

# RÈGLES DE LA FEDERATION FRANCAISE DE POLO

## ÉQUIPES ET JOUEURS, REMPLACEMENTS, ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

1. Équipes et joueurs	8
a. Composition des équipes	8
b. Joueurs	8
c. Inscriptions	8
d. Changements dans les équipes	9
e. Limites des handicaps	9
f. Handicap de joueur(s) augmenté en cours de saison	9
g. Retrait ou disqualification	9
h. Couleurs des équipes	9
i. Poneys joués par une autre équipe	10
j. Poneys des arbitres	10
k. Calcul du handicap	10
l. Capitaine de l'équipe	10
m. Coaching	10
n. Partie arrangée	
2. Remplacements	
a. Généralités	11
b. Choix du capitaine	11
c. Choix d'un remplaçant non qualifié	11
d. Absence d'un joueur qualifié	11
e. Handicap du remplaçant	11
f. Joueur dont le handicap est augmenté	11
g. Équipe dont le handicap est augmenté	11
h. Double remplacement	11
i. Un joueur remplacé peut prendre la place d'un remplaçant	11
j. Équipe de trois joueurs	12
k. Équipe réduite à trois joueurs	12
l. Effet sur le remplaçant	12
m. Remplacement en High Goal	12
n. Poneys	
3. Équipements et tenue des joueurs	12
a. Casque	12
b. Éperons	12
c. Pantalons, bottes et genouillères	12
d. Cravaches	12
e. Lunettes	

## PONEYS, HARNACHEMENT ET SANTÉ DES PONEYS

4. Poneys, harnachement et santé des poneys	12
a. Généralités	12
b. Contrôle et recours vétérinaire	12

c. Responsable de la santé des poneys	13
d. Vaccinations et documents des poneys	13
e. Maladies contagieuses ou infectieuses	13
f. Tenue et harnachement interdit	13
g. Poney à exclure	13
h. Poney qui ne doit pas jouer	14
i. Fers et ferrures	14
j. Chevaux traités sur le terrain	14
k. Eau et paniers	14
l. Nombre de périodes	14
m. Poneys utilisés pour l'arbitrage	15
n. Médicaments	15
o. Ambulance pour chevaux	15

**COMITÉ D'ORGANISATION D'UN TOURNOI, ARBITRES ET RÉFÉRÉS, JUGES DE BUT,  
CHRONOMÉTREUR/MARQUEUR ET ASSISTANCE MÉDICALE**

5. Comité d'organisation d'un tournoi	16
a. Préalable	16
b. Obligations	16
c. Compétence	16
d. Match non commencé ou non terminé	16
6. Rapports	16
7. Arbitres et référés (voir également l'Annexe B)	16
a. Compétence	17
b. Référé	17
c. Consultation	17
d. Arbitres	18
e. Arbitres professionnels	18
f. Arbitre unique	18
g. Tenue	18
h. Direction du jeu	18
i. Matches internationaux	18
8. Juges de but (voir également l'Annexe B)	18
a. Exigences	18
b. Goal marqué	18
c. La balle franchit la ligne de fond	18
d. Instructions	18
e. Buts dos à dos	19
9. Chronométrateur/Marqueur (voir également l'Annexe B)	19
10. Assistance médicale	19

**TERRAINS, BALLE ET ACCÈS PENDANT LA PARTIE**

11. Le(s) terrain(s) et le terrain de jeu (Voir Annexe A)	19
---	----

a. Terrain(s)	19
b. Aire de jeu	19
c. Surface de jeu	19
d. Zones de sécurité	19
e. Poteaux de but	20
f. Planches	20
g. Terrains privés	20
h. Terrain dangereux	20
12. La balle	20
13. Accès pendant la partie	20
a. Surface de jeu	20
b. Zone de sécurité	20

### **DÉBUT, DURÉE ET FIN D'UNE PARTIE**

14. Début de la partie	21
a. Cloche des cinq minutes	21
b. Alignement et remise en jeu effectuée par l'arbitre	21
c. Pas de rectification de l'affichage	21
15. Durée d'une partie	21
a. Match	21
b. État de la partie	21
c. Match non terminé	21
d. Période	21
e. Intervalles	21
f. Retard inutile	22
16. Fin du temps de jeu	22
a. Fin d'une période normale	22
b. Fin de la dernière période	22
c. Pénalité à la fin de la dernière période (règle des 5 secondes)	22
d. Faute à la cloche	22
17. Périodes supplémentaires	22
a. Intervalle	22
b. Mort subite	22
c. Première période	22
d. Seconde période	23

### **CHANGEMENT DE CÔTÉ, MAUVAIS ALIGNEMENT, GOALS ET VICTOIRE**

18. Changement de côté	23
a. Après un goal marqué	23
b. Aucun goal à la mi-temps	23
c. Égalité au score : buts élargis	23
d. Mauvais alignement	23
19. Mauvais alignement et hors-jeu	23

a. Mauvais alignement des équipes	23
b. Joueur hors-jeu	23
20. Goals et victoire	23
a. Marquer un goal	23
b. Goal ou score contestés	23
c. Coup de sifflet au moment où un goal est marqué	24
d. Victoire	24

#### **REPRISE DE LA PARTIE**

21. Balle non sortie, Remise en jeu par l'arbitre	25
a. Quand remettre en jeu	25
b. Endroit de la remise en jeu	25
c. Position des équipes	25
d. Redémarrage du jeu	25
22. Balle sortie sur un côté	26
23. Reprise du jeu après une interruption	26
24. Remise en jeu effectuée par un défenseur depuis la ligne du fond	26
a. Balle sortie par un attaquant	26
b. Remise en jeu effectuée par un défenseur	26
c. Faute	26
d. Frappe de balle avant l'annonce « Jouez »	26
e. Perte de temps volontaire par le joueur effectuant la remise en jeu depuis la ligne du fond	26
f. Perte de temps par l'équipe qui reçoit la remise en jeu	27
25. La défense sort la balle derrière sa ligne de fond – Pénalité n°6 (Corner)	27
a. Un défenseur frappe la balle derrière sa ligne de fond	27
b. Faute	27

#### **POURSUITE OU ARRÊT DE LA PARTIE**

26. Poursuite de la partie	27
a. Règle de l'avantage	27
b. Harnachement perdu ou cassé	27
c. La balle frappe le poney de l'arbitre	27
27. Arrêt de la partie suite à une faute	28
a. Faute	28
b. Pas de faute	28
28. Arrêt de la partie suite à un défaut d'équipement des joueurs	28
a. Équipement non conforme au règlement	28
b. Perte du casque	28

29. Arrêt de la partie suite à la chute ou la blessure d'un joueur	28
a. Joueur désarçonné	28
b. Joueur blessé	28
c. Commotion	29
30. Arrêt de la partie suite à la blessure d'un poney ou en cas d'harnachement dangereux	29
a. Protection des poneys	29
b. Harnachement dangereux	29
c. Demande d'interruption	30
31. Partie arrêtée balle enterrée ou endommagée	30
a. Balle enterrée	30
b. Balle endommagée	30

### **LIGNE DE LA BALLE, DROIT DE PASSAGE ET PRIORITÉ**

32. Ligne de balle et priorité	31
a. Ligne de la balle (LdB)	31
b. Droit de passage (DdP)	31
c. Ligne de la balle et droit de passage (LdB) et (DdP)	31
33. (DdP) Droit de passage ou priorité entre joueurs	32
34. Supplément (voir annexe F pour des exemples – fig. xxviii à xxv)	34

### **MARQUAGE, ÉQUITATION DANGEREUSE, INTIMIDATION, ACCROCHAGE, MAUVAIS USAGE DE LA CRAVACHE, DES ÉPERONS, ET DU MAILLET, ATTITUDE BRUTALE OU GROSSIÈRE**

35. Marquage, équitation dangereuse et intimidation	34
36. Accrochage, mauvais usage du maillet et port de la balle	35
a. Accrochage	35
b. Mauvais usage	35
c. Port de la balle	35
37. Attitude brutale ou grossière	36

### **PÉNALITÉS**

38. Fautes personnelles et pénalités techniques	36
39. Pénalités - Généralités	37
a. Balle en jeu	37
b. Placer la balle	37
c. Pas de Voltes	37

d. Pas de retard	37
e. Pénalité n°3, n°4 et n°6	37
f. Derrière la balle	38
g. Mauvais positionnement d'un défenseur	38
h. Mauvais positionnement d'un attaquant	38
i. A la fin de la période	38
j. Pas de contact	38
40. Pénalités – Spécificités	38
a. Pénalité n°1 – Goal accordé	38
b. Pénalité n°2 – De la Place – depuis les 30 yards	38
c. Pénalité n°3 – frappe des 40 yards (36 mètres) – buts défendus	39
d. Pénalité n°4 – frappe des 60 yards (54 mètres) – buts défendus	40
e. Pénalité n°5(a) – De la place à l'endroit de la faute (Voir règle n°39b)	40
f. Pénalité n°5(b) – frappe du centre du terrain (Voir règle n° 39b)	40
g. Pénalité n°6 – (Sécurité 60) – Corner - buts défendus	40
h. Pénalité n°7 – Remise en jeu par l'arbitre	40
j. Pénalité n°10 – Exclusion d'un joueur	40
41. Carton jaune	41
<b>ANNEXE A – SUGGESTION DE MARQUAGE DU TERRAIN DE JEU</b>	<b>42</b>
<b>ANNEXE B – REMARQUES À L'ATTENTION DES OFFICIELS</b>	<b>44</b>
1. Introduction	
2. Le référé	
3. Les arbitres	
4. Responsable de la santé des poneys pour le club	
5. Chronométrateur/Marqueur	
6. Juges de but	
<b>ANNEXE C – DIRECTIVES POUR LES TOURNOIS OFFICIELS SOUS L'EGIDE DE LA FFP</b>	<b>58</b>
1. Généralités	
2. Tournois officiels et priorité	
3. Autres tournois (hors FFP)	
4. Matches internationaux	
5. Inscriptions	
6. Programme	
7. Retrait ou disqualification d'une équipe	
8. Tournoi à élimination directe	
9. Tournois sous forme de poules	
10. Tournoi à l'américaine	
11. Tirs de pénalités	
12. Frais	
13. Trophées	

**ANNEXE D – REGLES POUR LES TOURNOIS PAR POULES ET/OU GROUPES****65**

1. Généralités
2. Classement au sein d'une poule où toutes les équipes se sont rencontrées
3. Classement au sein d'une poule ou d'un groupe où toutes les équipes ne se sont pas rencontrées
4. Classement dans les poules
5. Équipes à départager
6. Placement des équipes dans la phase à élimination directe
7. Match non joué ou inachevé
8. Tournoi joué en version open et handicap
9. Annulation

**ANNEXE E – AIDE POUR LE STATUT DES JOUEURS****76****ANNEXE F - EXEMPLES DES RÈGLES****78****INDEX****86**

## LES RÈGLES DU POLO DE LA FFP

Tous les matchs, parties et périodes se déroulant sous l'autorité de la FFP doivent être joués suivant les Règles du polo de la FFP et les annexes associées.

### ÉQUIPES ET JOUEURS, REMPLACEMENTS, ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

#### 1. ÉQUIPES ET JOUEURS (voir également Annexe D – Conditions des tournois officiels de la FFP)

**a. Composition des équipes.** Une équipe ne peut pas être composée de plus de quatre joueurs. Il est néanmoins possible d'associer deux joueurs, de telle sorte que chacun joue un nombre donné de périodes au sein de l'équipe.

#### **b. Joueurs.**

- (i) Adhésion. Nul ne peut jouer dans un match officiel, un match d'entraînement, ou dans une/ou des périodes au sein ou à l'initiative d'un club affilié à la FFP, à moins d'être licencié d'un club affilié à la FFP.
- (ii) Joueur en visite. Toute personne visitant un club dont elle n'est pas membre sera soumise aux mêmes règles de discipline et de comportement que celles régissant l'adhésion audit club.
- (iii) Joueurs gauchers. Aucun joueur ne pourra jouer de la main gauche.
- (iv) Sortie de terrain. Aucun joueur ne pourra quitter le terrain de jeu en cours d'une période sans l'autorisation des arbitres, sauf pour changer de poney ou de maillet ou encore en cas de sortie légitime dans la zone de sécurité.
- (v) Réclamer. Aucun joueur ne peut réclamer une faute, de quelque manière que ce soit.
- (vi) Contestation et propos grossiers. Aucun joueur ne peut, à aucun moment, contester ni mettre en doute une décision des arbitres, que ce soit verbalement ou par des gestes, ni tenir des propos grossiers.
- (vii) Tabac. Aucun joueur ne doit fumer sur le terrain pendant une partie ou un match.
- (viii) Alcool et drogues. Aucun joueur ne peut jouer dans un match officiel, un match d'entraînement, ou dans une/ou des périodes sous l'influence d'une drogue ou d'un stimulant illégal quel qu'il soit, y compris de toute substance indiquée à l'Annexe A du Règlement sur le dopage humain.

**c. Inscriptions.** Pour que son équipe puisse participer à un tournoi, son capitaine ou son manager doit remplir un formulaire d'inscription. L'équipe doit être qualifiée pour participer au tournoi et le formulaire d'inscription contenir les noms d'au moins trois joueurs dont le handicap total est au moins équivalent au handicap minimal du tournoi. Pour pouvoir jouer, tout joueur dont le nom figure sur le formulaire d'inscription ou y est ajouté ultérieurement doit :

- (i) être qualifié, de par son handicap et son statut, pour participer au tournoi. Un joueur ne peut participer à un tournoi au dessus de 12 goals que s'il a un handicap minimum de zéro. Un joueur -2 ne peut pas participer à un tournoi au-delà de 6 goals.
- (ii) être licencié d'un club affilié à la FFP avec un handicap français valide.

(iii) jouer dans une seule équipe lors du tournoi (mais voir Règle n°2d).

Le formulaire d'inscription contiendra une déclaration que devra signer le capitaine ou le manager de l'équipe stipulant que les joueurs inscrits, les futurs inscrits ou les éventuels remplaçants sont qualifiés pour participer au tournoi ou au match et que le handicap et le statut de ces joueurs sont correctement enregistrés.

- d. Changements dans les équipes.** Si un capitaine ou un manager souhaite changer ou ajouter un joueur, quel que soit le moment avant un match sur le point de commencer, il doit en faire la demande auprès du Comité d'organisation du tournoi. Si l'officiel du club responsable n'est pas en mesure de vérifier l'éligibilité dudit joueur, pour quelque raison que ce soit, le joueur ne peut pas jouer. L'officiel du club doit informer, dès que possible, l'équipe adverse de tout changement ou ajout. Si le match est sur le point de commencer ou a déjà commencé, ce joueur est alors considéré comme remplaçant (voir Règle n°2).
- e. Limites des handicaps.** Certaines limites sont définies en ce qui concerne le handicap des équipes et de leurs joueurs. (voir Annexe D).
- f. Handicap de joueur(s) augmenté en cours de saison.** Si le handicap d'un ou de plusieurs joueurs d'une équipe a augmenté au cours d'une saison, alors :
- (i) une équipe en 'high goal' sera autorisée à jouer au dessus de la limite supérieure du tournoi du nombre correspondant à l'augmentation du ou des joueurs de l'équipe. Dans les autres niveaux, un seul point sera autorisé au dessus de la limite supérieure du tournoi.
  - (ii) une équipe ne sera pas autorisée à jouer au dessus de la limite du tournoi avec un joueur dont le handicap a été augmenté en cours de saison sauf si le joueur a déjà joué dans l'équipe ou s'il figure sur le formulaire d'inscription d'une équipe pour un tournoi dans les sept jours précédent la date de validité de son nouveau handicap.
  - (iii) les mêmes règles que celles stipulées aux points (i) et (ii) ci-dessus s'appliquent aux handicaps maximum limité des joueurs (voir annexe C).
  - (iv) le remplacement du ou des joueurs dont le handicap a été modifié, doit ramener l'équipe dans les limites du tournoi. (voir règles 2f et g).
  - (v) le ou les goals accordés en handicap seront enregistrés au début de la partie sur le tableau d'affichage.
- g. Retrait ou disqualification.** Une fois le programme publié, aucune équipe inscrite à un tournoi ne pourra s'en retirer sans l'autorisation du Comité d'organisation du tournoi, qui doit être accordée uniquement en cas de circonstances exceptionnelles. Une équipe qui se retire immédiatement avant ou en cours de match sans cette autorisation encourt des pénalités pour conduite incorrecte. Le Comité d'organisation d'un tournoi a le droit à tout moment de disqualifier une équipe (pour en savoir plus sur l'ajustement des scores, voir Annexe C, paragraphe 4).
- h. Couleurs des équipes.** Les chemises seront aux couleurs de l'équipe, avec le numéro du joueur ne mesurant pas moins de 22,86 cm de haut et de couleur contrastée dans le dos. Les chemises de chaque équipe porteront les numéros 1, 2, 3 et 4 sans doublon. Les chiffres romains ne sont pas autorisés. Les chemises des équipes ne doivent pas porter de rayures noires et blanches, afin de ne pas être confondues avec celles des arbitres. En cas de similitude de couleurs, l'équipe la plus

basse dans le tableau ou cité en second dans une poule devra changer de couleurs. Les équipes doivent disposer d'une seconde série de chemises de couleur contrastée.

**i. Poneys montés par une autre équipe.** Lors des tournois de high et medium goal, un poney jouant dans une équipe ne peut pas jouer dans une autre équipe du même tournoi sauf exception accordée par le Comité d'organisation du tournoi (pour en savoir plus sur la définition des niveaux de tournois, voir Annexe D, paragraphe 2).

**j. Poneys des arbitres.** Les équipes doivent fournir un poney pour l'arbitrage et deux pour les tournois en 18 goals et plus. Il est interdit de fournir à l'arbitrage un poney inadapté ou en mauvaise condition (voir aussi Règles n°4f et m).

**k. Calcul du handicap.** Dans tous les matchs joués en formule handicap, le handicap de chaque joueur de chaque équipe est additionné. Le total le plus faible est ensuite soustrait du total le plus élevé et la différence est multipliée par le nombre de périodes à jouer lors du match et divisée par 6. Ce résultat correspond au nombre de goals à donner à l'équipe ayant le handicap total le plus faible. Toutes les fractions compteront comme un demi-goal (voir Annexe B, paragraphe 6c).

**l. Capitaine de l'équipe.**

(i) Désignation. Chaque équipe désigne son capitaine. Avant le début de chaque match, les arbitres doivent identifier les capitaines.

(ii) Aucun appel. Le capitaine ou le chef d'équipe ne peut faire appel de la désignation d'un arbitre, référé ni autre officiel ni de l'heure ou du lieu de déroulement d'une partie.

(iii) Clarification d'une décision. Les arbitres doivent annoncer la faute, le fautif et la pénalité accordée. Aucun joueur ne devra demander aux arbitres des éclaircissements sur une décision.

(iv) Rapport. Si le capitaine de l'équipe considère que le Comité d'organisation du tournoi a agi de manière incorrecte ou que les arbitres n'ont pas rempli leurs obligations, il peut remplir un rapport. Dans le cas d'une remise en cause du comportement des arbitres, ce rapport doit être signé par un second membre de son équipe et être accompagné de preuves substantielles, comme un DVD ou des déclarations signées. Le rapport doit être remis au Comité d'organisation du tournoi dans les 12 heures suivant la fin du match (voir Règle n°6).

**m. Coaching.** Il est interdit de coacher les joueurs par radio ou depuis le bord du terrain pendant le jeu.

**n. Partie arrangée.** Les deux équipes d'un match doivent essayer chacune de gagner. Si, de l'avis des arbitres, du référé ou du Comité d'organisation du tournoi, il semble qu'une équipe n'essaie pas de gagner, celle-ci doit recevoir un avertissement des arbitres. Si l'équipe ne change pas de conduite, les arbitres doivent remplir un rapport. À l'initiative du Comité d'organisation du tournoi, l'équipe ou des joueurs individuels peuvent faire l'objet d'une enquête disciplinaire. Le Comité peut alors entreprendre toute action qu'il considère appropriée, y compris suspendre l'équipe et ses membres pour le reste du tournoi. Si le Comité d'organisation du tournoi considère nécessaire de signaler le problème à la FFP, l'équipe sera suspendue pendant toute la durée de l'enquête menée par la FFP.

## 2. REMPLACEMENTS

- a. **Généralités.** Pour commencer un match avec chaque équipe composée de quatre joueurs ou pour le finir, il est possible d'apporter certaines modifications à la Règle n° 1, comme expliqué ci-dessous. Le remplaçant doit être qualifié (voir Règles n°1c et 2d) pour participer au tournoi et l'équipe doit rester qualifiée, une fois le remplacement effectué (voir également Règle n° 29b).
- b. **Choix du capitaine.** Après avoir vérifié que le besoin d'un remplaçant est légitime, le Comité d'organisation du tournoi demande son choix au capitaine de l'équipe concernée.
- c. **Choix d'un remplaçant non qualifié.** Si le remplaçant désigné n'est pas qualifié, le Comité d'organisation du tournoi doit vérifier l'absence de remplaçant qualifié immédiatement disponible, c'est-à-dire de tout joueur de handicap identique ou d'un goal de moins que le joueur à remplacer.
- d. **Absence de joueur qualifié.** Si aucun joueur qualifié éligible n'est immédiatement disponible, le Comité d'organisation du tournoi peut accepter comme remplaçant tout joueur qui a joué ou doit jouer dans une autre équipe. Un joueur sorti du tournoi doit être choisi en priorité par rapport à un joueur encore dans le tournoi. En l'absence de joueur issu de l'Union européenne qualifié, le Comité d'organisation du tournoi peut autoriser un joueur étranger sponsorisé (JES) à être remplaçant.
- e. **Handicap du remplaçant.** Si le handicap du remplaçant est inférieur ou égal à celui du joueur qu'il remplace, le score ne sera pas modifié. Une équipe dont le handicap total est inférieur à la limite supérieure du tournoi n'est pas obligée de prendre un remplaçant d'un handicap supérieur. Toutefois, si elle décide de le faire, et cela jusqu'à atteindre la limite du tournoi, le score sera immédiatement modifié pour refléter le handicap total augmenté de l'équipe, quel que soit le moment du remplacement.
- f. **Joueur dont le handicap est augmenté.** Un joueur dont le handicap a été augmenté en cours de saison ne peut pas remplacer un joueur si de ce fait le handicap de l'équipe dépasse la limite du tournoi, ou s'il dépasse le handicap augmenté de l'équipe du fait de la présence d'un second joueur dont le handicap a été augmenté en cours de saison.
- g. **Équipe dont le handicap est augmenté.** Si une équipe joue au-delà de la limite de handicap d'un tournoi parce qu'elle comprend un ou deux joueurs dont le handicap a été augmenté en cours de saison et si l'un ou deux de ces joueurs doivent être remplacés en cours de match, tout remplacement doit être effectué en fonction du handicap d'origine de ces joueurs avant l'augmentation de leur handicap. Cependant, si un autre joueur de cette équipe est remplacé, le handicap total d'origine (au dessus de la limite) de l'équipe peut être conservé.
- h. **Double remplacement.** Si un joueur se blesse au point de ne pas pouvoir continuer à jouer, même si un remplaçant qualifié est disponible, l'équipe peut décider d'effectuer un double remplacement. Le joueur blessé peut être remplacé par un joueur de handicap inférieur et un autre joueur de l'équipe peut être également remplacé pour que le handicap de l'équipe retrouve son niveau d'origine (mais voir la Règle n°2f intitulée « Joueur dont le handicap est augmenté »). Les deux remplaçants doivent être qualifiés et ils ne doivent par conséquent pas avoir joué ou jouer ultérieurement lors du tournoi.
- i. **Un joueur remplacé peut prendre la place de son remplaçant.** Un joueur remplacé peut remplacer son propre remplaçant au début d'une période, mais pas pendant le déroulement d'une période. Si le remplaçant avait un handicap inférieur au remplacé et que cela avait été pris

en compte pour le calcul du handicap de départ, et si le remplacé reprend sa place, il faudra modifier le handicap de départ.

