FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT FFE DES COMPETITIONS

Applicable 1er septembre 2025

Dispositions spécifiques
Paddock Polo

SOMMAIRE

PREAMBULE 3
I - ORGANISATION 3
II - EPREUVES 3
III – ARBITRES 3
IV - CONCURRENTS 4
Art 4.1 - Equipes et joueurs 4
Art 4.2 - Entraîneurs et soigneurs 4
Art 4.3 - Remplacements 4
Art 4.4 - Capitaine : devoirs et droits 4
Art 4.5 - Sécurité des participants 5
Art 4.6 - Tenue 5
Art 4.7 - Participation 5
V - PONEYS / CHEVAUX 5
Art 5.1 - Participation 5
Art 5.2 - Harnachement 5
Art 5.3 - Protection des poneys / chevaux 5
VI - NORMES TECHNIQUES 5
Art 6.1 - Terrain 5
Art 6.2 - Sol 6
Art 6.3 - Délimitation 6
Art 6.4 - Lignes de jeu 6
Art 6.5 - Buts 6
Art 6.6 - Balle 6
VII - DEROULEMENT 6
Art 7.1 - Port du maillet 6
Art 7.2 - Durée du jeu 6
Art 7.3 - Arrêt de jeu 7
Art 7.4 - Le camp 7
Art 7.5 - Mise en jeu 7
Art 7.6 - Interruption du match 7
Art 7.7 - Remises en jeu 7
Art 7.8 - Marquage d'un but 8
Art 7.9 – Ligne de la balle, droit de passage et priorité 8
Art 7.10 - Moyens de défendre 10
A - Le marquage 10
B - L'accrochage de maillet 10
7.11 JEU LE LONG DES PLANCHES : 11
7.12 DEUX TOUCHES DE BALLE : 11
Art 7.13 - Porter la balle 11
Art 7.14 - Joueur à terre 11
Art 7.15 - Equitation dangereuse et anti-jeu 11
Art 7.16 - Forfait 11
VIII – PENALITES 12
Art 8.1 - Pénalités 12
A - Pénalité n°1 12
B - Pénalité n°2 (Goals ouverts) 12
C - Pénalité n°3 (Goals -ouvert) 12
D - Pénalité n°4 – Corner (goals fermés) 12
E - Pénalité n°5 13
F - Pénalité n°5 bis 13
Art 8.3 - Brutalités à l'égard des poneys / chevaux 13
IX - CLASSEMENT 13
Art 9.1 - Le score 13
Art 9.2 - Tournoi en poules 14

PREAMBULE

Le jeu de Paddock Polo met en présence deux équipes de trois cavaliers et éventuellement trois remplaçants qui doivent envoyer une balle avec un maillet, dans des buts situés à chaque extrémité du terrain.
La vigueur et la rapidité des actions impliquent une connaissance et une application strictes des règles du jeu qui ne se réalisent pleinement que dans la mesure où l'arbitrage, la manière de jouer et l'esprit du jeu, traduisent le respect de l'esprit sportif et la protection des poneys / chevaux.
Cet esprit sportif constitue la base même du Paddock Polo.
Il convient donc que les joueurs soient familiarisés dès le début de leur pratique avec cette notion.

I - ORGANISATION

Le secrétariat, séparé du public et situé à proximité de l'arbitre de chaise, comprend un chronométreur et un secrétaire chargé de la feuille de match et disposant du matériel suivant :

- deux chronomètres,
- une sonnerie puissante et spécifique,
- un panneau de score,
- un règlement de l'année en cours,
- un tableau d'affichage proche de l'entrée des joueurs, mentionnant le nom des arbitres et les matches qu'ils jugent, l'ordre et l'horaire des matches.

Les poneys/chevaux d'arbitres doivent être fournis par l'organisateur.

II - EPREUVES

EPREUVES	AGE DU CAVALIER	GALOP MINI	TAILLE DU PONEY / CHEVAL
Club A Poussins	10 ans et moins	1 ou Galop Argent	A
Club A Benjamins	11 - 12 ans	1 ou Galop Argent	A
Club Poney Minimes	13 - 14 ans	1 ou Galop Argent	B & C
Club Poney Cadets	15 - 16 ans	1 ou Galop Argent	C & D
Club Cadet	15 - 16 ans	1 ou Galop Argent	D, E & F
Club Juniors	17 - 18 ans	1 ou Galop Argent	D, E & F
Club Open 1	15 ans et plus	1 ou Galop Argent	D, E & F
Club Open 2	15 ans et plus	1 ou Galop Argent	D, E & F
Club Open 3	15 ans et plus	1 ou Galop Argent	D, E & F
Club Elite	15 ans et plus	1 ou Galop Argent	D, E & F

Surclassement

Le surclassement signifie qu'un joueur d'une catégorie d'âge donnée, peut jouer dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure. Un joueur surclassé dans une catégorie appartient à celle-ci uniquement pour la durée du tournoi. Le surclassement n'est pas autorisé pour les épreuves Club Open et Club Elite.

