

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE MOTOCYCLISME

8, PLACE DE LA CONCORDE - PARIS



REGLEMENT DE MOTO-BALL

MATÉRIEL ET JOUEURS

MOTOCYCLETTES.

ARTICLE PREMIER

Les motocyclettes admises au jeu ne devront pas avoir une cylindrée supérieure à 250 cc., ni une longueur supérieure à 2 mètres; elles devront peser au minimum 60 kilos et au maximum 90 kilos. Elles devront être dépourvues de tous accessoires inutiles ou de pièces susceptibles de gêner ou de constituer par leur forme ou leurs aspérités et saillies un danger pour le joueur ou de détérioration pour le ballon. La moto du goal doit être une moto en état de marche, sans aucun accessoire ou écran pouvant arrêter le ballon. Les béquilles AR et adjonctions mécaniques pouvant entraîner le ballon sans l'aide du pied, les poignées inversées sont interdites. Les leviers de commande ne doivent pas dépasser les extrémités du guidon.

Aucune motocyclette ne doit être admise si les engrenages ou pignons de chaînes fonctionnent sans la protection d'un carter ou dispositif de sécurité analogue. L'emploi de chaînes antidérapantes est interdit. Le kick de mise en marche, sans saillie, est facultatif.

Les freins devront être en état de fonctionnement.

Le nombre maximum des motos est fixé à 7 dont deux de rechange. Il ne sera admis de machines de rechange supplémentaires qu'avec l'accord des deux Clubs en présence.

Le garage des motos sera au minimum à 4 mètres de la ligne de touche et délimité obligatoirement. Toutefois, cette distance pourra être moindre si ce garage se trouve près de la ligne de corner ou totalement isolé.

JOUEURS.

ART. 2

Le jeu sera joué par 5 équipiers dont 3 avants, 1 arrière et 1 gardien de but. Un remplaçant facultatif sera désigné, ainsi qu'un Capitaine par équipe.

Sur accord de l'Arbitre, un des joueurs (y compris le remplaçant) peut remplacer le gardien de but accidenté. Le remplaçant ne pourra entrer sur le terrain que par le centre de celui-ci. Le remplaçant et le remplacé ne doivent pas se trouver en même temps sur le terrain de jeu. Pour toute infraction à cette règle l'Arbitre sanctionnera : la première fois par un avertissement, les fois suivantes par la mise sur la touche du remplacé et du remplaçant, pendant une minute.

Les joueurs devront être majeurs : dans le cas contraire, ils devront produire une autorisation de leurs parents.

Les joueurs devront être en possession de la licence de joueur de moto-ball délivrée par la F.F.M.

De plus, les équipes devront être détentrices de la licence d'équipe de la F.F.M.

EQUIPEMENT.

ART. 3

Les joueurs porteront obligatoirement un casque de protection efficace. Ils seront munis de jambières de cuir et de gants. Le port de chaussures garnies de clous est interdit.

Chaque équipe revêtira un maillot aux couleurs de son Club, sauf le gardien de but qui portera un maillot permettant de le distinguer des autres équipiers. En cas de similitude de maillot, l'équipe visitée changera de couleur.

Pour les matches, il sera prévu un dossard portant les numéros : 1 pour l'avant centre ; 2 pour l'avant droit ; 3 pour l'avant gauche ; 4 pour l'arrière ; 5 pour le gardien de but ; 6 pour le remplaçant.

BALLON.

ART. 4

Le ballon de moto-ball sera formé d'une vessie en caoutchouc recouverte de cuir. Il aura un diamètre de 0 m. 38 à 0 m. 40. Chacune des équipes devra fournir au moins un ballon et un ballon de chaque équipe devra servir, en principe, à une moitié de la partie.

TERRAIN

TERRAIN

ART. 5

Le terrain sera celui utilisé pour la pratique du football association. Les dimensions seront les suivantes :

Longueur maximum : 125 mètres ; minimum : 90 mètres.

Largeur maximum : 75 mètres ; minimum : 50 mètres.

Il sera tracé par les lignes blanches suivantes :

Ligne de but : à chaque extrémité (la barre transversale du but sera à 2 m. 44 du sol).

Ligne de touche : perpendiculaire aux lignes de but.

Ligne du milieu : équidistante des lignes de but.