- j. Équipe de trois joueurs.** Si un joueur est en retard ou dans l'impossibilité de participer à un match sur le point de commencer, l'équipe peut jouer à trois joueurs, mais son handicap total doit rester dans les limites du tournoi. L'équipe commencera à jouer avec le handicap total des trois joueurs. Si le quatrième joueur ou son remplaçant rejoint par la suite l'équipe, ce qu'il peut faire uniquement au début d'une période, mais pas en cours de période, le handicap de l'équipe est recalculé pour inclure celui de ce joueur s'il représente un goal ou plus et le tableau d'affichage est modifié en conséquence en faveur de l'équipe adverse. Si le handicap de ce joueur représente zéro goal ou moins, le score n'est pas modifié.
- k. Équipe réduite à trois joueurs.** Une équipe peut être réduite à trois joueurs selon la Règle n°29b (ii) (absence de remplaçant qualifié éligible d'un joueur blessé) ou en cas de pénalité n° 10 (joueur expulsé), auquel cas elle peut jouer avec un handicap total inférieur ou supérieur aux limites du tournoi. Cependant, en cas de nouveau remplacement, le handicap du joueur blessé ou expulsé doit continuer à être inclus dans le calcul quand il s'agit de décider de l'éligibilité du remplaçant.
- l. Effet sur le remplaçant.** Un joueur en ayant remplacé un autre en urgence selon la Règle n°2d ne doit pas être empêché de jouer dans son équipe d'origine ni de rejoindre une autre équipe s'il ne fait pas déjà partie d'une équipe. Il peut également continuer à jouer dans l'équipe dans laquelle il a joué comme remplaçant si le joueur d'origine n'est toujours pas disponible et si sa propre équipe ne fait plus partie du tournoi.
- m. Remplacement lors des matchs de haut niveau.** (voir Annexe D, paragraphe 3).
- n. Poneys.** Il est de la responsabilité de l'équipe de fournir un poney au remplaçant.

### 3. ÉQUIPEMENTS ET TENUE DES JOUEURS

Les joueurs doivent porter une tenue élégante, afin de renforcer le prestige de ce sport.

Tout équipement présentant des saillies tranchantes susceptibles de causer des lésions corporelles à d'autres joueurs ou poneys est interdit. Les arbitres sont chargés de vérifier que les éperons et les cravaches sont conformes aux Règles. Un formulaire de rapport doit être rempli pour tout manquement aux Règles, afin de constituer un historique en cas de répétition dans un autre club (voir Règles n°6c(v) et 28a).

- a. Casque.** Lorsqu'elle monte un poney sur un terrain de polo (y compris ses alentours), toute personne doit porter un casque de protection avec la jugulaire ou le harnais correctement attaché (voir Remarque 1).
- b. Éperons.** Les éperons, y compris les rouelles, doivent être émoussés, et la soie de 3 cm (1,25 pouce) maximum pointant vers le bas et l'arrière. Tout éperon susceptible de blesser un cheval est interdit.
- c. Pantalons, bottes et genouillères.** Lors des matchs, les joueurs doivent porter un pantalon ou un jeans blanc et des bottes marron avec des genouillères.
- d. Cravaches.** Les cravaches ne doivent pas mesurer plus de 122 cm (48 pouces) de long, embout compris. Les cravaches cassées sont interdites.
- e. Lunettes.** Le port des lunettes est vivement recommandé pour tous les joueurs de Polo.

## PONEYS, HARNACHEMENT ET SANTÉ DES PONEYS

### 4. PONEYS, HARNACHEMENT ET SANTÉ DES PONEYS

- a. Généralités.** La responsabilité générale des soins et de la santé d'un poney repose en permanence sur son propriétaire. Les délégués, le Comité d'organisation du tournoi et les officiels du match ont le devoir de faire appliquer les Règles et peuvent demander les conseils d'un vétérinaire (voir également Règle n°4.3a(ii)). D'autres points concernant la santé des poneys, notamment en cas de blessure grave et d'administration de médicaments, sont couverts à l'Annexe B des Règles.
- b. Contrôle et recours vétérinaire.**
- (i) Les clubs doivent avoir un accord avec un cabinet vétérinaire local pour bénéficier d'un contrôle vétérinaire. Lors de chaque match de polo, un vétérinaire agréé doit être soit présent, soit joignable immédiatement, et un officiel du club doit être présent à toutes les parties, au cas où un problème de santé se produirait.
  - (ii) La loi stipule que toute personne qui soigne un cheval doit être un vétérinaire agréé. Les poneys doivent par conséquent être soignés uniquement par un tel vétérinaire. Un ou une assistant(e) vétérinaire reconnu peut être chargé de soins mineurs par le vétérinaire.
- c. Responsable de la santé des poneys.** Chaque club doit désigner un Responsable chargé de tous les aspects de la santé des poneys, en particulier au Palenque où ceux-ci attendent avant une compétition. Sur le terrain de jeu, les arbitres ont la responsabilité principale de la santé des poneys (voir Annexe B, paragraphe 5).
- d. Vaccinations et documents des poneys.** Tous les poneys doivent être vaccinés contre la grippe et ses documents doivent être en règle, conformément à la loi.
- e. Maladies contagieuses ou infectieuses.** Tout propriétaire de poney, gérant d'écurie ou de club de polo ayant détecté un cas suspect de maladie contagieuse comme la teigne ou une maladie infectieuse comme la gourme ou l'herpès équin doit en informer immédiatement la FFP en fournissant tous les détails des mesures prises pour endiguer cette maladie. Aucun poney infecté ni aucun autre poney en contact avec celui-ci ne sera conduit sur le terrain de polo avant qu'un vétérinaire agréé n'ait donné son accord.
- f. Tenue et harnachement interdit.** La tenue des poneys doit être élégante et tout harnachement incorrect ou de mauvaise qualité susceptible de provoquer des lésions corporelles aux poneys est interdit (voir la remarque sur le poney le plus élégant ou au meilleur jeu). Les quatre jambes de chaque poney doivent être protégées par des bandes ou des guêtres et sa queue doit être tressée. Les poneys d'arbitrage doivent être équipés pour le polo, mais leur queue n'a pas besoin d'être tressée. Les équipements présentant des saillies tranchantes ou pointues susceptibles de blesser un poney ou un joueur sont interdits. Lors d'une partie, il est interdit d'utiliser le matériel suivant(s) :
- (i) une muserolle, une têtière ou un licol contenant une structure métallique ou tout matériau tranchant,
  - (ii) un hackamore ou une bride sans mors. (Peuvent être utilisés lors des périodes d'entraînement, à la discrétion du club).
  - (iii) des œillères ou tout type de muserolle ou d'autre équipement obstruant la vue du poney,

- (iv) toute embouchure, simple ou double, dont le mors a moins de 65 mm (0,25 pouce) de diamètre à son point le plus fin.
- (v) un mors à gourmette dont les branches excèdent 6 pouces (15 cm).
- (vi) Une attache langue sauf après inspection vétérinaire et qui devra être enlevée avant de quitter le terrain.

**g. Poney a exclure.** (voir règle 6c et 30a). Un poney devra être exclus si :

- (i) s'il boite ;
- (ii) s'il montre des signes de détresse ;
- (iii) s'il n'est pas correctement maîtrisé ou s'il montre des signes d'agressivité ;
- (iv) s'il saigne des flancs ou d'une autre partie du corps.

**h. Poney qui ne doit pas jouer** (voir règle 6c). Un poney ne doit pas jouer si :

- (i) si il est borgne.
- (ii) si il a fait l'objet d'une trachéotomie ouverte.
- (iii) névrectomiser (chimiquement ou chirurgicalement). Si la désensibilisation est temporaire, il devra attendre d'avoir récupéré totalement sa sensibilité.

**i. Fers et ferrures.**

Il est recommandé de faire ferrer les chevaux par un maréchal diplômé. Les crampons pour la neige, la route, les clous saillants et autres artifices sont interdits sauf :

- (i) Les ferrures rainées sont autorisées, à condition que la rainure se situe sur la partie interne du fer uniquement.
- (ii) Tout crampon fixe ou démontable doit mesurer moins de 13mm (0,5 pouces), être de forme cubique ou hexagonal et placé sur le talon externe du fer postérieur a moins de 2,60 mm (1 pouce) de son extrémité. Un bouchon de travail ou de route peut être placé. Un tel bouchon peut être mis en place par un maréchal et ne doit pas être confondu avec un crampon.
- (iii) Si un fer est équipé d'un crampon fixe ou démontable, il doit être équilibré par un talon intérieur surélevé et effilé sur 40 mm (1,5 pouce) minimum.
- (iv) Tout crampon démontable (type de crampon fortement recommandé), doit être retiré avant que le poney quitte le terrain.
- (v) Un poney peut être équipé de deux clous de route ou antiglisse maximum par fer, afin de pouvoir se déplacer sur la route en toute sécurité. Ces clous ne doivent pas se trouver sur la partie la plus large du fer.
- (vi) Un poney peut participer à un match sans aucun fer ou sans fers postérieurs. Si cela **entraîne un mauvais contrôle** du poney et qu'il devient dangereux pour lui-même ou les autres, ce poney doit être exclu par les arbitres.

- j. Chevaux traités sur le terrain.** Un cheval traité par voie buccale ou par piqûre sur le terrain ne pourra pas jouer ce jour là. La seule exception sera le traitement d'une blessure légère ou d'une plaie (possibilité d'utiliser un anesthésique local) qui n'altère pas les performances du poney, ceci devant être confirmé par un vétérinaire.
- k. Eau et panier.** Les clubs doivent s'assurer que tous les palenques ou zones d'attente avant une compétition disposent d'eau fraîche ou courante. L'eau ne doit pas être conservée pendant une période prolongée et les poneys doivent pouvoir en boire après avoir joué. Les paniers doivent être utilisés uniquement pour de courtes périodes, pour empêcher les poneys de se nourrir. Ils ne doivent être adaptés d'aucune façon empêchant les poneys de bien respirer ou de boire.
- l. Nombre de périodes.** Lors d'un match de durée normale, un poney ne doit pas jouer pendant plus de deux périodes complètes non consécutives ou une durée équivalente ; un poney qui a joué pendant plus d'une demi-période ne doit pas jouer de nouveau pendant au moins dix minutes. Un poney ne doit pas jouer pendant plus de trois périodes complètes ou une durée équivalente en un seul jour. En cas de prolongation, un poney qui a joué pendant deux périodes peut jouer pendant toute la durée de la période supplémentaire, à condition qu'il ait fait une pause d'au moins dix minutes. Un poney ne doit pas jouer pendant plus de trois périodes complètes ou une durée équivalente dans la journée ou dans plus de deux clubs différents.
- m. Poneys utilisés pour l'arbitrage.** Un poney qui a joué dans un match de niveau inférieur ou égal à huit goals peut être utilisé comme poney d'arbitrage, à condition d'avoir fait une pause d'une durée d'au moins une période, ou inversement. Au-delà de 8 goals, tout poney ayant joué dans un match ne doit pas ultérieurement servir de poney d'arbitrage ou inversement.
- n. Médicaments.** L'administration à un poney de tout médicament ou substance qui n'est pas un constituant normal de l'alimentation des chevaux et est indiquée comme non autorisée à l'Annexe B des Règles est interdite.
- o. Ambulance pour chevaux.** Un véhicule à moteur équipé d'une remorque ou une camionnette à charge basse, équipé d'une rampe, avec un treuil et des bâches écran pour cheval blessé, doit se trouver en permanence près du terrain pendant le match. Les clubs doivent régulièrement pratiquer cette procédure d'évacuation d'urgence. L'ambulance pour chevaux doit également contenir des cordes, un système pour hisser le cheval dans le camion, un licol de rechange, une bâche, un seau de sable et un couteau pour couper la sellerie.

**Remarque :** Poney au meilleur jeu ou le plus élégant. Les clubs sont encouragés à récompenser le poney qui a le mieux joué ou qui est le plus élégant. Ils doivent cependant d'abord vérifier que celui-ci est en état de recevoir sa récompense, c'est-à-dire qu'il n'est pas énervé, qu'il a l'air en bonne santé, qu'il ne porte pas de marque d'éperon ou de cravache, qu'il n'a pas la bouche coupée, qu'il ne souffre pas du dos et qu'il ne montre aucun signe de mauvais traitement. Si un poney s'est blessé par accident, s'il s'est par exemple coupé, il ne doit pas être exclu de la remise de prix, à condition que sa blessure ait été correctement soignée. Si un vétérinaire est présent, il doit inspecter le poney avant sa présentation.

## **COMITÉ D'ORGANISATION D'UN TOURNOI, ARBITRES ET RÉFÉRÉS, JUGES DE BUT, CHRONOMÉTREUR/MARQUEUR ET ASSISTANCE MÉDICALE**

### **5. COMITÉ D'ORGANISATION D'UN TOURNOI**

- a. Préalable.** Pour tout tournoi, le club hôte désignera un Comité d'organisation du tournoi composé d'au moins trois personnes qui, de préférence, n'auront pas d'intérêt direct ou indirect quant au résultat de l'événement. En l'absence de Comité d'organisation du tournoi, le Polo Manager du club ou son représentant ainsi que les arbitres et le référé agiront en tant que tel.
- b. Obligations.** Le Comité d'organisation du tournoi aura la responsabilité générale du déroulement du tournoi. Ses tâches incluront :
- (i) la vérification de l'éligibilité de chaque inscription et chaque remplacement ultérieur (voir Annexe D),
  - (ii) la communication auprès d'une équipe de tout changement d'entrée dans l'équipe adverse,
  - (iii) la structure du tournoi et le tirage au sort (voir Annexe C),
  - (iv) la programmation des matchs,
  - (v) la nomination des officiels (mais voir Règle n°7e et Annexe D, paragraphe 4),
  - (vi) la fourniture du terrain et de l'équipement nécessaire,
  - (vii) la supervision, via le Responsable en charge de ce point, de la santé des poneys, en particulier de leur état, leur ferrure et leur approvisionnement en eau (voir Règle n°4),
  - (viii) la gestion de tout problème de discipline ou d'irrégularité,
  - (ix) la détermination du classement (voir Annexe E).
- c. Compétence.** Le Comité d'organisation du tournoi a toute autorité pour tous les sujets relatifs au tournoi. Cela inclut l'arbitrage de toute infraction commise sur les terrains (voir Règle n°11), à l'exception de la direction du jeu, pour laquelle le référé et les arbitres ont autorité absolue immédiatement avant, pendant et immédiatement après la partie.
- d. Match non commencé ou non terminé.** Il peut arriver, généralement à cause des intempéries, qu'un match soit annulé ou repoussé. Si possible, la décision doit être prise à temps, afin d'éviter aux équipes de se déplacer, mais, si elles sont arrivées sur place, le Comité d'organisation du tournoi, après avoir consulté les capitaines des équipes, doit décider de commencer le match ou non. Si décision est prise de le commencer, il est de la responsabilité des arbitres de décider d'arrêter ou non le match, encore une fois après consultation des capitaines des équipes. Si possible, le match doit commencer ou reprendre dès que les conditions s'améliorent, mais, si ce n'est pas le cas, le Comité d'organisation du tournoi doit décider à ce moment, en collaboration avec les deux capitaines des équipes, de la date, de l'heure et du lieu où jouer ou terminer le match pour qu'il puisse avoir lieu dans le cadre de l'ensemble du programme du tournoi (voir Règle n°15c et Annexe C, paragraphe 7). S'il est évident qu'il n'est pas possible de commencer ou de terminer le match, un tir de pénalité peut être envisagé (voir Annexe C, paragraphe 8).

### **6. RAPPORTS**

- a.** La FFP distribuera à chaque club des formulaires de rapports, qui seront conservés par le Polo Manager. Un rapport doit être rempli par un officiel, tel qu'un arbitre ou un référé, ou par un

capitaine d'équipe (voir Règle n°1m (iv)) immédiatement après la fin de la partie pour enregistrer toute irrégularité avant, pendant ou après le jeu. Le formulaire doit être entièrement rempli et signé par ces officiels ou par le capitaine et un autre membre de l'équipe remettant le rapport.

- b. Une fois le rapport rempli et signé, le premier exemplaire est envoyé au Responsable de la santé des poneys ou au Responsable disciplinaire de la FFP, selon le cas ; le deuxième est remis à la personne sur laquelle porte le rapport ; et le troisième est conservé par le club. Le club peut également prendre les mesures qu'il considère nécessaires et le Responsable de la santé des poneys ou le Responsable disciplinaire de la FFP peut signaler l'incident à une autorité supérieure, s'il considère que les preuves le justifient.
- c. Les incidents ci-dessous listés doivent obligatoirement faire l'objet d'un rapport des arbitres, afin qu'existe une trace de l'incident en cas de récurrence dans un autre club :
  - (i) si un joueur est expulsé dans le cadre de la pénalité 10a ou b (Règles n°40j(i) et (ii)) ;
  - (ii) si un joueur reçoit un carton jaune (Règle n°41) ;
  - (iii) en cas d'utilisation incorrecte et excessive du maillet ou d'équitation dangereuse (Règles n°35 et 36) ;
  - (iv) si un cheval est reconnu borgne, s'il montre des signes de vices, s'il n'est pas contrôlable ou s'il a subi une trachéotomie ou une désensibilisation (règles 4g et h).
  - (v) si les éperons ou la cravache d'un joueur ne sont pas conformes aux Règles (Règles 3b et d) ;
  - (vi) en cas de partie arrangée (Règle n°1o).
  - (vii) si un poney est positif au test contre le dopage.

## **7. ARBITRES ET RÉFÉRÉS (voir également Annexe B)**

**a. Pouvoirs.** Voir Règle n°5c.

**b. Référé.** Il est de la responsabilité générale du référé ou troisième homme de s'assurer que la partie est contrôlée par les arbitres conformément aux Règles de la FFP. C'est lui qui prend la décision finale, sur demande, en cas de désaccord entre les arbitres, et cette décision est définitive. Le référé doit être placé dans une position élevée et isolée au centre du terrain, loin de toute distraction. Il doit se concentrer sur le jeu et ne pas être engagé dans une conversation ni utiliser de téléphone portable.

**c. Consultation.** Dans l'idéal, le référé doit être en contact radio avec au moins un des arbitres, afin de l'informer, lors d'une pause au cours d'une partie, de tout incident significatif, en particulier de tout jeu abusif ou dangereux. En toute circonstance, le référé doit être en mesure de contacter les arbitres à la fin de chaque période et ces derniers doivent le contacter à la mi-temps pour discuter ensemble de la direction de la partie.

**d. Arbitres.** Le match implique généralement deux arbitres à cheval pour contrôler la partie conformément aux Règles de la FFP. En cas d'incident non prévu par les Règles, ils ont toute autorité pour prendre une décision. Leur décision sera définitive, quelles que soient les circonstances ; en cas de désaccord, ils doivent consulter le référé.

- e. Arbitres professionnels.** Le juge-arbitre nomme des arbitres professionnels pour officier lors des matchs, mais il doit informer le Comité d'organisation du tournoi de son choix. En cas de désaccord, sa décision est définitive.
- f. Arbitre unique.** Le Comité d'organisation du tournoi peut stipuler dans les conditions du tournoi la nomination d'un seul arbitre ou, si cela n'a pas été fait et pour pouvoir commencer un match, l'officiel informe les capitaines que dans les conditions du tournoi, il n'y aura qu'un seul arbitre. Lorsqu'il n'y a qu'un seul arbitre, il y aura normalement un référé mais dans certains cas, on pourra s'en dispenser.
- g. Tenue.** Les arbitres doivent porter une chemise ou une veste à rayures verticales noires et blanches distinctives et un pantalon ou un jeans blanc propre et des bottes marron cirées. Ils doivent porter un casque dur avec une jugulaire serrée et correctement mise en place lorsqu'ils montent leur poney. Le club hôte fournit normalement à chaque arbitre une chemise, un sifflet, un ramasse balle et un sac de balles (déjà sur le poney de chaque arbitre).
- h. Direction du jeu.** Tout référé, arbitre ou autre officiel visitant un club dont il n'est pas membre sera soumis aux mêmes règles de discipline et de comportement que celles régissant l'adhésion audit club. Aucun arbitre ne peut fumer ni utiliser de téléphone portable au cours d'un match et il peut boire (des boissons non alcoolisées) entre les périodes. Aucun officiel ne doit non plus se trouver sous l'influence d'une drogue ou d'un stimulant illégal, quel qu'il soit, y compris de toute substance indiquée à l'Annexe A du Règlement sur le dopage humain.
- j. Matchs internationaux.** Des règles spéciales peuvent s'appliquer (voir Annexe D, paragraphe 4).

## **8. JUGES DE BUT (voir également Annexe B)**

- a. Exigences.** Un juge de but doit être nommé pour chaque but. Il peut arriver que deux juges soient nommés pour chaque but. Chacun doit rendre compte auprès de l'arbitre, à la demande de ce dernier, des goals marqués ou d'autres points de la partie près du but, mais la décision définitive revient à l'arbitre seul.
- b. Goal marqué.** Lorsqu'un goal est marqué (voir Règle n°20), le juge de but doit agiter vigoureusement son drapeau au-dessus de sa tête, pour indiquer qu'un goal vient d'être marqué.
- c. La balle franchit la ligne de fond.** Lorsque la balle traverse la ligne de fond du but, le juge de but doit le signaler en tenant une balle au-dessus de la tête ; dans ce cas, si l'arbitre ne siffle pas pour donner une pénalité n° 6, le juge de but doit rapidement placer une balle sur une zone plate du terrain à approximativement à 1 m de l'endroit où elle a franchit la ligne et si le cas se présente à au moins 4m du poteau ou des planches.
- d. Instructions.** Les juges de but doivent être correctement informés des Règles avant le match, en particulier sur les points suivants :
  - (i) Ils doivent porter des vêtements voyants, comme un manteau blanc, et une bombe de protection de cricket ou d'équitation, mais pas de casque de vélo.
  - (ii) Ils doivent rester derrière une ligne blanche, tracée à 20 yards (18,2 m) derrière chaque but, jusqu'à ce que la balle sorte et que les poneys ralentissent.
  - (iii) Ils doivent conserver tous les objets encombrants, comme les chaises, les boîtes de balles et les poteaux de but de rechange, à au moins 30 yards (27,3 m) derrière les poteaux de but. Les autres objets, comme les bicyclettes, doivent être placés très loin du terrain, afin de ne pas mettre en danger les joueurs ni les poneys en liberté.

- e. **Buts dos à dos.** Les juges de but ne doivent pas intervenir en cas de partie sur deux terrains avec des goals dos à dos.

## 9. CHRONOMÉTREUR/MARQUEUR (voir également Annexe B)

Un chronométrateur/marqueur (désigné ci-après « le chronométrateur ») doit être présent à tous les matchs avec un marqueur assistant qui s'occupera du panneau d'affichage. Le chronométrateur doit parfaitement connaître les Règles n°14 à 31 qui définissent ses responsabilités. Pendant le match, il doit remplir une feuille de match, considérée comme le véritable enregistrement du score, et, une fois le match terminé, la remettre au Polo Manager.

## 10. ASSISTANCE MÉDICALE

Les clubs doivent s'assurer qu'à tous les matchs officiels organisés sous l'égide de la Fédération Française de Polo, se trouvent deux personnes diplômés en secourisme.

Les clubs doivent informer à l'avance leur service d'ambulance local qu'un match va avoir lieu et s'assurer qu'ils disposent à tout moment du numéro de téléphone correct de ce service. Si l'arbitre demande une assistance médicale pour un joueur blessé, il doit le signaler en agitant le ramasse balle au-dessus de sa tête.

## TERRAINS, BALLE ET ACCÈS PENDANT LA PARTIE

### 11. LE(S) TERRAIN(S) ET LE TERRAIN DE JEU (voir Annexe A)

- a. **Terrain(s).** Le ou les terrains de polo sont définis comme la zone délimitée incluant le ou les terrains de jeu, le pavillon du club ou un bâtiment similaire, les palenques, le parking camions et les zones d'entraînement.
- b. **Aire de jeu.** Le terrain de jeu est constitué par la surface préparée de la surface de jeu et par les zones de sécurité. Le terrain doit être marqué comme indiqué dans l'annexe A.
- c. **Surface de jeu.** La surface de jeu toute entière mesure 275 mètres de long (poteaux de but à poteaux de but) sur 183 mètres de large sans planche et 145 mètres avec planches. Sa longueur minimale est de 230 mètres.
- d. **Zone de sécurité.** Il est recommandé d'étendre la zone de sécurité à au moins 9,1 mètres (10 yards) au-delà des lignes de sortie latérale/planches et à au moins 27,3 mètres (30 yards) au-delà de la ligne de fond. Les clubs doivent en tout cas s'assurer que la zone de sécurité derrière les buts est suffisamment longue et sa texture appropriée pour que le joueur qui dépasse le but à toute vitesse puisse s'arrêter en toute sécurité. Tout incident survenant au cours de la partie dans la zone de sécurité doit être traité comme s'il se déroulait sur la surface de jeu.
- e. **Poteaux de but.** Les poteaux de but sont éloignés de 7,3 m les uns des autres (mesure interne) et peuvent être élargis jusqu'à 14,6 mètres en cas d'égalité et de période supplémentaire (Règle n°17) ; ils sont centrés à chaque extrémité du terrain. Les poteaux de but doivent mesurer au moins 3 mètres de haut et être suffisamment légers pour céder en cas de collision. Si un poteau

de but est renversé, les arbitres doivent autoriser la poursuite du jeu jusqu'à ce que ce dernier soit neutre (voir Règle n°15b(i)).

