1,20 m de haut par 1,80 m de large. Les buts doivent être fait de façon à ce que la balle ne puisse entrer par derrière ou par les côtés. Les buts ne doivent pas avoir de parties tranchantes, pointues ou proéminentes.

4.1.3 - Marques

Pour une meilleure compréhension, se reporter à la figure en 4.1.

La ligne centrale divise le terrain en deux parties égales. La marque de 6,50 m est un point au sol situé à 6,50 m en face du centre de chaque but. La ligne de but relie les poteaux sur le sol. Les marques aux coins sont situées dans l'axe de la ligne de but, à 1 m de chaque bord du terrain. Les lignes de 6,50 m sont parallèles à la ligne de but et passent par les marques de 6,50 m. Les aires de but sont entre les lignes de 6,50 m et le bout du terrain.

4.2 - Equipes

4.2.1 Nombre de joueurs

Une équipe est constituée de 5 joueurs (plus les remplaçants). Le remplacement d'un joueur par un autre est possible durant toutes les interruptions de jeu, lorsque indiqué et accepté par l'arbitre. Chaque joueur peut être le gardien de but à n'importe quel moment. Le gardien de but n'a pas de droits spéciaux. Pour prendre part au jeu, une équipe doit avoir au moins 3 joueurs.

4.2.2 - Habillement

Les chaussures sont obligatoires. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots de même couleur et leur couleur doit être clairement différente de celle des adversaires. Pour les tournois et autres grands événements, chaque équipe doit avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes.

Les vêtements recommandés pour le confort et la sécurité sont :

- Short type cycliste et genouillère ou pantalon long
- Gants
- Chaussures à lacets courts ou lacés à l'intérieur
- Casque et protection pour la dentition
- Pas de bijoux (montres, bracelets, colliers, boucles d'oreilles)

4.3 - Equipement

4.3.1 - Monocycles

La taille de roue maximale autorisée est 24 pouces. Les monocycles ne doivent avoir aucune partie tranchante ou protubérante pouvant causer des blessures. Cela s'adresse spécialement aux leviers de serrage rapides et aux boulons. Les pédales doivent être en plastique ou en caoutchouc.

4.3.2 - Crosses

Toutes les crosses autorisées pour le hockey sur glace (à part celles des gardiens de but) peuvent être utilisées. Les crosses cassées ou fendues doivent être bandées ou réparées avant le jeu. Un embout en caoutchouc sur le bout supérieur de la crosse est recommandé.

4.3.3 - Balle

Le type de balle utilisé peut varier. On pourra utiliser un palet léger en plastique ou une balle de tennis « morte » qui rebondit de 30 à 50 % de sa hauteur de lâcher sur du béton. On pourra également utiliser des balles de hockey de rue. Pour les compétitions, le choix pourra être fait par les organisateurs si les équipes ne sont pas d'accord. Le type de balle choisi doit être annoncé bien avant le début de la compétition et doit être facilement disponible.

4.4 - Pénalités

A chaque fois qu'une règle est enfreinte, l'arbitre doit pénaliser l'équipe fautive, à moins qu'il décide de ne pas interrompre le jeu (avantage). L'arbitre doit relancer le jeu après chaque interruption.

4.4.1 - Coup franc

Le coup franc est tiré depuis le point où la faute a été commise. Exception : si une équipe obtient un coup franc dans l'aire de but adverse, le coup franc est tiré depuis la marque de coin. Le coup franc est indirect. Le joueur tirant le coup franc n'a droit qu'à une seule touche de balle puis un autre joueur doit toucher la balle. Les adversaires doivent se placer avec leurs monocycles et leurs crosses à au moins 2 m de la balle.

4.4.2 - 6,50 m

Si une faute se produit alors que le jeu conduisait à un chance directe de marquer un but, un « 6,50 m » est accordé. Cela inclut les fautes en dehors de la zone de but. La balle est placée sur la marque des 6,50 m. Un joueur de l'équipe en défense va dans les buts. L'autre équipe choisit un tireur. Tous les autres joueurs doivent quitter la zone de but. Après le coup de sifflet, le gardien de but doit rouler librement sans se reposer devant le but et le joueur attaquant a 3 secondes pour tirer. Si le but n'est pas marqué, le jeu continue dès que la balle touche le poteau ou que la balle traverse le prolongement de la ligne de but.

4.4.3 - Prison

L'arbitre peut envoyer un joueur en prison 2 minutes, 5 minutes ou pour le reste du jeu. Il le fait dans le cas d'un comportement anti-sportif ou d'une faute intentionnelle, dangereuse, au mépris des règles. Quand un joueur est en prison, l'équipe ne peut pas le remplacer.

4.4.4 - But de pénalité

Si l'équipe en défense empêche un but en faisant une faute et si, selon l'arbitre, la balle se dirigeait directement vers le but et allait y entrer sans toucher un autre joueur, un but de pénalité est accordé. Dans ce cas, il y a un but pour l'équipe attaquante. S'il y a le moindre doute sur le fait que la balle aurait été au fond des filets, un 6,50 m est accordé.

4.5 - Déroulement du jeu

4.5.1 - Durée de jeu

Tous les temps mentionnés se réfèrent au temps de jeu réel. Le chronomètre est arrêté à chaque interruption. Il y a deux mi-temps de 15 minutes séparées par 5 minutes de pause. Les équipes changent de côté pendant la pause. Si le jeu s'achève sur un match nul et qu'un vainqueur est nécessaire pour le déroulement du tournoi, le jeu continue pendant 10 minutes supplémentaires (5 min de pause, 5 min de jeu, changement de terrain sans pause, 5 min de jeu). S'il y a encore égalité, chaque joueur tire un 6,50 m. S'il y a encore égalité, chaque équipe fait un tir supplémentaire à 6,50 m jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

4.5.2 - Rouler avec le monocycle

Le joueur doit rouler sur le monocycle librement. Il peut utiliser la crosse comme support mais ne doit pas se reposer contre le but ou le mur ou quelque chose de similaire. L'arbitre se doit de tolérer un faible appui sur le mur pour éviter une chute. Un joueur qui est tombé de son monocycle ne doit plus prendre part au jeu dès lors qu'il a touché terre. Un joueur qui n'est pas sur son monocycle ne doit pas être un obstacle pour les adversaires. Le joueur est considéré comme obstacle si le joueur, le monocycle ou la crosse touche la balle ou si un adversaire ne peut pas se déplacer autour d'elle librement. Le joueur remonte à l'endroit où il est tombé, mais si c'est nécessaire il s'écarte du jeu d'abord.

4.5.3 - Contact avec la balle

La crosse, le monocycle et la personne en entier peuvent être utilisés pour jouer la balle. Tout compte pour un contact. Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer la balle avec le corps deux fois de suite. La balle doit être guidée seulement avec la crosse et non avec le corps. Pour les bras et les mains voir section 4.7.1.

4.5.4 - Engagement

Chaque période de jeu débute avec un engagement (face à face) dans lequel l'arbitre lance la balle entre deux joueurs adverses dans le rond central. Le jeu commence quand la balle touche le sol.

4.5.5 - Redémarrage après un but

Après un but, l'équipe qui n'a pas marqué prend la balle. Tous les joueurs doivent réintégrer leur camp. Le jeu reprend quand la balle ou un joueur de l'équipe en possession de la balle franchit la ligne médiane.

4.5.6 - Balle hors du terrain

Si la balle quitte le terrain, l'équipe adverse du joueur qui a touché le dernier la balle obtient un coup franc ou un corner, suivant l'endroit où est sortie la balle. Le coup franc est accordé à 1 m de la ligne de côté.

4.5.7 - Déplacement du but

Si un joueur déplace le but, le jeu est interrompu et l'équipe adverse obtient un coup franc.

4.5.8 - Balle dans les rayons

Si la balle se bloque dans les rayons d'un monocycle, l'équipe adverse obtient un coup franc.

4.6 - Fautes

4.6.1 - Considérations générales

Tous les joueurs doivent faire attention de ne pas mettre en danger les autres. Le jeu doit se dérouler sans contact, c'est-à-dire que les adversaires et leurs monocycles ne devraient pas être touchés. Il est autorisé de toucher la crosse d'un opposant avec sa crosse pour le bloquer. Cependant, le choc ne doit pas être violent.

4.6.2 – Priorité de passage

Pour garder le rythme du jeu, les infractions aux règles qui n'influencent pas le déroulement du jeu ne seront pas pénalisées. Les règles suivantes s'appliquent quand des monocyclistes rentrent en contact.

- a. Aucun joueur ne doit mettre un danger un autre joueur en le forçant à lui laisser le passage (par exemple en le poussant contre le mur).
- b. Un joueur qui fait du sur-place doit être évité.
- c. Le meneur de deux joueurs roulant l'un à côté de l'autre décide des virages. Si les deux joueurs sont côte à côte, la décision revient à celui qui a la balle.
- d. Si deux joueurs se rapprochent directement ou selon un angle obtus, celui qui a la balle à priorité.

Dans tous les cas non mentionnés ci-dessus, c'est à l'arbitre de prendre la décision.

4.6.3 - Crosse sous le monocycle

Un joueur qui met sa crosse de façon à ce que quelqu'un d'autre roule dessus ou contre elle commet une faute même si c'est involontaire. Selon la situation, le joueur gêné par la crosse obtient un coup franc ou 6,50 m.

4.6.4 - Crosse dans le monocycle

Si une crosse va dans les rayons d'un adversaire, le propriétaire de la crosse commet une faute même si c'est involontaire. Selon la situation, le joueur gêné obtient un coup franc ou un 6,50 m.

4.6.5 - Fautes intentionnelles

Les fautes intentionnelles sont considérées comme une conduite anti-sportive. Le fautif est envoyé en prison pour au moins 2 minutes.

4.7 - Tirs au but

4.7.1 - Tirs au but avec les bras ou les mains

Un but est refusé s'il est marqué avec les bras ou les mains.

4.7.2 - Tirs de loin

Un but est refusé si la balle est tirée depuis son propre camp et qu'elle n'a été touchée par personne par la suite.

Les restrictions 4.7.1 et 4.7.2 ne sont pas valables si la balle est frappée dans son propre but. Après un but refusé, l'équipe en défense garde la balle.

4.7.3 - Tir à travers les filets

Si la balle entre dans le but à travers le filet, par le côté ou par derrière, c'est à dire par un trou dans le filet, le but est refusé et l'équipe adverse obtient un coup franc.

4.8 - Règles de sécurité

4.8.1 - Lancer de crosse

Un joueur qui lance ou laisse tomber intentionnellement sa crosse est envoyé en prison pour 2 minutes ou plus, selon l'appréciation de l'arbitre. L'équipe adverse obtient un 6,50 m.

4.8.2 - Manche de la crosse

Le bout supérieur de la crosse doit toujours être recouvert avec une main pour ne pas blesser les autres joueurs.

4.8.3 - Embout de la crosse

L'embout inférieur de la crosse (celui qui sert à frapper la balle) doit toujours être en dessous de la hanche des joueurs. Chaque joueur doit faire attention à ne pas heurter un autre joueur avec sa crosse, particulièrement après les tirs.

4.8.4 - Blessures

L'arbitre doit suspendre le jeu en cas de blessure. Lorsque le jeu peut reprendre, un coup franc est donné à l'équipe en possession de la balle au moment de l'interruption.

4.9 - Arbitrage

4.9.1 - Les arbitres

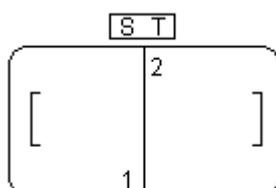
Il y a 4 arbitres :

Le premier arbitre (1)

L'arbitre en second (2)

Le secrétaire (S)

Le chronométreur (T)



Le premier arbitre et l'arbitre en second s'assurent tous deux que le jeu se déroule en conformité avec les règles. Le premier arbitre a trois prérogatives supplémentaires :

- Sa décision prévaut en cas de désaccord avec l'arbitre en second.
- Il relance le jeu après une interruption par un long coup de sifflet.
- Il lance la balle en cas d'entre-deux.

4.9.2 - Le secrétaire

Le secrétaire s'assure que le tableau d'affichage donne toujours le score correct. Après un but, il vérifie par contact visuel avec le premier arbitre que le but est accordé. A la fin du jeu, il note le score final.

4.9.3 - Le chronométrateur

Le chronométrateur contrôle le temps de jeu avec un chronomètre qui est démarré lorsque l'arbitre lance le jeu et arrêté à chaque interruption. A la fin de chaque mi-temps, le chronométrateur arrête le jeu en sifflant.

4.9.4 - Généralités

Le jeu est interrompu par un coup de sifflet court et fort. S'il n'a pas été entendu par les joueurs, il est nécessaire de siffler à nouveau. Le jeu ne peut pas continuer après un coup de sifflet.

Les arbitres doivent insuffler un caractère serein au jeu par leur attitude calme et positive. Les décisions doivent être expliquées à la moindre demande mais elle ne doivent pas être discutées avec les joueurs. Lorsque la situation n'est pas claire, les arbitres peuvent consulter les joueurs avant de prendre une décision finale.

Les deux arbitres sont situés de chaque côté du terrain. Ils essaient de rester proches de la balle. Ils sont à pied, pas sur un monocycle.

Les arbitres (y compris le secrétaire et le chronométrateur) ne doivent pas être distraits de la partie en cours. Par-dessus tout, ils ne doivent pas parler avec les spectateurs durant le match.

La tenue des arbitres doit être d'une couleur différente de celle des joueurs.

4.9.5 - Avant le jeu

Avant le jeu, les arbitres rassemblent tous les joueurs sur le terrain (y compris les remplaçants) et vérifient les points suivants :

- La couleur des maillots des joueurs est-elle clairement différente ?
- Tous les joueurs ont-ils retiré les montres et les bijoux qui peuvent blesser ?
- Les monocycles et crosses sont-ils aux normes de taille et de sécurité (sans parties pointues ou protubérantes) ?

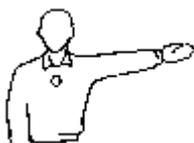
Ils expliquent la rigueur avec laquelle ils interprètent et appliquent les règles. Si nécessaire, ils indiquent aux joueurs la durée de jeu et s'il y aura une prolongation en cas de match nul.

4.9.6 - Interprétation des règles

- Après un but, le premier arbitre attend que tous les joueurs soient de nouveau dans leur camp, prêts à reprendre le jeu. Il peut alors relancer le jeu en sifflant.
- Si les équipes reprennent le jeu avant qu'il n'ait été relancé par l'arbitre, il est stoppé immédiatement par deux coups de sifflet ou plus.
- Lors d'un entre-deux, la balle est lâchée, pas lancée.
- Si l'arbitre applique la règle de l'avantage, il montre le signe « avantage ». Il peut également crier « avantage » ou « continuez ». Il ne doit pas siffler pour indiquer l'avantage.