Sur cette ligne, exactement en son milieu, sera pris le centre d'un cercle de 18 m. 30 de diamètre appelé cercle de centre. Une clôture efficace sera établie à 1 m. 50 de distance au minimum des côtés du terrain de jeu. En plus des joueurs officiels, nul ne sera admis à l'intérieur des clôtures, sauf les remplaçants (avec les machines de rechange et 3 personnes par équipe).

SURFACE DE BUT.

ART. 6

Elle est constituée par un rectangle ayant pour base la portion de la ligne de but comprise entre deux points situés de part et d'autre du but, à 5 m. 50 des poteaux, eux-mêmes écartés de 7 m. 32. Les autres côtés du rectangle seront établis en élevant des extrémités de la base deux perpendiculaires à la ligne de but, d'une longueur de 6 mètres, dont les extrémités seront réunies par une ligne, parallèle à la ligne de but, appelée ligne de surface de but.

SURFACE DE HORS JEU.

ART. 7

Surface rectangulaire ayant pour base la ligne de but dans sa portion comprise entre deux points situés à 2 m. de part et d'autre des deux poteaux et ayant par côté une longueur de deux mètres.

La surface de hors-jeu est formellement interdite à tout membre de l'équipe attaquante.

Les joueurs de l'équipe défendante peuvent y pénétrer. Seul le goal a le droit d'y stationner.

En cas de pénétration irrégulière, le but qui serait marqué sera annulé, et s'il n'y pas de but marqué un coup franc sera accordé.

SURFACE DE PÉNALISATION.

ART. 8

Elle est constituée par un rectangle ayant pour base la portion de la ligne de but comprise entre deux points situés de part et d'autre du but, à 16 m. 45 des poteaux. Les autres côtés du rectangle seront établis en élevant des extrémités de la base deux perpendiculaires à la ligne de but, d'une longueur de 16 m. 45 dont les extrémités seront réunies par une ligne, parallèle à la ligne de but.

RÈGLES DU JEU

POINT DE PÉNALISATION. ART. 9

Un point marqué à 11 mètres du milieu des poteaux de but sur une perpendiculaire à la ligne de but constituera le point de pénalisation.

DURÉE DU JEU. ART. 10

La durée du jeu sera de soixante minutes, divisée en deux ou trois périodes égales et séparées par des arrêts de 10 minutes.

En cas de nécessité, dont l'Arbitre sera seul juge, la durée de ce repos pourra être prolongée, sans toutefois que cette prolongation excède 15 minutes.

L'Arbitre pourra accorder deux prolongations de 10 minutes chacune, séparées par un repos de 5 minutes, en cas d'égalité de points en fin d'une partie de Coupe ou de Championnat.

L'Arbitre devra tenir compte des arrêts survenus par suite d'accidents pendant la partie. (Voir art. 27.)

ATTRIBUTION DES CAMPS. ART. 11

Par tirage au sort au début du match, par changement de camp à la trentième minute de jeu. Le gain du toss donnera le choix au capitaine, soit le coup d'envoi ou le camp.

MISE EN JEU. ART. 12

Le jeu débutera ainsi :

Le ballon sera placé au point central du terrain. Les trois avants faisant partie du camp bénéficiant du tirage au sort à l'extérieur du cercle de centre. Les avants de l'équipe adverse en arrière de la ligne du milieu, les roues avant des motos pouvant toucher cette ligne ; les arrières de chaque équipe en position d'attente, face au jeu, devant la ligne de pénalisation de leur camp, c'est à dire à 6 mètres du but. Les gardiens de but sur leur ligne de but.

Au premier coup de sifflet de l'Arbitre, l'avant centre possesseur du ballon jouera par un coup franc en avant (jusqu'à ce moment aucun joueur ne pourra avancer vers le ballon.

PROGRESSION DU BALLON. ART. 13

Le mouvement est donné au ballon avec les pieds, le joueur se trouvant en selle (et son moteur obligatoirement en marche) soit par coups isolés et successifs, soit encore par poussées soutenues, le ballon roulant entre la moto et la jambe du joueur (le ballon ne doit pas être porté), par choc donné, soit avec la tête, soit avec le corps ou bien encore avec une partie quelconque de la motocyclette. En dehors du gardien de but jouant dans la surface de but, et pour la remise en jeu sur la ligne de touche, l'usage des bras et des mains est formellement interdit. Toute mise en jeu ou remise en jeu au centre du terrain doit se faire par coup de pied, tout accompagnement du ballon étant interdit.