**f. Planches.** Les planches ne doivent pas mesurer plus de 28 cm de haut. Aux extrémités du terrain, les planches peuvent être incurvées jusqu'à la ligne de fond.

**g. Terrains privés**

(i) Inspection. Tous les terrains privés doivent avoir été inspectés par un officiel de la FFP et être approuvés avant de pouvoir être utilisés pour des matchs de tournois de la FFP.

(ii) Matches. Un Comité d'organisation de tournoi qui, en accord avec le propriétaire, programme un match sur un terrain privé, doit contacter le Polo Manager du club désigné pour la supervision du terrain. Le Polo Manager doit informer le Comité d'organisation du tournoi des matchs ayant eu lieu et des équipes ayant participé à des tournois précédents sur ce terrain. En cas d'accord, le club désigné doit disposer d'un officiel sur le terrain chargé de tous les sujets concernant le match.

**h. Terrains dangereux.** Si le Comité d'organisation du tournoi ou les arbitres considèrent qu'un terrain est trop dangereux pour y jouer, voir les Règles n°5d et n°15c.

## 12. LA BALLE

La balle doit mesurer entre 76 et 89 mm de diamètre ; le poids de la balle doit être compris entre 120 et 135 g.

## 13. ACCÈS PENDANT LA PARTIE

**a. Surface de jeu.** Pendant le jeu, aucune personne n'est autorisée sur la surface de jeu, quelle qu'en soit la raison, à l'exception des joueurs et des arbitres. Si le jeu est interrompu, aucune personne ne peut se rendre sur la surface de jeu pour apporter de l'aide, sauf si elle y est autorisée par les arbitres.

**b. Zone de sécurité.** Au cours du jeu, la zone de sécurité est réservée aux joueurs, aux arbitres et aux juges de but, sauf dans les cas suivants :

(i) Un porteur de maillets peut pénétrer dans la zone de sécurité, mais pas sur la surface de jeu, pour remettre un maillet à un joueur.

(ii) Un poney peut être ramené au palenque, à condition que l'opération ne soit pas dangereuse.

(iii) Des chevaux de rechange peuvent attendre le joueur sur le côté du terrain (hors zone de sécurité) si il n'y a pas de spectateur dans la zone, ou aux extrémités, aux coins du terrain dans la zone de sécurité. La zone dans laquelle les poneys peuvent être changés doit être équitable pour les deux équipes et décidée par les arbitres et le Polo Manager ou le Comité d'organisation du tournoi.

Les arbitres doivent aider à gérer ce point.

## DÉBUT, DURÉE ET FIN D'UNE PARTIE

### 14. DÉBUT DE LA PARTIE

- a. **Cloche des cinq minutes.** Le chronométreur fait retentir la cloche (ou le sifflet) cinq minutes avant l'heure annoncée pour le début du match, pour prévenir les équipes et les officiels.
- b. **Alignement et remise en jeu effectuée par l'arbitre.** Après avoir choisi la direction vers laquelle les équipes vont marquer, les arbitres demandent aux capitaines s'ils sont d'accord avec le score indiqué sur le panneau d'affichage (voir Règle n°1L pour le calcul des handicaps). Il est de la responsabilité des capitaines de vérifier le handicap des joueurs de leur équipe. Chaque équipe se place de son côté par rapport à la ligne du centre. La balle est ensuite mise en jeu par l'arbitre, conformément à la Règle n°21.
- c. **Pas de rectification de l'affichage.** Une fois la balle mise en jeu par l'arbitre, il n'est pas possible de rectifier le score affiché au début de la partie, même si les arbitres ont oublié de demander aux capitaines des équipes s'ils étaient d'accord avec ce score.

### 15. DURÉE D'UNE PARTIE

- a. **Match.** Un match peut être joué en 4, 5 ou 6 périodes, comme indiqué dans les conditions du tournoi. Les périodes peuvent durer jusqu'à 7 minutes et 30 secondes de jeu maximum.
- b. **État de la partie.** Il existe à tout moment trois états de jeu :
  - (i) Balle en jeu. Le jeu est continu, à l'exception des intervalles spécifiés ou lorsqu'un arbitre siffle pour une raison ou une autre. Pendant ce temps, le jeu peut parfois être neutre, lorsqu'aucun côté n'a l'avantage. Il ne s'arrête pas pour permettre à un joueur de changer de poney, sauf si ce dernier est blessé (voir Règle n°30).
  - (ii) Balle hors jeu – Sans arrêt du chronomètre. La balle est hors jeu lorsqu'elle est frappée par dessus les lignes de sortie ou les planches, la ligne de fond par un attaquant ou si un goal a été marqué. Il n'y a pas d'arrêt du chronomètre.
  - (iii) Temps mort – Balle morte – Arrêt du chronomètre. Un temps mort avec la balle morte se produit lorsque l'arbitre siffle, au premier son de la seconde cloche ou au premier de la dernière période (sauf si le match est à égalité et qu'un résultat est requis). Le chronomètre est immédiatement arrêté. La balle reste morte jusqu'à ce que l'arbitre crie « Jouer » et elle est frappée ou remise en jeu par l'arbitre ou par un joueur.
- c. **Match non terminé.** Une fois qu'un match a commencé, il doit être joué jusqu'à la fin, sauf en cas d'arrêt décidé par les arbitres pour une raison inévitable, comme l'obscurité ou la météo. Dans ce cas, il doit reprendre au point où il s'était arrêté (score, période et position de la balle) le plus tôt possible, au moment opportun, décidé par le Comité d'organisation du tournoi (voir également Annexe E, règles pour les matchs de poule, paragraphe 7).
- d. **Période.** Les périodes durent normalement sept minutes et trente secondes de temps de jeu, sauf la dernière, qui se termine au son de la cloche au bout de sept minutes, à moins que les équipes se trouvent à égalité et que le Comité d'organisation du tournoi exige un résultat (voir également les Règles 16 et 17).
- e. **Intervalles.** Tous les matchs incluent une mi-temps de cinq minutes. Dans les matchs de cinq périodes, cette mi-temps a lieu après la troisième période. Tous les autres intervalles doivent être de trois minutes, sauf celui de cinq minutes autorisé en cas de période supplémentaire et de

l'élargissement des buts. Un intervalle plus long peut avoir lieu après toute période, afin de permettre la remise en état du terrain. À la fin de ces intervalles, un son de cloche ou un coup de sifflet retentit, signalant aux équipes que les arbitres sont sur le point de reprendre le jeu.

- f. Retard inutile.** Aucun joueur ni équipe ne doit causer de retard inutile avant ou pendant le jeu (voir aussi Règles 18a, 24e, f et 39d).

## 16. FIN DU TEMPS DE JEU

- a. Fin d'une période normale.** Au cours d'une période normale, c'est-à-dire à l'exception de la dernière, la première cloche retentit en avertissement au bout de sept minutes de jeu. Si la balle est « hors jeu » au son de cloche, l'arbitre siffle pour arrêter la période. Par contre, si la balle est « en jeu », le jeu se poursuit jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre, jusqu'à ce qu'elle devienne « hors jeu », frappe les planches ou jusqu'au premier son de la seconde cloche indiquant que 30 secondes supplémentaires se sont écoulées. Toute pénalité signalée après la première cloche est prise en compte au début de la période suivante.
- b. Fin de la dernière période.** La dernière période se termine au son de la première cloche, sauf si les conditions du tournoi exigent un résultat et que les équipes sont à égalité. Dans ce cas, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un goal soit marqué ou accordé ou jusqu'au premier son de la seconde cloche. Dans ce dernier cas, on joue les prolongations (voir Règle n°17).
- c. Pénalité à la fin de la dernière période (règle des 5 secondes).** Si une pénalité a été accordée à moins de 5 secondes de la fin de la dernière période, le chronométreur devra ajuster le chronomètre afin de laisser 5 secondes de jeu dans la période. Si le goal est marqué ou si les 5 secondes sont écoulées, il sonnera la cloche. Si une nouvelle pénalité est accordée dans cet intervalle, il renouvelle l'opération. Si le sifflet retentit, à moins de 5 secondes de la fin de la période et que la faute n'est pas accordée, le temps restant à jouer n'est pas modifié.
- d. Faute à la cloche.** Si la cloche retentit à la fin de la période ou du match juste après une faute, mais avant que l'arbitre ait eu le temps de siffler et que la faute est confirmée, la pénalité est jouée en conformité avec l'article 16 c.

## 17. PÉRIODES SUPPLÉMENTAIRES

- a. Intervalle.** Une mi-temps de cinq minutes est prévue.
- b. Mort subite.** L'équipe qui a marqué ou à laquelle est attribué le premier goal gagne le match.
- c. Première période.** La première période supplémentaire peut commencer comme suit :
- (i) Buts normaux à l'endroit où s'est terminée la période précédente ; pas de changement de côté.
- Ou
- (ii) Buts élargis si les conditions du tournoi le stipulent ou si les capitaines des équipes se mettent d'accord pour économiser des poneys et gagner du temps. La première période avec des buts élargis commence par une remise en jeu de l'arbitre depuis le centre, après changement de côté (voir Règle n°18c). Les équipes changent de côté pour toute période suivante de temps supplémentaire.

d. **Deuxième période.** Les buts sont élargis pour la seconde période de temps supplémentaire.

## CHANGEMENT DE CÔTÉ, MAUVAIS ALIGNEMENT, GOALS ET VICTOIRE

### 18. CHANGEMENT DE CÔTÉ

- a. **Après avoir marqué un goal.** Sauf dans le cas d'une pénalité n° 1, les équipes changent de côté après chaque goal marqué. L'arbitre en charge de la remise en jeu doit galoper vers le centre à une allure normale, comme s'il venait de la ligne de fond. Lorsqu'il atteint le centre, il doit remettre la balle en jeu pour que celui-ci reprenne. Si une équipe cause un retard inutile, le sifflet retentit et une pénalité 5b lui sera infligée.
- b. **Aucun goal à la mi-temps.** Les équipes doivent également changer de côté si aucun goal n'a été marqué à la mi-temps, et la partie doit reprendre par une remise en jeu de la balle par l'arbitre ou un joueur ou une frappe de pénalité, le cas échéant, à une position correspondante sur l'autre moitié du terrain.
- c. **Égalité au score : buts élargis.** Si une équipe a égalisé à la fin de la dernière période, que la cloche sonne avant la remise en jeu par l'arbitre et que la période supplémentaire doit se jouer avec les buts élargis (règle N°17), les équipes ne changent de côté qu'une fois.
- d. **Mauvais alignement.** Voir paragraphe 19a.

### 19. MAUVAIS ALIGNEMENT ET HORS-JEU

- a. **Mauvais alignement des équipes.** Si, par inadvertance, les arbitres laissent les équipes s'aligner du mauvais côté, quel que soit le moment de la partie, celle-ci se poursuit. Toutefois, si, à l'issue de la période, aucun but n'a été marqué, les équipes changent de côté et la partie reprend avec une remise en jeu ou une frappe à partir d'une position correspondante dans l'autre moitié du terrain.
- b. **Joueur hors-jeu.** Un joueur est considéré hors-jeu si il revient dans le jeu, par le côté des adversaires, lors d'une remise en jeu par l'arbitre, de la frappe d'une pénalité ou d'une remise en jeu depuis la ligne de fond (voir règle 39f). Avant de reprendre le jeu il devra avoir dépassé un de ses partenaires qui lui était en bonne position. S'il n'agit pas de la sorte, une pénalité N°5a ou plus peut lui être infligé.

### 20. GOALS ET VICTOIRE

- a. **Marquer un goal.** Un goal est marqué lorsque la balle passe entre les poteaux de but ou les lignes verticales imaginaires situées entre les surfaces intérieures des poteaux de but et la ligne de but. Une balle sur la ligne est considérée en jeu. Une balle passant directement au-dessus l'un des poteaux de but ne pourra être considérée comme un goal car elle n'est pas passée entre leurs lignes verticales internes. Si une balle se coince dans un poteau de but, une remise en jeu effectuée par un joueur est accordée comme si elle était sortie. Si une balle est endommagée, voir Règle n°31. Si un poteau de but tombe de sorte qu'il arrête un goal qui selon les arbitres aurait

été marqué, le goal devra alors être accordé. Une règle similaire s'applique si la balle touche un drapeau situé en haut d'un poteau de but.

**b. Goal ou score contesté.**

- (i) Si les deux arbitres ne parviennent pas à trancher concernant la validité d'un goal, après avoir tout d'abord consulté le juge de but, puis le référé si le doute persiste, ils doivent alors donner le bénéfice du doute à l'équipe en défense.
- (ii) Si pendant un arrêt de jeu, par exemple, après un goal marqué, l'un ou l'autre des capitaines des équipes remarque que le score n'a pas été enregistré correctement sur le tableau d'affichage, il peut le signaler aux arbitres. Les arbitres doivent alors immédiatement vérifier avec le marqueur la validité du score.
- (iii) Aucune objection relative au score ne pourra être formulée une fois un match terminé et le score ne pourra, en aucun cas, être modifié.

**c. Coup de sifflet au moment où un goal est marqué.** Si un arbitre siffle une faute au moment où un goal est marqué alors :

- (i) S'il est convenu que l'équipe attaquante a commis la faute, le goal est refusé et une pénalité est accordée à l'équipe en défense. Si les arbitres ne sont pas d'accord et que le référé annonce « Pas de faute », le goal est alors accordé. Toutefois, si le référé n'a rien vu et qu'il est, par conséquent, incapable de rendre un jugement avisé, il doit alors demander à l'arbitre d'effectuer une remise en jeu à l'endroit où l'action sifflée s'est produite (Balle se trouvait lorsque le coup de sifflet à retenti).
- (ii) Si une faute a été sifflée à l'encontre de l'équipe en défense alors le goal est accordé même si le référé annonce « Pas de faute ». S'il est convenu que l'équipe en défense a commis une faute, les arbitres peuvent opter pour une pénalité n°1 ou faire repartir le jeu du centre avec une pénalité n°5b, ou encore choisir une remise en jeu normale par l'arbitre en fonction de la gravité de la faute.
- (iii) Si le goal est accordé alors les arbitres demandent au juge de but d'agiter son drapeau. Le chronomètre redémarre à ce moment à moins que l'arbitre ne siffle une seconde fois pour indiquer qu'une autre pénalité a été accordée.

**d. Victoire.** L'équipe qui marque le plus de goals, y compris ceux accordés sur handicap ou suite à des pénalités, remporte le match.

## 21. REPRISE DE LA PARTIE

### BALLE NON SORTIE, REMISE EN JEU PAR L'ARBITRE

**a. Quand remettre en jeu.** La balle est remise en jeu par l'arbitre dans les cas suivants :

- (i) Au début du match (Règle n°14b) ou lors de la reprise du jeu après une interruption (Règle n°23) si une pénalité n'a pas été accordée.
- (ii) Après qu'un goal a été marqué (Règle n°18a) ou qu'une pénalité 1 a été infligée (Règle n°40a).
- (iii) Si la balle est sortie du jeu au niveau des lignes latérales ou des planches (Règle n°22).
- (iv) Après un accident, une blessure ou une interruption du jeu (Règles n°26 à 31).
- (v) Si les arbitres accordent une pénalité n°7 pour le non respect de la règle du 'pas de contact' (21c, 24b, 39j) et perte de temps 39d.
- (vi) Si une faute a été sifflée et que les arbitres ou le référé annoncent « Pas de faute » (Règle n°27b).
- (vii) Si la balle est portée involontairement (règle 36c), enterrée ou cassée (règle 31).

**b. Endroit de la remise en jeu.**

- (i) La balle passe la ligne latérale ou les planches. Voir Règle n°22.
- (ii) Dans tous les autres cas, l'arbitre se tient à l'endroit défini par la règle spécifique ou à l'endroit où s'est produit l'incident mais à au moins à 20 yards (18,3 mètres) des lignes latérales ou des planches et 10 yards (9 mètres) du but ou de la ligne de fond. La balle doit être remise en jeu vers les lignes latérales ou les planches les plus proches.

**c. Position des équipes.** Les deux équipes doivent s'aligner à au moins 5 yards (4,5 mètres) de l'arbitre, parallèlement à la ligne de fond, à une distance de 0,5 m l'une de l'autre. Il ne doit y avoir aucun contact entre les joueurs adverses avant que la balle ne soit remise en jeu par l'arbitre. Pour les joueurs hors-jeu, voir Règle n°19b.

**d. Redémarrage du jeu.** L'arbitre, s'il estime que les équipes se tiennent à distance et correctement, remet la balle en jeu en la lançant par un mouvement par dessous, vers le bas et ferme, entre les rangs de joueurs adverses ; les joueurs doivent rester immobiles jusqu'à ce que la balle ait quitté sa main. Si des joueurs ne respectent pas la distance entre les deux équipes, l'arbitre doit siffler pour arrêter le chronomètre et leur demander de se remettre en place avant de procéder à la remise en jeu. Les arbitres devront pénaliser une équipe si ce non-respect se reproduit ou s'il est considéré comme intentionnel dans le but de provoquer l'arrêt du chronomètre.

## 22. BALLE SORTIE SUR UN COTE

Pour être considérée dehors, la balle doit clairement franchir les lignes latérales ou les planches. Lorsqu'elle passe par dessus la ligne latérale ou les planches, l'arbitre effectue une remise en jeu conformément à la Règle n°21 avec son poney 5 mètres à l'intérieur des planches ou de la ligne et au moins à 10 mètres des lignes de fond. Il doit être accordé un délai raisonnable aux joueurs pour s'aligner.

## 23. REPRISE DU JEU APRÈS UNE INTERRUPTION

Lors de la reprise du jeu après une interruption, la balle doit être remise en jeu par l'arbitre, ou par un joueur pour une pénalité ou une remise en jeu depuis sa ligne de fond comme s'il n'y avait pas eu d'interruption.

Si la balle avait touché les planches avant l'interruption, il est considéré qu'elle était sortie. L'arbitre ne doit pas attendre les joueurs retardataires.

## 24. REMISE EN JEU EFFECTUÉE PAR UN DEFENSEUR DEPUIS LA LIGNE DE FOND

- a. **Balle sortie par un attaquant.** Après la frappe d'un attaquant la balle doit clairement franchir la ligne de fond pour sortir.
- b. **Remise en jeu effectué par un défenseur.** Lorsque la balle est frappée derrière la ligne de fond par l'équipe attaquante, le juge de but place alors la balle conformément à la Règle n°8c. L'arbitre doit alors accorder aux équipes un délai raisonnable pour se mettre en position avant d'annoncer « Jouez ». Aucun des joueurs en attaque ne doit se trouver à moins de 30 yards (27 mètres) de la ligne de fond jusqu'à la frappe ou la tentative de frappe de la balle ; l'équipe effectuant la remise en jeu peut se placer là où elle le souhaite. Il n'y aura aucun contact entre les joueurs à partir du moment où la balle passe la ligne de fond et jusqu'à ce qu'elle soit remise en jeu. Le tireur ne peut pas placer la balle sur une motte de terre ou une touffe d'herbe mais est autorisé à la repositionner une fois. Une fois que l'arbitre a donné l'ordre de jouer, le tireur ne peut plus faire de volte et doit frapper immédiatement pour procéder à la remise en jeu. La balle est en jeu à partir du moment où un joueur l'a frappée ou tenté de la frapper et manquée (voir également Règle n°32a). Si un membre de l'équipe attaquante se trouve à moins de 30 yards (27 mètres) de la ligne de fond au moment de la frappe, la remise en jeu doit alors être avancée à la ligne des 30 yards (27 mètres).
- c. **Faute.** Si une faute est sifflée au moment où la balle franchit la ligne de fond après la frappe d'un attaquant, et si la faute n'est pas accordée, la défense procède à une remise en jeu.
- d. **Frappé de la balle avant l'annonce « Jouez ».** Si le joueur qui effectue la remise en jeu, frappe ou tente de frapper avant que l'arbitre annonce « Jouez », l'arbitre doit alors siffler et autoriser à rejouer la remise en jeu. Il devra infliger une pénalité n°6 en cas de non-respect récurrent de cette règle.
- e. **Perte de temps volontaire par le joueur effectuant la remise en jeu depuis la ligne de fond.** Dans le cas d'un retard volontaire imputable à l'équipe effectuant la remise en jeu, l'arbitre doit

demander que la remise en jeu soit effectuée immédiatement. Si sa demande n'est pas respectée, il doit infliger une pénalité n°6.

- f. Perte de temps par l'équipe qui reçoit la remise en jeu.** En cas de retard inutile dû à l'équipe qui reçoit la remise en jeu, celle-ci sera rejouée depuis la ligne des 30 yards, l'équipe qui reçoit devra se placer derrière la ligne des 60 yards.

## **25. LA DEFENSE SORT LA BALLE DERRIERE SA LIGNE DE FOND- PÉNALITÉ N°6 (CORNER)**

- a. Un défenseur frappe la balle derrière sa ligne de fond.** Si un défenseur frappe la balle, directement derrière sa ligne de fond, où si après la frappe elle ricoche sur son poney, les planches ou un poteau et sort, une pénalité N°6 doit être accordée. Toutefois 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.
- b. Faute.** Si une faute est sifflée au moment où la balle est envoyée derrière la ligne de fond par un joueur en défense, comme indiqué ci-dessus, et que la faute est annulée, une pénalité n°6 est infligée.

## **POURSUITE OU ARRÊT DE LA PARTIE**

### **26. POURSUITE DE LA PARTIE**

Le jeu ne sera pas arrêté dans les cas suivants :

- a. Règle de l'avantage.** Les arbitres peuvent choisir d'autoriser la poursuite du jeu si un joueur a subi une faute mais que l'arrêt du jeu le désavantagerait lui ou son équipe. Toutefois, si au cours de la phase suivante de jeu le joueur ayant subi la faute est incapable de conserver l'avantage le jeu doit alors être interrompu et la pénalité accordée. (Voir Annexe B, paragraphe 3h(v)). La règle de l'avantage ne doit pas être utilisée pour une faute dangereuse. Pour signaler qu'il a vu la faute mais qu'il laisse l'avantage, l'arbitre annonce « Continuez à jouer » et lève la main.
- b. Harnachement perdu ou cassé.** Aucun temps mort ne sera accordé en cas d'harnachement perdu ou cassé, comme une martingale, une étrivière ou un étrier, des bandages ou cloches perdus, si, selon les arbitres, la perte survenue ne représente aucun danger pour les joueurs ou les poneys. Concernant les harnachements dangereux, voir Règle n°30b.
- c. La balle frappe le poney de l'arbitre.** Si la balle frappe le poney de l'arbitre ou tout autre obstacle au sol, le jeu continu et une nouvelle ligne est définie comme si elle avait frappé le poney d'un joueur.

## 27. ARRÊT DE LA PARTIE SUITE À UNE FAUTE

- a. **Faute.** Une faute désigne tout manquement aux Règles. Si une faute est commise, les arbitres sifflent afin d'interrompre le jeu sauf s'ils considèrent que l'équipe ayant subi la faute serait clairement désavantagée (voir Règle n°26a).
- b. **Pas de faute.** Si le référé annonce « Pas de faute » ou si les arbitres eux-mêmes s'accordent pour dire qu'aucune faute n'a été commise, une remise en jeu est effectuée par l'arbitre vers les planches ou de la ligne latérale les/la plus proche(s) de l'endroit où la balle se trouvait lorsque le coup de sifflet a retenti. Si le référé ne parvient pas à rendre un jugement avisé sur le jeu, il doit alors annoncer « Pas de faute ».

## 28. ARRÊT DE LA PARTIE SUITE À UN DÉFAUT D'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- a. **Équipement non conforme au règlement.** Si un joueur enfreint la Règle n°3 (Équipement des joueurs), celui-ci sera expulsé du terrain par les arbitres et ne pourra réintégrer le jeu qu'une fois son équipement rectifié. Le jeu devra commencer ou reprendre dès que le joueur aura quitté le terrain.
- b. **Perte du casque.** Si un joueur perd son casque, l'arbitre doit interrompre la partie lorsque la balle est dans une position neutre afin de lui permettre de le récupérer.