- e. Si un joueur qui n'est pas sur son monocycle tire vers son propre but, la règle de l'avantage s'applique en faveur de l'équipe attaquante. Si la balle va dans les buts, le but est valable.
- f. Soulever la crosse d'un adversaire est accepté si cela n'est pas fait avec violence. Si la crosse de l'adversaire est soulevée au-delà de ses hanches, cela sera toujours considéré comme une faute à l'avantage de l'adversaire.
- g. Lors d'un coup franc, la balle doit toujours être passée à un autre joueur. Cependant, cela n'est pas nécessaire lorsque le jeu est relancé après un but. Il est autorisé de tirer directement après avoir passé la ligne médiane.
- h. Chaque joueur actif du jeu doit conduire son monocycle librement. Ce qui signifie pour un joueur qui remonte sur son monocycle, qu'il doit être assis sur sa selle et avoir les deux pieds sur les pédales.
- i. Après chaque interruption du jeu, l'arbitre explique brièvement sa décision. Il produit également la gestuelle correspondante.
- j. Dans la mesure où il est formellement interdit de se tenir aux buts, le gardien ne peut pas s'y tenir en phase d'attente et le lâcher lorsqu'il entre en action.
- k. Quand deux joueurs ou plus tombent et qu'il n'est pas clair si une faute a été commise, l'arbitre peut interrompre le jeu et le continuer par un entre-deux. Cela évite que d'autres joueurs ne soient pris dans cette situation.

4.10 - Gestuelle des arbitres



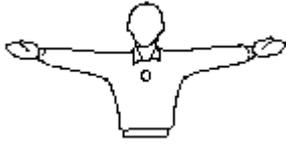
« Coup franc »
Le bras étendu pointe vers la direction du jeu.



« Entre-deux »
Avec les deux pouces vers le haut.



« 6,50 m »
La main indique la marque des 6,50 m.



« Avantage »

Les deux bras sont étendus horizontalement. C'est la seule gestuelle qui n'est pas associée à un coup de sifflet. C'est aussi la seule qui n'indique pas une faute lors d'une situation critique.



« Temps mort »

Forme la lettre « T » avec les mains. Le jeu est interrompu par exemple en cas de blessure, ou lorsque les spectateurs dérangent la partie.



« But »

Le bras tendu verticalement. Les arbitres doivent alors vérifier que le secrétaire a noté que le but était accepté. Par sécurité, l'arbitre peut aussi noter le but.



« Pas de but »

Déplacement horizontal de la main à plat (paume vers le bas). Avec ce signe, le but est déclaré invalide. C'est entre autres le cas lorsque l'attaquant a marqué avec la main, si le coup a été tiré du camp opposé sans interférence, si la balle est entrée par le filet ou si le jeu avait été arrêté. Les arbitres doivent s'assurer que le secrétaire a bien compris que le but n'est pas valable.



« Crosse haute »

Poignets serrés l'un contre l'autre au-dessus de la tête.



« En prison pour 2 minutes » et également « 2 coups successifs avec la main »
Main levée montrant deux doigts.



« En prison pour 5 minutes »
Main levée montrant cinq doigts.

5 - Basket

5.1 - Préambule

Le règlement du basket sur monocycle est une adaptation du règlement du basket de la Fédération Internationale de Basket (FIBA). Ainsi la plupart des règles sont conservées mais certaines règles sont modifiées pour une adaptation à la pratique du monocycle (la « règle du marcher » devient ainsi la « règle du rouler », la durée du temps de jeu est modifiée), d'autres règles sont supprimées car inadaptées à la pratique actuelle du basket sur monocycle en France (règle des 24 secondes, fautes d'équipe, 5 fautes personnelles du joueur).

Les adhérents de la FFM sont invités à faire parvenir leurs remarques et leurs suggestions aux responsables des sports collectifs de la fédération concernant l'évolution de ce règlement.

5.1.1 - Définitions

Le jeu de basket sur monocycle

Une rencontre de basket sur monocycle se dispute entre deux (2) équipes de cinq (5) joueurs chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer.

Circulation du ballon

Le ballon peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites fixées par les articles des règles s'y rapportant.

Vainqueur de la rencontre

Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l'expiration du temps de jeu de la deuxième période ou, si nécessaire à la fin de toute prolongation.

5.2 - Terrain de jeu

5.3.1 - Lignes et dimensions

a - Terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface rectangulaire, plane et dure, libre de tout obstacle. Pour les compétitions officielles de la FFM, ainsi que pour tous les terrains nouvellement construits, les dimensions doivent être de 28 m de long sur 15 m de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain. Pour toutes les autres compétitions, l'instance appropriée de la FFM, telle que la commission des sports collectifs, a le pouvoir d'approuver les terrains de jeu existants (dimensions, éclairage,...).

b - Plafond

Le plafond ou l'obstacle le plus bas doit être à une hauteur minimum de 7 m.

c - Eclairage

La surface de jeu doit être uniformément et suffisamment éclairée. Les lampes doivent être placées de façon à ne pas gêner la vision des joueurs et des arbitres.

La zone du panier à trois points d'une équipe est toute la zone du terrain de jeu à l'exception de la zone près du panier de l'adversaire délimitée par et comprenant:

- deux lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond à 6,25 m, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de fond, mesure prise du bord intérieur de cette ligne,
- un demi-cercle de 6,25 m de rayon extérieur (à partir du même point, comme défini ci-dessus) rejoignant les lignes parallèles.

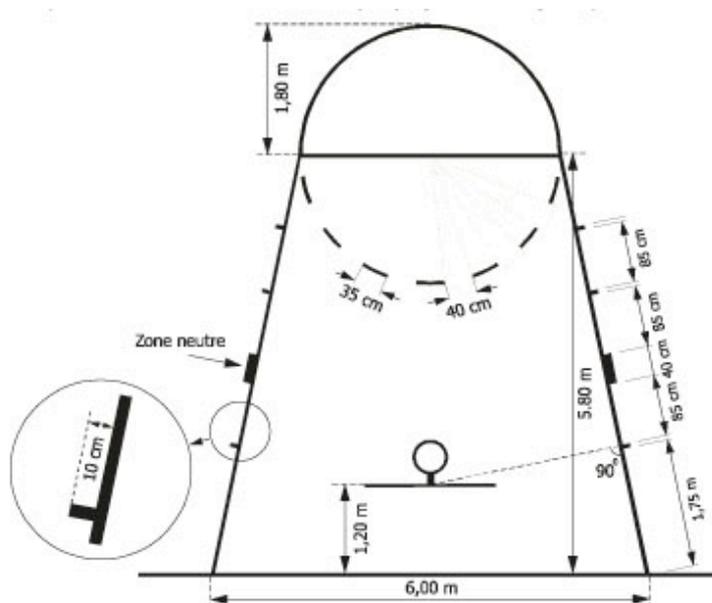


Figure 2 Couloir de lancer franc

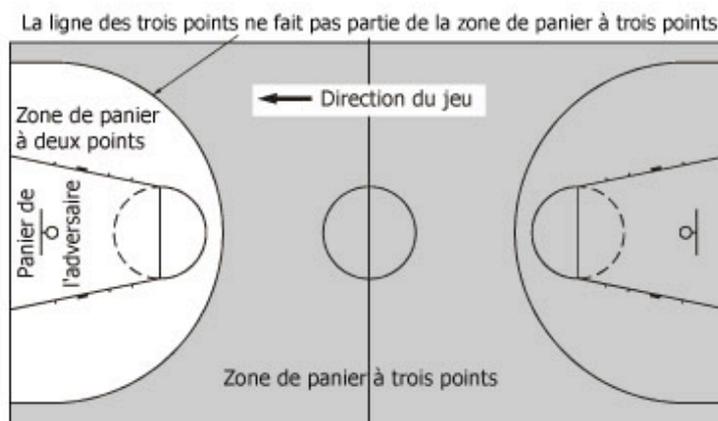


Figure 3 Zone de panier à deux points/trois points

j - Zones des bancs d'équipe

Les zones des bancs d'équipe ne doivent pas être obligatoirement marquées. Si elles sont marquées, elles doivent être à l'extérieur du terrain, du même côté que la table de marque et des bancs des équipes. Chaque zone sera délimitée par une ligne de 2 m de long au moins, tracée dans le prolongement de la ligne de fond et par une autre ligne de 2 m de long au moins, tracée à 5 m de la ligne médiane et perpendiculaire à la ligne de touche.

k - Position de la table de marque et des sièges des remplaçants

Les aménagements suivants pour les bancs des équipes ainsi que pour les sièges des remplaçants sont recommandés pour les compétitions officielles de la FFM et pour toutes les autres compétitions.

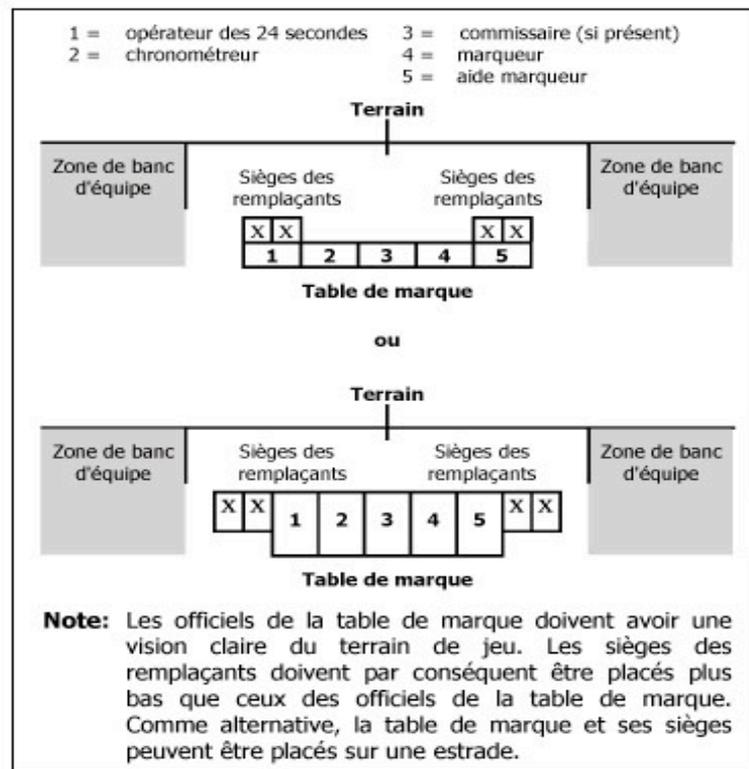


Figure 4 Table de marque et sièges des remplaçants

5.3.2 - Equipement

a - Panneaux et supports de panneaux

Les panneaux sont fabriqués en matériau transparent approprié (de préférence en verre sécurisé trempé) et d'une seule pièce. S'ils sont fabriqués dans un autre matériau non transparent, ils doivent être peints en blanc.

Les dimensions des panneaux doivent être de 1,80 m pour le côté horizontal et 1,05 m pour le côté vertical.

Toutes les lignes sur les panneaux doivent être tracées comme suit :

- en blanc si les panneaux sont transparents,
- en noir dans tous les autres cas,
- avoir 5 cm de largeur.

La face avant des panneaux doit être plane et marquée comme suit: (figure 5) :

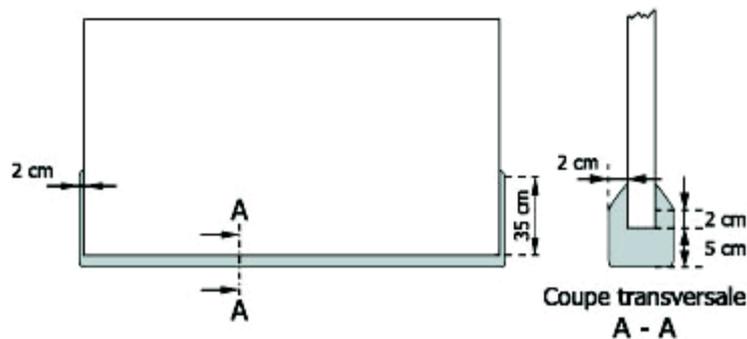


Figure 7 Capitonnage du panneau

Les supports des panneaux doivent présenter les caractéristiques suivantes (figure 7) :

- La face avant de la structure supportant les panneaux (y compris le capitonnage) doit être à une distance d'au moins 2 m du bord extérieur des lignes de fond. Elle doit être de couleur vive, contrastant avec l'arrière-plan, de façon à être clairement visible des joueurs.
- Ils doivent être ancrés au sol de sorte à éviter tout déplacement.
- Tout support de panneau se trouvant derrière le panneau doit être capitonné sur sa face inférieure jusqu'à une distance de 1,20 m de la face du panneau. L'épaisseur minimum du capitonnage doit être de 5 cm et il doit avoir la même densité que le capitonnage des panneaux.
- Toutes les structures supportant le panneau doivent avoir leur base complètement capitonnée depuis le sol jusqu'à une hauteur minimum de 2,15 m sur le côté faisant face au terrain. Le capitonnage doit avoir une épaisseur minimum de 10 cm.

Le capitonnage doit être conçu de façon à ce que les membres des joueurs ne puissent s'y prendre.

b - Paniers

Les paniers se composent d'un anneau et d'un filet.

Les anneaux doivent être fabriqués comme suit :

- ils doivent être en fer rond, plein, avoir 45 cm minimum de diamètre intérieur et être peints de couleur orange,
- la section du métal des anneaux doit avoir un diamètre minimum de 1,6 cm et un diamètre maximum de 2 cm avec un dispositif sous la partie inférieure pour y accrocher le filet de telle façon que les doigts ne puissent y être pris,
- les filets seront accrochés aux anneaux en 12 points équidistants. Le système d'attache du filet doit être conçu de manière à ce qu'il n'y ait aucune arête vive ni interstice assez large pour y laisser passer un doigt.
- Les anneaux doivent être fixés à la structure supportant le panneau de façon à ce qu'aucune force exercée sur l'anneau ne soit transmise directement au panneau. Par conséquent, il ne doit y avoir aucun contact direct entre l'anneau, l'armature et le panneau (verre ou autre matériau transparent).

Cependant, les espaces devront être suffisamment petits pour empêcher d'y laisser passer un doigt.

- La partie supérieure de chaque anneau doit être placée horizontalement à 3,05 m au-dessus du sol, à égale distance des deux bords verticaux du panneau.

- La distance entre la face du panneau et le bord intérieur le plus proche de l'anneau doit être de 15 cm.

Les anneaux munis d'un dispositif de déclenchement sous tension peuvent être utilisés.

Les filets doivent être conçus comme suit :

- ils doivent être en ficelle blanche, suspendus aux anneaux et être conçus de façon à freiner momentanément le ballon lorsqu'il passe à travers le panier. Leur longueur ne doit pas être inférieure à 40 cm ni supérieure à 45 cm,
- les filets doivent avoir chacun 12 boucles par lesquelles ils seront accrochés à l'anneau.
- La partie supérieure du filet doit être suffisamment rigide pour :
 - ne pas se retourner à travers l'anneau, causant ainsi un enchevêtrement,
 - éviter que le ballon reste pris dans le filet ou en ressorte.

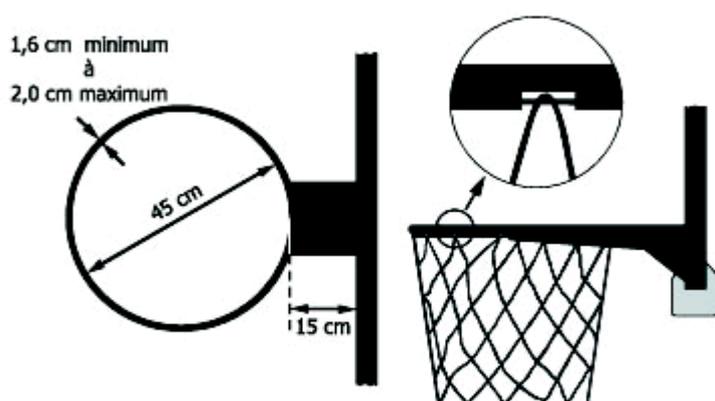


Figure 8 Anneau réglementaire

c - Monocycles

Les monocycles utilisés doivent avoir un diamètre de roue inférieur ou égal à 24 pouces. Les pédales en plastique sont obligatoires pour des raisons de sécurité. Des pneus non marquants (couleur blanche ou grise généralement) peuvent être exigés selon le revêtement du terrain. Les monocycles prolongés (perchoir ou girafe) sont interdits.