AVANTS. ART. 14

Les avants auront le droit d'évoluer sur toute la surface du terrain, mais en aucun cas ne devront stationner sur la surface de but.

Les arrières et gardiens de but, en possession du ballon, ne peuvent dépasser la ligne de milieu du terrain, sous peine de pénalisation (coup franc).

DROITS DU GARDIEN DE BUT. ART. 15

Jouant dans la surface de but, le gardien de but, contrairement aux autres joueurs, a le droit de se servir des mains pour manier le ballon.

Le gardien de but n'est pas tenu d'avoir le moteur de sa moto en marche, mais la moto doit être en état de marche à l'entrée sur le terrain. Il peut continuer à jouer, même si sa moto est tombée accidentellement à terre, pourvu qu'il soit toujours en contact avec elle, mais il devra être à cheval sur sa moto au départ de l'action.

On ne peut, dans la surface de but, lui opposer la priorité de passage. L'Arbitre aura plein pouvoir pour sanctionner une obstruction manifeste, et refuser un but qui aurait été marqué dans cette condition.

PRIORITÉ DE PASSAGE. ART. 16

Il est interdit de couper un joueur en possession du ballon, au point de l'obliger à ralentir. Un joueur en marche ne peut être attaqué par un joueur adverse en mouvement que par une marche de même sens ou de sens contraire du côté où se trouve le ballon, mais sans que cela puisse occasionner une gêne pour sa direction.

En cas de direction convergente vers un même point de deux joueurs dont l'un est en possession du ballon, c'est celui-ci qui a droit de passage.

Est réputé possesseur du ballon tout joueur qui le fait progresser en le faisant rouler par une poussée continue ou alternative avec le pied et la jambe ; ce droit, attaché par mesure de sécurité au possesseur du ballon, s'arrête dès qu'un autre joueur a joué le ballon et en demeure maître à son tour, ou bien en a fait la passe au bénéfice d'un autre joueur.

Le possesseur du ballon qui, volontairement, change de direction pour mettre l'arrière en faute, cette faute sera au désavantage du possesseur du ballon.

MÊLÉES.

ART. 17

L'Arbitre, au plus tard à la dixième seconde, se saisira du ballon immobilisé, soit par une mêlée, soit par une machine tombée, et le projettera au sol verticalement, et il exigera, au préalable, que tous les joueurs s'éloignent de lui-même à une distance de 9 mètres. Les motos ne pourront être remises en mouvement que lorsque le ballon aura touché terre.

BUT MARQUÉ.

ART. 18

Un but est marqué lorsque le ballon est passé complètement entre les poteaux et sous la barre du but. Toutefois, ce but ne comptera pas si une partie de la machine d'un joueur du camp attaquant avait dépassé la ligne du but comprise entre des poteaux.

Le match est gagné par l'équipe marquant le plus grand nombre de buts.

Si aucun but n'est marqué de part et d'autre, ou si chaque équipe en marque le même nombre, le match est déclaré nul.

FAUTES ET SANCTIONS

FAUTES.

ART. 19

Il y aura faute et lieu à pénalisation lorsqu'un joueur jouera le ballon n'étant pas en selle, ou moteur arrêté, emploiera les mains, coupera le chemin d'un joueur en possession du ballon (sauf par le gardien de but, dans sa surface de but).

Tout joueur en panne ne devra pas persister à rester sur le terrain.

HORS JEU.

ART. 20

Le ballon sera hors jeu s'il traverse, soit en roulant, soit en l'air, une ligne de but ailleurs qu'entre les poteaux ou une ligne de touche.

Le ballon ne sera pas hors jeu si, ayant touché un poteau ou la barre de but, ou le drapeau de coin, il retombe sur le terrain de jeu.

ART. 21

REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE TOUCHE.

Lorsque le ballon est sorti en touche, un joueur du camp opposé à celui qui l'aura touché en dernier lieu le rejettera en jeu où il aura traversé la ligne de touche ; le joueur rejetant le ballon doit se tenir sur sa moto, un pied au moins touchant le sol sur la ligne de touche, faisant face au terrain de jeu ; il rejettera le ballon dans le jeu, au-dessus de la tête et des deux mains, dans une direction quelconque ; il ne devra pas laisser tomber le ballon, mais le jeter. Les adversaires devront se placer à 9 mètres de l'endroit où la remise en jeu sera faite. Ils ne pourront prendre part au jeu qu'au moment où le ballon sera rejeté en jeu. Un but ne pourra être marqué directement sur une rentrée en touche et le joueur ne devra jouer le ballon à nouveau que quand il aura été joué par un autre joueur.