## 29. ARRÊT DE LA PARTIE SUITE À LA CHUTE OU LA BLESSURE D'UN JOUEUR

- a. **Joueur désarçonné.** Si un joueur descend de son poney délibérément ou qu'il est désarçonné, les arbitres ne doivent pas interrompre la partie avant que la balle ne se trouve dans une position neutre (voir Règle n°15b(i)), à moins qu'ils ne pensent que le joueur est blessé ou qu'il risque de se blesser, auquel cas, ils doivent immédiatement interrompre le jeu. L'arbitre doit ensuite relancer le jeu en effectuant une remise en jeu, dès que le joueur concerné est prêt et il ne doit pas attendre un autre joueur. Un joueur désarçonné ne doit pas frapper la balle ou interférer avec le jeu et doit faire en sorte de garder le contrôle de son poney.

### b. Joueur blessé.

- (i) Si un joueur est blessé, les arbitres doivent interrompre immédiatement la partie et demander l'intervention de l'assistance médicale en agitant le ramasse balle au-dessus de leur tête. Une interruption de 15 minutes maximum devra être accordée au joueur blessé pour reprendre ses esprits. S'il s'avère que le joueur est dans l'incapacité de continuer à jouer, un remplaçant qualifié doit alors être averti pendant cette période (voir également Règle n°2 et Annexe B, Paragraphe 3n). S'il ne peut continuer à jouer, la partie doit alors reprendre dès que possible avec le remplaçant.
- (ii) Si un joueur est dans l'incapacité de jouer suite à une faute et qu'aucun joueur qualifié ne peut le remplacer (voir Règle n°2), les arbitres, après consultation du référé, peuvent décider d'éliminer un joueur de l'équipe qui a commis la faute. Le joueur éliminé doit être celui dont

le handicap est égal ou supérieur le plus proche à celui du joueur blessé. Si le handicap du blessé est supérieur à celui de tous ses adversaires, alors le capitaine du joueur blessé choisira le joueur adverse à éliminer. Le jeu reprend et aucun changement de handicap n'a lieu. Si l'équipe qui a commis la faute refuse de reprendre la partie, elle perd alors le match.

(iii) Si un arbitre interrompt le jeu à la demande d'un joueur se déclarant blessé ou malade, alors la procédure est la même que celle décrite dans la Règle N°30c ci-dessous.

**c. Commotion.** Si un joueur est ou semble commotionné, les arbitres, où en leur absence, le joueur le plus expérimenté sur le terrain, interrompt le jeu et fait en sorte que le joueur puisse voir un médecin le plus rapidement possible. En l'absence de médecin lors de l'accident, il est alors de la seule responsabilité des arbitres ou du joueur le plus expérimenté de décider si le joueur est effectivement commotionné ou non et donc s'il doit arrêter de jouer. La FFP doit en être informé dans les 24 heures par fax ou e-mail et le joueur ne sera pas autorisé à rejouer pendant un minimum d'une semaine à compter de la commotion en l'absence d'un certificat d'aptitude établi par un médecin.

### **30. ARRÊT DE LA PARTIE SUITE À LA BLESSURE D'UN PONEY OU EN CAS D'HARNACHEMENT DANGEREUX**

**a. Protection des poneys.** Les arbitres sont, pendant la partie, responsables de la protection des poneys. Si un poney montre des signes de détresse ou qu'il boite, il doit être sorti du terrain, dans le plus grand calme possible.

(i) État. Si un poney présente l'un des problèmes décrits dans la Règle n°4g, en particulier s'il boite, qu'il montre des signes de détresse, qu'il perd du sang ou qu'il ne peut être contrôlé ou adopte un comportement anormal, les arbitres doivent alors interrompre la partie immédiatement et le joueur doit changer de poney.

(ii) Chute d'un poney. Si un poney chute (on considère qu'un poney a chuté si son épaule touche le sol), les arbitres doivent interrompre le jeu immédiatement et s'assurer qu'il ne boîte pas et qu'il n'est pas blessé avant que le joueur ne remonte en selle.

(iii) Blessure grave. Si un poney se blesse gravement, il doit alors être évacué du terrain dans une ambulance pour chevaux. (Voir également le Paragraphe 7 de l'Annexe B du Règlement et le Paragraphe 4g de l'Annexe B aux règles.)

(iv) Perte d'un fer. Si un poney perd un fer ou s'il marche mal en raison d'un fer, le joueur peut le signaler aux arbitres qui autorisent le joueur à changer de poney lors de l'interruption suivante du jeu.

(v) Reprise du jeu. Dans les cas suivants, les arbitres doivent redémarrer la partie directement dès que le joueur concerné est de retour sur le terrain et qu'il est prêt à jouer et ils ne doivent pas attendre le retour de tout autre joueur absent.

**b. Harnachement dangereux.** Le jeu est immédiatement interrompu, par souci de sécurité, si un harnachement présente un danger pour un joueur ou un poney, comme une sangle ou une

martingale rompue dont l'extrémité traîne au sol, une rêne cassée, un mors cassé ou défait, une gourmette cassée ou des bandages ou des cloches défaits. L'arbitre peut autoriser le joueur à rectifier le problème immédiatement sur le terrain, s'il peut le faire rapidement. Dans le cas contraire, le joueur doit quitter le terrain et le jeu reprend, à moins que le harnachement n'ait été cassé lors d'un contact avec un autre poney auquel cas la reprise du jeu est retardée jusqu'à son retour.

**c. Demande d'interruption.** Pendant une phase morte du jeu ou dans des circonstances exceptionnelles, lorsque le chronomètre n'est pas arrêté, un joueur peut signaler à un arbitre que son poney est blessé, qu'il boite ou qu'il montre des signes de détresse et qu'il peut s'avérer nécessaire de le changer. Les arbitres répondront à sa demande en sifflant si la partie n'est pas déjà arrêtée et le jeu reprend de la façon indiquée ci-dessous :

(i) S'ils pensent que le joueur doit changer de poney, ils annoncent « Changement libre » et tous les autres joueurs peuvent alors également changer de monture. Le jeu reprend dès que le joueur avec le poney concerné est de retour sur le terrain avec un nouveau poney et est prêt à jouer.

(ii) Si les arbitres ne sont pas convaincus que le poney a besoin d'être changé alors le joueur ou tout autre joueur de l'équipe adverse peut changer de poney mais pas les autres joueurs de son équipe. Le jeu reprend dès que le joueur avec le poney concerné a quitté le terrain de jeu.

(iii) Tout retard inutile de la reprise du jeu imputable au joueur dont le poney avait besoin d'être changé sera pénalisé.

(iv) Si le jeu a été interrompu à la demande d'un joueur de sorte que son poney puisse être changé, alors les arbitres peuvent demander que le poney concerné soit marqué ou gardé sous leur contrôle de sorte qu'il ne puisse pas rejouer.

### **31. PARTIE INTERROMPUE POUR UNE BALLE ENTERREE OU ENDOMAGEE**

**a. Balle enterrée.** Si la balle est enterrée sur le terrain, les arbitres doivent arrêter le jeu, retirer la balle et effectuer une remise en jeu (Règle n°21).

**b. Balle endommagée.** Si la balle est endommagée, l'arbitre doit interrompre le jeu :

(i) Immédiatement si elle est cassée en deux parties égales.

(ii) Lorsque le jeu est en position neutre (Voir Règle n°15b(i)), si le plus gros morceau de la balle peut encore être utilisé pour jouer. Le jeu reprendra avec une remise en jeu de l'arbitre si la balle était en jeu et une autre remise en jeu d'un joueur dans le cas contraire (dégagement ou pénalité). Un but est accordé si le plus gros morceau de la balle est passé dans le but.

## LIGNE DE LA BALLE, DROIT DE PASSAGE ET PRIORITÉ

(Voir Annexe F pour des exemples des Règles - Fig. i à xvii)

### 32. LIGNE DE LA BALLE ET PRIORITÉ

#### a. Ligne de la balle (LdB).

- (i) La ligne de la balle c'est la trajectoire ininterrompue que la balle a parcourue et va parcourir.
- (ii) 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 :

- (i) doit être considéré comme la zone située devant tout joueur qui s'est placé dessus et dans la direction vers laquelle le joueur se dirige.
- (ii) 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 comme décrit dans la règle N°33c. 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.
- (iii) doit faire environ 5 pieds (1,50 m) de large à partir de la balle et la jambe gauche du joueur.

#### c. Ligne de la balle et droit de passage. LdB et DdP

- (i) 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.
- (ii) 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.

### 33. 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.

#### Joueurs sur la ligne exacte de la balle

- d. 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 (Fig. i).
- e. Un joueur placé sur la ligne exacte de la balle, qu'il suive (Fig. ii) ou qu'il aille à la rencontre (Fig. iii) de la balle sur son côté droit, a le droit de passage sur tous les autres joueurs sauf dans l'exemple 33C ci-dessus.
- 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 (Fig. iv).

#### 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 (Fig. v), sous réserve qu'il ne contrevienne pas à la règle n°32b (ii) s'il joue la balle de son côté gauche (Fig. vi). Si les joueurs ont des angles égaux, le joueur qui la ligne de la balle de son côté droit a le droit de passage (Fig. vii et viii). 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 (Fig. ix, x et xi), sauf si le ou les joueur(s) est/sont sur la ligne exacte comme en 33c et 33d.

#### 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 percuter et doit jouer la balle à gauche (Fig. xii et xiii).
- 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 (Fig. xiv).

- 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 (Fig. xv).
- k. Un joueur peut perdre le droit de passage si, après avoir frappé la balle, il dévie de la ligne exacte de la balle (Fig. xvi).

### **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.

### **Arrêt ou ralentissement sur la balle - Règle « Touche de Balle »**

- o. Le joueur avec la balle qui choisit de ralentir, de passer au pas ou de s'arrêter, et qui sera défié par un adversaire se plaçant devant lui licitement en défense sans contact ni obstruction, pourra alors effectuer une touche de balle dans n'importe quelle direction puis devra la laisser, accélérer avec elle ou la frapper fort (Fig. xvii). S'il la laisse à un autre joueur de son équipe, ce joueur, qu'il soit marqué ou non, doit immédiatement accélérer avec elle ou la frapper fort sans l'option d'une touche de balle. L'adversaire est considéré comme étant en défense sur le joueur en possession de la balle s'il se trouve devant lui de n'importe quel côté à moins de deux longueurs de cheval. Une pénalité 5a sera infligée pour tout contrevenant à cette règle (la règle 40 e sera appliquée si le défenseur fait une faute dans sa zone des 60y). En cas de faute répétée une pénalité plus sévère peut être infligée. Un joueur qui choisit de taper la balle sous le poney d'un joueur qui le défie commet une faute en allant au contact de ce dernier autrement que par un marquage légitime.

## 34. SUPPLEMENT

### MARQUAGE, EQUITATION DANGEREUSE, INTIMIDATION, ACCROCHAGE, MAUVAIS USAGE DE LA CRAVACHE DES EPERONS ET DU MAILLET, ATTITUDE BRUTALE OU GROSSIERE

(Voir Annexe F pour des exemples – Fig. xvii à xxv)

## 35. MARQUAGE, ÉQUITATION DANGEREUSE ET INTIMIDATION

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 (selle à selle) 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 pour un joueur ou son poney.
- b. Percuter un adversaire devant ou derrière la selle. (Fig. xviii)
- c. Pousser un adversaire dans le DdP d'un autre joueur à une distance dangereuse (Fig. xix).
- d. Marquer un adversaire déjà marqué par un autre membre de son équipe (prise en sandwich) (Fig. xx).
- 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 (pour arrêter le chronomètre s'il n'est pas encore arrêté) avant la frappe ou tentative de frappe de la balle et avertir ainsi le ou les 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 d'un joueur en train de taper la balle (Fig. xxi).
- h. Utiliser son poney 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 (Fig. xxii).  
Remarque : Ceci n'empêche pas un joueur de passer sur la balle lors d'un marquage légitime alors qu'un adversaire dribble ou n'a pas entamé la phase descendante d'un coup plein.
- i. Zigzaguer devant un poney au risque de le faire chuter.
- j. Passer très près devant ou derrière un poney de manière susceptible à faire trébucher l'un ou l'autre des poneys.
- 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.

### 36. ACCROCHAGE, MAUVAISE UTILISATION DU MAILLET ET PORT DE LA BALLE

**a. Accrochage.** Pour qu'un joueur puisse accrocher un maillet légitimement, les conditions suivantes doivent être réunies :

- (i) Son poney doit se trouver du même côté que la balle par rapport au poney du joueur qui joue la balle (Fig. xxiii), ou exactement derrière le poney du joueur accroché et son maillet ne doit être ni au-dessus, ni au-dessous du corps ou dans les jambes du poney d'un adversaire.
- (ii) La totalité du maillet du joueur accroché doit être au-dessous du niveau de son épaule.
- (iii) Son adversaire doit être en train de frapper la balle.
- (iv) Un joueur peut accrocher légitimement le maillet d'un adversaire même si celui-ci est marqué par un de ses co-équipiers.

**b. Mauvaise utilisation du maillet.** Un joueur ne peut tenir son maillet de sorte à interférer avec un autre joueur ou avec son poney ou utiliser son maillet d'une manière susceptible de mettre en danger un autre poney ou un joueur des manières suivantes :

- (i) En passant dessus, au travers ou sous l'une des parties du poney de son adversaire pour frapper la balle.
- (ii) En frappant dans ou à travers les jambes d'un poney.
- (iii) Un joueur qui conserve la balle en dribblant doit être pénalisé s'il est considéré qu'il a provoqué un danger en réalisant ensuite un mouvement complet.
- (iv) Réaliser un swing complet pour frapper la balle lors de la remise en jeu d'un arbitre ou dans une mêlée de sorte à créer un danger pour d'autres joueurs ou poneys.
- (v) Réaliser un swing complet sous l'encolure d'un poney de sorte à mettre en danger un autre joueur ou poney chevauchant au contact ou à hauteur.
- (vi) Faire des moulinets au dessus de sa tête pour appeler l'attention des arbitres, de son groom ou pour célébrer un but.
- (vii) Frapper la croupe de son poney avec la tête du maillet.

**c. Port de la balle.** Un joueur n'est pas autorisé à attraper, frapper ou lancer la balle avec autre chose que son maillet.

Il peut toutefois la bloquer avec toutes les parties de son corps, sauf avec une main ouverte. Il ne peut porter la balle intentionnellement. Si la balle se coince contre un joueur, son poney ou son équipement, de telle sorte qu'elle ne retombe pas immédiatement, l'arbitre doit siffler et procéder à une remise en jeu (Règle n°21) à l'endroit où la balle a été portée initialement.

### **37. ATTITUDE BRUTALE OU GROSSIÈRE**

Un joueur ne peut :

- a. Utiliser sa cravache que dans des circonstances exceptionnelles lorsque la balle est hors jeu ou morte.

En cas d'infraction, les arbitres doivent au minimum infliger une pénalité n°5 (b).

- b. Utiliser sa cravache ou ses éperons inutilement ou de façon excessive quel que soit le moment (voir annexe B paragraphe 3k).
- c. Frapper intentionnellement son propre poney avec son maillet quel que soit le moment.
- d. Frapper intentionnellement un autre joueur ou le poney d'un autre joueur avec son maillet, sa cravache ou le poing.
- e. Maltraiter son poney en tirant ou en le tapant inutilement au niveau de la bouche.
- f. Utiliser un langage ordurier ou insultant ou un geste de maltraitance susceptible de déshonorer l'esprit du jeu de polo.
- g. Saisir avec la main, frapper ou pousser de la tête, de la main, du bras ou du coude un autre joueur (voir également Règle n°35°).
- h. Frapper délibérément la balle alors qu'elle est en dehors du terrain ou après un coup de sifflet.  
Si une frappe est effectuée après qu'une faute a été sifflée, les arbitres doivent augmenter la sanction, si la frappe a été réalisée par un membre de l'équipe commettant la faute ou annuler la pénalité ou diminuer la sanction si la frappe a été réalisée par l'équipe subissant la faute.
- i. Frapper intentionnellement une balle pendant le jeu d'une manière susceptible de provoquer la blessure d'un spectateur ou d'un officiel ou d'endommager des biens.

### **PÉNALITÉS**

#### **38. FAUTES PERSONNELLES ET PÉNALITÉS TECHNIQUES**

Une faute personnelle implique un comportement antisportif comme, par exemple :

- (i) une attitude irrespectueuse envers les officiels,
- (ii) un différend avec l'arbitre ou un autre officiel,
- (iii) un langage ordurier ou agressif,

- (iv) Réclamer une faute verbalement ou avec le maillet, doit être sanctionné par une pénalité technique. Si une pénalité avait déjà été infligée, la sanction sera augmentée sauf si la pénalité initiale était une N°2 auquel cas l'arbitre lèvera son bras fera exécuter la pénalité normalement ; si la pénalité est transformée, le jeu reprendra par une pénalité N°5b les équipes ayant changé de côté. Si la pénalité est ratée, elle sera retentée et le jeu reprendra normalement. Si aucune pénalité n'avait été infligée initialement la sévérité de la sanction est laissée aux arbitres. Une pénalité N°1 ne peut pas être infligée pour une faute technique. Notez qu'une pénalité 10a ou b peut être infligée en plus des pénalités ci-dessus.

### 39. PÉNALITÉS - GÉNÉRALITÉS

Le choix de la pénalité infligée est laissé à la discrétion de l'arbitre, qui doit prendre en compte le danger éventuel en résultant, l'endroit où la faute s'est produite, la direction du jeu et la position des joueurs, ainsi que la fréquence de fautes similaires. Si les arbitres ne parviennent pas à trancher, ils doivent consulter le référé. Les arbitres peuvent reculer une pénalité par rapport à l'endroit où la faute a été commise, par exemple, si un défenseur a commis une faute dans ses propres 30y à proximité des planches, et si le goal n'est pas directement menacé, les arbitres peuvent infliger une Pénalité n°3 ou 4, selon les cas.

- a. Balle en jeu.** La balle est en jeu à l'instant où elle est frappée ou tentée de l'être si la frappe est manquée. Si le tireur frappe la balle avant que l'annonce « Jouez » n'ait été faite, la frappe doit être rejouée.
- b. Placer la balle.** Faire un monticule n'est pas autorisé : un seul joueur peut placer la balle et cela ne doit pas lui prendre plus de 15 secondes après lesquelles l'arbitre donnera l'ordre de jouer. Pour les pénalités N°5a et b, l'arbitre placera la balle avec précautions à l'endroit choisit pour la pénalité et donnera l'ordre de jouer. La balle ne peut pas être replacée, après l'annonce « Jouez ».
- c. Pas de voltes.** Une fois que l'arbitre a annoncé « Jouez », le tireur doit immédiatement commencer son approche de la balle. La balle doit être frappée ou tenter de l'être dès la première approche.
- d. Pas de retard.** Aucun joueur n'est autorisé à provoquer un retard inutile, ceci inclut une approche ou une volte excessivement longues. Remarque : en cas d'infraction aux règles°39 b, c et d, en première instance, une pénalité n°7 sera infligée, puis une plus sévère.
- e. Pénalités n°3, 4 et 6.** Le tireur doit avoir l'intention d'exécuter les Pénalités n° 3, 4 et 6 en une seule fois uniquement et il ne peut réaliser de frappe préliminaire pour lui-même ou pour un coéquipier. S'il frappe de façon incorrecte ou rate la balle, lui ou tout membre de son équipe ne pourra la reprendre que par un demi-coup. Pour l'armement de ce demi-coup, la tête du maillet ne pourra pas monter au dessus de l'épaule. Ils utiliseront ce coup jusqu'à ce qu'un adversaire est joué ou tenté de jouer la balle. Toutefois, le maillet d'un joueur pourra monter au dessus de son épaule s'il tente de stopper ou de dévier la balle sans pour cela effectuer un grand geste. Toute action considérée comme dangereuse sera pénalisée. Une pénalité N°5a sera infligée à l'équipe qui bénéficiait de la pénalité pour tout manquement à la règle ci-dessus.

- f. Derrière la balle.** Pour se trouver « derrière la balle », un joueur doit être derrière une ligne passant par la balle et parallèle à la ligne de fond.
- g. Mauvaise position d'un défenseur.** Si un joueur en défense s'aligne derrière la balle ou s'approche à moins de 30 yards (27 mètres) de la balle lorsqu'un joueur la frappe ou tente de la frapper, la pénalité sera augmentée.
- h. Mauvaise position d'un attaquant.** Si un membre de l'équipe qui frappe une pénalité est mal placé, une pénalité N°5 sera infligée à l'endroit où il se trouvait.
- i. À la fin de la période.** Des règles spécifiques s'appliquent pour les pénalités infligées après le premier coup de cloche d'une période. Voir Règle n°16a et c.
- j. Pas de contact.** Il ne doit pas y avoir de contact entre les adversaires avant que la balle ne soit en jeu, frapper ou tenter d'être frapper ou lancer par l'arbitre.

#### **40. PÉNALITES –SPECIFICITES**

##### **a. Pénalité n°1 – Goal accordé**

Si, de l'avis des arbitres, un joueur a commis une faute dangereuse ou délibérée à proximité du but afin d'éviter un goal, l'équipe ayant subi la faute se verra accorder un goal. Les arbitres doivent demander au juge de but d'agiter son drapeau pour signifier qu'un goal a été accordé. Le jeu reprend sur une remise en jeu par l'arbitre à 10 yards (9 mètres) du centre du but en direction des planches, l'équipe ayant commis la faute présentant son côté droit à la ligne de fond. Le chronomètre redémarre lorsque la balle quitte la main de l'arbitre. Les équipes ne changent pas de côté.

##### **b. Pénalité n°2 - De la Place – Depuis les 30 yards**

Si une faute a eu lieu dans les 30 yards à proximité des poteaux et une pénalité est accordée, alors les arbitres devront proposer au capitaine de l'équipe ayant subi la faute ceci :

- Soit : de la place. La balle placée à l'endroit de la faute et sera frappée en un ou plusieurs coups.

- Ou : 30 yards. La balle placée à 30 yards en face du centre des buts ne sera frappée qu'une seule fois.

Si la faute s'est produite au-delà de la ligne des 30 yards, il n'est pas possible de faire un « sur place ». Si une faute a lieu entre les 30 et les 60 yards, alors la pénalité de la place n'est pas une option.

(i) Pénalité de la place - Buts défendus.

- Le tireur peut frapper ou tenter de taper la balle plus d'une fois (voir Règle n°33p). Le reste de son équipe doit se trouver derrière la balle lorsqu'il la frappe ou tente de la frapper.

- L'équipe adverse doit se tenir derrière sa ligne de fond et à au moins 30 yards (27 mètres) de la balle jusqu'à la frappe ou la tentative de frappe. Elle ne peut se trouver entre les poteaux

de but ou derrière le but et ne peut pénétrer dans la zone de jeu à travers les buts lorsque la balle est mise en jeu ou ultérieurement durant cette phase de jeu.

(ii) Frappe depuis la ligne 30 yards (27 mètres) - Buts non défendus

- Le tireur ne peut frapper ou tenter de frapper la balle qu'une seule fois. Le reste de son équipe doit se trouver derrière la balle lorsqu'il la frappe ou tente de la frapper et ne peut pas intervenir pendant l'action.
- L'équipe adverse doit se tenir derrière sa ligne de fond, elle ne doit pas se trouver entre les poteaux de but ou derrière le but et doit laisser la balle s'arrêter. Elle n'a pas le droit d'intervenir pendant l'action et toute distraction intentionnelle ou non obligera à rejouer la pénalité si aucun goal n'a été marqué.
- Si la balle ne passe pas la ligne de fond ou de but ou si elle rebondi sur un poteau et reste sur le terrain, l'arbitre doit siffler ; l'équipe qui avait commis la faute procédera à une remise en jeu depuis l'endroit où se trouve la balle, comme pour une pénalité de la place. La balle peut être déplacée vers les planches ou la ligne latérale la plus proche si le poteau gêne l'exécution de la frappe.

Si un des membres de l'équipe qui reçoit la pénalité commet une faute gênant l'exécution de la pénalité, l'arbitre doit attendre de voir si un goal est marqué et, si tel est le cas, un goal doit être accordé, le juge de but doit agiter son drapeau et le jeu doit reprendre normalement avec une remise en jeu par l'arbitre à partir du centre ou comme autorisé par la Règle n°20c(ii). Si aucun goal n'a été marqué, l'arbitre doit alors siffler et ordonner que la pénalité soit rejouée.

**c. Pénalité n°3 – frappe des 40 yards (36 mètres) – buts défendus**

La balle est placée sur une croix à 40 yards du centre du but. L'option d'une frappe de la place où s'est produite la faute n'est pas proposée.