III – ARBITRES

Les parties sont contrôlées par 2 arbitres : un arbitre de terrain à cheval, un arbitre de chaise ou arbitre référé.
L'arbitre de chaise doit se tenir dans une position centrale dans la zone de sécurité, obligatoirement isolé des soigneurs, entraîneurs ou remplaçants, de préférence sur une chaise d'arbitre.
L'arbitre de chaise signale à l'arbitre de terrain toutes les irrégularités au moyen d'un fanion ou d'une liaison radio.

A la faveur d'un arrêt de jeu, l'arbitre de terrain peut consulter l'arbitre de chaise pour prendre la décision qui s'impose.
Dans tous les cas, les décisions de l'arbitre de terrain sont prépondérantes et à tout moment il peut intervenir pour faire respecter aussi bien la règle que l'esprit du règlement.
Seuls les capitaines de chaque équipe ont le droit de traiter avec l'arbitre des questions qui se posent en cours de match.
Pour toutes les rencontres de championnat, la Fédération Française d'Equitation désigne les arbitres.

Les arbitres désignés pour une rencontre déterminée doivent être indépendants de l'une ou l'autre des équipes en présence sur le terrain et doivent être parfaitement compétents et impartiaux.
Les arbitres doivent diriger le jeu selon les règles. Cela comprend : mettre la balle en jeu, déterminer quand celle-ci devient morte, infliger des sanctions.

Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier et approuver tout l'équipement, y compris tous les signaux utilisés par les arbitres et leurs assistants. Les arbitres ont pouvoir de décision pour les infractions commises aux règles, soit sur le terrain, soit en dehors des limites de celui-ci et ce à tout moment depuis leur arrivée sur le terrain qui se situe au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et jusqu'à la signature de la feuille de match.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Equipes et joueurs

Une équipe de Paddock Polo est constituée de trois joueurs et éventuellement trois remplaçants. Il est possible d'engager 6 poneys / chevaux et 6 joueurs. Un joueur a droit à deux participations pendant le même tournoi, dans des catégories différentes. Lorsque le terrain ou manège a des dimensions égales ou inférieures à 60 m x 20 m, pour les rencontres utilisant des poneys de catégorie D ou chevaux, le nombre de joueurs est de deux, plus éventuellement deux remplaçants.
Pendant le match, les joueurs remplaçants doivent se tenir à l'intérieur de la zone de sécurité bordant le terrain ou à un endroit prévu par l'organisateur pour les rencontres indoor.
Les catégories qui s'appliquent sont celles qui sont définies dans les Dispositions Générales du Règlement.

Art 4.2 - Entraîneurs et soigneurs

Il n'est autorisé dans la zone de sécurité qu'un entraîneur par équipe, et qu'un soigneur par poney / cheval et ce, à condition qu'ils soient dans une tenue correcte et uniforme, aux couleurs de leur équipe.
L'entraîneur ou les soigneurs n'ont pas le droit de s'adresser aux arbitres.

Art 4.3 - Remplacements

Les remplacements peuvent être effectués sans arrêt de jeu, à la seule condition que le joueur remplacé soit sorti du terrain avant l'entrée du joueur remplaçant. Les remplacements ne sont pas limités. Le remplaçant rentre sur le terrain au même endroit où sort le joueur remplacé.

Art 4.4 - Capitaine : devoirs et droits

Le capitaine est le représentant de son équipe. Il en dirige et contrôle le jeu. Le capitaine peut s'adresser à un arbitre pour des questions d'interprétation des règles ou pour l'obtention d'informations essentielles au déroulement du jeu ; il doit le faire lorsque cela est nécessaire et avec courtoisie.
Avant de quitter le terrain de jeu pour une raison valable, le capitaine doit faire savoir à l'arbitre quel joueur le remplace pendant son absence.
Le capitaine doit porter un brassard en signe de reconnaissance.

Art 4.5 - Sécurité des participants

Un joueur ou un Officiel ne pourra participer à une partie de Paddock Polo à poney / cheval, s'il est malade ou blessé, et notamment si son état de santé peut mettre en cause sa sécurité ou celle d'autrui.