Si la rentrée n'était pas faite correctement, le bénéfice de la rentrée en touche serait donné au camp adverse. Si le joueur faisant sa rentrée touchait deux fois le ballon, s'il prenait part au jeu avant que le ballon ait été touché, il serait accordé un coup franc simple contre le camp du fautif.

ART. 22

REMISE EN JEU SUR LA LIGNE DE BUT (GOAL KICK).

Quand le ballon est envoyé au delà de la ligne de but par un joueur de l'équipe attaquante, il sera remis en jeu par l'arrière de l'équipe à laquelle appartient cette ligne de but, en cas d'impossibilité de l'arrière, un avant pourra faire la mise en jeu, sans dépasser la ligne médiane ; ce joueur étant sur sa moto en marche se dirigera sur le ballon placé sur la ligne de l'enceinte du but (parallèle à la ligne de but) et le plus près possible du point où le ballon a franchi la ligne de but.

Aucun adversaire ne pourra approcher le ballon à moins de 9 mètres jusqu'à ce que celui-ci soit mis en mouvement, soit par un coup de pied, soit par entraînement au signal de l'Arbitre.

CORNER.

ART. 23

Lorsque le ballon est envoyé derrière la ligne de but par un joueur du camp auquel appartient cette ligne de but, le ballon sera placé dans le jeu sur l'intersection de la ligne de but et de celle de la surface de réparation.

Aucun adversaire ne pourra s'approcher à moins de 9 mètres avant que le ballon ait été joué ; pour non-observation de ce règlement, l'Arbitre fera recommencer la remise en jeu du ballon, en invitant le joueur fautif à observer le règlement.

Le joueur donnant le coup de pied de but ou de corner ne pourra rejouer le ballon que quand celui-ci aura été touché par un autre joueur ou une autre machine.

Les joueurs devront se trouver sur la surface de jeu.

COUP FRANC.

ART. 24

Un coup franc simple sera accordé contre le joueur fautif pour les fautes suivantes :

- Couper un adversaire possesseur du ballon,
- Tenir le ballon contre la moto à l'arrêt (sauf exception prévue à l'art. 17),
- Jouer le ballon avec les mains ou les bras (sauf le gardien de but dans sa propre surface de but),
- Arrière en position d'attente dans sa surface de goal,
- Porter le ballon, soit avec la main, soit sur sa moto ou bloqué entre la moto et la jambe,
- Jouer le ballon sans être sur sa moto,
- Jouer dangereusement ou brutalement (frapper volontairement du pied ou du poing un adversaire, mise sur la touche pour une minute la première fois en cas de récidive, l'arbitre prendra la décision qui s'impose — la mise sur la touche pourra être prononcée par l'arbitre pour toute récidive d'une faute quelconque),
- Se servir des mains pour pousser ou tenir un adversaire ou sa moto,
- Enfreindre l'article 16 (priorité de passage),
- Joueur jouant deux fois le ballon en donnant le coup d'envoi,
- Joueur jouant deux fois le ballon en donnant le coup franc,
- Joueur jouant deux fois le ballon en donnant le corner,
- Joueur faisant une rentrée en touche et reprenant part au jeu avant que le ballon ait touché terre ou ait été joué par un autre joueur (exception faite pour une remise en jeu de but),
- Pénétration irrégulière dans la surface de hors-jeu (art. 7),
- Joueur dépassant la ligne de but entre les poteaux adverses avec sa machine,

- Obstruction manifeste, même non possesseur du ballon,
- Gardien de but quittant accidentellement le contact de sa machine (pour cette faute, un coup franc sur la ligne des 18 mètres sera accordé),
- Jeu pouvant devenir dangereux.

Tout coup franc sera but s'il rentre directement.

Un coup franc à l'intérieur de la surface de réparation sera reporté, en direction, sur la ligne des 18 mètres.

Le joueur qui donne le coup franc devra être en selle, il ne pourra jouer le ballon une deuxième fois qu'après que celui-ci aura été touché par un autre joueur.

Le coup franc se joue dans n'importe quelle direction.

PÉNALTY.