- (i) Le tireur doit avoir l'intention de marquer avec une seule frappe. Le reste de son équipe doit se trouver derrière la balle lorsqu'il la frappe ou tente de la frapper.
- (ii) L'équipe adverse doit se trouver derrière sa ligne de fond jusqu'à ce que le joueur frappe ou tente de frapper, action après laquelle ils ont le droit de jouer. Elle ne peut se trouver entre les poteaux de but ou derrière le but et ne peut pas pénétrer dans l'aire de jeu en passant entre les poteaux pendant l'action. Si un membre de l'équipe adverse commet une faute pendant le tir, l'arbitre doit lever un bras et attendre de voir si un goal est marqué :
  - Si la frappe allait passer entre les poteaux si elle n'avait pas été stoppée ou détournée par un maillet ou un poney, le but doit être accordé, le juge de but doit agiter son drapeau et le jeu redémarre normalement avec une remise en jeu par l'arbitre à partir du centre ou comme autorisé par la Règle n°20c(ii).
  - Si le tir de pénalité a raté ou aurait raté le but ou a été arrêté légitimement par un joueur mais qu'un autre joueur de son équipe a commis une faute, l'arbitre doit siffler et la pénalité doit être rejouée.

**d. Pénalité n°4 – frappe des 60 yards (54 mètres) – buts défendus**

La balle est placée sur la ligne des 60 yards (54 mètres) face au centre du but.

- (i) Le tireur doit avoir l'intention de marquer avec une seule frappe. L'équipe réalisant le tir peut se placer où elle veut.
- (ii) L'équipe adverse doit se tenir derrière la ligne des 30 yards (27 mètres) et ne peut jouer qu'une fois que le joueur a frappé ou tenter de frapper la balle.

**e. Pénalité n°5(a) – De la place à l'endroit de la faute (voir règle N° 39b)**

Il s'agit d'un coup franc à l'endroit où la faute a été commise, mais à au moins quatre yards (3,65 mètres) des planches ou des lignes latérales. Une pénalité n°5a ne sera pas consentie contre une équipe en défense entre sa propre ligne des 30 yards et des 60 yards, mais plutôt une pénalité n°2, 3 ou 4, suivant le cas.

- (i) L'équipe obtenant la pénalité peut se placer où elle le souhaite.
- (ii) L'équipe en défense doit se trouver au moins à 30 yards (27 mètres) de la balle et pas derrière celle-ci.

**f. Pénalité n°5(b) – frappe du centre du terrain (voir règle N° 39b)**

Il s'agit d'un coup franc depuis le centre du terrain.

- (i) L'équipe obtenant la pénalité peut se placer où elle le souhaite.
- (ii) L'équipe en défense doit se trouver au moins à 30 yards (27 mètres) de la balle et non derrière elle.

**g. Pénalité n°6 – (Sécurité 60) Corner – buts défendus**

Pénalité infligée lorsqu'un joueur frappe la balle au-delà de sa propre ligne de fond (Voir Règle n°25a) ou en cas de retard inutile imputable à l'équipe procédant à la remise en jeu (Règle n°24e). La balle est placée sur la ligne des 60 yards (54 mètres) face à l'endroit où la balle a traversé la ligne de fond, mais à moins de 40 yards (36,50 mètres) du centre du but.

- (i) Le tireur doit avoir l'intention de marquer avec une seule frappe. L'équipe réalisant le tir peut se placer où elle veut.
- (ii) L'équipe adverse doit se tenir derrière la ligne des 30 yards (27 mètres) et ne peut jouer qu'une fois que le joueur a frappé ou tenter de frapper la balle.

**h. Pénalité n°7 - Remise en jeu par l'arbitre**

Remise en jeu effectuée par l'arbitre de l'endroit où l'action a eu lieu (la faute à été commise) (Voir Règle n°21).

**i. Pénalité n°10 – Exclusion d'un joueur**

- (i) Pénalité n°10(a)

Un joueur est expulsé pour une période complète ou le reste d'une période, en plus de toute autre pénalité.

(ii) Pénalité n°10(b)

Un joueur est exclu pour le reste du match, en plus de toute autre pénalité. (Voir Règlement 4.3a(i))

Les arbitres doivent être d'accord avant d'exclure un joueur. Si tel n'est pas le cas, il est demandé au référé de prendre la décision. L'équipe à laquelle appartient le joueur exclu doit continuer avec seulement trois joueurs et tout joueur exclu doit retourner à son palenque. Les arbitres doivent indiquer clairement au(x) joueur(s) exclu(s) et au capitaine la pénalité infligée.

Remarque : Dans tous les cas où une Pénalité n°10a ou b a été infligée, un rapport doit être rempli par les arbitres.

#### **41. CARTON JAUNE**

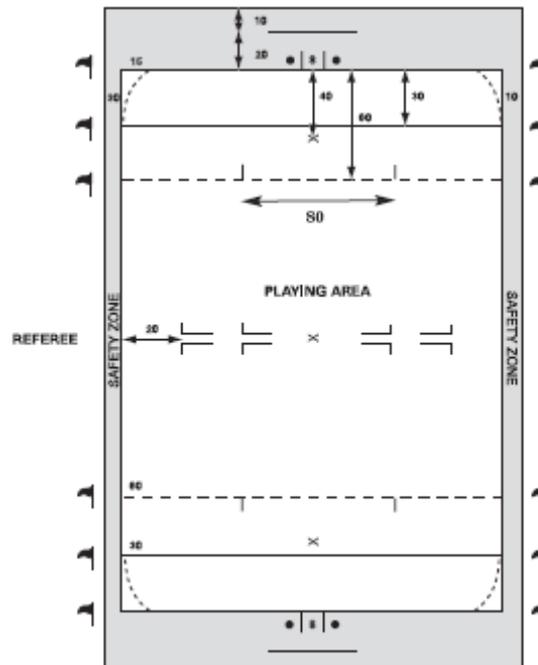
Cette règle s'applique à tous les matchs arbitrés par des arbitres professionnels ou fédéraux.

- a. Un carton jaune doit être infligé pour une faute grave ou une deuxième faute personnelle ou encore pour une faute dangereuse ou délibérée et il est toujours assorti d'une pénalité. Il vient, par conséquent, s'ajouter à toute pénalité de terrain ou technique infligée et est infligé comme toute autre faute. Par conséquent, sauf en cas de désaccord de l'autre arbitre, on considère qu'il est d'accord et aucune contestation ne peut être formulée lorsqu'un carton jaune est infligé.
  - (i) Un joueur qui se voit infliger deux pénalités techniques au cours d'un match (Règle n°38) se verra automatiquement infliger un carton jaune.
  - (ii) Un joueur qui reçoit deux cartons jaunes pendant un match sera automatiquement suspendu pour son prochain match de tournoi.
  - (iii) Un joueur qui reçoit trois cartons jaunes en un match sera exclu pour le reste du match et suspendu pour son prochain match de tournoi.
  - (iv) Un joueur qui cumule trois cartons jaunes sera automatiquement suspendu pour son prochain match de tournoi.
- b. Le prochain match de tournoi désigne le match suivant d'un niveau équivalent ou supérieur auquel le joueur concerné doit participer lorsque le dernier carton jaune lui a été infligé ou, en l'absence d'un tel match, le prochain match pour lequel le joueur concerné est engagé.
- c. Les cartons jaunes seront pris en compte si un joueur est désigné pour jouer en tant que remplaçant dans un match de tournoi pour lequel il n'était pas initialement engagé.
- d. Suite à la suspension d'un joueur, seuls deux cartons jaunes sont décomptés.
- e. Un rapport doit être établi et conservé par la FFP concernant l'ensemble des cartons jaunes infligés.

Tout carton jaune infligé au cours d'une saison ne sera pas reporté sur la saison suivante.

## ANNEXE A – SUGGESTION D'AMÉNAGEMENT DU TERRAIN DE JEU

Voir aussi règle n°11.



Cavités réservées aux buts élargis à 4 yards (3,65 mètres) de chaque poteau de but

Longueur : 300 yards (275 mètres) au maximum, 250 yards (230 mètres) au minimum.

Largeur : 200 yards (183 mètres) au maximum sans planches, 160 yards (145 mètres) au maximum avec planches.

Zone de sécurité : environ 10 yards (9 mètres) sur les côtés et environ 30 yards (27 mètres) aux extrémités.

Marquages : des lignes en pointillé ou pleines peuvent être utilisées sur tout le terrain. Les marques sur les planches ou les drapeaux (en dehors de la zone de sécurité) sont utiles comme repères pour les arbitres. Deux lignes courtes à angle droit de la ligne des 60 yards (54 mètres) doivent être tracées à 40 yards (36 mètres) du centre du but.

Une série de « T » à environ 2 pieds (61 cm) de chaque côté de la ligne médiane virtuelle doivent être tracés au centre de la zone de jeu. Un double « T », comme indiqué dans la figure, permet de séparer les équipes lors de la remise en jeu. Les lignes du « T » doivent être distantes de 2 pieds (61 cm). Une ligne d'une longueur d'environ 50 yards (45 mètres) doit être tracée aux extrémités à environ 20 yards (18 mètres) de la ligne de fond, comme indiqué dans la figure, derrière laquelle se trouve le juge de but.

Planches : les planches permettent de garder la balle en jeu, de rendre le terrain plus étroit et, ainsi, de mieux répartir le jeu sur tout le terrain. Les planches en bois de charpente traité ne doivent pas dépasser 11 pouces (30 cm) de hauteur et 1 pouce (2,54 cm) d'épaisseur. Une fixation métallique doit être insérée au milieu des planches pour les fixer au sol. Elles doivent être fixées aux extrémités par un système de tenons et mortaises ou par une plaque métallique. Si elle est endommagée, une planche doit être facilement remplaçable en cours de match. Un rail Arris de type triangulaire (4 x 2

pouces – 10 x 5 cm) peut être fixé à la base de la planche pour renvoyer la balle en jeu. Les planches peuvent dessiner une courbe de la ligne des 30 yards jusqu'à 15 yards (13,70 mètres) dans la ligne du fond. Les planches doivent être régulièrement contrôlées pour s'assurer qu'aucune pièce protubérante ne dépasse et que les plaques affleurent à la surface, et qu'aucune écharde ne risque de blesser les poneys.

## ANNEXE B – REMARQUES À L'ATTENTION DES OFFICIELS

1. **INTRODUCTION.** Les remarques suivantes ont pour objet d'expliquer quelques unes des tâches des référés, arbitres et autres officiels. Elles sont également destinées à éclaircir et à décrire plus en détail les Règles du jeu de Polo et les pénalités à infliger en cas d'infraction à ces règles. Ces remarques ne constituent pas une tentative d'interprétation de tous les incidents de jeu qui sont abordés dans les règles. Elles ne sont pas exhaustives et, en cas de conflit évident, les Règles du jeu de Polo prévalent.
2. **LE RÉFÉRÉ.** Les règles sont appliquées par un référé et deux arbitres à cheval, tel qu'indiqué à la règle n°7. Le référé a une grande responsabilité et doit disposer d'une expérience considérable en matière de polo, au moins correspondante au niveau du match qu'il arbitre. Il doit être placé dans une position élevée et isolée au centre du terrain, à partir de laquelle il peut le mieux observer la partie. Il doit faire connaître sa position aux arbitres avant le match. Il sera consulté en cas de désaccord entre les deux arbitres à propos d'une faute ou de la pénalité à appliquer. Ainsi, il doit être concentré pendant tout le match, car les décisions qu'il prendra auront des conséquences sur le résultat. S'il est en relation par radio avec les arbitres (voir ci-dessous), il doit les informer, préférablement pendant un arrêt de jeu, de toutes actions dangereuses hors de l'action et les inviter à prendre les décisions qui s'imposent. Il doit également éviter d'être distrait par des conversations avec ses voisins ou l'utilisation d'un téléphone mobile. Si un arbitre fait appel au référé, il doit d'abord lever la main et, si le référé confirme qu'il a vu et compris la phase de jeu, il fera connaître sa décision pour indiquer s'il y a faute ou non. S'il considère qu'une faute a bien eu lieu et qu'il est évident de désigner l'équipe qui a commis la faute, il doit alors lever la main au-dessus de la tête et montrer avec l'autre la direction dans laquelle la balle doit être frappée. Si, toutefois, il considère qu'aucune faute n'a été commise ou qu'il n'a pas vu l'incident parce que sa vision a été gênée, il doit se lever et faire le geste indiquant l'absence de faute en écartant les mains à l'horizontal et en les éloignant de son corps.
  - a. **Consultation.** Si le référé a un doute quelconque quant à la nature de la faute ou le quel sens elle doit être donnée, il doit faire le geste pour appeler les arbitres et descendre sur le terrain. Les arbitres doivent alors se diriger vers lui au petit galop pour consultation. Cette consultation doit se dérouler aussi rapidement que possible et à distance des joueurs et des spectateurs pour ne pas être entendue. Sinon, les arbitres peuvent souhaiter consulter le référé de leur propre chef, auquel cas ils doivent procéder comme indiqué ci-dessus. Il peut arriver que les arbitres soient d'accord pour reconnaître qu'une faute a été commise, mais soient en désaccord quant à la pénalité à infliger. Dans ce cas, ils indiquent les deux endroits possibles (par exemple le centre ou la ligne des 60 yards) et le référé montre l'endroit duquel la pénalité doit, à son avis, être tirée. Les arbitres et le référé doivent se rencontrer à la mi-temps.
  - b. **Radios.** Idéalement, le référé sera capable de communiquer par radio avec au moins un des arbitres pendant le match. Ceci fait gagner du temps et permet au référé et, à travers lui, au commentateur, de savoir ce qui se passe sur le terrain, par exemple, lorsqu'une pénalité technique est accordée ou que le jeu est interrompu en raison d'une blessure.
  - c. **Arbitre unique.** Il se peut que les conditions du tournoi stipulent qu'un seul arbitre officiera, auquel cas le référé doit agir comme second arbitre auquel l'arbitre à cheval peut faire appel le cas échéant. Dans certains cas, il est également possible de se passer du référé.

### 3. LES ARBITRES

- a. Généralités.** L'autorité des arbitres doit être absolue dans tous les domaines affectant la conduite du jeu immédiatement avant, immédiatement après et pendant toute la partie. Le polo est l'un des jeux les plus difficiles à arbitrer en raison de la complexité des règles, de la vitesse à laquelle il se joue et de la nécessité de prendre des décisions immédiates fondées sur l'évaluation de la vitesse, de l'angle et de la distance. Un bon arbitre doit, par conséquent, connaître les règles, se concentrer sur le jeu pendant toute la partie et être cohérent, clair et ferme dans ses jugements. De cette façon, il gagne le respect des joueurs et se rend la tâche plus facile. Il doit traiter les joueurs avec honnêteté et compréhension en étant prêt à désamorcer toute situation potentiellement explosive ; il doit avoir de l'autorité sans faire preuve d'autoritarisme. Les arbitres doivent faire de leur mieux pour que la partie soit fluide et réduire les temps morts, tout en sanctionnant les fautes et en maintenant un contrôle strict du jeu. Il n'est pas du ressort des capitaines des équipes de décider des temps morts, sauf en cas d'accord lors de matchs amicaux ou si l'une ou l'autre des équipes joue avec des poneys empruntés. Si les arbitres décident de l'interruption d'un match, en raison de mauvaises conditions climatiques rendant les conditions de jeu dangereuses, ils doivent consulter les deux capitaines d'équipe. Si la partie doit être interrompue, la responsabilité de reprendre le jeu, de le reprogrammer ou de conserver le score comme si le match était terminé (voir Annexe D, paragraphe 7) repose sur le Comité d'organisation du tournoi. (Voir aussi la règle n°5d et l'Annexe C paragraphe 11.)
- b. Sélection.** En règle générale, il y a deux arbitres, mais le Comité d'organisation du tournoi peut stipuler qu'un seul arbitre officiera. Il doit sélectionner les arbitres pour un match avec grand soin. De préférence, ceux qui ont un intérêt dans le résultat du match et ceux qui ont un parent qui joue ne doivent pas être désignés pour arbitrer. Les comités d'organisation doivent faire preuve de prudence lors de la sélection des arbitres en évitant autant que possible ceux qui ont déjà été contestés par certaines équipes. Il n'y a jamais suffisamment d'arbitres expérimentés à disposition, aussi il est fortement conseillé d'associer un arbitre expérimenté à un arbitre un peu moins expérimenté, au moins pour donner à ce dernier la possibilité d'apprendre. Un capitaine d'équipe peut informer le Comité d'organisation que son équipe n'est pas satisfaite d'un certain arbitre avant le tournoi, mais une fois que l'arbitre a été désigné, il ne peut en aucun cas faire appel pour remettre en cause cette désignation. Pour les matchs à enjeu les arbitres seront équipés de radios.
- c. Ligne de la balle et droit de passage.** Il est très important que les arbitres comprennent la signification du droit de passage tel que décrit en détail dans la règle n°32 b. Les arbitres doivent suivre le jeu de très près pour détecter la ligne de la balle chaque fois que la balle est frappée et, à partir de cela, ils doivent juger quel(s) joueur(s) a/ont le droit de passage. En règle générale, le joueur qui suit la ligne avec la balle côté droit a la priorité sur tous les autres. Un joueur chevauchant dans la direction où la balle se déplace, à un angle de sa ligne, a le droit de passage sur un joueur venant à sa rencontre à un angle, mais deux joueurs, l'un venant à la rencontre de la ligne exacte et l'autre la suivant, ont des droits identiques. Un joueur qui frappe la balle, puis dévie de sa ligne, rend sa priorité au droit de passage. Deux joueurs à la lutte, suivant ou venant à la rencontre de la balle, ont le droit de passage sur un joueur unique venant de l'une ou l'autre direction (règle du deux contre un). Un joueur jouant la balle à gauche ne peut réclamer le droit de passage, mais peut continuer à jouer la balle à gauche pour autant qu'il ne mette pas en danger un joueur qui peut légitimement jouer. Si un joueur freine sur le droit de passage, un adversaire peut entrer et prendre le droit de passage à condition que ce soit en toute sécurité pour lui. S'il le fait en toute sécurité, alors le joueur qui a ralenti sur le droit de passage ne peut pas accélérer pour percuter son adversaire par derrière. De même, un joueur ne peut aller vers

son adversaire avec un droit de passage de telle sorte qu'il l'oblige à ralentir brutalement pour éviter un mauvais marquage.

- d. **Couper la ligne, tourner avec la balle, obstruction et dribbling.** Les arbitres doivent particulièrement veiller à l'application de la règle n°33a qui concerne le croisement : c'est la règle fondamentale du jeu. Lorsqu'un joueur croise le droit de passage d'un autre joueur, les arbitres estiment le danger en termes de vitesse et de distance pour siffler ou non une faute. En partie ouverte, la décision est souvent assez facile à prendre, mais beaucoup plus difficile lorsqu'un joueur tourne avec la balle avec un adversaire le suivant de près.

Le joueur qui suit doit s'engager dans le jeu et ne peut être considéré comme s'étant engagé s'il freine, contrôle ou tourne en anticipant un back. Les arbitres doivent juger du niveau d'engagement et être prêts à pénaliser le joueur qui tourne avec la balle avant qu'une collision ne se produise. Un joueur ne peut pas bloquer l'avancée d'un adversaire ayant le droit de passage en se plaçant de telle façon que son adversaire ne puisse avancer. Toutefois, un joueur qui tape la balle sous le poney d'un adversaire et se place sur la nouvelle ligne en réclamant une faute doit lui-même être pénalisé. La règle n°33o stipule qu'un joueur qui choisit de s'arrêter ou de ralentir lorsqu'il est défié, mais n'est ni bloqué ni marqué, peut taper la balle une seule fois dans n'importe quelle direction, après quoi il doit la laisser, accélérer avec elle ou la frapper pour la dégager. Par ailleurs, s'il la laisse à un joueur qui suit, qu'il soit défié ou non, ce joueur doit alors immédiatement accélérer avec elle ou la frapper pour la dégager, il ne peut pas dribbler.

- e. **Préparation.** Un arbitre doit se présenter sur le terrain au moins dix minutes avant le début du match. Il doit avoir une apparence élégante, être habillé de blanc et porter des bottes et un casque. Il doit se présenter à l'officiel du club chargé des arbitres pour son match et recevoir un maillot d'arbitre, un sifflet et un ramasse balle. Il doit alors vérifier le poney qui lui a été affecté pour s'assurer qu'il est à la hauteur de la tâche et qu'il est entièrement harnaché pour le polo avec les sacs de balles (les bandages de queue sont optionnels). Il est extrêmement important que les arbitres montent des poneys fiables et en bonne condition physique. Il est préférable de ne pas affecter un poney en mauvaise condition ou inadapté, car l'arbitre ne pourra pas alors remplir ses devoirs et le poney risque d'être blessé. Le Polo Manager donne le top aux arbitres lorsque les équipes sont prêtes et que tous ses officiels, y compris le médecin et le vétérinaire, sont en place. Il doit également prévenir les arbitres si une parade est prévue avant le match. Si tel est le cas, il est préférable que les arbitres procèdent au tirage au sort avant de pénétrer sur le terrain. Les arbitres doivent alors adopter le protocole suivant :

- Pénétrer à cheval sur le terrain au moins deux minutes avant le début de leur match, avec les équipes si une parade est prévue.
- Utiliser leur sifflet pour vérifier leur efficacité et avertir les équipes.
- Vérifier les couleurs des équipes pour s'assurer qu'il existe un contraste suffisant. En principe, le Polo Manager doit déjà l'avoir vérifié, mais les arbitres ont le dernier mot.
- Vérifier la présence du référé et l'endroit où il est installé.
- Vérifier l'emplacement de l'assistance médicale.
- Vérifier que le chronométreur et le marqueur sont prêts.
- Vérifier le tableau d'affichage du score et s'assurer que toute différence de handicap a été correctement créditée.

- Décider de quel côté et de quelle ligne de fond chaque arbitre sera chargé. Ils peuvent interchangé de côté et de ligne à la mi-temps si le soleil est gênant.
- Établir quels sont les deux capitaines d'équipe, les appeler et décider par tirage au sort du côté de terrain.

Le capitaine de l'équipe visiteuse est en général celui qui fait l'annonce. Il faut également demander à ce moment-là aux capitaines s'ils sont d'accord avec le score affiché. Une fois la balle mise en jeu, il n'est pas possible de le rectifier.

- Soyez prêt à pénaliser tout joueur qui cravache son poney avant que la balle ne soit mise en jeu.
- Les arbitres doivent maintenant être prêts à mettre la balle en jeu. Toutefois, en cas de retard d'un arbitre, la question doit être posée par le Polo Manager aux capitaines des équipes, s'ils acceptent que la partie commence avec un seul arbitre.

**f. Travail d'équipe.** Les arbitres forment une équipe et doivent travailler ensemble. L'arbitre le plus expérimenté de la paire doit faire de son mieux pour amener son partenaire avec lui et l'encourager à prendre ses propres décisions. Si l'arbitre le plus expérimenté prend de son propre chef une décision à propos d'une faute sans consulter son partenaire, il risque de saper la position de celui-ci auprès des équipes. Les arbitres ont inévitablement des désaccords, mais ils doivent être conscients que, s'ils s'en remettent trop souvent au référé, cela ralentit inévitablement le jeu et contribue, comme dans l'exemple ci-dessus, à saper leur autorité. Les arbitres, après discussion, sont parfaitement habilités à remettre la balle en jeu sans s'en remettre au référé.

**g. Placement des arbitres.** Après avoir décidé, avant le début du match, le côté et la ligne de fond que chacun couvrirait, les arbitres doivent essayer de se compléter afin de couvrir l'ensemble du terrain, de la même façon qu'une paire de joueurs lors d'un match de double en tennis. Le placement correct est un arbitre suivant le jeu sur la ligne de la balle et le second placé à hauteur et parallèle au jeu. Quelle que soit la position d'un arbitre sur le terrain, il ne doit pas hésiter à siffler s'il voit une faute, car son partenaire peut avoir été caché ou en train de tourner. Il est surtout impératif que les arbitres suivent de près le jeu pour prendre rapidement les bonnes décisions et garder le contrôle. Toutefois, les arbitres doivent essayer de rester en dehors du jeu, sur le côté ou derrière. Si la balle touche le poney d'un arbitre, la partie continue.

**h. Interruption de la partie.** Le coup de sifflet doit être décisif et puissant pour interrompre la partie et le chronomètre. L'arbitre doit avoir le sifflet à la bouche ou à la main pour pouvoir s'en servir instantanément. Si la décision de siffler est retardée, le moment passe et la faute risque de ne pas être sanctionnée ou, si le coup de sifflet est tardif, la décision peut provoquer confusion et perte de confiance.

