

WOZ CHALLENGE CUP

Tournoi international de Segway Polo HT

Extrait des règles du tournoi du Segway® Polo HT

visitez www.segpolo.org pour les règles complètes et mises à jour



SEG AMERICA

Rev 1.9, 10-06-06

Copyright 2006 Bay Area SEG

Equipement

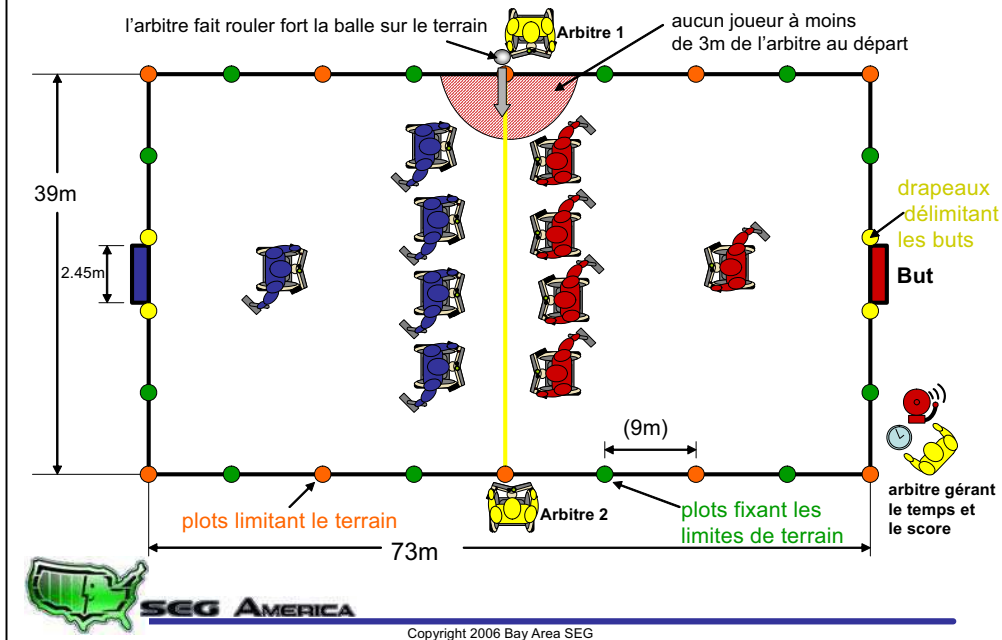
- **Segway HT:** i, series e, ou XT (max 2 XT par équipe)
 - la direction du segway doit se faire avec la main gauche même sur un segway i2 ou X2
- **Vitesse maximale :** 20 km/h
- **Casque:** Vélo, skateboard, roller, hockey, etc. avec jugulaire
- **Maillet:** maillet de type polo entre 50 et 53 pouces
- **Ball:** mini balle de football
- **Cone plastique:** 10 petits cone pour marquer les limites du terrain
4 drapeaux pour délimiter les buts (1.5m de haut)



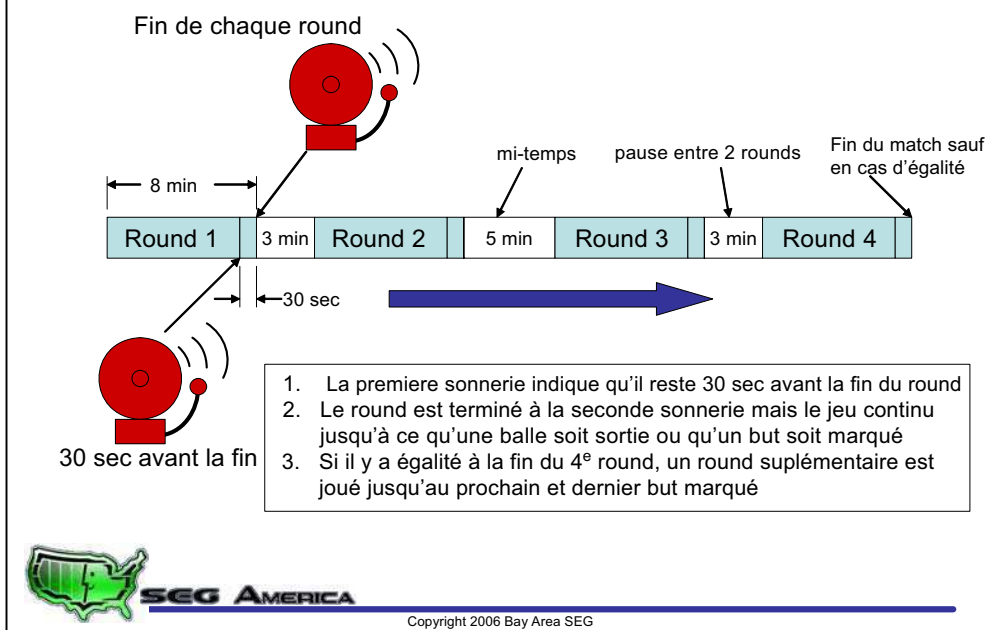
SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