ART. 25

Seront sanctionnées par un pénalty les fautes suivantes, commises par l'équipe défendante sur sa surface de réparation :

- jouer le ballon avec le bras ou la main (sauf le gardien de but dans sa propre surface de but),
- jouer brutalement (frapper du poing ou du pied un adversaire),
- porter le ballon, soit avec la main, soit sur la moto ou bloqué entre la jambe et la moto,
- jouer le ballon sans être sur la moto (ou sans la toucher s'il s'agit du gardien de but),
- tenir ou pousser un adversaire ou sa moto, dans un geste de brutalité,
- abandon manifeste de sa machine par un gardien de but pour arrêter le ballon.

Le ballon sera posé au point de réparation. Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup franc de réparation et du gardien de but adverse, devront se placer à l'intérieur du terrain, mais en dehors de la surface de réparation et au moins à 9 mètres du point où doit être donné le coup de pied. Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but à cheval sur sa moto, jusqu'à ce que le coup de pied de réparation soit joué.

Le joueur donnant le coup franc de réparation ne peut jouer une deuxième fois le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Les joueurs ne pourront prendre part au jeu que quand le ballon aura été joué.

La durée de la partie peut être prolongée pour donner le coup franc de réparation ; dans ce cas, le but marqué serait valable, mais si le ballon était paré par le gardien de but, s'il sortait ou frappait la barre, la partie serait immédiatement arrêtée.

RÈGLE DE L'AVANTAGE.

ART. 26

Lorsqu'un joueur en possession du ballon attaqué irrégulièrement par un adversaire conserve le contrôle du ballon, le jeu ne sera pas arrêté pour cette faute.

De même, lorsque le ballon sortira du terrain sous l'action de deux joueurs adverses, sans que l'Arbitre puisse déterminer nettement l'équipe devant bénéficier de la remise en jeu, celle-ci sera faite par l'équipe du camp sur lequel la sortie a eu lieu.

Au cas où une équipe, à qui a été accordé un coup franc, ne serait pas en état de le jouer dans un délai maximum de une minute, l'avantage serait annulé et la remise en jeu serait effectuée par l'Arbitre.

OFFICIELS

ARBITRES.

ART. 27

Les Arbitres sont nommés par la F.F.M. et devront être titulaires de la licence d'Arbitre délivrée par la F.F.M.

A l'exception des matches de Championnat, pour lesquels l'Arbitre sera désigné par la F.F.M., un Arbitre unique et neutre pourra être choisi d'un commun accord entre les Clubs intéressés. Au cas où l'accord n'interviendrait pas entre les Clubs l'Arbitre sera également désigné par la F.F.M.

Les Arbitres auront pour devoir de vérifier si tous les joueurs ont leur licence, de faire respecter le présent règlement de jeu, de trancher tous les différends au cours d'une partie.

En ce qui concerne les questions relatives au jeu : la décision de l'Arbitre est souveraine. Il sanctionne toutes les fautes commises, les actes de brutalité, les évolutions dangereuses ou fantaisistes, la première fois par un avertissement adressé à l'auteur et, en cas de récidive, par l'éviction momentanée ou définitive du terrain de jeu, suivant la faute commise, auquel cas il ne sera pas fait appel au remplaçant. En outre, il signalera le fait à la F.F.M. qui pourra prendre toute sanction ultérieure qu'elle jugera utile.

L'Arbitre chronométrera la durée de la partie. Il décomptera tout le temps perdu pour les accidents ou incidents. Il a le droit d'arrêter le match par mesure de prudence, pour cause d'obscurité, violence des spectateurs, ou pour toute autre raison qu'il jugera suffisante. Il devra, dans ce cas, mentionner les faits dans son procès-verbal adressé à la F.F.M.

L'Arbitre a le droit d'éliminer tout joueur dont la moto ferait par trop de bruit ou dégagerait trop de fumée, ou bien encore ne présenterait pas les garanties suffisantes de sécurité ou ne serait pas équipée conformément au présent règlement. Ce joueur peut toutefois reprendre le jeu après rectification du défaut ou changement de machine,

Il peut, en outre, accorder un coup franc chaque fois qu'un joueur commence à jouer dangereusement ou brutalement, et cela sans préjudice des sanctions plus graves dont il peut disposer.

JUGE DE BUT.

ART. 28

Il est nommé deux Juges de but (un pour chaque ligne de but). Ils doivent aider l'Arbitre dans l'application des règles du jeu. Ils doivent notamment répéter par drapeau et coup de sifflet les signaux de l'Arbitre arrêtant le jeu. Ils doivent reconnaître s'il y a lieu à corner, aider également à la remise en jeu du ballon lorsque celui-ci est sorti du terrain.