- (i) Les arbitres ne doivent jamais oublier que le chronométreur agit en fonction des coups de sifflets et que le coup de sifflet doit être puissant, car sinon il peut ne pas l'entendre, particulièrement en cas de vent fort ou de bruits de fond. De façon générale, un coup de sifflet ne doit pas être donné quand la balle franchit les planches, la ligne de fond lorsqu'elle est frappée par un attaquant ou lorsqu'un goal est marqué. L'arbitre, surtout s'il est seul, peut cependant siffler pour arrêter le chronomètre après une période de temps convenable pour lui permettre de se replacer pour une remise en jeu.
- (ii) Lorsque l'arbitre A siffle, il doit rapidement vérifier que l'arbitre B est d'accord avec la faute et la pénalité proposée. Pour ce faire, il faut montrer ou utiliser tout autre signal préétabli. Une discussion entre les arbitres ne doit avoir lieu qu'en cas de désaccord pour réduire au

minimum tout retard. Si une décision ne peut toujours pas être prise, ils doivent alors en appeler au référé en levant la main et en se dirigeant vers lui au petit galop. Cette procédure peut être court-circuitée par l'arbitre B s'il estime que l'arbitre A a pris une mauvaise décision, en levant la main pour obtenir une décision de la part du référé. D'une manière générale, rien ne sape davantage l'autorité des arbitres et n'entrave la fluidité et le plaisir du match que les retards provoqués par des consultations excessives entre les arbitres et le référé. Une action décisive, immédiate et ferme doit être préférée aux hésitations et aux consultations qui aboutissent le plus souvent à une remise en jeu.

- (iii) Une fois qu'ils ont décidé du côté où a eu lieu la faute, les arbitres doivent ensuite décider de la pénalité à appliquer. Ce faisant, ils doivent se souvenir que l'équipe qui défend la pénalité, c'est-à-dire celle qui a commis la faute, a l'occasion de se regrouper et de se placer le mieux possible pour défendre. Ainsi, la pénalité doit compter en étant avancée dans le terrain si c'est l'équipe qui défendait qui a commis la faute et, a minima, doit prendre la forme d'une frappe depuis l'endroit où la faute a été commise si c'est l'équipe qui attaquait qui a commis la faute. Après s'être mis d'accord sur la pénalité à infliger, l'arbitre A doit annoncer « Croisement contre le rouge, coup franc depuis l'endroit de la faute » et se diriger sans attendre au petit galop vers l'endroit où la faute a été commise, lâcher la balle et reprendre sa place.
  - (iv) Si le référé signale « Pas de faute », alors l'arbitre doit remettre en jeu la balle à l'endroit où elle se trouvait lorsque le coup de sifflet a retenti vers les planches ou la ligne de touche la plus proche. (Règle n°27b).
  - (v) Les arbitres doivent utiliser la règle de l'avantage (règle n°26a) avec retenue, car l'équipe victime de la faute préfère souvent jouer une pénalité plutôt que de voir le jeu se poursuivre. Celle-ci ne doit pas être utilisée si la faute est délibérée ou dangereuse.
  - (vi) Si un joueur est handicapé par une faute, tout doit être fait pour lui trouver un remplaçant qualifié. Parfois, cela peut ne pas être possible, auquel cas les arbitres, après consultation avec le référé et le capitaine de l'équipe victime de la faute, peuvent décider de faire sortir un joueur de l'équipe qui a commis la faute (voir règle n°29b(ii)).
  - (vii) Si un joueur demande l'interruption du jeu, quelle qu'en soit la raison, mais généralement pour un poney boiteux ou blessé et que les arbitres sont convaincus que cette demande est légitime, alors tous les joueurs peuvent changer de poney. S'ils ne sont pas convaincus, alors ce joueur uniquement et les membres de l'autre équipe peuvent changer mais le jeu reprendra dès que le joueur qui a fait la demande aura quitté le terrain. (Voir règle n°30c). Il faut noter que le jeu n'est pas interrompu pour tout harnachement perdu ou cassé qui, de l'avis des arbitres, ne constitue pas un danger. (Règle n°26b).
- i. **Réclamer une faute.** La règle n°1b(v) stipule que « un joueur ne peut réclamer une faute de quelque façon que ce soit ». Il s'agit-là probablement de la règle la plus souvent ignorée et celle pour laquelle les arbitres doivent user d'un certain discernement. Si un joueur voit un adversaire sur le point de commettre une faute risquant de mettre en danger son poney ou lui-même, sa réaction instinctive est de lever son maillet et parfois de faire entendre sa voix comme avertissement. Cela veut dire qu'il est plus motivé par la protection de son intégrité physique que par la volonté de frapper la balle et, entre autres, il émet un signal à l'attention des arbitres indiquant qu'il pense qu'une faute est sur le point d'être commise. Les arbitres doivent être conscients que réclamer une faute avec le maillet ou de la voix constitue une faute et par conséquent, en conditions normales, il doit être pénalisé. Toute forme d'agitation frénétique du maillet en l'air (mouvements d'hélicoptère) doit toujours être considérée comme une faute, car

cela constitue un danger pour les autres joueurs et leurs poneys. Parfois, les arbitres peuvent désamorcer une situation potentiellement explosive en expliquant calmement pourquoi la faute a été sifflée. Ils ne doivent, en aucun cas, pendant ou après une partie, se lancer dans une discussion avec les capitaines ou tout autre joueur portant sur leur conduite pendant la partie.

j. **Rapports.**

Il est demandé aux arbitres de remplir un Rapport (règle n°6) pour toute irrégularité ou incidents de conduite incorrecte et de soumettre celui-ci au Comité d'organisation du tournoi immédiatement après la partie. Le Comité d'organisation du tournoi prendra toutes les mesures qu'il jugera nécessaires et transmettra le rapport au juge-arbitre ou à la commission compétente de la FFP, suivant le cas.

- k. **Bien-être des poneys.** Les arbitres sont responsables de la santé des poneys pendant la partie ; ils doivent en particulier vérifier la longueur et l'aptitude à l'usage des cravaches, la longueur et la forme des éperons. Un poney montrant des signes de détresse ou avec du sang dans la bouche ou sur les flancs doit être exclu. Un joueur ne doit cravacher son poney que dans des circonstances exceptionnelles, par exemple si son poney donne des coups de sabot à un autre, alors que la balle est morte. Au cours de la partie, un joueur doit être pénalisé s'il frappe son poney avec force c'est-à-dire avec une telle force que l'on entend le bruit sur tout le terrain, ou s'il utilise constamment sa cravache (Voir règle n°37b). Voir le paragraphe 5 portant sur les devoirs du Responsable de la santé des poneys du club.

l. **Remise en jeu par l'arbitre.** (Voir règle n°21).

- (i) **Généralités.** L'arbitre A, qui doit remettre la balle en jeu, doit s'assurer que les équipes sont alignées sur un T ou l'équivalent avec les joueurs les plus proches à au moins 5 yards (4,57 mètres) de lui et avec un écart distinct séparant les deux équipes, qui doivent rester à l'arrêt. Aucun contact n'est admis entre des joueurs d'équipes adverses avant la remise en jeu de la balle. L'arbitre B se tient à environ 40 yards (36 mètres) en arrière de la remise en jeu, prêt à se déplacer parallèlement et à hauteur du jeu. La balle doit être remise en jeu avec force et par en-dessous de sorte à ce qu'elle reste basse afin d'empêcher les joueurs de la frapper avec violence dans l'alignement. Toute forme de jeu brutale et dangereuse doit être immédiatement pénalisée, mais les arbitres ne doivent pas pénaliser les joueurs qui se mettent en travers avant que le droit de passage ait été clairement établi au moment où la balle quitte l'alignement. L'arbitre A prend la position d'arbitre suivant le jeu.
- (ii) **Centre.** Utilisé lors du coup d'envoi ou de la reprise de la partie après qu'un goal a été marqué ou que les poteaux de but ont été élargis. Lorsqu'un but a été marqué, l'arbitre A doit se replacer au centre comme si il arrivait de la ligne de fond, laissant ainsi suffisamment de temps aux équipes pour reprendre leur position avant la remise en jeu de la balle. Si, par inadvertance, les arbitres laissent les équipes s'aligner du mauvais côté, il n'y a pas de rectification immédiate, mais si, à la fin de la période, aucun autre goal n'a été marqué, alors les équipes changent de côté et le jeu reprend dans une position correspondante dans l'autre moitié de terrain.
- (iii) **Planches.** Utilisées lorsque la balle est frappée au-dessus des planches ou des lignes de touche. L'arbitre A se tient dans le terrain à au moins 5 yards des planches avec les équipes alignées et séparées à au moins 5 yards (4,9 mètres) de lui jusqu'à la mise en jeu de la balle. Ensuite, il faut procéder comme ci-dessus.

- (iv) **En direction des planches.** Utilisées pour redémarrer la partie à un endroit si une pénalité n°7 a été accordée, une faute a été annulée, la balle est enterrée ou endommagée, après un accident ou un incident qui a entraîné l'interruption de la partie, un retard inutile dans l'exécution d'une pénalité ou comme le second élément de la pénalité n°1. Procéder comme depuis le centre.
- m. **Remise en jeu par le joueur.** L'arbitre A, du côté duquel la balle a été frappée au delà de la ligne de fond, doit se tenir derrière la balle, mais en-dehors du but de façon à pouvoir voir la ligne exacte et avoir une vue dégagée d'un joueur adverse venant à la rencontre. Il devient alors l'arbitre suivant le jeu. Lorsqu'il estime que les deux équipes sont en position, et qu'aucun retard inutile n'est survenu, il doit annoncer « Jouer ». L'arbitre B doit garder un œil sur la ligne des 30 yards (27 mètres) pour vérifier que l'équipe adverse ne franchit pas la ligne avant que la balle soit frappée ou tentée de l'être. L'arbitre B doit être dans la position parallèle au jeu et doit remonter le terrain pour rester à hauteur du jeu. En cas de retard inutile provoqué par l'équipe effectuant la remise en jeu, une pénalité n°6 est infligée. Si l'équipe adverse provoque un retard inutile, la frappe est avancée à la ligne des 30 yards (27 mètres).
- n. **Accident ou blessure d'un joueur ou un poney (règles 29 et 30).** Les arbitres doivent faire tout ce qu'ils peuvent pour prévenir les accidents et les blessures des joueurs et des poneys. Par exemple si un joueur a une attitude dangereuse pour lui-même ou les autres joueurs, les arbitres doivent l'avertir, le pénaliser et si nécessaire l'exclure. Les actions dangereuses potentielles sont : l'utilisation dangereuse du maillet dans les regroupements, zigzaguer devant un joueur, ralentir devant la balle et enfin frapper fort dans la balle vers un groupe de joueurs. De même un poney hors de contrôle ou dont le harnachement pourrait blesser un joueur ou un autre poney doit être exclu. Si un accident survient alors les arbitres doivent prendre les choses en main. Si un joueur est blessé, les arbitres arrêtent le jeu et appellent l'assistance médicale en agitant au-dessus de leur tête leur ramasse balle. Ils doivent maintenir les joueurs et autres personnes à l'écart du service médical et de ceux qui les aident. Ils doivent consulter le capitaine de l'équipe du blessé pour évoquer l'éventualité d'un remplacement, et tenir le commentateur informé des événements. (Voir annexe C paragraphe 2, remplacement dans un match de haut niveau ou médiatisé). En tenant compte que le plus important ce sont les soins à apporter au joueur ou au poney, les arbitres doivent faire le nécessaire pour que le match redémarre le plus vite possible. Ils doivent demander l'accord de l'équipe médicale avant de laisser un joueur qui aurait pu subir une commotion reprendre le jeu. Si aucun médecin n'est présent, cette responsabilité incombera aux arbitres. Si un poney tombe ou semble boiteux les arbitres doivent le faire trotter. S'il boite il doit être évacué du terrain en douceur. En cas de blessure grave d'un poney, ou si celui-ci reste au sol, les arbitres demandent aux joueurs de bloquer autant que possible la vue du public. Si un vétérinaire est présent, il prendra les affaires en main, si non les arbitres avec les joueurs feront écran et veilleront à ce que le poney soit évacué aussi discrètement que possible. Ils devront maintenir le commentateur informé.
- o. **Pénalités.** Il existe dix pénalités spécifiques que les arbitres peuvent utiliser pour sanctionner les joueurs en cas de manquement aux règles. Ils doivent connaître le numéro et le nom des pénalités, mais dans tous les cas, au moins leur nom. La majorité des pénalités utilisées couramment implique une frappe donnée à l'équipe victime de la faute, mais les arbitres peuvent procéder à une remise en jeu si une pénalité est jouée de façon incorrecte ou après l'expulsion d'un poney ou d'un joueur. Les arbitres doivent s'assurer que toute pénalité accordée correspond à la faute commise, en prenant en compte le sens du jeu, la gravité, l'endroit du terrain où elle a

eu lieu et la fréquence. Ils doivent être cohérents dans l'échelle des sanctions, tout en faisant preuve de la même neutralité vis-à-vis des deux équipes dans le cadre des paramètres ci-dessus. La règle n°39 couvre la méthode d'exécution correcte des pénalités. En résumé, fabriquer un monticule n'est pas autorisée et un seul joueur peut placer la balle, sous réserve que cela ne prenne pas plus de 15 secondes. Si la balle roule dans un trou, elle peut être replacée une fois, mais pas après l'annonce « Jouer ». Le tireur n'a pas le droit de décrire une volte une fois que l'arbitre a crié « Jouer ». Tout manquement est pénalisé par une remise en jeu par l'arbitre à l'endroit (pénalité 7) où la pénalité aurait dû être tirée. La balle est en jeu à l'instant où elle est frappée ou tentée de l'être. Au moment de tirer une pénalité 3, 4 ou 6, le tireur doit montrer son intention de frapper la balle d'un seul coup dans le but. Si la balle n'atteint pas la ligne de fond ou la ligne de but, alors le jeu se poursuit normalement, sauf que pendant cette phase de jeu le tireur ou ses coéquipiers peuvent uniquement frapper la balle d'un demi-coup (la tête du maillet restant en dessous de l'épaule du frappeur). Tout manquement est pénalisé par un coup franc à l'endroit où la pénalité est tirée. Pour les pénalités N°5a et b, l'arbitre place correctement la balle. Le frappeur ou un de ses coéquipiers ne peuvent pas replacer la balle. Pour en savoir plus sur les règles régissant l'exécution des autres pénalités, voir ci-dessous.

- (i) **Pénalité 1 (Faute dangereuse ou délibérée pour sauver un goal).** Les arbitres, ayant accordé une pénalité n°1, devront demander au juge de but d'agiter son drapeau pour signifier qu'un goal a été marqué.

Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'arbitre à 10 yards (9 mètres) du centre du but de l'équipe qui a commis la faute en direction des planches, son côté droit étant le plus près de la ligne de fond. Les équipes ne changent pas de côté.

- (ii) **Pénalité n°2 (Frappe à l'endroit de la faute, ou à 30 yards (27 mètres)).** Si le capitaine de l'équipe victime de la faute choisit de prendre la frappe de la place, alors l'arbitre A place la balle à l'endroit où la faute a eu lieu et se place derrière le tireur qui peut taper la balle autant de fois qu'il le souhaite. L'arbitre B doit, pendant ce temps, se placer à 30 yards (27 mètres) de la balle, parallèlement à la ligne de fond pour s'assurer que les joueurs en défense sont correctement positionnés à 30 yards (27 mètres) de la balle derrière la ligne de fond. Ils ne peuvent pas rester derrière la ligne de fond entre les poteaux. Ils peuvent jouer dès que la balle est frappée ou tentée de l'être, aussi les arbitres doivent-ils être vigilants pour vérifier qu'aucun défenseur n'avance avant que la balle ne soit frappée ou tentée de l'être, ni ne pénètre dans la surface de jeu en passant entre les poteaux. Si tel est le cas, l'arbitre B doit lever la main et procéder comme indiqué dans la règle n°40b(ii).

Si le capitaine de l'équipe choisit de prendre la frappe sur la ligne des 30 yards (27 mètres) ou que la faute a eu lieu en-dehors de la ligne des 30 yards et qu'une pénalité n°2 a été accordée, l'arbitre A place la balle sur la ligne en face du centre du but. L'arbitre B se place derrière un poteau de but avec le juge de but placé derrière l'autre. Le tireur n'a droit qu'à une seule frappe et ne peut pas décrire de volte. L'équipe en défense ne joue pas. Si la balle ne dépasse pas la ligne de fond ou la ligne de but à la première frappe, alors l'arbitre A siffle et accorde un coup franc à l'équipe en défense à l'endroit où la balle s'est arrêtée ; la balle sera déplacée vers l'extérieur si un poteau de but interfère avec l'approche.

- (iii) **Pénalité n°3 (Frappe des 40 yards).** L'arbitre A dépose la balle sur la croix à 40 yards (36 mètres) du centre du but. L'option d'une pénalité de la place n'est pas proposée. Le tireur n'a droit qu'à une seule frappe, après l'ordre de jouer, le frappeur ne peut plus faire de volte. Tous les défenseurs doivent se tenir derrière la ligne de fond et pas entre les poteaux. L'arbitre B se place sur la ligne de fond à environ 30 yards (27 mètres) du poteau de but gauche dans la zone de jeu pour vérifier qu'aucun joueur ne franchit la ligne de fond avant

que la balle soit frappée ou tentée de l'être et qu'aucun défenseur ne pénètre dans la zone de jeu à travers le but lors de cette phase de jeu. En cas de faute d'un défenseur, procéder comme décrit dans la règle n°40b. Le juge de but se place derrière le but, au centre, mais bien en arrière.

(iv) **Pénalité n°4 (Frappe des 60 yards).** L'arbitre A dépose la balle sur la ligne des 60 yards (54 mètres) en face du milieu du but et prend position derrière le tireur. Les joueurs en défense doivent se trouver derrière la ligne des 30 yards (27 mètres). L'arbitre B se tient derrière le poteau de gauche par rapport à la ligne de fond et le juge de but au niveau du poteau droit. Le tireur n'a droit qu'à une seule frappe et ne peut pas décrire de volte. Les arbitres doivent suivre attentivement la trajectoire de la balle, car de nombreuses contestations viennent du fait de savoir si la balle est bien passée entre les lignes internes des poteaux et leur projection verticale vers le haut. En cas de contestation, leur décision, et non celle du juge de but, est définitive, mais ils doivent accorder le bénéfice du doute à l'équipe qui défend. Ils doivent rester vigilant pour pénaliser un mouvement complet après une frappe initiale manquée (règle n°39e).

(v) **Pénalité n°5a (Frappe à l'endroit de la faute).** L'arbitre A place la balle correctement à l'endroit où la faute s'est produite.

L'arbitre B se place vers l'avant pour s'assurer qu'aucun des joueurs de l'équipe en défense ne se trouve à moins de 30 yards (27 mètres) de la balle ou derrière elle. Une pénalité n°5a ne doit pas être infligée à une équipe en défense entre sa propre ligne des 60 yards (54 mètres) et celle des 30 yards. Les arbitres doivent attribuer une pénalité n°2, 3 ou 4, selon les cas, en tenant compte de l'endroit où la faute s'est produite, la gravité de la faute et la probabilité qu'un goal aurait été marqué si l'attaquant n'avait pas subi la faute. Aucune règle ne prévoit que la balle ne peut pas être reculée pour une pénalité.

(vi) **Pénalité n°5b (Frappe du centre du terrain).** L'arbitre A place la balle correctement sur la ligne médiane en face du centre du but. L'arbitre B agit de la même manière que pour la pénalité n°5a.

(vii) **Pénalité n°6 (Buts défendus - Corner).** Cette pénalité est accordée si un défenseur frappe la balle au-dessus de sa propre ligne de fond (règle n°25) soit directement, soit si après sa frappe, elle rebondi sur son cheval, les planches ou un poteau. Si, toutefois, elle frappe un autre joueur ou un arbitre avant de passer la ligne, c'est une remise en jeu. L'arbitre A place la balle sur la ligne des 60 yards (54 mètres) en face de l'endroit où elle est sortie sur la ligne de fond, mais pas à plus de 40 yards (36 mètres) du centre. L'arbitre B se place derrière le poteau de gauche en ligne avec la balle, le juge de but se place de la même façon derrière le poteau de droite. Aucun des joueurs en défense ne doit se trouver devant la ligne des 30 yards (27 mètres). L'équipe attaquante peut se placer où bon lui semble. Cette pénalité peut être infligée à une équipe qui prend volontairement un temps trop important pour effectuer une remise en jeu depuis la ligne de fond. (règle n°24e).

(viii) **Pénalité n°7 (Remise en jeu par l'arbitre).** L'arbitre peut accorder une pénalité n°7 pour l'exécution incorrecte d'une pénalité depuis l'endroit où la pénalité aurait du être tirée. Il peut également accorder une pénalité n°7 pour retard inutile ou pour toute autre faute qui pénaliserait trop sévèrement l'équipe à l'encontre de laquelle elle a été sifflée.

- (ix) **Pénalité n°10 (a) Joueur exclu pour le reste de la période.** L'arbitre peut expulser un joueur pour une période ou le reste d'une période, en plus de toute autre pénalité, pour faute ou conduite préjudiciable au jeu (règle n°38). Le joueur exclu doit immédiatement retourner à son palenque et la partie se poursuit avec trois joueurs dans l'équipe sanctionnée. Avant d'exclure un joueur, les arbitres doivent être d'accord. Si tel n'est pas le cas, le référé doit prendre la décision. Les arbitres doivent indiquer clairement au joueur exclu et à son capitaine qu'ils ont été sanctionnés par une pénalité n°10(a) ou 10(b), notamment dans la dernière période. Les arbitres doivent rédiger un rapport à la fin du match et le remettre au Polo Manager du club hôte. Tout changement doit s'effectuer conformément à la règle n°2k.
- (x) **Pénalité n°10 (b)** (Joueur exclu pour le reste du match). Les arbitres peuvent exclure un joueur pour le reste du match pour une faute similaire, mais plus grave, que la pénalité n°10(a). Les mêmes restrictions s'appliquent.

#### 4. RESPONSABLE DE LA SANTE DES PONEYS

Chaque club doit désigner un responsable de la santé des poneys pour superviser l'état de tous les poneys appartenant aux membres du club, ainsi que les poneys venant pour les matches. Toutefois, la responsabilité relève, en dernier ressort, du propriétaire (voir l'Annexe B 5.1 du Règlement). Les responsables de la santé des poneys de club doivent participer à l'assemblée générale annuelle de la FFP portant sur la santé qui se tient en début d'année. Pendant les matches, ils doivent contrôler les palenques pour s'assurer que les directives de la FFP sont appliquées. Il doit prendre connaissance des règles de la FFP faisant référence à la santé des poneys de Polo Annexe B et règles 3 et 4. Bien que les arbitres soient responsables de la santé des poneys pendant un match, les responsables de santé doivent néanmoins noter tout abus de la part des joueurs et transmettre l'information au Comité d'organisation du tournoi si les arbitres ne réagissent pas. Un rapport (voir règle n°6) peut être établi et envoyé au président de la Commission Médicale de la FFP. Pendant l'intersaison, ils ont également la responsabilité de surveiller l'hivernage des poneys dans leur secteur.

Ils doivent être en contact étroit avec le cabinet vétérinaire désigné du club pour s'assurer que, pendant les matches, les moyens décrits à la règle n°4b sont en place. Ils doivent s'assurer qu'une ambulance pour chevaux est en attente lors de chaque match et que l'équipe qui en assure le fonctionnement connait les procédures (règle n°4p) et finalement, si le pire se produit, ils doivent maîtriser le paragraphe 7 de l'Annexe B du Règlement (Abattage de poney). Outre un treuil et des écrans, l'ambulance pour chevaux doit contenir des cordes, un tapis de chargement, un licol de rechange, une bâche, un seau de sable et un couteau pour couper la sellerie.

#### 5. CHRONOMETREUR ET MARQUEUR.

- a. **Généralités.** La règle n°9 stipule : « Un chronométrateur/marqueur, désigné ci-après par l'expression « le chronométrateur », doit être présent à tous les matches, accompagné d'un marqueur assistant qui s'occupe du panneau d'affichage ». Dans de nombreux cas, le chronométrateur et le marqueur sont une seule et unique personne.
- b. **Chronométrateur.** Le chronométrateur doit parfaitement connaître les règles n°14 à 31 qui définissent ses responsabilités.