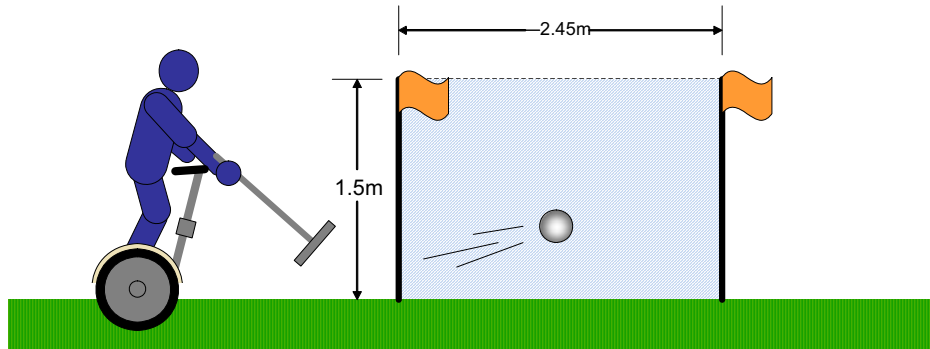
Disposition du terrain- Position de départ



Durée d'un match- 4 round



But



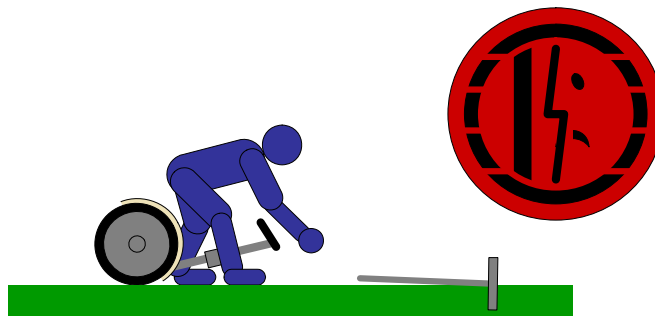
- 1 Un but est marqué si la balle passe en dessous de la ligne transversale formée par le haut des deux drapeaux
- 2 Le but n'est pas marqué si la balle passe au dessus des 1.5m des drapeaux du but



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Défaillance de l'équipement



1. Le temps ne sera pas arrêté en cas de défaillance de l'équipement ou de maillet lâché. Le temps n'est stopé qu'en cas de blessure. Le joueur à la charge de redémarrer le segway en toute sécurité ou sortir du terrain si il doit changer de machine. Les autres joueurs doivent éviter toute colision avec le joueur en difficulté.
2. Jeter le maillet ou le lâcher intentionnellement n'est pas permis

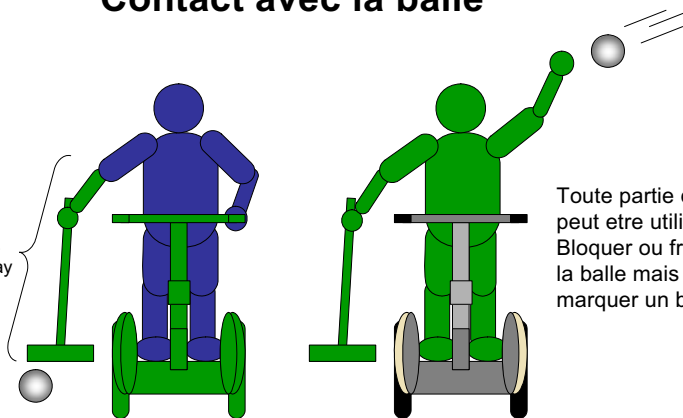


SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Contact avec la balle

Ne frappez la balle qu'avec le maillet, le bras droit en dessous de l'épaule ou du segway