Lorsque le ballon est sorti du terrain ou que le Juge de but a signalé une faute commise, le Juge de but portera le ballon à l'Arbitre en lui indiquant la faute commise. L'Arbitre jugera lui-même.

Les Juges de but sont placés sous les ordres de l'Arbitre qui a le droit, en cas d'indiscipline de leur part, de prononcer leur éviction du terrain de jeu et de nommer sur-le-champ de nouveaux juges. L'Arbitre peut également, signaler les Juges fautifs à la F.F.M. qui prendra à leur égard telle sanction qu'elle jugera nécessaire.

JUGES DE TOUCHE.

ART. 29

Il est nommé deux juges de touche. Ils ont pour mission de signaler par drapeau les hors-jeu du ballon, c'est à dire lorsque celui-ci franchit la ligne de touche. Ils doivent repérer au jugé le point de sortie et reconnaître l'équipe qui a droit à la remise en jeu. La décision des Juges de touche est toujours subordonnée à l'approbation de l'Arbitre.

Les Juges de touche doivent aider à la remise en jeu du ballon est ils doivent, comme le Juge de but, répéter par drapeau ou coup de sifflet la décision de l'Arbitre arrêtant le jeu.

Les Juges de touche sont également placés sous l'autorité de la F.F.M. et de l'Arbitre.

En cas d'indiscipline de leur part, ils sont susceptibles de se voir frappés des mêmes sanctions de la part de l'Arbitre et des mêmes pénalités de la part de la F.F.M.

PROCÈS-VERBAL.

ART. 30

A la fin de chaque match l'Arbitre dressera un procès-verbal donnant les numéros de licences des joueurs, le résultat de la partie, et mentionnant les faits graves et sanctions qu'il aurait prises, ainsi qu'indiqué aux art. 27, 28 et 29.

Le procès-verbal doit être signé par l'Arbitre et les deux Capitaines des équipes et envoyé à la F.F.M. par l'intermédiaire de l'U.F.C.M.B, dans un délai maximum de 8 jours.

Si un des Capitaines ou les deux refusaient de signer pour une cause quelconque, mention devrait être faite sur le procès-verbal.

ANNEXE I

LICENCES

LICENCE D'ARBITRE.

La Licence d'Arbitre est accordée par la Sous-Commission de Moto-Ball sur proposition du Comité Régional des Arbitres ; chaque proposition doit comporter le visa de l'U.F.C.M.B.

La licence d'Arbitre est délivrée moyennant le versement d'un droit de 400 fr.

LICENCE D'ÉQUIPE.

Seules sont considérées comme Équipes de Moto-Ball et peuvent en conséquence, obtenir la licence d'équipe de la F.F.M. :

Celles qui font partie d'un Club affilié à la F.F.M.

La licence d'Equipe est délivrée moyennant le versement d'un droit de 400 fr. sur demande émanant du Club, visée par l'U.F.C.M.B.

LICENCE INDIVIDUELLE DE JOUEUR.

La licence individuelle de joueur est délivrée gratuitement à tout motocycliste déjà titulaire, soit de la licence "Professionnel", soit de la licence "Amateur" de la F.F.M.

La licence de joueur de moto-ball est délivrée contre versement d'un droit de 200 francs aux motocyclistes qui ne sont pas titulaires d'une des licences ordinaires de la F.F.M. Les demandes de licences de joueur doivent être visées par le Président du Club intéressé et par l'U.F.C.M.B.

Les licences de joueur porteront l'indication : Equipe 1ère ou Equipe 2ème.

CHANGEMENT DE CLUB.

Les joueurs de moto-ball changeant de Club ne pourront obtenir de nouvelle licence avant un délai d'un an à compter de la date à laquelle ils auront quitté le Club au nom duquel ils ont obtenu leur dernière licence. Des dérogations à cette règle pourront être apportées quand le joueur présentera l'accord du Président du Club qu'il quitte, s'il vient à résider de façon indiscutable dans une autre région, et si la Commission de Moto-Ball juge pouvoir délivrer la dite licence après avis de l'U.F.C.M.B.

VALIDITÉ DES LICENCES.

Les licences d'Arbitre, d'Equipe et de joueurs sont valables jusqu'au 31 Décembre de chaque année.