- (i) **Chronomètres.** Le chronométrateur doit disposer d'un chronomètre adapté au polo, qui peut être arrêté et démarré à volonté. Ce chronomètre contrôle le temps, la pendule du tableau d'affichage étant uniquement indicative. Il utilise également un chronomètre manuel standard comme dispositif de secours et pour chronométrer les 5 secondes de jeu supplémentaires (voir ci-dessous).
- (ii) **Cloche des cinq minutes.** Le chronométrateur fait sonner la cloche cinq minutes avant l'heure annoncée pour le début du match, pour prévenir les équipes et les officiels. Si les joueurs ne réagissent pas, il peut lui être demandé de faire sonner la cloche de nouveau pour que le match puisse débuter. Il ne doit pas démarrer le chronomètre avant le début effectif du match.
- (iii) **Arrêt du chronomètre.** La période de temps pendant laquelle une pénalité est accordée ou celle nécessaire à traiter un accident n'est pas comptabilisée dans le temps de jeu de 7 minutes. Le fait que le temps ne doit pas être comptabilisé (le chronomètre doit être arrêté) est indiqué par l'arbitre qui donne un coup de sifflet bref et puissant.
- (iv) **Déclenchement du chronomètre.** Le chronomètre doit redémarrer lorsque la balle est frappée ou tentée de l'être après que l'arbitre est annoncé « Jouer ». Il peut arriver que les arbitres sifflent une faute au moment où un but est marqué.  
Si le goal est accordé, ils demandent au juge de but d'agiter son drapeau et, à ce moment, le chronomètre doit être redémarré. Toutefois, si l'arbitre siffle une deuxième fois, cela signifie qu'une pénalité a été accordée, auquel cas le chronomètre ne doit pas être redémarré avant que la pénalité soit tirée. Si une pénalité n°1 est accordée, le chronomètre est redémarré au moment où la balle quitte la main de l'arbitre pour la remise en jeu.
- (v) **Faire retentir la cloche.** Le chronométrateur doit faire retentir la cloche lorsque les 7 minutes de jeu se sont écoulées, puis de nouveau 30 secondes plus tard si le jeu n'est pas déjà interrompu. Il faut faire très attention que le premier coup de la cloche coïncide exactement avec la fin des 7 minutes et des 7 minutes et 30 secondes car la balle peut franchir la ligne de but juste avant le premier coup de la cloche, auquel cas le goal doit être accordé, ou juste après et dans ce cas le goal doit être refusé. La responsabilité du chronométrateur dans cette phase est, par conséquent, très importante.
- (vi) **Intervalles.** Entre chaque période, un intervalle de 3 minutes est accordé. Tous les matchs incluent une mi-temps de 5 minutes. Dans un match de 5 périodes, cette mi-temps a lieu après la troisième période. Si le jeu commence avant la fin des 3 minutes, il est inutile de faire retentir la cloche, mais le chronomètre doit être déclenché au moment où le jeu reprend. Si le jeu n'a pas repris à la fin de chaque intervalle, alors le chronométrateur fait sonner la cloche, mais il ne doit pas démarrer le chronomètre avant la reprise effective du jeu. En cas d'égalité nécessitant qu'une période supplémentaire soit disputée, l'intervalle est de 5 minutes. Dans ce cas, il est du devoir de l'arbitre de vérifier que le jeu ne reprend pas avant la fin de l'intervalle de 5 minutes.
- (vii) **5 secondes supplémentaires.** La règle n°16c est extrêmement importante pour le chronométrateur, car il est le seul officiel en mesure de l'appliquer.

### c. Marqueur

- (i) **Avant le match.** Le Polo Manager doit fournir une feuille de score complétée autant que possible. À partir de cette feuille, le handicap reçu par une équipe sera indiqué sur le tableau d'affichage par le marqueur assistant (voir ci-dessous le tableau des goals accordés sur

handicap). Le marqueur doit particulièrement noter les couleurs dans lesquelles les équipes jouent et modifier les détails sur la feuille de score, le cas échéant.

### Tableau des goals accordés sur handicap (0)

Différence de handicap (goals Par)	Nombre de périodes		
	Six	Cinq	Quatre
1	1	1/2	1/2
2	2	1 1/2	1 1/2
3	3	2 1/2	2
4	4	3 1/2	2 1/2
5	5	4 1/2	3 1/2
6	6	5	4

- (ii) **Pendant le match.** Le marqueur enregistre les goals marqués (en notant si possible le nom du joueur qui a marqué le goal, la période pendant laquelle le goal a été marqué et le sens du jeu). Il indique au marqueur assistant le score à afficher au tableau d'affichage en veillant à créditer la bonne équipe. À tout moment, ce sont les chiffres du marqueur qui comptent.
  - (iii) **Fin du match.** À la fin du match, le marqueur additionne les goals reçus sur handicap et marqués, complète par des informations tels que la météo, l'heure à laquelle le match s'est terminé et tous les événements inhabituels, signe et valide la feuille, puis la remet au Polo Manager. Cette feuille de score est alors considérée comme la feuille de match officielle.
  - (iv) **Objections.** Aucune objection n'est recevable après la partie par le Comité d'organisation du tournoi, les arbitres ou les juges de but pour déterminer si un goal a été marqué ou non, ou si une erreur s'est produite lors de l'enregistrement du score ou du handicap d'une équipe. Il faut, toutefois, noter qu'il est du devoir de l'arbitre d'attirer l'attention des capitaines d'équipes sur le score affiché avant un match (les goals reçus sur handicap) et des modifications peuvent être effectuées après accord. Cependant, aucune objection n'est ensuite recevable. Si les arbitres manquent à ce devoir, aucune objection de la part d'une équipe ne sera pour autant recevable.
- d. **Marqueur assistant.** Le marqueur assistant est responsable de la préparation du tableau d'affichage avant le match et la mise à jour des goals marqués et de la période en cours pendant le match. Il doit disposer d'un moyen de communication avec le marqueur s'ils ne sont pas installés au même endroit.

## 6. LES JUGES DE BUT

- a. **Généralités.** La règle n°8 concerne le rôle et les devoirs des juges de but. Selon les règles, le Club a la responsabilité de s'assurer que les juges de but sont bien formés, en bonne forme et actifs, d'un âge tel qu'indiqué par le représentant santé et sécurité sur le lieu de travail, et qu'ils disposent, le cas échéant, d'une autorisation parentale.

Il est recommandé que les clubs rédigent leur propre règlement à remettre à la signature de tous les juges de but. Le club doit également s'assurer qu'une ligne est tracée à 18 mètres de la ligne de but, parallèle à celle-ci, derrière laquelle doit se tenir le juge de but, et que les poteaux de but

de rechange et les boîtes de balles ne sont pas à moins de 27 mètres de la ligne de but. Les autres objets, comme les bicyclettes, doivent être placés très loin du terrain, afin de ne pas constituer un danger pour les chevaux.

On ne doit pas recourir à des juges de but en cas de match simultané sur deux terrains avec des buts dos à dos.

- b. **Équipements.** Le club doit fournir aux juges de but un casque de protection (un casque de cricket est recommandé) et des vêtements caractéristiques, habituellement blancs, et s'assurer que les juges de but les portent pendant les matches. Les juges de but doivent disposer d'un sac ou d'une boîte de balles, d'un drapeau blanc et d'un accès aux poteaux de buts de rechange.
- c. **Avant le match.** Les juges de but doivent être en place 10 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi d'un match et ils doivent vérifier qu'ils ont :
- un drapeau ;
  - des balles en quantité suffisante dans une boîte ou un sac ;
  - un accès immédiat aux poteaux de but de rechange ;
  - la possibilité de changer un poteau de but si celui-ci est cassé et d'élargir les buts, le cas échéant ;
  - des poteaux de but en position correcte et verticale ;
  - aucun autre élément, à part les balles, sur le terrain ou à une distance de 27 mètres de la ligne de but ;
  - des vêtements caractéristiques et un casque ; (des vêtements de pluie doivent également être disponibles) ;
  - connaissance des couleurs des équipes pour pouvoir distinguer quelle est l'équipe qui attaque et celle qui défend.
- d. **Pendant le match.** Une fois que le match a commencé, le juge de but doit suivre le jeu scrupuleusement à tout moment, car la direction du jeu peut changer très rapidement. Lorsque le jeu se déroule sur le côté gauche du terrain, le juge de but doit commencer à se déplacer vers la droite pour garder la balle en vue entre les poteaux et si le jeu se déroule à droite, il doit se déplacer vers la gauche. À tout moment, toutefois, il doit rester derrière la ligne des 20 yards (18 mètres) jusqu'à ce que la balle sorte et que les poneys aient ralenti. Le juge de but doit également garder un œil sur les poneys alors qu'ils s'approchent pour voir dans quelle direction ils tournent. Une action d'évitement peut avoir lieu si cela est essentiel, mais il est souvent préférable de rester immobile car le joueur l'évitera. C'est une faute pour deux joueurs de rester au marquage après la ligne de fond lorsque la balle est sortie.
- e. **Goal marqué.** En conditions de jeu normales, si le juge de but est certain qu'un goal a été marqué (c'est-à-dire que la balle a clairement franchi la ligne de but), même si le jeu se poursuit, il doit agiter énergiquement son drapeau au-dessus de sa tête jusqu'à ce que le marqueur lui indique qu'il l'a vu. Il est parfois difficile pour le juge de but d'être certain qu'un goal a été marqué, car son champ de vision peut être réduit, il peut être en train d'entamer une action d'évitement ou il peut être troublé par la trajectoire de la balle.

Dans ce cas, il ne doit rien signaler et un arbitre doit s'approcher de lui pour le consulter et prendre une décision.

Le juge de but ne doit jamais entamer une discussion avec un joueur, car il ne doit répondre qu'aux seuls arbitres qui doivent le protéger de la pression et de l'influence des joueurs. Une fois que les arbitres ont pris une décision, ils lui indiquent d'agiter son drapeau pour signifier un goal ou de placer la balle pour une remise en jeu par un joueur. Le juge de but doit également être vigilant au coup de sifflet de l'arbitre qui rend la balle morte et ainsi, si elle franchit ensuite le but ou la ligne de fond, il ne doit rien faire. Dans le cours normal du jeu, les arbitres accorderont une pénalité et le jeu reprendra par une remise en jeu de l'arbitre ou la frappe d'un joueur.

- f. **Pénalités.** Pour la pénalité n°2, si le choix est une frappe de l'endroit où a eu lieu la faute, le juge de but doit être sur la même ligne que la balle et son poteau, mais si le choix est de prendre la frappe sur la ligne des 30 yards (27 mètres), il doit se placer au niveau du poteau droit et regarder en direction du terrain. Pour la pénalité n°3, il doit se placer derrière le centre du but très en arrière. Lorsque des pénalités n°4 et 6 sont tirées, le juge de but doit se tenir derrière le poteau de but droit en regardant vers le terrain et l'un des arbitres prend le poteau de gauche. Pour une pénalité n°6, le juge de but et l'arbitre doivent être alignés sur une ligne allant de la balle au poteau de but. Il doit alors être en mesure de dire si la balle a franchi la ligne de but à l'intérieur du poteau de but projeté verticalement. Les arbitres feront appel à son jugement, si la balle touche le drapeau flottant dans le vent, si la trajectoire de la balle est très incurvée ou encore si elle passe juste au-dessus du poteau. Avant de signaler quoi que ce soit, le juge de but doit recevoir confirmation de l'arbitre qui normalement lève la main s'il estime qu'il y a goal. Si les arbitres accordent une pénalité n°1 ou un goal à la suite d'une faute d'un défenseur, ils demandent au juge de but d'agiter son drapeau comme si un goal avait été marqué.
- g. **Frappé au-dessus de la ligne de fond par un attaquant.** Si la balle est frappée au-delà de la ligne de fond par un attaquant, le juge de but doit le signaler en tenant une balle au-dessus de sa tête. Une fois que les poneys ont ralenti, il doit courir en avant et placer une balle juste à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond mais pas à moins de 4 yards (3,65 mètres) d'un poteau de but ou des planches. Il doit faire en sorte de bien positionner la balle, sinon cela entraîne une perte de temps car le tireur devra replacer la balle. N'oubliez pas que le chronomètre n'est pas arrêté. Il faut ensuite ramasser toutes les balles inutilisées et retourner rapidement derrière la ligne des 20 yards (18 mètres).
- h. **Frappé au-dessus de la ligne de fond par un défenseur.** Si la balle est frappée au-dessus de la ligne de fond par un défenseur, les arbitres accordent une pénalité n°6, qui est tirée depuis la ligne des 60 yards (54 mètres) en face de l'endroit où la balle est sortie, mais pas à plus de 40 yards (36 mètres) de distance du centre. Les arbitres ont la possibilité de demander son aide au juge de but pour décider si un défenseur ou un attaquant a frappé la balle au-dessus de la ligne de fond (règles n°24 et 25).
- i. **Pendant le match.** Le juge de but peut se détendre un peu entre les périodes et à la mi-temps, même s'il doit rester vigilant vis-à-vis des joueurs qui reviennent sur le terrain pour taper la balle. Il peut se rendre utile en remplaçant les mottes de terre devant son propre but pour ramasser les balles perdues et se tenir prêt, si les arbitres viennent vers lui à ce moment-là, à remplir leurs sacs de balles.
- j. **Deux juges de but.** S'il y a deux juges de but pour chaque but, ils collaborent pour couvrir chaque poteau. Ils doivent être particulièrement vigilants pour éviter d'être renversés, car les options pour les joueurs sont alors réduites.

## ANNEXE C

### DIRECTIVES POUR LES TOURNOIS OFFICIELS SOUS L'EGIDE DE LA FFP

1. **GÉNÉRALITÉS.** Les règles de la FFP pour le polo s'appliquent à toutes les parties sous l'égide de la FFP. Les conditions stipulées ci-dessous doivent être appliquées dans tous les tournois officiels de la FFP.
2. **TOURNOIS OFFICIELS ET PRIORITE**
  - a. **Généralités.** Toute inscription devra être vérifiée par le club hôte selon les conditions des tournois officiels établies (cf. tableau récapitulatif en fonction du niveau de tournoi). Les tournois officiels seront prioritaires de même que le tournoi le plus élevé en handicap sera prioritaire.
  - b. **Conditions.**

Niveau	Nbre Max de périodes	Handicap min	Handicap max	Nbre Max d'JES*	Somme des 2 meilleurs joueurs
-2/0 goals	4	-2	2	0	1
0/2 goals	4	-2	3	0	2
0/4 goals	4	-2	4	1	4
4/6 goals	4	-2	6	1	6
6/8 goals	4	-1	7	2	8
8/10 goals	5	-1	8	2	10
10/12 goals	5	-1	9	3	12
12/14 goals	5	0	9	3	14
15 goals et +	5 ou 6	0	Libre	Libre	-

\*JES = Joueur étranger sponsorisé (voir les indications de statut pour les joueurs étrangers)

- c. **ÉQUIPES NATIONALES.** Les conditions qui régissent les joueurs étrangers sponsorisés doivent être annulées au profit des règles d'une équipe nationale qui a été invitée et approuvée par les délégués ou bien au profit d'un sponsor étranger qui souhaite participer avec un membre de sa famille immédiat qui est également étranger. Dans le cas d'un remplacement dans une équipe nationale, les règles et conditions de tournoi normales seront appliquées.
- d. **CHANGEMENT AU SEIN D'UNE ÉQUIPE ET REMPLACEMENT DANS UNE ÉQUIPE EN HIGH GOAL.**

Les règles pour les changements d'équipe sont indiquées dans la Règle n°1d et pour les remplacements dans la Règle n°2. Les règles permettent à une équipe, dans laquelle un membre régulier est dans l'impossibilité de jouer pour une raison sérieuse telle qu'une blessure, d'entrer en lice dans de telles conditions afin d'assurer l'équité aux deux équipes. Cependant, au niveau high goal, le remplacement d'un joueur ayant un handicap 8-10 par un autre joueur selon les règles est presque impossible sans un délai et des frais inacceptables. Par conséquent, à ce niveau, les règles sont ainsi plus souples :

- (i) **Changements dans les équipes.** Ceci est applicable à n'importe quel moment pendant ou juste avant le tournoi jusqu'à immédiatement avant un match lorsque le changement de joueur est considéré comme un remplacement. Cependant, il faut distinguer :
  - (a) **Phase de poule.** Si un joueur est dans l'impossibilité de participer au prochain match dans la phase de poule, alors son remplaçant doit être qualifié selon la Règle n°1c (iii) qui stipule qu'un joueur ne doit jouer que pour une équipe dans un tournoi. Si aucun des joueurs qualifiés ayant le même handicap n'est disponible, un double remplacement peut être effectué.
  - (b) **Phase à élimination directe principale.** Si un joueur de niveau 8 goals ou plus ne peut participer pour cause de blessure attestée par un docteur, ce joueur doit être remplacé par un joueur provenant de la phase de championnat et non de la phase à élimination directe du tournoi principal. Les règles spéciales à détailler dans les conditions du tournoi doivent être appliquées à toute phase d'élimination subsidiaire.
- (ii) **Remplacement.** Un remplacement peut être effectué si un joueur s'est blessé lors d'un match ou de l'échauffement. Comme ci-dessus, il faut distinguer :
  - (a) **Phase de poule.** Une équipe peut désigner un joueur de niveau 8 goals ou plus qui participe au tournoi en tant que remplaçant si l'un de ses joueurs se blesse. Le joueur doit alors entrer en tant que remplaçant d'un joueur blessé de niveau 8 goals ou plus. Autrement, les règles pour le remplacement indiquées dans la Règle n°2 s'appliquent.
  - (b) **Phase à élimination directe principale.** Une équipe doit désigner un remplaçant qualifié pour chacun de ses joueurs et donner la liste au Polo Manager vers 17h, la veille du match.
    - Quart de finale et demie finale. Pour un joueur de niveau 8 goals et plus, un joueur ayant un handicap similaire et qui a participé au tournoi mais pas à la phase à élimination directe du tournoi principal doit être considéré comme étant qualifié.

Ceci n'empêche pas une équipe de revenir aux règles de remplacement comme stipulé dans la Règle n°2.

- c. Poneys. Voir Règle n°1i.

e. **ARBITRES ET REFERES**

<u>Niveaux d'Arbitrage</u>	<u>Niveaux de Tournoi</u>
Niveau A	Tournois jusqu'au niveau 20 goals
Niveau B	Tournois jusqu'au niveau 12 goals
Niveau C	Tournois jusqu'au niveau 6 goals

f. **DROITS D'ENTREE.** Les droits d'entrée aux tournois sont laissés à la discrétion des clubs.

3. **AUTRES TOURNOIS.** Pour les autres tournois (non officiel) les conditions de participation et les droits d'entrée sont laissés à la discrétion des clubs.

4. **MATCHS INTERNATIONAUX.**

Les matchs internationaux seront disputés selon les règles de la FFP sauf si des changements ont été fixés d'un commun accord par le capitaine/manager et précisés par écrit avant le match. Le Comité international a la responsabilité de désigner les officiels de matchs en consultation avec le juge-arbitre. Une liste des officiels doit être fournie à chaque capitaine/manager qui fera une sélection par ordre de préférence dans la liste. Le juge-arbitre, en consultation avec le Président du Comité international fera alors la sélection finale. Tout arbitre sélectionné devra maîtriser les règles actuelles de la FFP.

5. **INSCRIPTIONS.** (Voir également la Règle n°1c) Si un Club souhaite organiser un tournoi, il doit préparer un formulaire d'inscription qui devra comporter les indications suivantes :

- Nom du tournoi.
- Niveau de handicap.
- Dates concernées.
- Statut (par exemple, officiel ou s'il ne l'est pas, toute condition particulière applicable).
- Tarif d'inscription et note de tout coût additionnel des officiels, d'assistance médicale, etc.
- Date limite d'inscription.
- Laisser des lignes vierges où les équipes pourront indiquer les dates auxquelles elles ne préféreraient pas jouer.

- Dans les poules et les groupes soit les matchs vont jusqu'à la victoire soit ils peuvent finir en match nul.
- Tout avis de non-responsabilité et information(s) supplémentaire(s).
- Déclaration qualification des inscrits.
- Signature.

Pour s'inscrire, le capitaine/manager doit soumettre un formulaire d'inscription complété et l'envoyer au Comité d'organisation du tournoi accompagné des frais d'inscription avant la date limite. En règle générale, le Comité d'organisation du tournoi doit accepter toute inscription jusqu'à la date limite. Ils peuvent accepter des entrées tardives si cela permet d'obtenir le nombre idéal d'équipes. Mais le processus ne doit pas être trop long pour ne pas que l'annonce du programme soit retardée. Cependant, il appartient au Comité d'organisation du tournoi la décision de refuser une inscription, de tirer au sort les équipes ou d'organiser un tournoi sur invitation. Lorsque cela est possible, le Comité d'organisation du tournoi peut organiser un programme équilibré et réalisable pour un tournoi se déroulant dans leur club. Cela permet aux équipes inscrites de jouer des matchs qualificatifs dans d'autres clubs. La décision se fera selon un accord entre les Polo Managers ; les clubs sont censés coopérer en acceptant des équipes qui ne sont pas forcément de leur propre club. (Voir 5b 2f(ii) ci-dessus). Les matchs qualificatifs font partie du tournoi et les règles sur le remplacement et l'utilisation des poneys doivent être appliquées (voir les Règles n°2 et 1i).

- 6. PROGRAMME.** Une fois que les inscriptions ont été reçues, le Polo Manager doit décider, si ce n'est pas indiqué dans les conditions de tournoi, si le tournoi est un tournoi à élimination directe, un championnat, une poule ou une combinaison des deux. Il devra savoir combien d'inscriptions ont été reçues, combien de jours de jeux sont disponibles et les jours où certaines équipes ne préfèrent pas jouer et enfin avoir une idée sur les contraintes des joueurs. A partir de cela, il pourra définir le tournoi et programmer des matchs en indiquant les arbitres et les référés désignés. Les tournois débutent de plus en plus sur la base d'un championnat ou d'une poule, avec une phase finale à élimination directe, ce qui garantit un nombre de matchs à chaque équipe et permet également d'établir des horaires.
- 7. RETRAIT OU DISQUALIFICATION D'UNE ÉQUIPE.** Voir Règle n°1g. Si une équipe est disqualifiée ou si sa demande de retrait a été acceptée par le Comité d'organisation du tournoi et que cette équipe a déjà joué un match de ce tournoi à élimination directe (du tournoi, alors, par d'élimination directe), alors l'équipe contre laquelle elle a joué et gagné au dernier tour sera qualifiée pour le tour suivant. Tous les matchs que l'équipe a joués dans un championnat ou une poule seront déclarés nuls et non avendus et les points et goals remportés par leur adversaire seront déduits de leur total.
- 8. TOURNOI À ÉLIMINATION DIRECTE.** Dans un tournoi à élimination directe, les équipes jouent les tours préliminaires, les quarts de finale, les demi-finales et la finale. A moins qu'il y ait huit ou seize équipes dans le tournoi, un tour de qualification sera nécessaire. La méthode de répartition des équipes bye est indiquée dans le tableau ci-dessous. En parallèle du tournoi principal, il est courant qu'un tournoi subsidiaire ait lieu afin que les équipes qui ont été éliminées au premier

tour jouent au moins deux matchs. Les matchs subsidiaires doivent être programmés de sorte qu'ils aient lieu à la date et à l'heure la plus proche du match équivalent des équipes gagnantes.

**Méthode de tirage au sort dans les tournois**  
**Tous les concurrents sont dans le premier tour.**

Nb d'équipes	Byes en tête	Byes en bas de tableau
5	1	2
6	1	1
7	0	1
8	0	0
9	3	4
10	3	3
11	2	3
12	2	2
13	1	2
14	1	1
15	0	1
16	0	0

**9. TOURNOIS SOUS FORME DE POULES**

a. **Tournoi par poules.** Un tournoi sous forme de poule consiste en une ou plusieurs poules avec chaque équipe dans de la poule jouant contre les autres. Lorsqu'il y a plus d'une poule, les équipes qui ont eu le plus de victoires continuent dans une phase à élimination directe principale ou subsidiaire, selon le classement (voir annexe D).

(i) Le nombre de places dans la phase à élimination directe doit être supérieur ou égal au nombre de poules ou de groupes du tournoi.

(ii) Si possible, les poules de trois équipes sont à éviter car ils sont plus enclins aux trucages de matchs que les poules plus importantes. Si on doit les utiliser, l'équipe qui perd le premier match de la poule doit ensuite jouer idéalement contre la troisième équipe afin que le dernier match de la poule est une signification dans le classement général.