Art 4.6 - Tenue

Tenue d'équitation, pantalon blanc, genouillères obligatoires, protection céphalique aux normes en vigueur, cravache autorisée. Les éperons sont interdits pour les poneys A et les éperons de plus de 2 centimètres ainsi qu'à roulettes ne sont pas autorisés.

Art 4.7 - Participation

Deux participations autorisées dans deux catégories différentes par journée de compétition.

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Participation

A chacun des groupes d'âge des joueurs correspond la catégorie autorisée.
Chaque joueur ne dispose que d'une seule monture par match.
Nombre de participations autorisées : 2 dans deux catégories différentes par journée de compétition.

Art 5.2 - Harnachement

Embouchure libre sauf hackamore et mors à aiguilles. Martingale fixe obligatoire sauf poneys A.
Les poneys / chevaux doivent porter des protections aux 4 membres.
Un crampon externe est autorisé uniquement sur chaque pied postérieur.
La queue doit être attachée.

Art 5.3 - Protection des poneys / chevaux

Tout poney / cheval ne présentant pas les conditions minima de bon état général peut se voir refuser l'accès du terrain par les arbitres.
L'arbitre peut à tout moment interrompre le jeu pour contrôler l'état de n'importe quel poney / cheval.
L'arbitre a pour devoir d'exclure du terrain toute monture dangereuse, mal contrôlée par son cavalier ou se trouvant dans un état évident de fatigue. En cas de non-respect de ces règles, la monture concernée se verra interdire la participation à la compétition.
L'arbitre peut à tout moment faire sortir un poney / cheval pour recevoir des soins indispensables.
Les produits maquillant une blessure sont interdits. En cas de blessures, même superficielles, ou de difficultés évidentes de récupération, une monture doit sortir du terrain pour recevoir les soins indispensables.
Elle ne pourra revenir en jeu qu'après autorisation de l'arbitre assisté éventuellement d'un vétérinaire. La décision de l'arbitre est sans appel.
Tant à la mi-temps qu'à la fin du match, des soins doivent être apportés en priorité pour permettre la meilleure récupération possible. La remise des prix, quand elle nécessite la présence des poneys / chevaux doit se dérouler après les soins nécessaires.

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Terrain

Dans tous les cas, priorité est donnée aux terrains en extérieur. Cependant des rencontres officielles peuvent se dérouler en indoor. Dans ce cas, les buts doivent être matérialisés par des lignes peintes en blanc sur le pare-bottes.

Intérieur ou extérieur, le terrain est de forme rectangulaire et les dimensions de l'aire de jeu sont les suivantes :

- Longueur de 40 m minimum à 150 m maximum,
- Largeur de 20 m minimum à 75 m maximum.

Art 6.2 - Sol

Le sol doit être obligatoirement souple et non glissant, le plus lisse possible et sablonneux de préférence, afin de convenir à un bon roulement de la balle, une bonne évolution des poneys / chevaux et à la sécurité des cavaliers.

Art 6.3 - Délimitation

Les quatre côtés du terrain sont délimités par des lignes blanches tracées sur le sol.

Art 6.4 - Lignes de jeu

Sur les deux grands côtés du terrain, des fanions ou des marques doivent indiquer :

- la ligne de fond,
- la ligne du milieu,
- les lignes de pénalités à 15 et à 25 m de l'aplomb du but.

Art 6.5 - Buts

Les buts sont matérialisés par deux poteaux de 3 mètres de hauteur peints en blancs espacés de 5 mètres ou 3 mètres en manège, et équidistants de chaque côté.
En manège, ceux-ci sont surmontés d'une barre transversale.

Art 6.6 - Balle

Elle consiste en une balle en cuir de couleur claire.
Diamètre de la balle : 11,5 cm
Pression de gonflage : 2 kg minimum
Poids minimum : 180 g

VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Port du maillet

Durant toute la partie, le maillet doit être tenu par la main droite.

Art 7.2 - Durée du jeu

En général, Le jeu se déroule en deux périodes de 7 minutes, séparées par une mi-temps de 15 minutes minimum.
Dans le cadre de rencontres multiples, ayant lieu dans la même journée, les organisateurs peuvent modifier la durée des périodes en fonction des temps de jeu.
Le temps de jeu est géré à partir de la table de marque par le chronométreur officiel.
A la fin de chaque temps réglementaire, le chronométreur fait retentir une sonnerie puissante, pendant 3 secondes, qui signale la fin de la période : le jeu s'arrête à ce signal.
Quand une faute est commise en même temps ou juste avant que ne retentisse le signal du chronométreur indiquant la fin d'une période, les éventuelles pénalités 1 ou 2 ou 3 doivent être exécutées.
Lorsqu'un tir est tenté au moment de la fin du temps de jeu, le but compte s'il est réussi, à condition que la balle ait été frappée avant la sonnerie.