Toute partie du corps peut être utilisée pour bloquer ou frapper la balle mais pas pour marquer un but

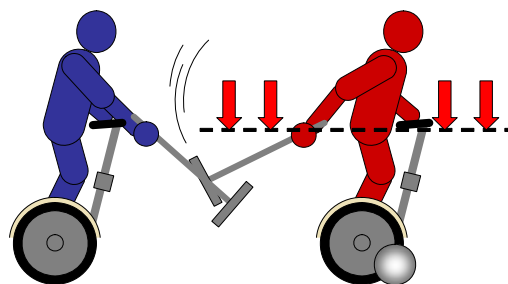
1. Un joueur ne doit pas attraper la balle intentionnellement ou la transporter sur le segway. bloquer la balle avec la main est autorisé mais le joueur ne doit pas l'attraper.
2. Les joueurs ne doivent pas lever le maillet au dessus du niveau de la taille lors d'un lancé arrière. les maillets peuvent être levés au dessus de la taille lors d'un lancé en avant pour qu'aucun joueur ne soit blessé



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Contact des maillets



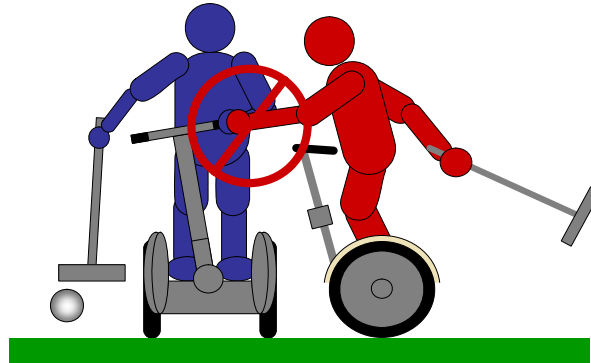
1. Un **defenseur** peut crocheter le maillet d'un **adversaire** si ce dernier est sur le point de frapper la balle (au sol), et doit relâcher le maillet dès que la tentative de frappe est terminée.
2. Accrocher un maillet n'est permis que si le défenseur est derrière ou du même côté que l'adversaire (les maillets ne doivent pas se croiser devant le segway de l'adversaire) et que le maillet est sous le niveau de la taille
3. l'accrochage ne doit pas gêner intentionnellement l'avancée d'un autre joueur



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Contact entre les joueurs



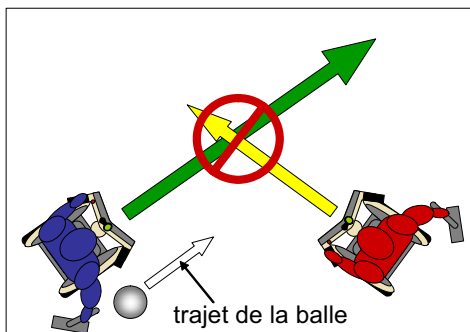
Un joueur ne doit pas manipuler la machine d'un autre joueur.
Cela inclus : attraper le guidon ou la manette de contrôle,
agripper les vêtements de l'autre



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Droit de passage- le joueur possède la balle



trajet de la balle

Le **joueur** qui possède la balle a le droit de passage
un **défenseur** ne doit pas couper a route de
l'**attaquant** pour bloquer son avancée



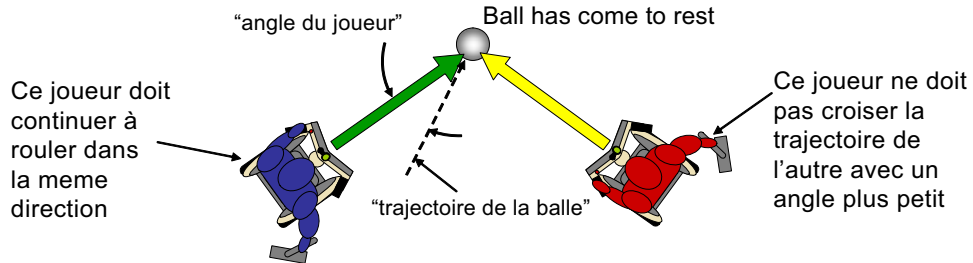
un **défenseur** à faible allure n'a
pas besoin de bouger pour
permettre à l'**attaquant** d'avancer