Tous les monocycles ou accessoires non prévus par cette règle peuvent être autorisés par l'arbitre avant le match, en veillant à ne pas accorder un avantage déloyal à l'une des équipes.

d - Ballons

Le ballon doit être sphérique et d'une seule couleur de nuance orangée homologuée avec huit (8) panneaux de forme traditionnelle et coutures noires.

L'enveloppe extérieure doit être en cuir, en cuir synthétique, en composite ou en matière synthétique. Le ballon doit être gonflé à une pression telle que, si on le fait tomber d'une hauteur d'environ 1,80 m sur l'aire de jeu, hauteur mesurée de sa partie inférieure, il rebondisse à une hauteur comprise entre 1,20 m et 1,40 m, hauteur mesurée du sol jusqu'à sa partie supérieure. La largeur des coutures du ballon ne doit pas dépasser 0,635 cm. Sa circonférence ne doit pas être inférieure à 74,9 cm ni supérieure à 78 cm (modèle 7). Il doit peser entre 567 g et 650 g.

L'équipe recevant devra fournir au moins deux (2) ballons usagés, conformes aux spécifications ci-dessus mentionnées. L'arbitre est le seul juge de la conformité des ballons. Si aucun des ballons

présentés n'est conforme comme ballon de jeu, l'arbitre peut choisir soit un ballon présenté par l'équipe visiteuse, soit l'un des ballons utilisé par l'une des équipes pour l'échauffement.

e - L'équipement technique

L'équipement technique suivant doit être fourni par l'équipe recevant et mis à la disposition des arbitres.

f - Chronomètre de jeu

Le chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu et les intervalles. Il doit être placé, dans la mesure du possible, de manière à être clairement visible par toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs.

g - Signaux sonores (équipement non obligatoire)

Il peut y avoir au moins deux (2) signaux sonores distincts ayant des sons nettement différents et très puissants : un pour le chronométreur et le marqueur. Pour le chronométreur, il doit sonner automatiquement pour indiquer la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation. Pour le marqueur et le chronométreur, il doit pouvoir être manoeuvré manuellement lorsque nécessaire pour attirer l'attention des arbitres sur un temps mort, un remplacement, etc., qui a été demandé, pour signaler que 50 secondes se sont écoulées depuis le début du temps mort ou qu'il y a une situation d'erreur rectifiable.

Les deux signaux doivent être suffisamment puissants pour être entendus dans les conditions les plus hostiles ou les plus bruyantes.

h - Tableau de marque

Il doit y avoir un tableau de marque clairement visible de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs. Le tableau de marque doit afficher au moins:

- le score (obligatoire),
- le temps de jeu (facultatif),
- le numéro de la période en cours (facultatif),
- le nombre de temps-morts d'équipe (facultatif).

5.3 - Les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire.

Les arbitres sont l'arbitre et dans la mesure du possible un aide arbitre. Ils sont éventuellement assistés par les officiels de la table de marque et par un commissaire, s'il y en a un.

Les officiels de la table de marque sont un marqueur, un aide marqueur, et un chronométreur.

Il peut également y avoir un commissaire. Il est assis entre le marqueur et le chronométreur. Sa tâche, durant la rencontre, est principalement de superviser le travail des officiels de la table de marque et d'assister les arbitres pour un déroulement sans heurts de la rencontre.

On ne soulignera jamais assez que les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des organisations en présence sur le terrain.

Les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire doivent diriger le jeu conformément au présent règlement et n'ont pas autorité pour apporter des changements aux règles.

5.3.1 - Les arbitres

a - Devoirs et pouvoirs

L'arbitre doit:

- vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre,
- désigner le chronomètre de jeu officiel, l'appareil des 24 secondes, le chronographe et agréer les officiels de la table de marque,

- ne pas permettre aux joueurs de porter des objets qui pourraient blesser,
- effectuer l'entre-deux au cercle central pour commencer chaque période et prolongation.

Il a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.

Il a le pouvoir de déclarer une équipe forfait si, après l'avoir avertie, celle-ci refuse de jouer ou si cette équipe, par ses actes, empêche la rencontre de se jouer.

Il doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu de la deuxième et de chaque prolongation ou à tout moment qu'il juge nécessaire pour approuver le score.

Il prend la décision finale en cas de nécessité ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision finale il peut consulter l'aide arbitre, le commissaire et/ou les officiels de la table de marque.

Il a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifié dans ces règles.

b - Moment et lieu des décisions

Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions à ces règles aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et les zones situées immédiatement derrière les lignes.

Le pouvoir des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain et se termine à la fin de la rencontre.

Si une réclamation est déposée par l'une des équipes, le commissaire ou l'arbitre doit rapporter l'incident dans l'heure qui suit la fin du temps de jeu à l'instance responsable de la compétition.

Si une prolongation s'avère nécessaire suite à un ou des lancers francs tiré(s) pour une faute commise juste avant ou approximativement en même temps que la fin du temps de jeu de la quatrième période ou d'une prolongation, toutes les fautes commises après le signal mettant fin au temps de jeu mais avant l'exécution du ou des lancers francs doivent alors être considérées comme étant survenues pendant un intervalle de jeu et pénalisées en conséquence.

Aucun des arbitres n'a le pouvoir d'ignorer ou de mettre en doute les décisions de l'autre dans les limites de ses devoirs tels qu'ils sont exposés dans ces règles.

c - Devoirs lorsqu'une infraction a été commise

Définition

Toutes les violations ou fautes commises par un joueur, un remplaçant, un entraîneur, un entraîneur adjoint ou un accompagnateur sont des infractions aux règles.

Procédure

Lorsqu'une violation ou faute a été commise, l'arbitre doit siffler et simultanément faire le signal approprié pour arrêter le chronomètre de jeu rendant ainsi le ballon mort.

d - Blessure

Si un arbitre se blesse ou si, pour toute autre raison, il n'est pas en mesure d'assurer ses fonctions dans les 10 minutes qui suivent l'incident, le jeu doit reprendre. L'autre arbitre continuera seul jusqu'à la fin de la rencontre à moins qu'il y ait une possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre qualifié.

L'autre arbitre, après consultation avec le commissaire, décidera du remplacement.

5.3.5 - Le marqueur

Le marqueur doit :

- tenir le compte chronologique des points marqués et inscrire les paniers du terrain et les lancers francs réussis.

Le marqueur doit également :

- avertir les arbitres à la première occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe. Il doit inscrire les temps-morts et avertir l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, si l'entraîneur ne dispose plus de temps-morts dans la période en cours.
- effectuer les remplacements.

5.3.6 - Le chronométrateur

Le chronométrateur doit avoir à sa disposition un chronomètre de jeu et il doit :

- décompter le temps de jeu
- s'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation. Si son signal n'a pas fonctionné ou n'a pas été entendu, le chronométrateur doit utiliser tous les moyens possibles pour avertir les arbitres immédiatement. Son signal rend le ballon mort et arrête le chronomètre de jeu. Cependant son signal ne rend pas le ballon mort lorsque le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain ou d'un lancer franc.

Le chronomètre de jeu doit être déclenché lorsque :

- lors d'un entre-deux le ballon est frappé légalement par un sauteur,
- lors d'une remise en jeu, le ballon touche un joueur sur le terrain.

Le chronomètre de jeu doit être arrêté lorsque :

- le temps de jeu expire à la fin d'une période ou prolongation,
- un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort d'équipe.

5.4 - Équipes

5.4.1 - Définition

Qualifié pour jouer est la permission de jouer pour une équipe ainsi qu'il est établi dans les règlements de l'instance compétente de la compétition. Ceci inclut également les limites d'âge.

Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsqu'il est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié.

Pendant le temps de jeu, chaque membre d'équipe est soit joueur, soit remplaçant.

Un accompagnateur d'équipe peut s'asseoir sur le banc d'équipe à condition d'avoir une responsabilité particulière : manager, médecin, kinésithérapeute, statisticien, interprète.

5.4.2 - Règle

Chaque équipe est composée de :

- dix (10) membres d'équipe au plus, qualifiés pour jouer,
- douze (12) membres d'équipe au plus, qualifiés pour jouer dans des tournois pendant lesquels une équipe doit disputer plus de trois (3) rencontres,
- un entraîneur et, si l'équipe le désire, un entraîneur adjoint,
- un capitaine, qui doit être un des membres de l'équipe autorisé à jouer,
- un maximum de cinq (5) accompagnateurs ayant des responsabilités précises.

5.4.3 - Joueurs et remplaçants

Un membre d'équipe est considéré comme joueur, lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu et qu'il est autorisé à jouer. Un membre d'équipe est un remplaçant lorsqu'il ne joue pas ou qu'il est sur le terrain. Cinq (5) joueurs de chaque équipe doivent se trouver sur le terrain pendant le temps de jeu et peuvent être remplacés.

Un remplaçant devient joueur lorsque l'arbitre lui fait signe d'entrer sur le terrain de jeu. Un joueur devient remplaçant dès que l'arbitre fait signe au remplaçant de ce joueur d'entrer sur le terrain de jeu.

La tenue des joueurs d'une même équipe est composée de maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos. Tous les joueurs (hommes et femmes) doivent rentrer leur maillot dans la culotte pendant le jeu.

Il est fortement conseillé que chaque joueur porte un maillot avec un numéro devant et dans le dos. Les chiffres doivent être pleins, de couleur unie contrastant avec celle du maillot. Les numéros doivent être clairement visibles.

L'arbitre ne doit autoriser aucun joueur à porter des objets qui puissent blesser les autres joueurs.

Ne sont pas permis :

- les équipements qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
- les ornements sur la tête, les accessoires dans les cheveux et les bijoux.

Sont permises :

- les protections à condition qu'elles soient capitonnées afin de ne pas blesser les autres joueurs,

Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au basket. Tout équipement qui est conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre manière, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans ces règles doit au préalable recevoir l'approbation de la commission sports collectifs de la FFM ou celui de l'arbitre si cet équipement n'avait jamais été utilisé jusque là.

5.4.4 - Blessure

Les arbitres peuvent arrêter le jeu en cas de blessure de joueur.

Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que la phase de jeu arrive à son terme, c'est-à-dire que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. Cependant, lorsqu'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.

Remplacement d'un joueur blessé :

- Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé dans le délai d'une (1) minute ou dès que possible.
- De plus, un joueur blessé ne peut pas rester en jeu et doit être remplacé s'il ne peut pas continuer à jouer dans le délai d'une (1) minute ou si son équipe n'a plus de temps-mort à sa disposition. Exception : si l'équipe doit continuer avec moins de 5 joueurs.

Si des lancers francs ont été accordés au joueur blessé, ils doivent être exécutés par son remplaçant. Si le joueur blessé est impliqué dans un entre-deux, son remplaçant devra effectuer l'entre-deux. Le remplaçant d'un joueur blessé peut être remplacé seulement après avoir joué pendant la phase de remise en marche du chronomètre de jeu suivante.

Un joueur qui a été désigné par l'entraîneur pour commencer la rencontre peut être remplacé en cas de blessure à condition que l'arbitre ait pu constater l'authenticité de la blessure. Dans ce cas, l'adversaire a également droit à un remplacement s'il le souhaite.

Pendant le jeu, les arbitres doivent ordonner à tout joueur qui saigne ou qui présente une blessure ouverte de quitter le terrain et demander son remplacement. Il peut revenir sur le terrain s'il ne saigne plus et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

5.4.5 - Le capitaine

Le capitaine est un joueur qui représente son équipe sur le terrain. Il peut s'adresser pendant la rencontre aux arbitres pour obtenir des informations. Ceci doit être fait de manière courtoise et seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu pour toute raison valable, l'entraîneur doit indiquer à un arbitre le numéro du joueur qui le remplacera en tant que capitaine sur le terrain pendant son absence.

Le capitaine peut aussi remplir les fonctions d'entraîneur.

Dans tous les cas où le sauteur ou le tireur de lancer franc n'est pas défini par le règlement, le capitaine désignera pour son équipe le sauteur dans le cas d'entre-deux et le tireur de lancer franc dans le cas de lancer franc.

Si son équipe conteste le résultat de la rencontre, le capitaine doit à la fin de la rencontre en informer immédiatement l'arbitre

5.4.6 - Les entraîneurs

L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint sont les seuls représentants de l'équipe qui peuvent entrer en rapport avec les officiels de la table de marque durant la rencontre pour obtenir des informations statistiques. Cela doit être fait d'une manière courtoise uniquement quand le ballon est mort et sans gêner le déroulement normal de la rencontre.

Au début d'une compétition, chaque entraîneur, ou son représentant, doit fournir une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre, ainsi que les noms du capitaine de l'équipe.

Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint est autorisé à faire une demande de temps-mort d'équipe.

Lorsqu'un entraîneur ou un entraîneur adjoint veut effectuer un remplacement, c'est le remplaçant qui doit se présenter au marqueur pour en faire la demande et il doit être prêt à jouer immédiatement.

Le capitaine peut remplir la fonction d'entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu pour toute raison valable, il peut continuer à remplir le rôle d'entraîneur. Toutefois, s'il doit quitter le terrain ou s'il ne peut pas assurer ses fonctions d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine le remplacera également comme entraîneur.

5. 5 - Le jeu

5.5.1 - Temps de jeu, résultat nul et prolongations

La rencontre consiste en 2 périodes de 7 à 20 minutes selon les circonstances de compétition (nombre d'équipes et durée du tournoi). Le temps précis des périodes de match sera défini au début de la compétition et précisé sur l'affiche de match.

Les périodes des matchs de poules auront une durée comprise entre 7 et 15 minutes. Les périodes des matchs de quart, demi et finale auront une durée comprise entre 10 et 20 minutes.

Il y aura un intervalle de cinq (5) minutes entre la première et la seconde période et avant chaque prolongation.

Si le résultat est nul à l'expiration du temps de jeu de la deuxième période, le jeu doit continuer par une prolongation de cinq (5) minutes ou par autant de périodes de cinq (5) minutes qu'il sera nécessaire pour qu'un résultat positif soit obtenu.

Dans toutes les prolongations les équipes devront continuer à jouer vers le même panier que celui de la deuxième période.

5.5.2 - Commencement de la rencontre

Avant la première période, les équipes ont le droit de s'échauffer dans la moitié du terrain où se trouve le panier de leurs adversaires.

Les équipes doivent changer de panier pour la deuxième période.

La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas sur le terrain avec cinq (5) joueurs prêts à jouer.

La rencontre commence officiellement par un entre-deux dans le cercle central au moment où le ballon est légalement frappé par un sauteur.

5.5.3 - Statut du ballon

Le ballon peut être vivant ou mort.