Art 7.3 - Arrêt de jeu

Le jeu peut s'arrêter automatiquement ou sur indication de l'arbitre :
- quand une faute a été commise,
- pour toutes raisons à l'appréciation de l'arbitre.

Ces arrêts de jeu sont décomptés du temps réglementaire, ainsi que les arrêts de jeu pour cas de force majeure, la balle étant difficilement récupérable par exemple, ou en cas d'accident. C'est l'arbitre qui fait arrêter les chronomètres.

En cas de détérioration d'un harnachement, aucun arrêt de jeu n'est accordé, le joueur concerné pourra :
- soit se faire remplacer pour réparer,
- soit continuer à jouer dans la mesure où l'arbitre estime que les conditions de sécurité ne sont pas mises en cause.

LITIGE DEVANT LES GOALS : si l'arbitre siffle lorsqu'un goal est marqué.
- • Si le goal est accordé. L'équipe adverse engage, la balle sera placée à 15 mètres,
- • Si le goal est refusé. Throw in à 25 mètres.

ARRET DU JEU : si l'arbitre siffle pour une autre raison que pour une infraction aux règles (balle endommagée, problème de matériel, etc.), un throw in sera réalisé entre les 2 lignes des 25 mètres, à l'endroit signalé par le coup de sifflet.

Art 7.4 - Le camp

En pénétrant sur le terrain, chaque équipe doit, jusqu'au coup de sifflet de début de partie, évoluer dans la moitié de terrain correspondant à son camp.
L'arbitre effectue avant le match un tirage au sort pour déterminer le camp de chaque équipe. Les équipes conservent le même camp pendant toute la période.

Art 7.5 - Mise en jeu

Au début de chaque période, la balle est lancée par l'arbitre sur la ligne du milieu, les deux équipes étant alignées de part et d'autre de cette ligne, face à l'arbitre et à cinq mètres de celui-ci.
Le non-respect de cette règle, entraîne une pénalité n°5.

Art 7.6 - Interruption du match

- En cas de force majeure : la décision appartient à l'arbitre.
- Forfait d'une équipe : il doit être autorisé par le président du jury et accordé uniquement en cas de circonstances exceptionnelles. L'équipe forfait est déclarée perdante.

Art 7.7 - Remises en jeu

Les remises en jeu s'effectuent par un lancer d'arbitre à l'endroit où est survenue l'interruption du jeu, les équipes étant placées comme pour une mise en jeu du centre vers les planches les plus proches.
Après un but :
- Sur terrain ouvert : l'arbitre fera une remise en jeu au milieu du terrain
- Sur terrain fermé : l'équipe qui engage doit remettre la balle en jeu après l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs adverses devront être à 15 mètres de la balle pour intervenir suer l'action.

Si une équipe tarde manifestement, sans raison valable, à rejoindre le point de remise en jeu, l'arbitre peut siffler une pénalité simple n°5 à l'avantage de l'équipe déjà en place.

La remise en jeu pour sortie de balle en ligne de fond s'effectue par un défenseur, les joueurs de l'équipe adverse se trouvant au-delà de la ligne des 15 m et les autres joueurs se plaçant librement.

La remise en jeu pour sortie de balle latéralement : la balle est placée par l'arbitre à 5m de la ligne et est jouée immédiatement par un joueur de l'équipe qui n'a pas sorti la balle ; dans les 8 secondes et avec les adversaires à 15m.

Un défenseur sort la balle derrière sa ligne de fond et les 25 mètres. Si un défenseur frappe la balle, sa ligne de fond et les 25 mètres, ou si après la frappe elle ricoche sur son poney, les planches ou un poteau et sort, une pénalité doit être accordée. Si après la frappe du défenseur la balle ricoche sur un autre poney que le sien, un joueur ou un arbitre, puis franchit la ligne de fond, une remise en jeu par la défense doit être effectuée.

La balle est considérée sortie lorsqu'elle a quitté les limites de l'aire de jeu.

BALLE SORTIE :
Si la balle est sortie dans la zone entre la ligne de fond et les 25 mètres :

- • Par un attaquant : l'équipe qui défend engage avec une balle placée à 15 mètres.
- • Par un défenseur : l'équipe qui attaque bénéficie d'une pénalité à 25 mètres fermé.

Art 7.8 - Marquage d'un but

Le but est valable lorsque la balle a entièrement franchi la ligne des buts après que les diverses règles du jeu ont été respectées, et avant le sifflet final.