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Priorité - Balle lente



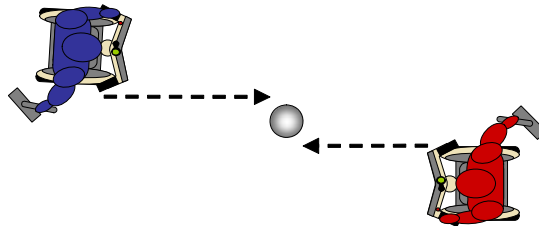
1. Si deux joueurs tentent de prendre la balle et sont à égale distance d'elle, le joueur avec le plus petit angle a la priorité
2. Autrement, le joueur qui est le plus proche de la balle a la priorité
3. La priorité de passage ne détermine pas le droit à la balle. Il détermine seulement qui a le droit de rouler dans une certaine direction. Tout les joueurs ont le droit de prendre la balle.



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Priorité



1. Si 2 joueurs s'approchent face à face pour prendre la balle, les deux joueurs doivent chacun avoir la balle à leur droite pour éviter la collision
2. Dans ce cas, aucun joueur n'est prioritaire et ils doivent continuer leur trajet dans leur direction initiale.

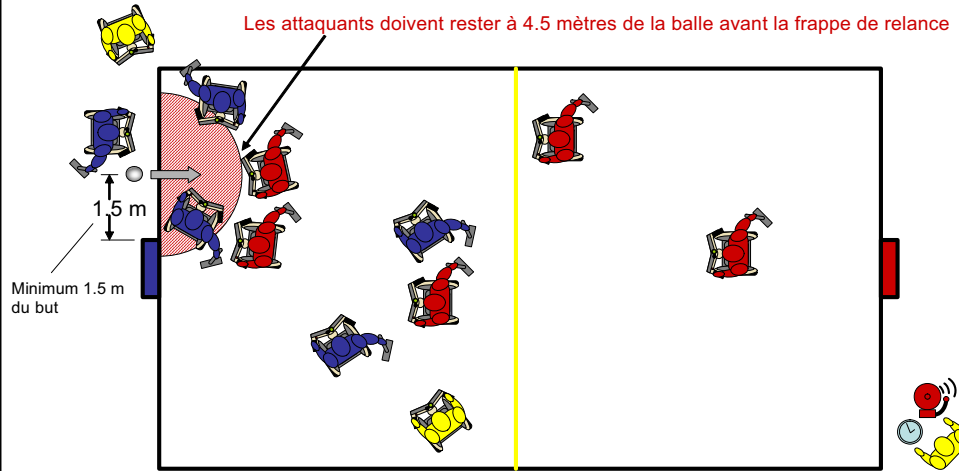


SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Les attaquants sortent la balle au niveau des lignes arrières

Les attaquants doivent rester à 4.5 mètres de la balle avant la frappe de relance



Minimum 1.5 m
du but

Si un **attaquant** sort la balle, le **défenseur** remet la balle en jeu de là où elle est sortie

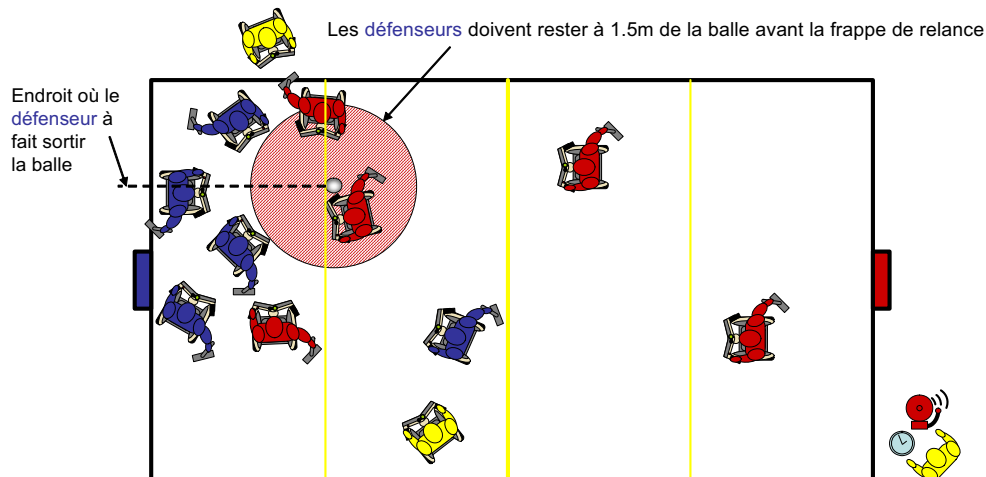


SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Les défenseurs sortent la balle au niveau des lignes arrières