Le ballon devient vivant dès que:

- lors d'un entre-deux, le ballon est frappé légalement par un joueur,
- lors d'un lancer franc, l'arbitre met le ballon à la disposition du tireur de lancer franc,
- lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Le ballon devient mort des que:

- tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
- un arbitre siffle pendant que le ballon est vivant,
- il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc qui doit être suivi par : un autre ou d'autres lancers francs ou une sanction supplémentaire (lancer(s) franc(s) ou une remise en jeu),
- le signal du chronomètre de jeu retentit à l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation,
- le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier du terrain est légalement touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après qu'un arbitre ai sifflé ou l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation,

Le ballon ne devient pas mort et les points doivent être accordés s'ils sont réussis lorsque:

- le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain et qu'un arbitre ou que le signal du chronomètre de jeu siffle,
- le ballon est en l'air lors d'un lancer franc et qu'un arbitre siffle une infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
- un adversaire commet une faute alors que le ballon est encore contrôlé par un joueur tirant au panier et qui termine son action par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute ne soit commise.

5.5.4 - Position d'un joueur et d'un arbitre

La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où le pneu de son monocycle touche le sol. Cela inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des trois points, la ligne des lancers francs et les lignes délimitant le couloir des lancers francs.

La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

5.5.5 - Entre-deux

Définition

Il y a entre-deux lorsque l'arbitre lance le ballon entre deux adversaires dans l'un des cercles du terrain de jeu.

Il y a « ballon tenu » lorsque un ou plusieurs joueurs adverses tiennent le ballon fermement à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre possession sans rudesse excessive.

Règle

L'entre-deux doit avoir lieu dans le cercle central entre deux adversaires chaque fois qu'une période ou une prolongation commence.

L'entre-deux doit avoir lieu dans le cercle le plus proche entre les deux adversaires impliqués chaque fois que l'arbitre siffle un ballon tenu ou une double faute sanctionnés par un entre-deux. Si plus de deux joueurs sont impliqués dans un ballon tenu, l'entre-deux sera effectué par deux adversaires désignés par l'arbitre et ayant approximativement la même taille.

Quand le jeu doit reprendre par un entre-deux dans toute situation autre que celles décrites dans les articles ci-dessus, y compris celle d'un ballon vivant coincé dans les supports du panier, l'entre-deux doit avoir lieu dans le cercle le plus proche entre deux adversaires. Les deux adversaires devaient se trouver sur le terrain au moment où la situation amenant l'entre-deux s'est produite.

Chaque fois que le cercle le plus proche ne peut être défini, l'entre-deux aura lieu dans le cercle central.

Procédure

Les deux joueurs doivent se tenir sur leur monocycle, dans le demi-cercle le plus proche de leur panier respectif.

L'arbitre lance alors le ballon vers le haut (verticalement) entre les deux joueurs, à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre.

Le ballon doit être frappé avec une ou deux mains par l'un ou les deux joueurs après avoir atteint son point culminant.

Aucun des joueurs ne doit quitter sa place avant que le ballon ait été légalement frappé.

Aucun des joueurs ne peut attraper ou toucher le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des autres joueurs, le sol, le panier ou le panneau.

Les autres joueurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

Si le ballon n'est pas frappé par un ou par les deux joueurs ou s'il touche le sol sans avoir été frappé par au moins l'un des deux joueurs l'entre-deux doit être recommencé.

Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

Si le joueur désigné pour effectuer l'entre-deux doit quitter le terrain pour cause de blessure parce qu'il a été disqualifié, alors son remplaçant doit effectuer l'entre-deux. S'il n'y a pas de remplaçant

disponible, tout joueur désigné par le capitaine effectuera l'entre-deux. Une infraction aux articles ci-dessus est une violation.

5.5.6 - Comment jouer le ballon

En basket sur monocycle, le ballon est seulement joué avec la ou les mains.

Rouler avec le ballon, le frapper avec le pied ou le monocycle, le bloquer délibérément avec une partie de sa jambe ou son monocycle ou le frapper avec le poing est une violation.

Toucher accidentellement le ballon du pied de la jambe ou avec son monocycle n'est pas une violation.

5.5.7 - Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition.

Une équipe contrôle le ballon quand un de ses joueurs a le contrôle d'un ballon vivant ou quand le ballon est passé entre coéquipiers.

Le contrôle du ballon par une équipe continue jusqu'à ce qu'un adversaire en gagne le contrôle, que le ballon devienne mort ou qu'il ait quitté la ou les mains du joueur pour un tir au panier du terrain ou pour un lancer franc.

Lorsqu'un joueur dribble, contrôle la balle à 2 mains puis dribble à nouveau, ou bien dribble, s'arrête, puis dribble à nouveau, il commet une reprise de dribble. Une reprise de dribble est une violation.

Il y a dribble irrégulier lorsque:

- La balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol alors que le joueur se déplace.
- Le rebond du ballon dépasse la hauteur de l'épaule, la main accompagnant la balle.
- La balle est dribblée main dessous.

Le dribble irrégulier constitue également une violation.

5.5.8 - Joueur tirant au panier

L'action de tirer au panier débute lorsque le joueur a commencé le mouvement précédant normalement le lâcher du ballon et, que selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative de tir en lançant, smashant ou tapant le ballon vers le panier de l'adversaire. L'action de tirer continue jusqu'à ce que le ballon ait quitté la ou les mains du joueur. Le joueur qui essaie de marquer peut avoir son ou ses bras retenus par un adversaire l'empêchant ainsi de tirer au panier. Dans ce cas, bien qu'il soit considéré par l'arbitre comme faisant une tentative de tir au panier il n'est pas nécessaire que le ballon quitte la ou les mains du joueur. Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

Pour qu'une faute soit considérée comme ayant été commise sur un joueur tirant au panier, elle doit avoir lieu après que le joueur, selon le jugement de l'arbitre, a commencé le mouvement continu de son ou de ses bras ou de son corps dans sa tentative de tir au panier du terrain.

Le mouvement continu :

- commence lorsque le ballon repose sur la ou les mains du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé;
- peut inclure le mouvement du ou des bras et/ou du corps du joueur dans sa tentative de tir au panier du terrain;

- se termine si un mouvement complètement nouveau est effectué. Si les critères concernant le mouvement continu sont comme stipulés ci-dessus, le joueur est alors considéré comme se trouvant dans l'action de tir au panier.

5.5.9 - Panier réussi

Définition

Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers.

Le ballon est considéré comme étant dans le panier même lorsque la moindre partie de son volume se trouve à l'intérieur et au-dessous du niveau supérieur de l'anneau.

Règle

Un panier réussi est crédité comme suit à l'équipe qui attaque le panier dans lequel le ballon a pénétré:

- un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte un (1) point,
- un panier réussi de la zone de panier à deux points compte deux (2) points,
- un panier réussi de la zone de panier à trois points compte trois (3) points.

Si un joueur marque accidentellement un panier du terrain dans le propre panier de son équipe, les points seront inscrits au compte du capitaine de l'équipe adverse.

Si un joueur marque délibérément un panier du terrain dans le propre panier de son équipe, il s'agit d'une violation et le panier ne compte pas.

Si un joueur fait pénétrer le ballon dans le panier par dessous, il s'agit d'une violation.

5.5.10 - Remise en jeu de l'extérieur du terrain

a - Principes généraux

Lorsque le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier du terrain ou le lancer franc n'est pas valable, la remise en jeu consécutive est effectuée de l'extérieur du terrain à hauteur de la ligne des lancers francs prolongée.

A la suite de un ou de plusieurs lancers francs pour faute technique, faute antisportive ou disqualifiante, le ballon est remis en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque, que le dernier lancer franc ait été réussi ou non. Le joueur qui fait cette remise en jeu doit se trouver dans l'axe de la ligne médiane prolongée et il a le droit de passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain de jeu.

Après une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe ayant le contrôle du ballon vivant ou de l'équipe ayant droit à une remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par l'équipe non fautive de l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction.

Un arbitre peut lancer le ballon au joueur effectuant la remise en jeu ou le faire rebondir dans sa direction à condition que :

- l'arbitre ne soit pas à plus de 3 ou 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
- le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct indiqué par l'arbitre,
- l'équipe sur le point de gagner la possession du ballon n'en tire pas un avantage déloyal.

b - Après un panier du terrain réussi ou un dernier lancer franc réussi:

Tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer a le droit de remettre le ballon en jeu de la ligne de fond du côté où le panier a été réussi. Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon à un joueur ou l'a mis à sa disposition après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier.

Le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement ou vers l'arrière ou le ballon peut être passé entre coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond, mais le délai de cinq (5) secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

c - Après une infraction ou tout autre arrêt de jeu

Le joueur doit remettre le ballon en jeu de l'extérieur du terrain à l'endroit indiqué par l'arbitre, au point le plus proche de l'infraction ou de l'endroit où le jeu a été arrêté, excepté directement derrière le panneau.

Un arbitre doit remettre le ballon, le passer ou le mettre à la disposition du joueur qui doit effectuer la remise en jeu.

Règle

Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas :

- toucher le ballon sur le terrain avant qu'il ait touché un autre joueur,
- pénétrer sur le terrain avant de lâcher le ballon ou tout en le lâchant,
- mettre plus de cinq (5) secondes avant de lâcher le ballon,
- en lâchant le ballon, faire en sorte que celui-ci sorte des limites du terrain sans avoir, au préalable, été touché par un joueur sur le terrain,
- faire en sorte que le ballon entre directement dans le panier,
- se déplacer latéralement de plus d'un (1) mètre et dans plus d'une direction depuis l'endroit indiqué par l'arbitre avant de lâcher le ballon ou tout en le lâchant. Il est toutefois permis de se déplacer vers l'arrière et perpendiculairement à la ligne, aussi loin que les conditions le permettent.

Aucun autre joueur ne peut :

- avoir une partie quelconque de son corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,
- se tenir à moins d'un (1) mètre du joueur qui effectue la remise en jeu lorsque l'espace libre de tout obstacle à l'extérieur du terrain à l'endroit de la remise en jeu est inférieur à deux (2) mètres.

Toute infraction à ces règles est une violation.

Sanction

Le ballon est donné à un adversaire pour une remise en jeu du point de la remise en jeu initiale.

5.5.11 - Temps-mort d'équipe

Définition

Un temps-mort d'équipe est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint de l'équipe.

Règle

Tous les temps-mort d'équipe doivent durer une (1) minute.

Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- le ballon devient mort,
- un panier du terrain a été marqué contre une équipe qui a demandé un temps-mort d'équipe avant ou après ce panier du terrain.

Une occasion de temps-mort d'équipe prend fin lorsque:

- un arbitre, avec le ballon, pénètre dans le cercle pour effectuer un entre-deux;

- un arbitre pénètre dans le couloir de lancer franc, avec ou sans le ballon, pour faire exécuter un lancer franc;
- le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu.

2 temps-mort d'équipe peuvent être accordés à chaque équipe au cours de chaque match.

Le temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier, sauf si le temps-mort est accordé à la suite d'un panier du terrain de l'adversaire et sans qu'une faute ait été sifflée.

Pendant le temps-mort, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe

Procédure

Un entraîneur ou entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort d'équipe. Pour cela, il doit demander clairement auprès de l'arbitre un temps-mort en faisant, avec ses mains le signe conventionnel approprié.

Le temps-mort commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal conventionnel du temps-mort.

Le temps-mort prend fin quand l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de regagner le terrain.

5.5.12 - Remplacements

Règle

Une équipe peut remplacer un ou plusieurs joueurs pendant une occasion de remplacement.

Une occasion de remplacement commence lorsque :

- le ballon devient mort
- un panier du terrain est marqué contre une équipe qui a demandé un remplacement.

Une occasion de remplacement prend fin lorsque :

- un arbitre avec le ballon pénètre dans le cercle pour effectuer un entre-deux,
- un arbitre, avec ou sans le ballon, pénètre dans le couloir de lancer franc pour faire exécuter le premier ou unique lancer franc,
- le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu.

Un joueur qui a été remplacé et un remplaçant qui est devenu joueur ne peuvent respectivement revenir en jeu ou quitter le terrain avant que le ballon ne redevienne mort.

Exceptions :

- l'équipe est réduite à moins de cinq (5) joueurs,
- le joueur impliqué dans la rectification d'une erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.

Procédure

Un remplaçant, un joueur ou un entraîneur a le droit de demander un remplacement. Il doit le signaler clairement en faisant avec ses mains le signe conventionnel approprié.

Le remplaçant doit se signaler clairement à l'arbitre et à l'équipe adverse en criant « remplacement ».

Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Tout joueur qui a été disqualifié doit être remplacé dans les 30 secondes.

5.5.13 - Fin de période ou de rencontre

Une période, une prolongation ou une rencontre se termine dès que l'arbitre siffle en indiquant la fin du temps de jeu.

Si une faute est commise au moment ou juste avant que le signal du chronomètre de jeu indiquant la fin d'une période ou d'une prolongation retentisse, tout éventuel lancer franc découlant de la faute doit être exécuté.

a - Rencontre perdue par forfait

Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- elle refuse de jouer malgré l'ordre de l'arbitre,
- par ses actions elle empêche la rencontre de se jouer,
- quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le début de la rencontre elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner cinq (5) joueurs prêts à jouer.

Sanction

La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de vingt à zéro (20 à 0). L'équipe déclarée forfait recevra zéro (0) point au classement.

Pour les doubles rencontres (aller et retour) comptant pour une seule série (total des points) et pour les rencontres de barrage au meilleur des trois, l'équipe qui perd la première, la seconde ou la troisième rencontre par forfait perd la série ou les rencontres de barrage par forfait. Ceci ne s'applique pas aux rencontres de barrage au meilleur des cinq.

5.6 - Violations

Définition

Une violation est une infraction aux règles.

Procédure

En sifflant une violation, les arbitres doivent chaque fois avoir à l'esprit et peser les principes fondamentaux suivants:

- L'esprit et l'intention des règles et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.
- Constance et bon sens lors de chaque rencontre, aptitude à considérer les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- Constance dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu, le flux du jeu, capacité à pressentir ce que les joueurs essaient de faire et siffler ce qui est bien pour le jeu.

Sanction

Le ballon est attribué à l'équipe adverse pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'infraction, mais pas directement derrière le panneau.

Exceptions : articles concernant « la remise en jeu à l'extérieur du terrain », « intervention sur le panier et le ballon », « le tir de lancer franc ».

5.6.1 - Joueur ou ballon hors des limites du terrain

Définition

Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps ou de son monocycle touche le sol ou tout objet autre qu'un joueur, sur, au-dessus ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche:

- un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- le sol ou tout autre objet sur, au-dessus ou en dehors des limites du terrain,

- les supports du panneau, la face arrière des panneaux ou tout objet situé au-dessus et/ou derrière les panneaux.

Règle

Le responsable d'un ballon hors des limites du terrain est le dernier joueur qui l'a touché ou qui a été touché par lui avant qu'il sorte des limites du terrain, même si le ballon sort en touchant tout élément autre qu'un joueur ou son monocycle.

5.6.2 - Dribble

Définition

Un dribble commence lorsqu'un joueur, ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, le lance, le frappe, le roule ou le dribble au sol et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur. Le dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou ses deux mains. Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il ait retouché le sol avant que le joueur le retouche avec la main. Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

Il y a perte involontaire du ballon (fumble) lorsqu'un joueur perd accidentellement un ballon vivant et en reprend ensuite le contrôle sur le terrain.

Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- les tirs successifs au panier du terrain,
- la perte accidentelle du ballon au début ou à la fin d'un dribble,
- les tentatives pour obtenir le contrôle du ballon en le frappant pour l'enlever à d'autres joueurs,
- le fait de frapper le ballon pour en déposséder un joueur qui le contrôle,
- la déviation d'une passe et la récupération du ballon,
- le fait de passer le ballon d'une main à l'autre et de l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol, à condition de ne pas violer la règle du rouler.

Règle

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble sauf s'il a perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain par suite :

- d'un tir au panier du terrain,
- d'un ballon touché par un adversaire,
- d'une passe ou perte involontaire du ballon (fumble) qui a ensuite touché ou a été touché par un autre joueur.

5.6.3 - Le rouler

Le rouler est le déplacement illégal dans n'importe quelle direction alors que le joueur détient un ballon vivant sur le terrain et effectue plus de 1 tour et demi de roue en tenant le ballon sans dribbler.

Il y a « sur place » lorsqu'un joueur sur le terrain déplace le même pied une ou plusieurs fois d'avant en arrière alternativement sans effectuer plus d'un tour de roue à chaque fois. Cette position est équivalente à la position du pivot du basket traditionnel

5.6.4 - Quatre secondes

Règle

Cette règle est l'équivalence de la règle des 3 secondes dans le basket traditionnel.

Alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et que le chronomètre de jeu est en marche, un joueur ne doit pas rester plus de quatre secondes consécutives dans la zone restrictive adverse.

Une tolérance peut être admise à l'égard du joueur qui :

- fait un effort pour quitter la zone restrictive,
- est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tirer et que le ballon quitte ou vient de quitter la ou les mains du joueur pour un tir au panier du terrain,
- après être resté moins de 4 secondes dans la zone restrictive, dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier du terrain.

Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir le contact du pneu au sol en dehors de la zone restrictive.

5.6.5 - Joueur étroitement marqué

Définition

Un joueur qui détient un ballon vivant sur le terrain est étroitement marqué quand un adversaire est en position de défense active à une distance inférieure à un (1) mètre.

Règle

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer au panier ou dribbler le ballon dans un délai de cinq (5) secondes.

5.6.6 - Huit secondes

Règle

Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière, son équipe doit l'amener dans sa zone avant dans le délai de huit (8) secondes.

La zone arrière d'une équipe est la partie du terrain comprenant son propre panier, la face avant du panneau et la zone du terrain délimitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

La zone avant d'une équipe est la partie du terrain comprenant le panier de l'adversaire, la face avant du panneau et la zone délimitée par la ligne de fond derrière le panier de l'adversaire, les lignes de touche et le bord de la ligne médiane le plus proche du panier adverse.

Le ballon est considéré être dans la zone avant d'une équipe lorsqu'il touche la zone avant ou lorsqu'il touche un joueur ou un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant.

5.6.7 - Ballon retournant en zone arrière

Définition

Le ballon va dans la zone arrière d'une équipe quand :

- il touche la zone arrière,
- il touche un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière.

Le ballon est considéré comme étant retourné dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe contrôlant le ballon:

- touche le ballon en dernier dans sa zone avant et qu'ensuite un joueur de cette même équipe est le premier à toucher le ballon après qu'il a touché la zone arrière, ou si ce joueur est en contact avec la zone arrière,
- touche le ballon en dernier dans sa zone arrière, puis que le ballon touche la zone avant et qu'ensuite un joueur de cette même équipe, en contact avec la zone arrière, est le premier à toucher le ballon. Cette restriction s'applique à toutes les situations se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu.

Règle

Un joueur qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière. Ceci ne s'applique pas aux remises en jeu chaque fois que le ou les lancer(s) franc(s) sont suivis par la possession du ballon pour une remise en jeu du milieu d'une ligne de touche.

5.6.8 - Intervention sur le panier et intervention sur le ballon

Définition

Il y a tir au panier du terrain quand le ballon est tenu dans la ou les mains et qu'il est ensuite lancé en l'air en direction du panier de l'adversaire. Il y a tape quand le ballon est dirigé avec la ou les mains vers le panier de l'adversaire. Une tape est également considérée comme un tir au panier du terrain.

Un tir au panier du terrain commence lorsque le ballon quitte la ou les mains d'un joueur qui est dans l'action de tirer.

Un tir au panier du terrain prend fin lorsque le ballon :

- pénètre directement dans le panier par le haut, y demeure ou passe à travers,
- n'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier soit directement, soit après avoir touché l'anneau,
- est touché légalement par un joueur après avoir touché l'anneau,
- touche le sol,
- devient mort.

Règle

Il y a intervention sur le panier lors d'un tir au panier du terrain lorsque un joueur touche le ballon alors que celui-ci est dans sa trajectoire descendante et qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau,

Il y a intervention sur le ballon lors d'un tir au panier du terrain quand :

- un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- un joueur passe le bras à travers le panier par en-dessous et touche le ballon,
- un joueur défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est dans le panier,
- un joueur défenseur fait délibérément vibrer le panneau ou l'anneau de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier.

Lorsqu'un arbitre siffle alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain, toutes les dispositions relatives à l'intervention sur le panier ou à l'intervention sur le ballon doivent s'appliquer.

Sanction

Si la violation est commise par un attaquant, aucun point n'est accordé. Le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par les adversaires de l'extérieur du terrain, à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée.

Si la violation est commise par un défenseur, l'équipe attaquante bénéficie de :

- deux (2) points lorsque le tir a été tenté de la zone de panier à deux points,
- trois (3) points lorsque le tir a été tenté de la zone de panier à trois points. L'attribution des points et la procédure consécutive se déroulent comme si le ballon avait pénétré dans le panier.

S'il y a violation simultanée par des joueurs des deux équipes, aucun point ne sera accordé. Le jeu reprendra par un entre-deux.

5.7 - Fautes

Définition

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement anti-sportif.

Règle

Une faute est sanctionnée selon les règles.

5.7.1 - Contact

Définition

Il est évident que dans une rencontre de basket sur monocycle les contacts personnels ne peuvent pas être évités lorsque 10 joueurs se déplacent avec une grande rapidité dans un espace limité.

Pour déterminer s'ils doivent pénaliser ce type de contact, les arbitres doivent dans chaque cas, avoir à l'esprit et peser les principes fondamentaux suivants :

- L'esprit et l'intention des règles et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.
- Constance dans l'application du concept « avantage – désavantage » en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le flux du jeu pour sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas l'adversaire qui a subi le contact dans une position désavantageuse.
- Constance et bon sens lors de chaque rencontre, aptitude à considérer les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- Constance dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu, le flux du jeu, capacité à pressentir ce que les joueurs essaient de faire et à siffler ce qui est bien pour le jeu.

5.7.2 - Faute personnelle

Définition

Une faute personnelle est une faute de joueur qui implique un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort. Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, charger, accrocher un adversaire ni empêcher sa progression au moyen de ses mains, bras, coudes, épaules, hanches, jambes, genoux ou de son monocycle ou en pliant son corps d'une façon anormale (à l'extérieur de son cylindre) ou encore en utilisant des moyens brutaux ou violents.

L'obstruction est un contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Charger, c'est le contact personnel d'un joueur, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.

Le marquage illégal par derrière est le contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire. Le simple fait que le défenseur tente de disputer le ballon ne justifie pas le contact par derrière avec un adversaire.

Tenir, c'est un contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

L'écran illégal est une tentative illégale pour retarder ou empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre un emplacement désiré sur le terrain de jeu.

L'usage illégal des mains se produit quand un joueur, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans le ballon, pour empêcher sa progression.

Pousser, c'est un contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

Sanction

Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction.

Si la faute est commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer et :

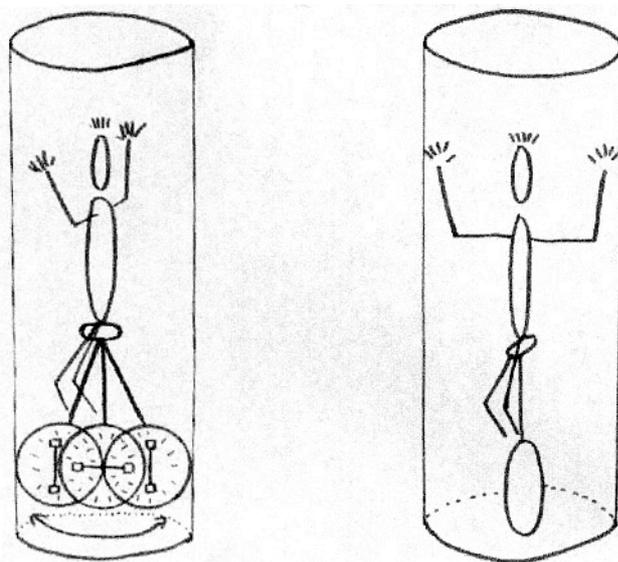
- si le panier du terrain est réussi, celui-ci doit compter et un (1) lancer franc sera accordé,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à deux points non réussi, deux (2) lancers francs doivent être accordés,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à trois points non réussi, trois (3) lancers francs doivent être accordés,
- si la faute est commise sur le joueur juste avant ou au moment marquant la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation alors que le ballon est encore dans la ou les mains du joueur et que le panier est réussi, ce dernier ne doit pas compter. Deux (2) ou trois (3) lancers francs doivent être accordés.

5.7.3 - Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu.

Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- à l'avant du pneu après un quart de tour de roue en avant
- à l'arrière du pneu après un quart de tour de roue en arrière
- sur les côtés par la face externe des bras et des jambes. Les mains et les bras peuvent être étendus devant le torse et avoir au plus un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés.



Limites latérales et frontales du cylindre

Sur un terrain de basket, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.

Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il lève les bras.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur ayant quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

L'attaquant ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- en utilisant les bras pour se créer un espace additionnel (se dégager),
- en écartant son monocycle ou les bras pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

5.7.4 - Position légale de défense

Un défenseur occupe une position initiale légale de défense lorsqu'il fait face à un adversaire et qu'il fait du sur place.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement (sans décoller les pieds des pédales), mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

5.7.5 - Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou il dribble), les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.

Le joueur qui a le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou à changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact préalable avec le corps avant de prendre sa position.

Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer dans le but de marquer son adversaire mais il ne peut pas écartier ses bras, ses épaules, déplacer ses hanches ou son monocycle pour empêcher le dribbleur de le passer.

Pour juger une situation d'obstruction ou de passage en force d'un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon et en étant en surplace,
- le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement ou se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position légale de défense.
- Lorsqu'un défenseur se déplace pour maintenir la position initiale légale de défense ne peut pas être en direction du joueur porteur du ballon.
- Le contact doit se produire sur le torse, auquel cas le défenseur est considéré comme étant arrivé le premier.
- Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à l'intérieur de son cylindre afin d'amortir le choc ou pour éviter d'être blessé. Dans les cas décrits ci-dessus, la faute doit être considérée comme ayant été commise par le joueur porteur du ballon.

5.7.6 - Joueur en l'air

Il est interdit de toucher et jouer le ballon sans avoir les 2 pieds sur les pédales de son monocycle.

Il est autorisé de jouer un ballon en sautant avec son monocycle, les deux pieds sur les pédales.

5.7.7 - Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

En marquant un joueur qui ne contrôle pas le ballon, il faut appliquer les éléments de temps et de distance. Cela signifie qu'un défenseur ne peut pas prendre une position si près ou si rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement que ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour, soit s'arrêter, soit changer de direction. La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, jamais moins d'un (1) pas normal (ou demi tour de roue), et jamais plus de deux (2) pas normaux (demi tours de roue). Si un joueur ne respecte pas les éléments de temps et de distance en prenant sa position initiale légale de défense et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.

Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il ne doit pas provoquer de contact avec un adversaire dans le but de l'empêcher de passer en écartant les bras, les épaules ou en plaçant ses hanches ou son monocycle sur sa trajectoire. Il peut se tourner ou placer son/ses bras devant et près de son corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter d'être blessé.

5.7.8 - Ecran

Il y a écran quand un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain.

L'écran est légal quand le joueur chargé de faire cet écran sur un adversaire :

- est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) quand le contact se produit,
- fait du sur place quand le contact se produit.

L'écran est illégal quand le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- est en déplacement au moment du contact,
- n'a pas laissé un espace suffisant en faisant un écran hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire quand le contact a lieu,
- n'a pas respecté les éléments de temps et de distance envers un adversaire en déplacement quand le contact s'est produit.

Si l'écran est établi dans le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition de ne pas provoquer de contact.

Si l'écran est établi hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire un (1) pas normal (demi tour de roue) vers l'écran sans provoquer de contact.

Si l'adversaire est en déplacement, les éléments de temps et de distance doivent être appliqués. Le joueur qui établit l'écran doit laisser assez d'espace pour que le joueur sur lequel l'écran a été fait soit en mesure d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction. La distance requise n'est jamais de moins d'un (1) pas normal (demi tour de roue), et jamais de plus de deux (2) pas normaux (demi tours de roue).

Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a établi l'écran.

5.7.9 - Obstruction

Un joueur qui essaie de faire écran commet une obstruction si un contact se produit alors qu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur ne tenant pas compte du ballon fait face à un adversaire et change de position quand l'adversaire en change, ce joueur est responsable en premier lieu de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent. L'expression « à moins que d'autres facteurs n'interviennent » fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

Il est permis à un joueur d'écartier le ou les bras, ou le ou les coudes, en-dehors de son cylindre quand il prend une position sur le terrain, mais ceux-ci doivent être abaissés à l'intérieur de son cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coudes sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

5.7.10 - Toucher un adversaire avec la main ou le bras

Toucher un adversaire avec la ou les mains n'est pas nécessairement une infraction en soi.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact provoqué par un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

Il y a utilisation illégale de la ou des mains et du ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que sa ou ses mains ou son ou ses bras sont placés et restent en contact sur un adversaire avec ou sans le ballon.

Toucher ou « piquer » plusieurs fois du bout des doigts un adversaire avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à une escalade de brutalité.

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- s'il crochète ou enveloppe un défenseur avec un bras ou un coude dans le but d'obtenir un avantage,
- s'il repousse un défenseur dans le but de l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou dans le but de créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- si, lors d'un dribble, il étend l'avant bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

Un attaquant sans le ballon commet une faute s'il repousse un adversaire dans le but :

- de se libérer pour recevoir le ballon,
- d'empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- de créer plus d'espace entre lui et le défenseur.

5.7.11 - Double faute

Définition

Une double faute est une situation au cours de laquelle deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque simultanément.

Sanction

Une faute personnelle est inscrite au compte de chaque joueur fautif. Aucun lancer franc n'est accordé. Le jeu doit reprendre de la manière suivante :

- Si un panier est réussi en même temps, le ballon sera attribué aux adversaires de l'équipe qui vient de marquer pour une remise en jeu de derrière la ligne de fond.
- Si une équipe avait le contrôle du ballon ou avait droit au ballon, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

- Si aucune des équipes n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, le jeu reprendra par un entre-deux dans le cercle le plus proche de l'infraction a été commise.

5.7.12 - Faute antisportive

Définition

Une faute antisportive est une faute personnelle, commise par un joueur et qui, selon l'avis de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

Les fautes antisportives doivent être interprétées de la même manière pendant toute la rencontre.

L'arbitre doit juger seulement l'action.

Pour juger si vraiment la faute est antisportive, les arbitres doivent appliquer les principes suivants :

- si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, il s'agit d'une faute antisportive,
- si, dans l'effort pour jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), alors le contact doit être considéré comme antisportif,
- si un joueur tient, frappe, donne un coup de pied ou pousse un adversaire délibérément, il y a faute antisportive,
- si un joueur commet une faute alors qu'il fait un effort légitime pour jouer le ballon (action normale de basket), il n'y a pas faute antisportive.