Art 7.9 – Ligne de la balle, droit de passage et priorité

1/ LIGNE DE LA BALLE ET PRIORITÉ

a. Ligne de la balle (LdB)
La ligne de la balle c'est la trajectoire ininterrompue que la balle a parcourue et va parcourir.
Si un joueur rate un dégagement ou une pénalité, la LdB est considérée comme étant parallèle au sens de déplacement du joueur qui l'a raté.

b. Droit de passage (DdP)
À tout moment de la partie lorsque la balle est en jeu, il existe une priorité entre deux joueurs ou plus que l'on nomme « Droit de passage » qui :
- doit être considérée comme la zone située devant tout joueur qui s'est placé sur la ligne de la balle et dans la direction vers laquelle le joueur se dirige ;
- permet à un joueur d'avancer librement et sans danger pour frapper la balle sur son côté droit à moins qu'il ne soit soumis à un marquage ou à un accrochage légitime ou encore à moins que deux joueurs au marquage sur ce DdP viennent à sa rencontre. S'il se place pour la prendre du côté gauche et qu'il met ainsi en danger d'une façon ou d'une autre un autre joueur qui, dans le cas contraire, aurait pu jouer ou essayer de jouer légitimement, il doit alors s'écarter de cet autre joueur de sorte que celui-ci puisse jouer ou essayer de jouer légitimement ;
- doit faire environ 1,50 m de large à partir de la balle.

c. Ligne de la balle et droit de passage (LdB et DdP)
- La ligne de la balle est la référence à partir de laquelle un joueur doit juger s'il a ou non un droit de passage. Le droit de passage peut ou non être identique à la ligne de la balle et dépend des cas particuliers traités dans les règles ci-dessous.

- Le droit de passage dépend de la direction, de l'angle par rapport à la ligne de la balle et enfin de la vitesse et de la distance relatives d'un joueur par rapport aux autres joueurs. Le droit de passage est généralement donné au joueur se déplaçant dans la même direction que la balle qui s'est placé le plus rapidement sur la ligne de la balle ou à l'angle le plus proche de celle-ci. Il n'est pas nécessairement accordé au joueur qui a frappé la balle en dernier.

2/ DROIT DE PASSAGE OU PRIORITÉ ENTRE JOUEURS

a. Couper la ligne. Aucun joueur n'est autorisé à croiser ou à tourner, de quelque côté que ce soit, devant un joueur qui suit la ligne de la balle ou qui a le droit de passage, sauf s'il le fait à une distance empêchant tout risque de collision ou ne représentant aucun danger pour tout joueur impliqué. Un joueur traversant derrière un joueur sur le droit de passage commet une faute s'il croise un autre joueur suivant sur le droit de passage.
b. Obstruction. Aucun joueur ne peut faire obstruction à un adversaire se trouvant sur le DdP.
c. La rencontre. Lorsque deux joueurs chevauchent dans des directions opposées pour frapper la balle, ils doivent jouer la balle sur leur côté droit.
d.Joueurs sur la ligne exacte de la balle
- Deux joueurs adverses chevauchant sur la ligne exacte de la balle et se marquant l'un l'autre, qu'ils suivent la balle ou qu'ils aillent à sa rencontre, ont le droit de passage sur un joueur unique venant de n'importe quelle direction.
e. Un joueur placé sur la ligne exacte de la balle, qu'il suive ou qu'il aille à la rencontre de la balle sur son côté droit, a le droit de passage sur tous les autres joueurs.
f. Deux joueurs chevauchant dans deux directions opposées sur la ligne exacte de la balle ont un droit de passage égal, sous réserve qu'ils prennent tous les deux la balle sur leur côté droit.

Joueurs se trouvant à un angle de la ligne de la balle.
g. Lorsque deux ou plusieurs joueurs chevauchent dans la même direction, le joueur qui a le droit de passage est celui qui a le moins d'angle par rapport à la ligne de la balle, sous réserve qu'il ne contrevienne pas à la règle précédente s'il joue la balle de son côté gauche.
Si les joueurs ont des angles égaux, le joueur qui a la ligne de la balle de son côté droit a le droit de passage. Un ou plusieurs joueur(s) chevauchant dans la même direction que la balle, ont le droit de passage sur n'importe quel(s) joueur(s) s'approchant dans le sens opposé, sauf si le(s) joueur(s) est/sont sur la ligne exacte.

