

PRINCIPE DU POLOWHEEL

Le polowheel se joue à deux équipes de 3 joueurs pouvant être mixte (homme/femme). Chaque joueur utilise un monocycle électrique ou gyroscopique de 14 pouces minimum, 16 ou 18 pouces maximum (pour se déplacer) et un maillet lui permettent de faire avancer, transmettre la balle et marquer un but.

Le joueur de polowheel ne doit pas mettre pieds à terre, **si non il devra faire sonner la cloche de pénalité.**

Un match se joue sur une durée de 5 voir 7 minutes maximum ou la première équipe à avoir marqué 5 buts à gagner. En cas d'égalité, l'arbitre lancera le but en or.

Les matchs se déroulent sur un terrain clos comportent deux buts. Et deux cloches de part et d'autre du terrain en partie centrale. Que l'on tape sur faute, pénalité sifflé par l'arbitre.

Le port du casque et des gants est obligatoire. Les autres équipements type coudières, genouillères... sont à la discrétion du joueur.

On ne peut se tenir aux bords du terrain ni s'y accouder. Appui "réflexe" (pour éviter une chute) toléré. L'appui sur son maillet est permis.

1) Les équipements pour la pratique du polowheel

Le maillet :

Le maillet est composé d'un «shaft» (le bâton) en aluminium et d'une tête de maillet en plastique dense. Chacun est libre d'ajuster la longueur de son maillet en fonction de ses caractéristiques, dans les limites : entre 80 et 110cm. La tête de maillet varie de 12 à 15 cm maximum. Le diamètre est de 63mm. Un grip de golf ou de la guidoline sont autorisées pour servir de poignée.

La balle :

Elle est en plastique caoutchouc semi rigide de 67mm (idem balle de hockey outdoor).

Casque / protections :

Le casque et les gants sont obligatoire, à l'entraînement ces équipements sont fortement recommandés. Concernant les autres protections (coudières, genouillères...), ne sont pas obligatoires, mais bien sûr autorisées.

La roue – gyroroue – monocycle électrique :

Il est recommandé une gyroroue de 14 pouces pour la compacité et maniabilité. Les joueurs peuvent utiliser une 16 voir une 18 pouces maximum. Il est obligatoire que la roue utilisée soit équipé d'un système de sécurité en cas de bascule sur le côté afin de couper le moteur pour la sécurité de tous.

2) Le terrain pour la pratique du polowheel

Le terrain est similaire à celui d'un terrain de Tennis "bikepolo". La taille idéale est de 40m x 20m. Ce type d'équipement étant rare, les terrains de tennis bordées de palettes ou plaques de bois sont la solution (pour permettre les rebonds de la balle).

Des buts de **180x70cm** sont disposés de chaque côté du terrain avec la possibilité de passer autour à la manière des hockeyeurs. Une zone en demi-cercle devant le but délimite un espace soumis à l'interdiction de stationner de tous les joueurs, nous rappelons qu'il n'y pas de gardien de but au polowheel.

Deux cloches de part et d'autre du terrain en partie centrale, que l'on vient taper en cas de faute ou pénalité sifflé, celle de son choix.

3) Les équipes pour la pratique du polowheel

Une équipe de polowheel comporte 3 joueurs de champs et peut avoir maximum 2 remplacements pouvant être utilisé en court de match, la composition de l'équipe peut être mixte (homme/femme). Chaque joueurs portera un maillot ou dossard de couleurs avec un numéro ou une lettre distinct afin de facilité la tâche à l'arbitre en cas de faute pour facilement signaler le N° du joueur devant aller faire sonner la cloche de pénalité.

Dans tous les cas, il n'y a pas de postes définis. Chaque joueur est amené à défendre, attaquer, il n'y a pas de poste de gardien de but.

4) Déroulement d'une partie de polowheel

Les 2 équipes commencent chacune dans leur camp, la roue derrière la ligne de but. La balle est, elle, placée au centre du terrain. La partie démarre au coup de sifflet de l'arbitre, qui lance le « match ». Un joueur de chaque équipe va alors s'élancer et tenter de récupérer la balle en premier !

En cas de faux départ répétés, l'arbitre peut donner la balle à l'équipe adverse.

Une partie dure généralement 5/7 min (5minutes pour les phases de poules qualificatif et 7 minutes pour les phases final, en cas de tournoi), ou lorsqu'une équipe marque 5 buts. Il n'y a pas de mi-temps et ni de changement de terrain.

Pas de match nul, en cas d'égalité, l'arbitre lancera le but en or. La première équipe qui marque à gagné.

Pour qu'un but soit valable; En l'absence du respect de ces deux points le but est invalidé.

- Une passe est obligatoire si l'attaquant a traîné la balle avec son maillet de son but jusqu'aux cages du camp adverse.

- Le tir doit se faire avec une des extrémités de la tête de maillet. Si le but est marqué avec le côté du maillet.

Il est interdit de s'appuyer contre les cages.

Après un but, le dernier membre de l'équipe qui a marqué doit avoir rejoint sa moitié de terrain avant que le premier adversaire n'y pénètre. L'équipe ayant encaissé le but repart de son but.

Les équipes ont le droit à demandé un arrêt du jeu pour réparer (si temps de réparation inférieur a 1 minute) ou échanger le joueur et la roue en panne ou endommagé qui pourrait comporter un risque pour les autres autres joueurs. Pour demander un *arrêt du jeu*, l'équipe doit être en possession de la balle.

En cas de pénalité, le ou les joueurs concernés devront aller au centre du terrain et toucher la cloche avec la mains et non le maillet, pour pouvoir revenir dans la partie.

Lancer son maillet, son casque, gants.. est totalement interdit, l'esprit de ce sport et la maitrise de sa roue et de soit même.

Un joueur ne peut faire obstruction manifeste, un but peut être accepté par l'arbitre, le cas échéant. La décision reste à la discrétion de l'arbitre.

Faire écran ; il est interdit pour un joueur dont le coéquipier est en possession de la balle, de se mettre en travers ou de gêner la course d'un adversaire.

Les contacts autorisés ou non sont :

Maillet contre maillet (avec ou sans la balle) accepté. Seul le soulever de maillet adverse de bas en haut est autorisé. L'action de taper le maillet de haut en bas est interdit.

L'usage du maillet pour empêcher le passage d'un adversaire, (mettre le maillet devant la roue d'un adversaire) est totalement interdit et sanctionné par une pénalité.

Epaule/coude/cuisse contre épaule/coude/cuisse toléré si modéré, tant que l'objectif n'est pas de faire tomber l'adversaire et lui faire perdre l'équilibre.

Roue contre roue toléré si modéré, dans le respect des roues.

En cas de contact non modéré ou d'anti jeu, l'arbitre sifflera une pénalité le joueur désigné devra aller toucher une des cloches au centre du terrain.

Texte point devant en cours de test afin d'être validé ou non.