Un joueur qui commet des fautes antisportives à plusieurs reprises doit être exclu.

Sanction

Un ou plusieurs lancers francs sont accordés à l'adversaire, suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque. Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit :

- si la faute a été commise sur un joueur qui n'était pas dans l'action de tirer : deux (2) lancers francs,
- si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer : le panier, s'il est réussi, compte et en plus un (1) lancer franc,
- si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer et dont le panier n'est pas réussi : deux (2) ou trois (3) lancers francs, selon l'endroit d'où le tir au panier du terrain a été tenté.

5.7.13 - Faute disqualifiante

Définition

Tout comportement antisportif flagrant d'un joueur, d'un remplaçant, d'un entraîneur, d'un entraîneur adjoint ou d'un accompagnateur est une faute disqualifiante.

Sanction

Il doit être disqualifié, se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère, il peut quitter l'enceinte du bâtiment.

Un ou des lancers francs sont accordés à l'adversaire suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque. Le nombre de lancers francs à accorder est le même qu'en cas de faute antisportive

5.7.14 - Règles de conduite

Définition

Le déroulement normal du jeu exige une entière et loyale collaboration des membres des deux équipes (joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints et accompagnateurs) avec les arbitres et tous les officiels

Les deux équipes ont le droit de mettre tout en oeuvre pour s'assurer la victoire, mais elles doivent le faire dans un esprit de sportivité et de fair-play.

Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout non-respect de l'esprit de cette règle, doit être considéré comme une faute technique et sanctionnée en conséquence.

L'arbitre peut éviter des fautes techniques en avertissant les membres des équipes ou même en ignorant des infractions mineures qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucune influence directe sur le jeu, à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après l'avertissement.

Si une infraction technique est découverte après que le ballon est vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique doit être infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est produit dans l'intervalle entre l'infraction technique et l'arrêt du jeu reste valable.

Règle

Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au besoin, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

Chaque fois que des actes de caractère violent se produisent entre des joueurs, des remplaçants, des entraîneurs et des accompagnateurs, les arbitres doivent prendre les mesures nécessaires pour les arrêter.

Toute personne, parmi les personnes mentionnées ci-dessus, coupable d'agressions flagrantes contre des adversaires ou les arbitres doit être immédiatement exclue du jeu. Les arbitres doivent rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

Les forces chargées de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs envahissent le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent intervenir immédiatement pour protéger les équipes et les arbitres.

Toutes les autres zones, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires etc. sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.

Toute action physique commise par des joueurs, des remplaçants, des entraîneurs, des entraîneurs adjoints et des accompagnateurs qui pourraient mener à endommager l'équipement en relation avec le jeu, doit être interdite par les arbitres. Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'entraîneur de l'équipe responsable doit immédiatement recevoir un avertissement. Si cette conduite se reproduit, elle sera immédiatement sanctionnée par une faute technique infligée au(x) fautif(s) impliqué(s). Les décisions des arbitres sont définitives et ne peuvent être ni contestées ni ignorées.

5.7.15 - Faute technique d'un joueur

Définition

Les fautes techniques de joueur sont des fautes de joueur sans contact avec un adversaire.

Il y a faute technique lorsqu'un joueur ignore les avertissements des arbitres ou utilise des moyens tels que :

- s'adresser en termes irrespectueux aux arbitres, au commissaire, aux officiels de la table de marque ou aux adversaires ou les toucher,
- user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs,
- agacer un adversaire ou gêner sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux, . retarder le jeu en empêchant la remise en jeu rapide du ballon,
- ne pas lever la main correctement sur demande de l'arbitre quand une faute est sifflée contre lui,
- changer son numéro de joueur sans en avertir le marqueur et l'arbitre,
- quitter le terrain sans autorisation.

Sanction

Un (1) lancer franc doit être accordé aux adversaires, suivi de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque.

5.8 - Lancers francs

5.8.1 - Principe de base

Chaque arbitre a le pouvoir de sanctionner des fautes indépendamment de l'autre et ceci à n'importe quel moment de la rencontre, que le ballon soit vivant ou mort.

Un nombre indéterminé de fautes peut être sifflé contre l'une ou les deux équipes.

5.8.2 - Définition

Un lancer franc est une occasion donnée à un joueur de marquer un (1) point par un tir au panier sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer franc et à l'intérieur du demi-cercle.

Une série de lancers francs se compose de tous les lancers francs résultant de la sanction pour une seule faute.

Un lancer franc et l'activité l'accompagnant prennent fin lorsque le ballon :

- pénètre dans le panier directement par le haut et reste dedans ou passe à travers,
- n'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier soit directement ou soit après que le ballon a touché l'anneau,
- après avoir touché l'anneau, est légalement touché par un joueur,
- touche le sol,
- devient mort.

Après le dernier ou unique lancer franc, si le ballon, après avoir touché l'anneau, est légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, la tentative change de statut et devient un panier du terrain à deux (2) points.

Lorsqu'une faute personnelle est sifflée et qu'elle est sanctionnée par un ou des lancers francs, le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancers francs.

S'il y a eu demande de remplacement du joueur sur lequel la faute a été commise, ce dernier doit tirer le ou les lancers francs avant de quitter le terrain.

Si le joueur désigné pour tirer les lancers francs doit quitter le terrain pour cause de blessure, parce qu'il a commis sa cinquième faute ou pour cause de disqualification, son remplaçant doit tirer le ou les lancers francs. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, le ou les lancers francs doivent être tentés par un autre joueur désigné par le capitaine.

Lorsqu'une faute technique a été sifflée, les lancers francs peuvent être tentés par tout joueur de l'équipe adverse désigné par le capitaine.

Le tireur de lancer franc :

- Doit se placer derrière la ligne de lancer franc et à l'intérieur du demi-cercle,
- Est libre d'utiliser toute méthode pour tirer un lancer franc, mais il doit tirer de telle manière que le ballon, sans toucher le sol, pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- Doit tirer sans aide extérieur, et avoir les deux pieds sur les pédales au moment du tir,
- Doit lâcher le ballon dans un délai de cinq (5) secondes à partir de l'instant où il a été mis à sa disposition par l'arbitre,
- Ne doit ni toucher la ligne de lancer franc ni le terrain de jeu au-delà de cette ligne jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,
- Ne doit pas feinter l'action de tir de lancer franc.

Une infraction à cet article est une violation.

Sanction

Si une violation est commise par le tireur de lancer franc, toute autre violation commise par tout autre joueur immédiatement avant, en même temps ou immédiatement après doit être ignorée et aucun point ne sera accordé. Le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc, sauf si d'autres lancers francs doivent être exécutés.

5.8.3 - Les joueurs dans les espaces le long du couloir des lancers francs

a - Occupation des espaces le long du couloir des lancers francs

Un maximum de cinq (5) joueurs (3 défenseurs et 2 attaquants) peut occuper les espaces le long du couloir des lancers francs qui sont considérés comme ayant un (1) mètre de profondeur.

Les adversaires du tireur de lancer franc occuperont la première place de chaque côté de la zone restrictive.

Les joueurs doivent prendre des positions alternées et n'occuper que les places auxquelles ils ont droit.

Les joueurs dans les espaces le long du couloir de lancer franc ne doivent pas :

- occuper des places auxquelles ils n'ont pas droit,
- pénétrer dans la zone restrictive, dans la zone neutre ou quitter leur place jusqu'à ce que le ballon ait quitté la ou les mains du tireur de lancer franc,
- toucher le ballon pendant sa trajectoire vers le panier avant qu'il touche l'anneau ou qu'il soit évident qu'il aurait touché l'anneau,
- toucher le panier ou le panneau pendant que le ballon est en contact avec l'anneau,
- passer le bras à travers le panier par en-dessous et toucher le ballon,
- toucher le ballon, le panier ou le panneau aussi longtemps que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier pendant tout lancer franc qui doit être suivi d'un ou de plusieurs lancers francs,
- quitter leur position établie une fois que le ballon est devenu vivant pour un lancer franc et ce jusqu'à ce que le ballon ait quitté la ou les mains du tireur de lancer franc.

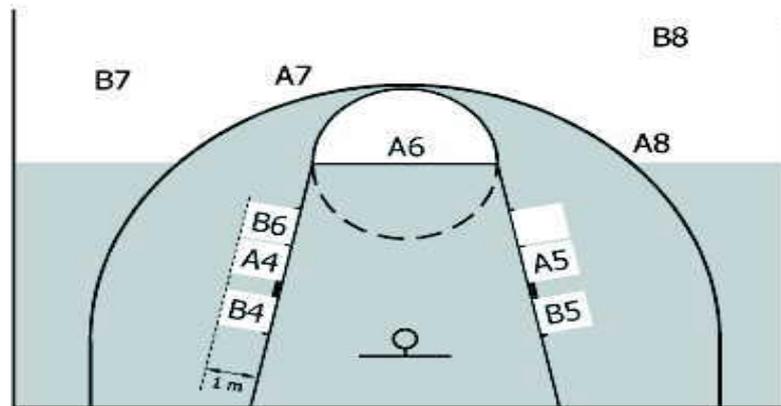


Figure 14. Alignement des joueurs pendant les lancers francs

Les adversaires du tireur de lancer franc ne doivent pas :

- Par des gestes, distraire le tireur de lancer franc,
- Toucher le ballon ou le panier alors que le ballon est dans le panier,
- Faire vibrer le panneau ou l'anneau alors que le ballon est en l'air de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cette action a empêché le ballon de pénétrer dans le panier.

Une infraction à cet article est une violation.

Si un lancer franc est réussi et que la violation des articles précédents est commise par tout joueur se trouvant dans les espaces le long du couloir des lancers francs la violation est ignorée et le panier compte.

Si le lancer franc n'est pas réussi et que la violation des articles précédents est commise par :

- un coéquipier du tireur de lancer franc, le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu à hauteur de la ligne des lancers francs prolongée,
- un adversaire du tireur de lancer franc, un lancer franc de remplacement est accordé au tireur de lancer franc,
- les deux équipes, le jeu doit reprendre par un entre-deux.

Si la violation des articles précédents est commise par :

- un coéquipier du tireur de lancer franc, aucun point ne peut être accordé et le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu à hauteur de la ligne des lancers francs prolongée,
- un adversaire du tireur, le lancer franc doit être considéré comme réussi et un (1) point accordé,
- les deux équipes, aucun point n'est accordé et le jeu doit reprendre par un entre-deux.

Si un adversaire du tireur de lancer franc touche le ballon pendant le dernier ou l'unique lancer franc, le lancer franc doit être considéré comme réussi, un (1) point sera accordé et une faute technique sera inscrite au compte du joueur ayant commis la violation.

Si plus d'un lancer franc est tiré, les sanctions de remise en jeu ou d'entre-deux sont seulement appliquées si une violation a été commise lors du dernier ou unique lancer franc.

Les joueurs qui ne sont pas dans les espaces le long du couloir de lancer franc doivent :

- Ne pas distraire le tireur de lancer franc par leurs gestes,
- Demeurer derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne des trois points jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau ou que le lancer franc soit terminé. Une infraction à cet article est une violation.

Sanction : voir article ci-dessus.

Pendant un ou plusieurs lancers francs qui doivent être suivis d'une autre série de lancers francs ou par une remise en jeu ou par un entre-deux :

- Les joueurs ne doivent pas occuper les espaces le long du couloir de lancer franc;
- Tous les joueurs doivent être derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne du panier à trois points. Une infraction à cet article est une violation.

Sanction : voir article ci-dessus.

5.9 - Erreurs rectifiables

5.9.1 - Définition

Les arbitres peuvent rectifier une erreur si une règle n'a pas été appliquée par mégarde et résultant des situations suivantes seulement :

- accord d'un ou de plusieurs lancers francs immérités,
- permission donnée à un joueur non bénéficiaire de tenter un ou plusieurs lancers francs,
- non-accord d'un ou de plusieurs lancers francs mérités,
- accord ou annulation de points à la suite d'une erreur des arbitres.

5.9.2 - Procédure

Pour être rectifiables, les erreurs énumérées ci-dessus doivent être découvertes par un arbitre ou être portées à l'attention d'un arbitre avant que le ballon ne devienne vivant après le premier ballon mort qui suit la remise en jeu après l'erreur :

L'erreur se produit - toutes les erreurs se produisent pendant un ballon mort.

Ballon vivant - l'erreur est rectifiable.

Le chronomètre de jeu démarre ou continue à marcher - l'erreur est rectifiable.

Ballon mort - l'erreur est rectifiable.

Ballon vivant - l'erreur n'est plus rectifiable.

Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement à la découverte d'une erreur rectifiable dans la mesure où cela ne place ni l'une, ni l'autre des équipes en position défavorable. Si l'erreur est découverte pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal pour attirer l'attention des arbitres dans le but d'arrêter le jeu.

Tous les points marqués, le temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire avant la découverte de l'erreur ne doivent pas être annulés.

Après qu'une erreur a été découverte et si elle est encore rectifiable :

- si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé (mais non pour avoir été disqualifié ou avoir commis sa cinquième faute), il doit revenir sur le terrain pour participer à la rectification de l'erreur (à ce point il devient joueur); après la correction de l'erreur, il peut rester sur le terrain sauf si un remplacement légal a de nouveau été demandé, auquel cas le joueur peut quitter le terrain de jeu;
- si le joueur a été remplacé parce qu'il a commis sa cinquième faute ou qu'il a été disqualifié, son remplaçant légal doit participer à la correction de l'erreur.

Après la rectification de l'erreur, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour rectifier l'erreur. Le ballon sera remis à l'équipe qui avait droit au ballon lorsque l'erreur a été découverte.

Les erreurs rectifiables ne peuvent pas être corrigées après que l'arbitre a signé la feuille de marque.

Toute erreur ou faute d'inscription par le marqueur impliquant le score, le nombre de fautes ou le nombre de temps-morts n'est pas une 'erreur rectifiable' et peut être corrigée à tout moment par les arbitres

5.9.3 - Exceptions

Si l'erreur réside dans l'accord de lancer(s) franc(s) immérité(s) ou dans l'autorisation donnée à un joueur non bénéficiaire d'exécuter un ou des lancers francs, le ou les lancers francs tentés à la suite de l'erreur et toutes les actions qui l'accompagnent doivent être annulés sauf s'il s'agit de fautes techniques, antisportives ou disqualifiantes sifflées pendant l'action qui a suivi l'erreur.

Si l'erreur est l'autorisation donnée à un joueur non bénéficiaire de tirer le ou les lancers francs ou le non-accord d'un ou de lancers francs mérités, s'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après chaque lancer franc normal.

Si l'erreur consiste à ne pas accorder un ou de plusieurs lancers francs mérités, l'erreur doit être ignorée si la même équipe marque un panier à la suite de l'attribution erronée de la possession du ballon.

5.10 - Gestuelles des arbitres

A - SIGNAUX DES ARBITRES

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ces règles sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.

A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.