Perte du droit de passage
h. Un joueur en possession de la balle peut freiner pour éviter ce qui aurait été un marquage légitime, mais si un adversaire peut alors entrer dans le droit de passage en toute sécurité avec la balle devant lui, le joueur qui le suit ne peut pas le toucher et doit jouer la balle à gauche.
i. Si un joueur frappe la balle devant l'étrier droit d'un adversaire qui est sur la ligne de la balle et se déplace à la même vitesse, l'adversaire a le droit de jouer la balle sur son côté droit. Le joueur qui a frappé la balle, ou un joueur suivant, ne peut pas le percuter et doit jouer la balle à gauche.
j. Le joueur avec le droit de passage a le droit de jouer la balle côté droit. Si un joueur change pour jouer la balle à sa gauche, il perd le droit de passage et il commet une faute s'il met en danger un joueur où oblige un autre joueur à freiner ou à s'éloigner.
k. Un joueur peut perdre le droit de passage si, après avoir frappé la balle, il dévie de la ligne exacte de la balle.

Changement de droit de passage DdP
l. Si le joueur en possession de la balle change rapidement la trajectoire de celle-ci vers un adversaire, l'adversaire doit rapidement dégager le nouveau DdP sans tenter de jouer la balle ; dans ce cas si son cheval tape dans la balle, cela ne sera pas considéré comme une action sur la balle.
m. Si la ligne de la balle et, par conséquent, le droit de passage change de façon inattendue, les joueurs se trouvant sur le droit de passage initial ont le droit de continuer leur trajectoire sur une

courte distance, mais ils ne peuvent jouer ou intervenir si un autre joueur se trouve sur la nouvelle ligne.
n. Le droit de passage reste inchangé si la balle dévie de façon inattendue sur une courte distance uniquement et que le joueur ayant le droit de passage initial peut encore la jouer sur son côté droit sans changer de direction.

Art 7.10 - Moyens de défendre

A - Le marquage

Un joueur n'a pas le droit de chevaucher d'une manière susceptible de mettre en danger un autre poney, un joueur, un officiel ou toute autre personne ou qui risque de porter atteinte à la santé de son propre poney. Un joueur doit aller au marquage épaule contre épaule et peut pousser avec son bras, à condition que le coude reste près du corps. Un joueur ne peut notamment pas :
a. Marquer selon un angle ou à une vitesse dangereuse.
b. Percuter un adversaire devant ou derrière la selle.
c. Pousser un adversaire dans le DdP d'un autre joueur à une distance dangereuse.
d. Marquer un adversaire déjà marqué par un autre membre de son équipe.
e. Marquer un adversaire lorsque la balle est hors-jeu ou morte. En cas de contact entre des joueurs avant que la balle ne soit frappée ou lancée ou avant une remise en jeu par un joueur ou une pénalité, les arbitres doivent siffler avant la frappe ou tentative de frappe de la balle et avertir ainsi le(s) joueur(s) concerné(s). Les arbitres doivent pénaliser une équipe si cette infraction se reproduit ou si elle est considérée comme intentionnelle dans le but de provoquer l'arrêt du chronomètre.
f. Maintenir un marquage après la ligne de but mettant ainsi en danger le juge de but.
g. Placer son cheval dans le mouvement du maillet du joueur en train de taper la balle.
h. Utiliser son cheval pour bloquer une frappe, en chevauchant par-dessus la balle ou en allant sur un adversaire qui a déjà entamé la descente de son mouvement vers l'avant ou l'arrière.
i. Zigzaguer devant un cheval au risque de le faire chuter.
j. Passer très près devant ou derrière un cheval de manière susceptible à faire trébucher l'un ou l'autre des chevaux.
k. Chevaucher vers un adversaire de sorte à l'intimider, à lui faire changer de trajectoire ou rater sa frappe bien qu'aucune faute n'a été commise.

B - L'accrochage de maillet

- Tous les joueurs devront utiliser leur maillet de la main droite.
- Un joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un adversaire s'il se trouve du même côté que celui-ci par rapport à la balle ou s'il se trouve directement derrière lui. De même, un joueur ne pourra accrocher le maillet d'un adversaire si son maillet est au-dessus, au-dessous ou en travers de la monture de celui-ci.
- Le maillet ne peut être accroché ou frappé qu'en présence de la balle.
- Le maillet d'un joueur ne peut être accroché ou frappé par un joueur adverse que s'il s'est préparé à frapper la balle.
- L'acte de frapper la balle inclut la préparation, la montée du maillet dans le pré swing et le swing lui-même.
- Aucun joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un autre joueur si celui-ci n'est pas entièrement en dessous de l'épaule du joueur.
- Aucun joueur ne pourra frapper ou essayer de frapper la balle, si pour ce faire, il passe par-dessus ou en travers de la monture d'un adversaire, pas plus qu'il ne devra frapper la balle entre les jambes d'un poney / cheval adverse.
- Aucun joueur ne pourra frapper intentionnellement sa monture avec la tête ou toute partie de son maillet.
- Aucun joueur ne pourra se servir d'une manière dangereuse de son maillet, que ce soit envers un autre joueur ou sa monture, ou envers lui-même ou sa propre monture.