Les **défenseurs** doivent rester à 1.5m de la balle avant la frappe de relance



Endroit où le
défenseur à
fait sortir
la balle

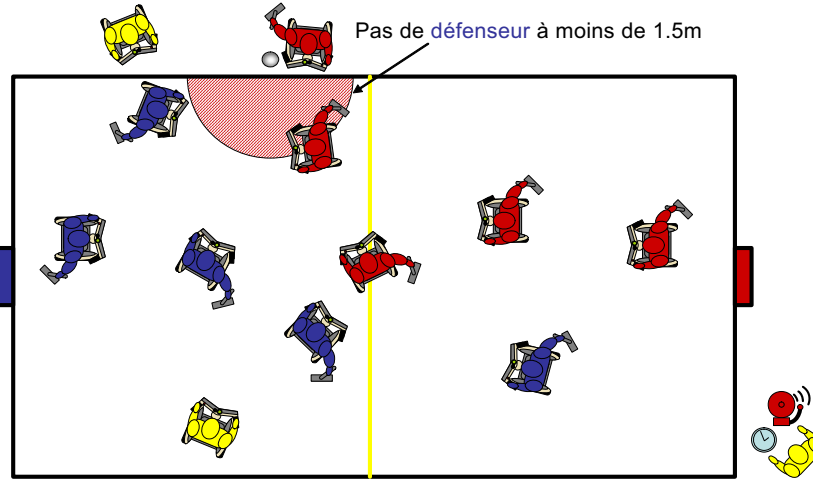
Si un **défenseur** sort la balle au niveau sa propre ligne arrière, les **attaquants** relancent la balle au niveau du quart de terrain en alignement avec l'endroit où la balle est sortie. Les **attaquants** ne peuvent marquer un but tant que la balle n'est pas remise en jeu.



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Sortie de la balle sur les cotés du terrain



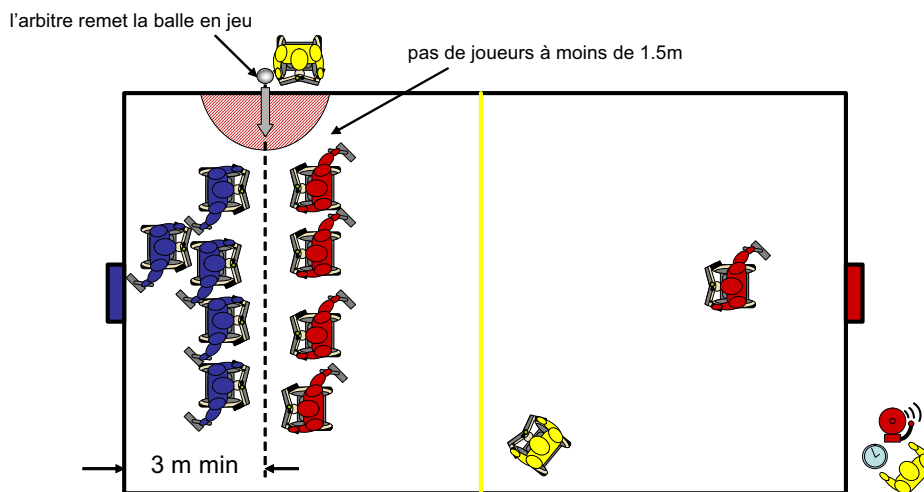
Si la balle sort sur les cotés du terrain, l'équipe opposée remet la balle en jeu à l'endroit exact où la balle est sortie. Les **attaquants** ne peuvent marquer un but tant que la balle n'est pas remise en jeu.



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG

Fautes



Lorsqu'il y a faute, les joueurs s'alignent au niveau de l'endroit où la faute a eu lieu. L'arbitre remet la balle en jeu comme au début d'un round



SEG AMERICA

Copyright 2006 Bay Area SEG