I. SCORE

1 UN POINT  Mouvement d'un doigt vers le bas	2 DEUX POINTS  Mouvement des deux doigts vers le bas	3 TENTATIVE A TROIS POINTS  Trois doigts pointés	4 TROIS POINTS REUSSIS  Trois doigts pointés des deux mains	5 PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE  Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine
--	--	--	---	--

II. CHRONOMETRAGE

6 ARRET DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre  Main ouverte	7 ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)  Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fauteur	8 REPRISE DU JEU  Mouvement de couperet avec la main	9 REMETTRE A 24 SECONDES  Mouvement circulaire avec l'index
---	---	--	--

III. ADMINISTRATION

10 REPLACEMENT  Avant-bras croisés	11 FAIRE SIGNE D'ENTRER  Mouvement de la main ouverte vers le corps	12 TEMPS-MORT ACCORDE  Former un "T" avec l'index et la main ouverte	13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE  Pouce pointé vers le haut
--	---	--	--

IV. VIOLATIONS

<p>14 MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>15 DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>16 PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation vers l'avant</p>	<p>17 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu Montrer 3 doigts</p>
<p>18 CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>19 HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>20 VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>22 FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches</p>	<p>24 ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés</p>	

V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)

DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 

DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE

<p>37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>40 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>44 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>45 TECHNIQUE</p>  <p>Former un "T" les mains ouvertes</p>	<p>46 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>47 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES

<p>48</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>49</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés</p>	<p>50</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>
--	---	---

OU

- DIRECTION DU JEU

<p>51</p>  <p>Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>	<p>52</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
--	--

6 - Trial

6.1 - Définition

Le but du monocycle trial est de passer des obstacles sans toucher le sol ni les obstacles avec le corps. La compétition a lieu sur un circuit qui comprend de 15 à 30 obstacles différents appelés « zones ». Chaque section a une valeur en points dépendante de sa difficulté, avec un nombre plus élevé de points pour une section de haute difficulté. Le but est de gagner le plus possible de points en passant avec succès le plus de zones. A la fin d'un temps donné, le compétiteur qui a le plus grand nombre de points gagne la compétition.

6.2 - Les zones

La compétition a lieu pendant un temps donné (en général 2 heures selon le nombre d'obstacles et de zones) sur une série de 15 à 30 zones indépendantes et numérotées. Les zones ont une longueur variable (de 3 à 20 m de long) et peuvent inclure des passages étroits, des montées pentues, le saut d'un rocher à un autre, etc. Au début de chaque zone sont affichées des instructions qui permettent d'identifier la zone (son numéro), sa valeur en points et le cas échéant des détails décrivant le parcours. Les zones sont délimitées par une ligne de départ, des banderoles ou des instructions qui détaillent le parcours et une ligne de fin.

6.3 - Les points

Les compétiteurs peuvent tenter de passer les zones de leur choix dans l'ordre qu'ils désirent et leur but est de passer sans faute le plus de zones possible pendant le temps imparti.

Le passage d'une zone sans faute suppose les actions suivantes :

1. Entrer dans la zone. C'est le moment à partir duquel l'axe de la roue traverse la ligne de départ.
2. Passer dans la zone sans faute. Il y a faute dans les cas suivants :
 - a. Lorsque qu'une partie du corps touche le sol ou l'obstacle. Si des vêtements amples effleurent le sol ou l'obstacle sans influencer l'équilibre du monocycliste, on ne considèrera pas qu'il y a faute. Il est également accepté que les doigts de pied ou la talon touche le sol au début d'un pedal grab. Par contre, l'appui sur les doigts de pied ou sur le talon est une faute.
 - b. Lorsqu'une partie du monocycle autre que la roue, la jante, les rayons, les manivelles, les pédales ou l'axe de la roue touche le sol.
 - c. Lorsque le compétiteur sort des limites de la zone. L'axe de la roue du monocycle doit être dans les limites de la zone à tout moment, même si le monocycliste est en l'air pendant un saut. Par exemple, le compétiteur ne peut sauter par-dessus un virage en coupant les limites de la zone, même s'il atterrit de nouveau dans la zone.
 - d. Lorsque le monocycliste coupe la banderole ou les autres marques délimitant la zone. Toucher ou étirer une banderole ne constitue pas une faute, tant que l'axe de la roue reste dans les limites de la zone.
 - e. Rouler dans une zone sans tenir compte des règles particulières à cette zone.
3. Sortir de la zone. Le monocycliste sort de la zone lorsque l'axe de sa roue traverse la ligne d'arrivée ou lorsqu'il se trouve dans l'aire de fin désignée pour la zone (par exemple le sommet d'un rocher ou d'un tonneau).

Notez qu'il n'y a pas de position requise pour sortir de la zone tant que le compétiteur contrôle son monocycle. Si le compétiteur tombe juste après la ligne d'arrivée, cela n'est pas considéré comme une faute.

Les compétiteurs peuvent tenter de passer une zone sans faute tant qu'ils ne l'ont pas réussie sans faute. Ils peuvent aussi choisir d'abandonner la zone. Cependant, il n'est pas possible d'obtenir plus de points en passant plusieurs fois une zone sans faute. Aucun point n'est accordé tant que le compétiteur n'a pas passé sans faute la zone entière, même si elle est longue et que le compétiteur a passé des parties très difficiles.

S'il y a une file d'attente devant une zone, le compétiteur doit attendre à la fin de la file, et ce même s'il vient de finir la zone sans succès et désire la tenter à nouveau. Lorsqu'on approche de la fin de la compétition, la priorité doit être donnée aux compétiteurs qui tentent la zone pour la première fois.

6.4 - Les observateurs

Les observateurs sont chargés de juger si le compétiteur a passé une zone sans faute ou non.

L'organisateur peut déployer les observateurs de plusieurs façons :

1. Un observateur peut être assigné à chaque zone. C'est la meilleure solution, mais il n'y a pas toujours assez d'observateurs.
2. Un observateur peut surveiller plusieurs zones proches. Il est de la responsabilité du compétiteur de s'assurer qu'un observateur le regarde avant de débiter une zone.
3. Les compétiteurs peuvent être divisés en groupes, avec un observateur pour chaque groupe. L'observateur suit le groupe de zone en zone.
4. Dans les manifestations sans enjeu, on peut se passer d'observateurs. Les compétiteurs en attente à une zone serviront d'observateurs pour le compétiteur en cours de passage de la zone. On appelle cette pratique « auto-arbitrage » et il est du ressort des compétiteurs de s'auto-gérer et de s'assurer que les scores sont honnêtement recueillis.

6.5 - Cartes de score

Chaque compétiteur reçoit une carte de score au début de la compétition (voir l'exemple ci-après). Il doit remettre sa carte à un observateur avant chaque tentative de passage d'une zone. Si la zone a été passée avec succès, l'observateur l'indique en notant ses initiales dans la case correspondante. Quand la compétition est auto-arbitrée, deux compétiteurs doivent valider le passage. A la fin de la compétition, les compétiteurs remettent leur carte à la personne désignée pour la compilation des résultats.

Carte exemple :

Nom :	Numéro :	Catégorie :
Zone numéro	Points	Passée sans erreur ? Mettre une croix en cas d'échec ou un cercle suivi des initiales de l'observateur en cas de succès.
1	2	
2	6	
3	22	
4	9	
5	27	
6	1	

6.6 - Durée de la compétition

La durée minimale d'une compétition de trial est de 2 heures. S'il y a plus de 30 zones et beaucoup de compétiteurs, on recommande une durée de 3 heures. La durée de la compétition doit permettre à chaque compétiteur de faire plusieurs tentatives de chaque zone. Tous les compétiteurs doivent

s'arrêter à la fin du temps imparti. Si un compétiteur est en cours de passage d'une zone, il est autorisé à la finir.

6.7 - Catégories

Tous les compétiteurs tentent les mêmes zones, cependant ils sont divisés en différentes catégories pour la distribution des prix. Il peut y avoir des catégories débutants, sport et experts. Pour les compétitions importantes, les catégories doivent se conformer aux sections applicables du présent recueil.

6.7.1 - Participation de l'architecte du circuit

De par la nature basique de la plupart des manifestations, l'architecte du circuit est autorisé à concourir. Bien qu'il puisse être initialement plus familier avec le terrain, cela ne devrait pas être un avantage significatif car les compétiteurs ont droit à plusieurs essais par zone. Cependant, l'architecte du circuit désirent concourir doit se conformer au point 6 du paragraphe 6.10 ci-après et ne doit pas s'entraîner sur les zones, même lorsqu'il les conçoit et les assemble.

6.8 - Conception des monocycles

Tout monocycle peut être utilisé tant qu'il répond aux normes de base (une roue contrôlée par des manivelles directement attachées à l'axe de la roue). On peut changer de monocycle durant une compétition.

6.9 - Sécurité

Tous les compétiteurs doivent porter un casque, des protège-tibias et des genouillères (qui peuvent être en une seule pièce), des gants ou des protège-poignets. Il n'y a pas d'exception possible à cette règle. Il ne doit pas y avoir de zones dangereuses et en particulier pas d'objets dangereux sur lesquels les compétiteurs peuvent retomber en cas de chute. Les sections artificielles doivent pouvoir résister à une utilisation normale pour une compétition de trial, c'est-à-dire beaucoup plus que simplement marcher sur la zone. Si un observateur ou un organisateur estime que le passage d'une zone par un compétiteur n'est pas dans ses possibilités, ils peuvent interdire l'obstacle à ce compétiteur.

6.10 - Responsabilités des compétiteurs

1. Le compétiteur doit connaître les règles.
2. Le compétiteur doit gérer son temps. Il n'y a pas de temps supplémentaire pour les compétiteurs qui auraient passé trop de temps sur une zone et ne peuvent pas finir le circuit dans le temps imparti.
3. Le compétiteur doit savoir où une zone commence et finit et quelle direction il est supposé prendre.
4. Si deux zones (ou plus) passent par une même section, il est fortement recommandé qu'un seul compétiteur à la fois ne commence l'une des zones. Dans le cas où plusieurs compétiteurs évoluent sur des zones qui partagent une même section, le compétiteur qui a débuté sa zone en premier a la priorité de passage en cas de conflit dans la section commune aux zones.
5. Le compétiteur est responsable de sa carte de score. Si elle est abîmée, il peut demander au responsable de l'événement de lui en donner une autre. S'il la perd, il peut en obtenir une nouvelle mais son score est remis à 0.

6. Aucun compétiteur ne peut s'entraîner ou évoluer sur une zone avant la compétition. Dans l'idéal, il doit y avoir une zone d'entraînement mis en place en dehors de l'espace où se déroule la compétition.
7. La modification volontaire d'une zone par les compétiteurs, ou les spectateurs est interdite. Faire bouger un objet en éprouvant la solidité et la stabilité d'un obstacle ne constitue pas une modification volontaire. Si une zone est modifiée ou cassée par un compétiteur lors des ses évolutions, il doit immédiatement en informer un responsable de l'organisation qui remettra la zone en état.

6.11 – Réclamations

Tout compétiteur peut soumettre une réclamation contre le jugement d'un observateur. Les réclamations sont déposées en général lorsqu'un autre compétiteur ou un spectateur observe une faute qui n'est pas prise en compte par l'observateur, ou lorsqu'un observateur attribue une faute jugée indue.

Les réclamations doivent être déposées au directeur de la compétition dans les 15 minutes après l'affichage des résultats officiels. Les réclamations doivent être faites par écrit, doivent donner le nom du compétiteur, le numéro de la section et une description détaillée de la situation litigieuse.

Pour les petites manifestations, le responsable de la manifestation peut agir en tant qu'unique juge des litiges. Pour les événements plus importants, il doit y avoir un jury d'au moins 3 personnes, composé à l'avance, comprenant le directeur de la manifestation, l'observateur principal et un représentant des compétiteurs. S'il n'y a pas d'observateur principal, le directeur de la manifestation peut choisir une personne ayant une bonne expérience en monocycle trial. On évitera avec soin les conflits d'intérêt et, dans le cas où une réclamation impliquerait une personne proche d'un membre du jury, ce membre du jury devra être remplacé ponctuellement pour l'évaluation de cette réclamation.

Le jury fondera ses décisions sur les données recueillies des différentes parties (dont le compétiteur, l'observateur et la personne ayant déposé la réclamation). Lors de l'évaluation des réclamations, le bénéfice du doute doit aller à l'observateur. Le jury n'est pas tenu d'annuler le choix de l'observateur sur la seule base des déclarations des témoins. C'est seulement lorsque toutes les parties présentes lors de l'incident s'accordent sur les faits et que l'observateur reconnaît son erreur, que la décision de l'observateur pourra être annulée.

6.12 - Conseils aux architectes de zones

6.12.1 - Concevoir les zones

1. Chaque zone doit être clairement numérotée et désignée, avec des instructions écrites si nécessaire, des banderoles et des lignes de départ et d'arrivée.
2. Chaque zone doit avoir un panneau indiquant :
 - a. Numéro de section : le numéro doit correspondre à la carte de score.
 - b. Points : le nombre de points attribués en cas de sans-faute.
 - c. Départ : une description de l'emplacement de départ (si nécessaire).
 - d. Zone : une description de la zone et de ses limites (si nécessaire).
 - e. Arrivée : une description de l'arrivée (si nécessaire).
3. On pourra utiliser un même obstacle pour plusieurs zones (par exemple les diverses façons de rouler sur une voiture) si cela n'engendre pas de confusion. En fait, utiliser de gros obstacles en commun à plusieurs zones est une façon efficace d'augmenter le nombre de zones sans trop accroître le travail nécessaire.
4. Il est très important de concevoir et construire des zones qui seront suffisamment solides pour ne pas subir de dommages ni de modifications pendant la durée de la compétition.
5. La difficulté des zones doit correspondre à l'éventail de compétences des compétiteurs. Les zones les plus faciles doivent être réalisables sans fautes par tous les compétiteurs après un ou

deux essais et les plus difficiles devraient nécessiter plusieurs passages aux meilleurs compétiteurs.

6. Il est fortement recommandé d'inclure une ou deux zones si difficiles qu'elles ne pourront être passées avec succès que par un seul compétiteur ou même aucun. Cela permettra d'éviter les égalités pour la première place et peut aussi aider à améliorer les niveaux de référence de la discipline si un compétiteur franchit un obstacle jusqu'alors jamais passé.
7. Les zones doivent être bien différentes les unes des autres, pour permettre de tester une variété de techniques de trial, comme les petits sauts, le roulage sur des espaces étroits, ou les pedal grab. Il est conseillé de faire une liste des différentes techniques et de concevoir une zone pour tester chacune d'elles, séparément ou combinées.
8. En règle générale, le circuit ne doit pas favoriser les gauchers ou droitiers, ou les compétiteurs qui préfèrent les sauts à droite ou à gauche.
9. Il est préférable de concevoir des zones qui présentent un challenge sans risque inutile. Les zones les mieux conçues sont souvent celles qui testent l'équilibre et la précision plutôt que des mouvements qui ne sont difficiles que par l'amplitude qu'ils requièrent (un grand saut ou un saut haut perché). Par exemple, plutôt que d'imposer un saut large et haut entre deux portions faciles, il vaut mieux augmenter la difficulté de la zone d'approche ou de retombée en la rétrécissant ou en la rendant plus inclinée.
10. La description de la zone ne devrait pas imposer ou empêcher l'usage d'une certaine technique pour passer la zone. Par exemple, la description ne doit pas interdire le pedal grab pour augmenter la difficulté.
11. Il n'y a pas d'obligation pour le compétiteur d'être en contrôle complet de son monocycle lorsqu'il sort d'une zone. Par conséquent, une zone bien conçue doit forcer les compétiteurs à contrôler leur monocycle pour sortir de la zone, par exemple en ajoutant une petite section droite et plane avant la ligne d'arrivée.
12. Une zone d'entraînement doit exister en dehors de l'aire de compétition. Elle peut être très simple mais elle est essentielle pour l'échauffement et pour éviter la tentation naturelle des compétiteurs à pratiquer sur la zone de compétition.