7.11 JEU LE LONG DES PLANCHES :

Un joueur en possession de la balle ne doit pas réduire sa vitesse. L'arbitre doit vérifier que l'adversaire dans l'action laisse le droit de passage et qu'il ne marque pas sur les planches. Cette règle s'applique également pour un joueur qui dribble la balle à gauche le long des planches. Dans ces deux cas, un adversaire ne pourra pas venir à la rencontre.

7.12 DEUX TOUCHES DE BALLE :

Un joueur en possession de la balle et attendu par un adversaire doit faire circuler la balle. Qu'il soit au pas, au trot ou au galop, il a le droit à un touché de balle et ensuite il doit :

- Laisser la balle à un coéquipier qui devra jouer une action directement,
- Accélérer son cheval en gardant la balle,
- Taper la balle.

Art 7.13 - Porter la balle

Un joueur ne peut attraper, frapper ou pousser la balle avec autre chose que son maillet. Un joueur peut par contre arrêter la balle avec toutes les parties de son corps mais il ne pourra transporter la balle intentionnellement.

Art 7.14 - Joueur à terre

Aucun joueur à terre ne peut prendre la balle ni intervenir dans le jeu.

Art 7.15 - Equitation dangereuse et anti-jeu

Il est interdit de faire obstruction en se plaçant en travers de la ligne de jeu de l'adversaire porteur ou non de la balle.
Il est interdit de faire volontairement tournoyer le maillet autour de soi en vue d'intimider l'adversaire ou d'influencer l'arbitre.
Il est interdit de se précipiter délibérément avec sa monture dans le coup d'un joueur adverse pendant que celui-ci frappe une balle.
Il est formellement interdit de menacer, de frapper, de retenir un joueur ou un poney / cheval adverse.
L'arbitre a la liberté de sanctionner toute action qui lui paraît dangereuse ou déloyale. Il a la possibilité, à tout moment, de sanctionner le comportement répréhensible d'un joueur par des avertissements, voire une exclusion.
Dans le cas de fautes graves, le joueur incriminé se fait sanctionner en plus de la pénalité donnée à son équipe par un avertissement verbal.
S'il n'est pas suivi d'effet, les arbitres sont en droit de déclencher une procédure disciplinaire prévue au règlement général.

Art 7.16 - Forfait

Une équipe ne se présentant pas à l'heure prévue sur le terrain est déclarée forfait.
Dans certains cas, l'organisateur peut accorder une dérogation à condition que le capitaine de l'équipe adverse l'autorise. Cette dérogation ne peut être, de toute façon, accordée que si elle est demandée au moins une heure avant l'heure officielle du match.
En cas de forfait d'une équipe, attribution des points et d'1 but à l'équipe adverse.
Dans les matchs de poules le forfait est général pour tous les matchs précédents et à venir.

VIII – PENALITES

PENALITES :
Toutes les pénalités seront tirées en un coup.

Art 8.1 - Pénalités

Plusieurs types de pénalités, plus ou moins sévères selon la nature des fautes, sont applicables et permettent à l'arbitre de sanctionner le jeu irrégulier. Le jeu reprend au signal de l'arbitre. Le joueur de l'équipe bénéficiant de la pénalité doit avoir l'intention de marquer avec une seule frappe. Après que la balle a été frappée par le joueur de l'équipe bénéficiant de la pénalité, nul joueur de cette équipe ne pourra frapper ou tenter de frapper la balle avant qu'elle ne touche un mur, un poteau, un joueur ou une autre monture que la sienne.

A - Pénalité n°1

Elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles : brutalité, jeu dangereux, insultes à l'arbitre, etc. Il sera accordé un but à l'équipe qui aura subi la faute.

Le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par l'arbitre de la manière suivante :
- Les deux équipes s'aligneront parallèles à la ligne des 15 mètres de l'équipe pénalisée.
- L'arbitre se placera devant et en face des joueurs ainsi alignés, la ligne de fond défendue par l'équipe pénalisée à sa droite.

B - Pénalité n°2 (Goals ouverts)

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu de la ligne des 15 mètres. Les joueurs des deux équipes devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.
Si la balle ne franchit pas la ligne de fond, elle sera considérée comme « morte » et il sera donné un engagement sur la ligne de fond à l'équipe adverse.
Pénalité 2 bis :
Si la faute a lieu entre la ligne de fond et les 15m, l'arbitre laissera le choix à l'équipe bénéficiant de la pénalité, entre garder la balle sur place ou la reculer à 15m dans l'axe des buts.