6.12.2 - Conseils pour la valeur en points des zones

L'architecte du circuit doit assigner des valeurs aux zones selon leur difficulté. Les valeurs les plus hautes sont attribués aux zones les plus difficiles. L'architecte du circuit peut consulter des participants lorsqu'il assigne les points mais il a pouvoir de décision quant au nombre de points définitif.

En premier lieu, l'architecte du circuit détermine la difficulté de la zone d'après le système de notation *U-rating*. Ce système permet d'évaluer la difficulté technique des obstacles de trial (voir section suivante).

Ensuite, il attribue le nombre de points correspondant en utilisant la table ci-dessous.

U-rating	Points
0	1
1	2
2	4
3	6
4	9
5	13
6	17
7	22
8	27

Ce nombre de points doit être clairement indiqué sur la description de la zone et sur la carte de score. Il n'y a pas de relation linéaire entre la difficulté technique et les points attribués. C'est simplement parce qu'il y a une plus grande différence de niveau entre U5 et U6 qu'entre U1 et U2.

La responsabilité la plus importante des architectes de circuit est d'assigner des valeurs qui soient homogènes. Pour cela, il est préférable d'assigner les points une fois toutes les zones construites. Les architectes ne doivent pas laisser leurs propres forces ou limitations éventuelles sur différentes techniques biaiser leur appréciation de la difficulté. C'est particulièrement important pour l'évaluation de sections qui présentent un niveau de difficulté semblable mais nécessitent des techniques différentes.

6.13 - Egalités

En cas d'égalité entre compétiteurs, le directeur de la manifestation peut mettre en place un tie break. C'est optionnel mais recommandé pour les grandes manifestations.

Les tie breaks se déroulent de la façon suivante : les compétiteurs à égalité pour la première place doivent tenter d'obtenir le plus de points possibles en passant des zones sans faute et sans descendre du monocycle entre les zones. Les compétiteurs passent un par un. A la première faute, le compétiteur s'arrête et on totalise son score. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points.

S'il est impossible de rouler entre toutes les zones sans descendre du monocycle, le directeur de la manifestation pourra restreindre le tie break à une sélection de zones.

6.14 - U-rating

6.14.1 - Généralités

Ce système ouvert d'évaluation est basé sur une mesure relative des difficultés des obstacles est inspiré d'un système utilisé pour l'escalade.

Le système U-rating est différent des niveaux définis en Artistique car il n'évalue pas les techniques monocyclistes mais les obstacles eux-mêmes. Des obstacles et enchaînements standard sont donnés en référence, ce qui permet aux utilisateurs du système de se rendre compte de la difficulté de chaque niveau. Avec l'expérience, un trialiste aura une idée précise de la difficulté d'obstacles nouveaux en les comparant avec les obstacles de référence. De cette façon, une infinité d'obstacles peuvent être évalués sans qu'il soit besoin de tous les décrire.

6.12.2 - Table de référence

U-Rating	Description générale de la difficulté	Exemples de difficulté du niveau
U0	sauts latéraux inférieurs à 12 cm sauts inférieurs à 25 cm	Terrain modérément aisé qui se rencontre en forêt sur lequel il est possible de passer en roulant simplement.
U1	sauts latéraux de 25 cm sauts de 50 cm rouler sur un bande de 20 cm de large	Sauter vers le haut ou le bas sur des marches d'escalier normales. Rouler sur des bords de trottoir.
U2	sauts latéraux et sauts en roulant de 40 cm sauts de 60 cm rouler sur une bande de 15 cm de large	Descendre d'un banc, sauter entre des racines sur un chemin, rouler sur un muret plat
U3	sauts latéraux et sauts en roulant de 50 cm saut de 1,20 m sur un terrain facile rouler sur une bande de 10 cm en équilibre	monter sur une table de pique-nique en passant par les sièges, descendre de la table directement

	<p>saut de trous de 90 cm entre des zones faciles</p> <p>Sauts avec la selle devant soi entre des zones larges et planes</p>	
U4	<p>pedal grabs de 75 cm vers des surfaces planes</p> <p>sauts latéraux de 60 cm ou sauts plus courts de ou vers des surfaces en dévers</p> <p>saut de 1,50 m vers une surface facile</p> <p>saut de trous de 1,20 m entre des zones faciles</p> <p>Sauts avec la selle devant soi nécessitant de la précision</p>	<p>Aller directement sur le plateau de la table avec un pedal grab, sauter du capot d'une épave de voiture vers son toit (avec la suspension de la voiture)</p>
U5	<p>sauts de 60 cm avec départ et arrivée en dévers</p> <p>saut de 1,20 m vers une surface en dévers</p> <p>saut de 1,80 m</p> <p>saut de trous de 1,50 m entre des zones faciles</p> <p>sauts en roulant sur des surfaces en dévers nécessitant de la précision</p> <p>pedal grabs de plus de 90 cm vers des réceptions délicates (comme une surface en dévers ou arrondie)</p>	<p>Rouler sur une épave de voiture, du sol jusqu'au toit, puis descendre par le capot arrière</p> <p>Pedal grab vers une haute souche</p> <p>trous de 1 m sur une rampe</p> <p>rouler sur une rampe de 5 cm de large sur 5 m</p>
U6	<p>sauts latéraux ou sauts en roulant de 75 cm</p> <p>saut de 2 m</p> <p>saut de trous de 1,50 m nécessitant de la précision ou trous plus petits nécessitant une grande précision</p> <p>obstacles nécessitant deux mouvements difficiles à la suite</p>	<p>Pedal grab de moins de 90 cm vers une zone plate d'une rocher, puis passage sur la roue, puis saut direct au sommet du rocher</p> <p>Saut latéral de 60 cm pour atterrir sur une rampe de 5 cm de large puis rouler 5 m sur la rampe</p> <p>Sauter horizontalement entre deux rampes rondes, puis vers une seconde 1m plus loin, puis vers le sol</p> <p>Pedal grab d'une clôture de 75 cm, puis saut de l'autre côté de la clôture</p>
U7	<p>sauts latéraux ou sauts en roulant de 90 cm</p> <p>Pedal grab de 1m</p> <p>Pedal grabs qui nécessitent de passer sur la roue sur une surface difficile (petite, étroite, en dévers mais plane ou qui accroche)</p> <p>Plusieurs mouvements difficiles à la suite</p> <p>Rouler droit en équilibre sur une bande plus étroite que le pneu</p>	<p>Pedal grab, puis passer sur la roue et rouler 5 m sur un rail à section carrée de 5 cm de large</p> <p>Monter et rouler sur un tube rond et horizontal de 5 cm de large sur 5 m</p> <p>saut latéral de 60 cm vers un rampe de 5 cm de large et rouler sur 5 m</p>
U8	<p>Identique à U7 mais demandant des mouvements plus amples ou plus précis.</p>	<p>Saut latéral de 75 cm et rouler sur un tube rond et horizontal de 5 cm de large sur 5 m</p> <p>Pedal grab, puis passer sur la roue et rouler sur un</p>

		<p>tube rond et horizontal de 5 cm de large sur 5 m</p> <p>Rouler sur un tube rond de 5 cm de large, courbe ou incliné vers le haut</p> <p>Combinaison délicate de mouvements comme passer du sol au toit d'une voiture en s'accrochant à la portière, puis descendre directement du toit</p> <p>Des sauts multiples entre 3 rampes (ou plus) écartées de 1 m</p> <p>Sauts latéraux de 75 cm sur des tubes ronds de 5 cm de large puis rouler</p> <p>Pedal grab de 90 cm, passer sur la roue sur un pilier vertical de 10 cm de diamètre</p>
U9	Identique à U8 mais demandant des mouvements plus amples ou plus précis.	Le futur ???

7 - Niveaux IUF

Ces niveaux techniques sont l'aboutissement de nombreuses années de recherches et de concertations entre des monocyclistes du monde entier. Ils encouragent les monocyclistes à progresser et les aident à se situer dans la grande diversité des techniques monocyclistes. Ces niveaux ne correspondent pas à une épreuve de compétition, mais ils font référence à des figures décrites en détail dans les règles de certaines épreuves. La principale utilité de ces niveaux techniques est d'aider les monocyclistes à définir un programme d'entraînement et de leur donner des idées de nouvelles figures.

7.1 - Eligibilité

Pour acquérir un niveau, un monocycliste doit :

1. Avoir passé tous les niveaux précédents.
2. Commencer et finir toutes les figures. Toutes les figures sur le monocycle commencent avec le monocycliste roulant en avant, assis avec chaque pied sur une pédale, excepté pour le rouler de côté (niveau 10). Toutes les figures finissent avec le monocycliste roulant en avant au moins sur 3 tours entiers de roue, assis avec les pieds sur les pédales.
3. Faire un maximum de 3 erreurs par niveau. Pour réussir un examen, le monocycliste doit réussir toutes les figures du niveau à la première tentative, excepté pour un maximum de trois figures qui doivent être réussies à la deuxième tentative. Cela autorise trois erreurs par niveau, mais pas plus d'une erreur par figure.

7.2 - Explication des figures

L'exécution correcte des figures est décrite dans la section Artistique Technique (section 3.9) du présent recueil.

7.3 - Montées

A chaque niveau à partir du niveau 3, les monocyclistes doivent ajouter une nouvelle montée à celles qu'ils ont montrées auparavant. Refaire la même montée avec le pied opposé ne constitue pas un type de montée différente. Une liste des montées connues est disponible dans la section Artistique Technique (section 3.9.2) du présent recueil.

7.4 - Reconnaissance d'un niveau

Pour atteindre un niveau selon les règles, un monocycliste doit passer un examen de niveau technique avec un examinateur agréé par la FFM ou l'IUF. Si un examinateur agréé n'est pas disponible, les monocyclistes peuvent envoyer une cassette vidéo, sans coupure sur les épreuves d'un même niveau, à un examinateur agréé ou à la FFM. Les vidéos doivent montrer clairement tous les détails nécessaires à chaque figure.

7.5 - Niveaux

NIVEAU 1

1. monter sur le monocycle sans assistance
2. rouler 50 mètres
3. descendre gracieusement avec le monocycle devant soi

NIVEAU 2

1. monter avec le pied gauche
2. monter avec le pied droit

3. rouler 10 mètres entre 2 lignes parallèles écartées de 30 cm
4. rouler en 8 avec des cercles de diamètre inférieur à 3 mètres
5. descendre un dénivelé vertical de 15 cm
6. faire un virage à gauche à 90 degrés dans un cercle de 1 mètre de diamètre
7. faire un virage à droite à 90 degrés dans un cercle de 1 mètre de diamètre

NIVEAU 3

1. exécuter 3 types de montée
2. rouler en 8 avec des cercles de diamètre inférieur à 1,5 mètres
3. marquer un arrêt, pédaler un demi-tour en arrière et continuer en avant
4. rouler avec l'estomac sur la selle pendant 10 mètres
5. faire un virage à gauche à 180 degrés dans un cercle de 1 mètre de diamètre
6. faire un virage à droite à 180 degrés dans un cercle de 1 mètre de diamètre
7. sauter 5 fois
8. rouler ou sauter au-dessus d'un obstacle de 10 x 10 cm

NIVEAU 4

1. exécuter 4 types de montée
2. rouler en arrière sur 10 mètres
3. rouler avec un pied sur 10 mètres
4. sur place avec le pied gauche en bas 25 fois
5. sur place avec le pied droit en bas 25 fois
6. rouler avec la selle devant soi sur dix mètres
7. rouler avec la selle derrière soi sur dix mètres
8. tourner de 360 degrés à gauche dans un cercle de 1 mètre de diamètre
9. tourner de 360 degrés à droite dans un cercle de 1 mètre de diamètre

NIVEAU 5

1. exécuter 5 types de montée
2. rouler en arrière dans un cercle
3. rouler à un pied en huit
4. sur place un pied avec le pied gauche 25 fois
5. sur place un pied avec le pied droit 25 fois
6. rouler avec la selle devant soi dans un cercle
7. rouler avec la selle derrière soi dans un cercle
8. rouler avec la selle à côté de soi dans un cercle
9. sautwist à 90 degrés à gauche
10. sautwist à 90 degrés à droite
11. marcher sur la roue sur 10 mètres

NIVEAU 6

1. exécuter 6 types de montée
2. rouler en arrière en huit
3. rouler avec la selle devant soi en huit
4. rouler avec la selle derrière soi en huit
5. rouler en arrière avec la selle devant pendant 10 mètres
6. sauter debout sur la roue 5 fois
7. rouler avec la selle sur le côté dans un cercle à gauche
8. rouler avec la selle sur le côté dans un cercle à droite
9. rouler à un pied avec le pied gauche pendant 10 mètres
10. rouler à un pied avec le pied droit pendant 10 mètres
11. back spin
12. front spin
13. spin

NIVEAU 7

1. exécuter 7 types de montée
2. rouler en arrière dans un cercle
3. rouler à un pied avec le pied gauche dans un cercle
4. rouler à un pied avec le pied droit dans un cercle
5. marcher sur la roue dans un cercle
6. marcher sur la roue à un pied sur 10 mètres
7. sautwist de 180 degrés à gauche
8. sautwist de 180 degrés à droite
9. rouler en arrière avec la selle en arrière sur 10 mètres
10. spin à gauche
11. spin à droite

NIVEAU 8

1. exécuter 8 types de montée
2. rouler à un pied avec le pied gauche en huit
3. rouler à un pied avec le pied droit en huit
4. marcher sur la roue en huit
5. marcher sur la roue à un pied dans un cercle
6. rouler en arrière à un pied sur 10 mètres
7. faire un gliding sur 10 mètres
8. marcher sur la roue avec les mains sur 10 mètres
9. pirouette
10. spin en arrière

NIVEAU 9

1. exécuter 9 types de montée
2. marcher sur la roue à un pied en huit
3. rouler en arrière à un pied dans un cercle
4. rouler en arrière avec la selle devant soi en huit
5. rouler en arrière avec la selle derrière soi dans un cercle
6. marcher sur la roue à un pied du pied gauche sur 10 mètres
7. marcher sur la roue à un pied du pied droit sur 10 mètres
8. marcher sur la roue en arrière sur 10 mètres
9. selle par terre devant soi sur 10 mètres
10. selle par terre derrière soi sur 10 mètres
11. rouler en arrière à un pied du pied gauche sur 10 mètres
12. rouler en arrière à un pied du pied droit sur 10 mètres
13. un pied avec la selle devant soi sur 10 mètres
14. pirouette arrière

NIVEAU 10

1. exécuter 10 types de montée
2. rouler en arrière avec la selle derrière soi en huit
3. rouler en arrière à un pied en huit
4. marcher sur la roue à un pied avec le pied gauche dans un cercle
5. marcher sur la roue à un pied avec le pied droit dans un cercle
6. marcher sur la roue en arrière dans un cercle
7. mono spin à 180°
8. marcher sur la roue latéralement sur 10 mètres
9. faire un coasting sur 10 mètres
10. rouler à côté sur 10 mètres
11. marcher sur la roue à un pied en arrière sur 10 mètres