C - Pénalité n°3 (Goals ouvert)

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu de la ligne des 25 mètres ou ligne des 15 mètres si le terrain mesure moins de 60 mètres de long.
Les joueurs des deux équipes devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.
Le joueur de l'équipe bénéficiant de la pénalité doit frapper la balle en une fois.
Une fois la balle frappée, elle ne pourra être rejouée par l'équipe bénéficiant de la pénalité, qu'après qu'elle ait été rejouée par un adversaire ou heurtée un poteau ou un poney/cheval.

D - Pénalité n°4 – Corner (goals fermés)

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée sur la ligne des 25 mètres au niveau de sa sortie ou ligne des 15 mètres si le terrain mesure moins de 60 mètres de long.
Un joueur de l'équipe adverse pourra se tenir entre les buts. Les autres joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.
La pénalité 4 est accordée si un défenseur frappe la balle directement entre la ligne de fond et les 25 mètres ou si après la frappe, elle ricoche sur son poney, les planches ou un poteau. La balle sera

positionnée à 25 m (ligne des 15 m si le terrain mesure moins de 60 m de long) et se joue de la même façon que la pénalité 3.

E - Pénalité n°5

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu du terrain. Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer à plus de 15 mètres du tireur de la pénalité, l'équipe bénéficiant de la pénalité se place librement.

F - Pénalité n°5 bis

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée à l'endroit où la faute a été commise. Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer à plus de 15 mètres du tireur de la pénalité.

Art 8.2 - Faute technique

Elle caractérise le comportement antisportif d'un joueur, d'un entraîneur, d'un remplaçant ou d'un soigneur :

- s'adresser à un Officiel ou entrer en rapport avec lui en termes incorrects,
- user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser,
- agacer un adversaire,
- retarder le déroulement de la rencontre en empêchant la remise en jeu rapide de la balle,
- changer de numéro sans en avertir l'arbitre.

Selon la gravité des infractions, la faute technique est sanctionnée d'une pénalité 1, 2 ou 3 à l'appréciation de l'arbitre.
Les infractions techniques qui sont commises délibérément, qui ont un caractère antisportif ou qui donnent au fautif un avantage injustifié, doivent être immédiatement sanctionnées d'une faute technique.
Des fautes techniques peuvent aussi être constatées avant la rencontre, pendant la mi-temps ou pendant l'intervalle des mi-temps entre les prolongations.

Art 8.3 - Brutalités à l'égard des poneys / chevaux

Est sanctionné par un avertissement, le fait de :
- frapper sa monture avec le maillet,
- frapper, retenir un poney / cheval adverse.
- Interdiction de lâcher les rênes de la main gauche pour utiliser la cravache.
- Les éperons de plus de 2cm ou à roulettes sont interdits.

IX - CLASSEMENT

Art 9.1 - Le score

L'équipe qui marque le plus de buts gagne la partie.
Dans le cas de rencontres à élimination directe, les équipes à égalité de score à la fin du jeu sont départagées de la manière suivante :
Chaque joueur de l'équipe tire une pénalité à 25m goal ouvert puis une à 15m en cas d'égalité.
En benjamin et dans les catégories d'âges inférieures, les tirs ne s'effectuent qu'à 15m.
Des goals extérieurs au terrain peuvent être prévus à cet effet.

Art 9.2 - Tournoi en poules

Dans le cas de tournoi en poules, le décompte des points se fait de la façon suivante :

- match gagné : 2 points
- match nul : 1 point
- match perdu : 0 point

A l'issue des rencontres, deux équipes ex aequo au nombre de points sont départagées dans l'ordre suivant, par :

a. le résultat des matches les ayant opposées,
b. le meilleur goal-average,
c. la meilleure attaque,
d. la meilleure défense,
e. le nombre de matches gagnés,
f. le nombre de matches perdus.

Dans le cas où trois équipes ou plus sont à égalité de points à la fin des parties, l'équipe gagnante est chronologiquement :

a. celle qui aura la meilleure différence de buts, en ne comptant que les matches joués entre elles,
b. celle qui aura obtenu le plus grand nombre de buts en ne comptant que les matches joués entre elles,
c. celle qui aura concédé le plus petit nombre de buts en ne comptant que les matches joués entre elles.

Si à un moment de cette chronologie, il ne restait que deux équipes en lice, le match les ayant opposées sera déterminant, s'il n'y a pas eu égalité.