(iii) Pour des raisons de temps et de disponibilité il est parfois nécessaire de programmer un tournoi dans lequel toutes les équipes d'une poule ne se rencontrent pas ; par exemple, s'il y a cinq équipes et seule la possibilité pour chaque équipe de jouer deux matchs. Le décompte des points est indiqué dans le paragraphe 3 de l'annexe E.

- b. **Système de poule avec sous groupes.** Dans chaque poule, il y a deux sous-groupes de deux équipes ou plus (chaque sous-groupe doit avoir le même nombre d'équipe) qui jouent entre elles ou croisées. Le système de poules avec sous groupes doit être utilisé avec parcimonie mais peut permettre aux équipes dans un tournoi d'avoir le même nombre de matchs dans la phase de poule. Cependant, comme les équipes d'un groupe n'ont pas toutes joué contre les autres, ce système peut parfois mener à des résultats peu conformistes qui ne sont que partiellement compensés en combinant tous les résultats de la poule (voir paragraphe 3 de l'annexe D).
- c. **Poules avec sous groupes et poules combinés.** Parfois, afin d'obtenir un nombre uniforme de matchs joués, le système de poules avec sous groupes et de poules peut être combiné. Par exemple, s'il y a quatorze équipes dans un championnat, le Comité peut programmer deux poules de quatre équipes et une poule de six équipes avec (deux sous-groupes de trois équipes chacun jouant croisés) afin que toutes les équipes puissent jouer trois matchs dans cette phase.
- d. **Progression vers la phase à élimination directe.** Une fois qu'un classement a été établi (voir annexe D) c'est la phase à élimination directe qui est mise en place en commençant par des quarts de finale ou des demi-finales ou bien en allant directement à la finale.

10. **TOURNOI À L'AMÉRICAINNE.** Si trois équipes doivent jouer l'une contre l'autre en un jour, le tournoi à l'américaine est une bonne option. Normalement, chaque équipe joue deux ou trois périodes contre les autres. Deux équipes jouent de façon consécutive, les quatre premières périodes ou les quatre dernières et la troisième équipe a un temps mort au milieu. Il est recommandé que chaque match se termine à la première cloche, que le score soit égal ou non et que deux points soient attribués pour une victoire, et un point pour un match nul et zéro pour une défaite. Pour décider du classement, se référer à l'annexe D.

11. **TIRS DE PÉNALITÉS.** Parfois, une séance de tirs de pénalités peut être accordée, particulièrement si un terrain est considéré trop dangereux. Cela apportera un résultat et ravira les joueurs et les spectateurs. La séance de tirs de pénalités se déroule ainsi :

- La différence de handicap des équipes sera calculée et affichée normalement avec le score au moment de l'abandon si le match a déjà débuté. Il y aura un tirage au sort.
- Les buts ne seront pas défendus. Une seule frappe seulement par tir au but.
- Le joueur A de l'équipe A effectuera deux tirs depuis la ligne des 30 yards suivi par le joueur A de l'équipe B et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de chaque équipe aient effectué deux tirs.
- Le joueur A aura droit à deux tirs depuis la ligne des 40 yards et ainsi de suite, comme pour la ligne des 30 yards.
- Le joueur A aura droit à deux tirs depuis la ligne des 60 yards et ainsi de suite, comme pour la ligne des 30 yards.
- Le score sera calculé sur le nombre de buts marqués divisé par deux.

- En cas d'égalité et si un résultat est attendu, la séance est à rejouer jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré par mort subite.

Les tirs de pénalités peuvent avoir lieu à deux emplacements et moments différents. Si Le match avait commencé le nombre de tirs au but à faire sera réduit au prorata du nombre de périodes jouées. Si on l'utilise pour départager deux équipes à égalité, alors tous les membres de l'équipe doivent effectuer un tir depuis la ligne des 40 yards, si l'égalité persiste on poursuit les tirs en mort subite jusqu'à ce que le point soit donné.

12. **FRAIS.** Le Conseil a approuvé les mesures suivantes relatives aux directives des secrétariats des clubs lors des prises de décisions concernant les visites des autres clubs :

- a. Pour tous les tournois ou matchs, officiels ou non-officiels, le club hôte doit mettre à disposition une écurie, de la paille, du foin, nourriture et logement pour les cavaliers-soigneurs sur une base de remboursement si des mesures antérieures ont été prises entre les secrétaires du club hôte et les équipes visiteuses.
- b. Les frais doivent être annoncés par le club hôte dans les conditions du tournoi.

13. **TROPHEES.** Lorsqu'une coupe est remportée, le capitaine de l'équipe doit s'assurer que le nom de l'équipe et de ses membres est gravé sur la coupe, ceci à ses propres frais.

## ANNEXE D

### CLASSEMENT DANS LES POULES ET LES GROUPES

(Voir également l'Annexe C)

#### 1. GÉNÉRALITÉS.

a. Cette annexe établit les règles de calculs du classement dans et entre les poules et groupes et autres. A lire conjointement avec l'annexe C, paragraphe 6, qui donne des indications sur le déroulement des tournois selon le système de championnats et de poules.

b. **Système de points.** Dans chaque poule ou groupe, un système de points sera en vigueur pour les matchs comme suit :

Match avec victoire : Victoire = 2 Défaite = 0

Match avec match nul : Victoire = 2 Nul = 1 Défaite = 0

c. **Définitions.** Les définitions suivantes s'appliqueront dans l'annexe :

(i) **Goals marqués.** C'est le total des goals marqués par une équipe et ceux qui lui sont accordés.

(ii) **Goals contres.** C'est le total des goals marqués par les équipes adverses et ceux qui leur sont accordés.

(iii) **Différence de Goals.** C'est le total des « Goals marqués » par une équipe moins les « Goals contres ». Le résultat obtenu peut être négatif.

(iv) **Poule.** Un nombre d'équipes listées ensemble qui doivent se rencontrer dans le cours normal du tournoi.

Ainsi dans une poule de quatre équipes, chacune dispute trois matchs.

(v) **Poule et sous groupes.** Une poule ou un groupe peut être divisé en deux sous-groupes, chaque sous-groupe comporte un nombre d'équipes équivalent. Les sous groupes peuvent jouer en interne ou croisés. Chaque équipe joue un match contre chacune des équipes de l'autre sous-groupe ; ainsi avec deux sous-groupes de trois équipes, chaque équipe dispute trois matchs.

#### 2. CLASSEMENT AU SEIN D'UNE POULE OÙ TOUTES LES ÉQUIPES SE SONT RENCONTRÉES.

Dans un tournoi qui implique des poules dans lesquels toutes les équipes se sont rencontrées, une feuille de résultats doit être établie comme dans les exemples.

a. **Points.** Au départ, le classement est établi en prenant le nombre de points marqués par chaque équipe dans sa poule (Exemple A).

**b. Deux équipes à égalité de points.**

- (i) Si deux équipes sont à égalité de points, alors l'équipe qui a remporté le match qu'elles ont disputé se place avant l'autre (Exemple B).
- (ii) Si le résultat du match entre les équipes à égalité de points est un match nul, l'équipe la mieux placée sera celle avec la meilleure « différence de goals » en comptant tous les matchs disputés par les deux équipes dans leur poule.
- (iii) Si les équipes sont à égalité de points et à la « différence de goals », l'équipe la mieux placée sera celle ayant le plus de « goals marqués », en comptant encore tous les matchs disputés par les deux équipes dans leur championnat.

**c. Trois équipes à égalité de points.** Si trois équipes sont à égalité de points, il faut recalculer les points marqués en ne comptant que les matchs disputés entre les équipes à égalité de points, ainsi :

- (i) Si après ce calcul, deux équipes sont encore à égalité de points, alors c'est le résultat du match qui les a opposé qui déterminera leur position l'une par rapport à l'autre.
- (ii) Si trois équipes sont encore à égalité de points, en ne considérant encore que les matchs les ayant opposés, le classement sera établi d'après la « différence de goals » accordée à chacune. Ainsi, l'équipe ayant la meilleure « différence de goals » se place en premier, la deuxième meilleure se place derrière et la troisième ensuite. Si après ce résultat deux équipes sont encore à égalité à la « différence de goals », alors l'équipe qui a remporté le match les opposant se classera devant l'autre.
- (iii) Si trois équipes sont encore à égalité de points, alors les « goals marqués » détermineront le classement. Si après ce résultat deux équipes sont encore à égalité de points sur les « goals marqués », alors l'équipe qui a remporté le match les opposant se classera devant l'autre (Exemple E).

**d. Quatre équipes ex-æquo ou plus.** Si quatre équipes ou plus sont à égalité de points, procédez comme lorsque trois équipes sont à égalité de points (Paragraphe 2c).

**3. CLASSEMENT AU SEIN DES POULES ET DES GROUPES OÙ TOUTES LES ÉQUIPES NE SE SONT PAS RENCONTRÉES.**

Dans un championnat qui implique des poules et des groupes dans lesquels toutes les équipes ne se sont pas rencontrées, tous les résultats des matchs dans les poules et les groupes seront pris en compte. Par exemple avec deux sous-groupes de deux équipes jouant croisé, le résultat des quatre matchs sera pris en compte (ex : C, D et F). L'établissement du classement se fera selon le paragraphe 2, mais il faut noter qu'en cas de double égalité, si les équipes ont joué l'une contre l'autre, l'équipe ayant remporté le match se placera avant l'autre (ex : D).

#### 4. CLASSEMENT DANS LES POULES.

- a. En premier lieu, il faut établir un classement dans chaque poule ou groupe selon le système défini au paragraphe 2 ou 3 ci-dessus. La première équipe dans chaque poule ou groupe est placée automatiquement dans la phase à élimination directe (voir annexe C paragraphe 9).
- b. S'il est nécessaire d'établir un classement entre les équipes placées en premier dans chaque poule et/ou groupe pour affecter les places à élimination directe dans la phase correspondante (voir paragraphe 6 ci-dessous), il faut prendre tous les matchs que les équipes ont disputés dans leur poule ou groupe pour établir le classement entre elles selon le système du paragraphe 2 ou 3.
- c. S'il est nécessaire d'arrêter un classement entre la deuxième ou la troisième place et les autres équipes placées dans chaque poule et/ou groupe, procédez comme pour les premières équipes placées ci-dessus. Toutefois, le Comité d'organisation du tournoi peut vouloir ajouter une règle spéciale dans le programme s'il y a dans le tournoi un groupe ou des groupes avec des équipes désavantagées (il y a toujours plus d'équipes que dans une poule) lorsqu'un classement est établi selon le système expliqué ci-dessus. (voir remarque 2 à l'exemple J)
- d. S'il y a un nombre inégal d'équipes dans les poules, éliminez la dernière équipe de chaque poule surnuméraire et recalculez les scores. Le placement original sera maintenu, c'est-à-dire que l'équipe qui finit première dans la poule restera première mais les points, la différence de goals et les goals marqués crédités après la remise à niveau du nombre d'équipe, seront comparés avec les équipes placées à niveau équivalent dans les autres championnats poules. Ainsi, s'il est nécessaire, un classement général, comprenant toutes les équipes du tournoi peut être établi. (voir exemples H et J).

**5. ÉQUIPES À DÉPARTAGER.** Si des équipes restent encore à départager malgré les méthodes évoquées ci-dessus, alors le Comité d'organisation du tournoi devra déterminer le classement selon une autre méthode comme :

- Le plus gros score obtenu dans les matchs.
- Le plus grand nombre de buts marqués dans les matchs.
- Un match éliminatoire ou une séance de tirs de pénalités.
- Un tirage au sort.

**6. PLACEMENT DES ÉQUIPES DANS LA PHASE À ÉLIMINATION DIRECTE.** Le classement ainsi évoqué dans le paragraphe 4 ci-dessus sera normalement utilisé afin de placer les équipes pour la phase d'élimination directe d'un tournoi.

Quarts de finale :

1er	contre	8 <sup>ème</sup>
2 <sup>ème</sup>	contre	7 <sup>ème</sup>
3 <sup>ème</sup>	contre	6 <sup>ème</sup>
4 <sup>ème</sup>	contre	5 <sup>ème</sup>

Demi-finales :

1er	contre	4 <sup>ème</sup>
2 <sup>ème</sup>	contre	3 <sup>ème</sup>

Si huit équipes entrent dans la phase à élimination directe, elles joueront des quarts de finale, mais s'il n'y a que quatre équipes elles joueront les demi-finales. Ces placements peuvent être modifiés pour des raisons de programmation ou bien pour éviter que des équipes qui se sont déjà rencontrées en phase de championnat ne se rencontrent pas dans les premiers tours éliminatoires. Un tirage au sort peut également avoir lieu.

**7. MATCH NON JOUÉ OU INACHEVÉ.** Si un match ne peut pas avoir lieu, ou s'il a déjà débuté et qu'il est interrompu pour cause de mauvais temps ou pour toute autre raison, tout doit être mis en œuvre afin de le reprogrammer pour qu'il ait lieu ou qu'il puisse s'achever. Si cela n'est pas possible, une séance de tirs de pénalités est envisageable (voir annexe C, paragraphe 11). En dernier recours, le résultat d'un match peut être calculé de la manière suivante :

a. Si le match n'est pas joué :

- Prendre tous les matchs joués dans la poule ou le groupe concerné(e) et établir la « différence de goals » pour chaque équipe. Le score est ensuite calculé en divisant la « différence de goals » de chaque équipe par le nombre de matchs joués par chaque équipe ; toutes les fractions comptent comme un demi.
- Si cela crée une égalité dans un tournoi sans match nul, alors un calcul similaire est à refaire en prenant compte des « goals marqués ».
- Si deux équipes restent à départager, le paragraphe 5 s'applique.

b. Si le match a été interrompu :

- Le score sera calculé en prenant les scores de chaque équipe au moment où le match a été interrompu. Les scores sont ensuite chacun divisé par le nombre de périodes terminées puis multiplié par le nombre total de périodes qui doivent être jouées dans le match afin de livrer le score, toutes les fractions comptent comme un demi.
- Si les équipes étaient à égalité lorsque le match a été interrompu, chaque équipe recevra un demi-point.

**8. TOURNOI JOUÉ EN VERSION OPEN ET HANDICAP.** Si le tournoi est joué en version open et handicap :

**a. Tableau d'affichage.** Le tableau d'affichage doit indiquer le score « Open » avec tous les goals accordés avec handicap affichés séparément sous l'équipe appropriée.

**b. Dernière période.** Les matchs doivent aller jusqu'à la victoire qu'ils soient en section open ou handicap.

Même s'il y a un gagnant dans une des formules à la fin des 7 minutes de la dernière période, le jeu doit continuer afin de désigner un gagnant dans l'autre formule. Lorsque le résultat d'une formule est établi, ce résultat ne sera pas modifié par la prolongation du jeu qui peut être nécessaire afin d'obtenir un résultat de match dans l'autre formule. Il est extrêmement important que les arbitres et les chronométreurs soient informés de cette condition.

- c. Classement.** Une équipe qui gagne la section open et handicap dans un championnat doit participer à la finale open. Lors du calcul du classement, tous les matchs sont comptés. Si deux équipes ou plus sont à égalité de points, seuls les matchs entre les équipes à égalité de points sont comptabilisés (paragraphe 2b ci-dessus), sauf si l'une des équipes a gagné la formule open du championnat, auquel cas elle ne doit pas être considérée comme une équipe ex-æquo.
- 9. ANNULATION.** Si le résultat d'une poule est connu avant que les derniers matchs ne soient joués et que ces matchs ne peuvent pas avoir d'incidence sur le résultat, ils peuvent être annulés à condition que le Comité d'organisation du tournoi, le club où ces matchs auraient dû avoir lieu et les deux capitaines d'équipe soient tous d'accord.

## EXEMPLES POUR L'ANNEXE D

### Exemple A – Poule avec aucune équipe à égalité de points

Poule 1	Equip A	Equip B	Equip C	Vic/Def	Points	Pour	Contre	Dif-Goa	Clsmt
Equip A		7-8	12-7	DV	2	19	15	+4	2
Equip B	8-7		9-4	VV	4	17	11	+6	1
Equip C	7-12	4-9		DD	0	11	21	-10	3

### Exemple B – Championnat avec deux équipes à égalité de points

Poule 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clsmt
Equi A		10-7	7-9	6-7	VDD	2	23	23	0	4
Equi B	7-10		11-6	9-8	DVV	4	27	24	+3	1
Equi C	9-7	6-11		4-5	VDD	2	19	23	-4	3
Equi D	7-6	8-9	5-4		VDV	4	20	19	+1	2

L'équipe B et l'équipe D sont à égalité de points. L'équipe B ayant gagné son match contre l'équipe D, elle est première. De même, l'équipe C ayant battu l'équipe A, elle est en troisième position bien que la différence de goals soit moins bonne.

### Exemple C - 4 équipes regroupées en 2 sous-groupes.

Ss-Gp 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clsmt
Equi A			9-6	7-6	VV	4	16	12	+4	1
Equi B			6-5	7-4	VV	4	13	9	+4	2
Ss-Gr 2										
Equi C	6-9	5-6			DD	0	11	15	-4	3
Equi D	6-7	4-7			DD	0	10	14	-4	4

Les sous groupes jouent croisés. L'équipe A et l'équipe B ont chacune quatre points, il faut donc aller directement à la différence de goals et les scores sont encore identiques. Il faut alors considérer les goals marqués : l'équipe A est première et l'équipe B deuxième. De même, l'équipe C est troisième et l'équipe D quatrième.

**Exemple D - 4 équipes regroupées en 2 sous-groupes.**

Ss-Gp 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clsmt
Equi A			5-4	3-4	VD	2	8	8	0	2
Equi B			4-10	4-7	DD	0	8	17	-9	4
Ss-Gr 2										
Equi C	4-5	10-4			DV	2	14	9	+5	3
Equi D	4-3	7-4			VV	4	11	7	+4	1

Les sous groupes jouent croisés. L'équipe D est première avec 4 points. L'équipe A et l'équipe C sont à égalité de points. Comme l'équipe A a battu l'équipe C, A est deuxième et C troisième.

**Exemple E – 4 équipes en championnat avec trois équipes à égalité de points.**

Poule 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clsmt
Equi A		10-5	6,5-10	8-0	VDV	4	24,5	15	+9,5	1
Equi B	5-10		9-3	7-3	DVV	4	21	16	+5	2
Equi C	10-6,5	3-9		3-1	VDV	4	16	16,5	-0,5	3
Equi D	0-8	3-7	1-3		DDD	0	4	18	-14	4

Trois équipes sont à égalité de points, aussi la quatrième équipe (équipe D) n'est-elle pas prise en compte et les scores sont recalculés en tenant compte uniquement des scores entre les trois équipes restantes. Voir ci-dessous.

**Exemple E – 4 équipes en championnat avec trois équipes à égalité de points. L'équipe en dernière position n'est pas prise en compte.**

Poule 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clsmt
Equi A		10-5	6,5-10		VD	2	16,5	15	+1,5	1
Equi B	5-10		9-3		DV	2	14	13	+1	2
Equi C	10-6,5	3-9			VD	2	13	15,5	-2,5	3
Equi D										

Les trois équipes sont encore à égalité de points. L'équipe ayant la meilleure différence de goals est première, la deuxième meilleure se place en deuxième position, etc. Le classement est donc A, B et C.

**Exemple F - 4 équipes regroupées en 2 sous-groupes à égalité de points.**

Ss-Gr 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clsmt
Equi A			8-6	5-8	VD	2	13	14	-1	3
Equi B			7-9	5-4	DV	2	12	13	-1	4
Ss-Gr 2										
Equi C	6-8	9-7			DV	2	15	15	0	2
Equi D	8-5	4-5			VD	2	12	10	+2	1

Les quatre équipes sont à égalité avec 2 points. Certaines équipes – mais pas toutes – se sont rencontrées, par conséquent le résultat du match entre elle n'est pas pris en compte ; il faut donc regarder la différence de goals (paragraphe 3). Le classement est donc le suivant : première, l'équipe B avec + 2, deuxième l'équipe C avec 0 et comme les équipes A et B sont à égalité à - 1, il faut regarder les goals marqués et l'équipe A finit troisième avec 13 et l'équipe B quatrième avec 12.

**Exemple G – 5 équipes dans un championnat, chacune ne jouant que deux matchs.**

Poule 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Equi E	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clsmt
Equi A		9-4			5-8	VD	2	14	12	+2	3
Equi B	4-9			8-7		DV	2	12	16	-4	4
Equi C				5-9	3-7	DD	0	8	16	-8	5
Equi D		7-8	9-5			DV	2	16	13	+3	2
Equi E	8-5		7-3			VV	4	15	8	+7	1

L'équipe E est première avec 4 points, les équipes A, B et D sont à égalité avec deux points chacune. Bien que A et B se soient rencontrées, le résultat n'est pas pris en compte ; il faut regarder directement la différence de goals, etc. (paragraphe 3b). Ainsi, D finit deuxième, A troisième, B quatrième et C cinquième avec 0 point.

**Exemple H - 3 championnats de 3 et un de 4. Il doit y avoir une demi-finale principale et une secondaire.**

Poule 1	Equi A	Equi B	Equi C		Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-goal	Clst Po	Clst G
Equi A		7-6	7-5		VV	4	14	11	+3	1	2
Equi B	6-7		8-6		DV	2	14	13	+1	2	6
Equi C	5-7	6-8			DD	0	11	15	-4	3	11
Poule 2	Equi D	Equi E	Equi F								
Equi D		7-5,5	7-4		VV	4	14	9,5	+4,5	1	1
Equi E	5,5-7		4,5-5		DD	0	10	12	-2	3	10
Equi F	4-7	5-4,5			DV	2	9	11,5	-2,5	2	8
Poule 3	Equi G	Equi H	Equi J								
Equi G		4-2	2-3		VD	2	6	5	+1	1	4
Equi H	2-4		8-5		DV	2	10	9	+1	2	7
Equi J	3-2	5-8			VD	2	8	10	-2	3	9

Poule 4	Equi K	Equi L	Equi M	Equi N	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-goal	Clstmt
Equi K		3,5-12	7,5-7	3-3 ,5	DVD	2	14	22,5	-9,5	3
Equi L	12-3,5		6-4	5-6,5	VVD	4	23	14	+9	2
Equi M	7-7,5	4-6		6-6,5	DDD	0	17	20	-3	4
Equi N	3,5-3	6,5-5	6,5-6		VVV	6	16,5	14	+2,5	1

Pour définir le classement du championnat et savoir quelles équipes se qualifient pour la phase à élimination directe, tous les matchs sont pris en compte. L'étape suivante consiste à réduire la poule de 4 à 3 équipes en éliminant l'équipe en dernière position et en recalculant le score comme indiqué ci-après afin d'établir un classement entre les championnats.

Poule 4	Equi K	Equi L	Equi M	Equi N	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clst	Cl.Gé
Equi K		3,5-12		3-3,5	DD	0	6,5	15,5	-9	3	12
Equi L	12-3,5			5-6,5	VD	2	17	10	+7	2	5
Equi M											
Equi N	3,5-3	6,5-5			VV	4	10	8	+2	1	3

Les vainqueurs de chaque championnat se qualifient pour la demi-finale principale : l'équipe D est première, l'équipe A deuxième, l'équipe N troisième et l'équipe H quatrième. Dans la demi-finale subsidiaire, l'équipe L est cinquième, l'équipe B sixième à égalité de points et même différence de goals, mais elle a marqué plus de goals que l'équipe G qui est septième et que l'équipe F qui finit huitième. L'équipe N et l'équipe L se qualifient par leur place dans leur championnat d'origine, même si leurs positions changent suite à l'égalisation.

**Exemple J – Le tournoi a une poule de 4 divisée en 2 sous groupes qui jouent croisés et 3 poules de 3. Il doit y avoir une demi-finale principale et une subsidiaire.**

Ss grp 1	Equi A	Equi B	Equi C	Equi D	Vic/Def	Pts	Pour	Contre	Dif-go	Clst Po	Clst G
Equi A			8,5-6	7-6	VV	4	15,5	12	+3,5	2	5
Equi B			6-5	7-4	VV	4	13	9	+4	1	3
Ss grp 2											
Equi C	6-8,5	5-6			DD	0	11	14,5	-3,5	3	10
Equi D	6-7	4-7			DD	0	10	14	-4	4	11
Poule 1	Equi E	Equi F	Equi G								
Equi E		6-8	7-3		DV	2	13	11	+2	2	6
Equi F	8-6		8-4		VV	4	16	10	+6	1	1
Equi G	6-7	4-8			DD	0	7	15	-8	3	13
Poule 2	Equi H	Equi J	Equi K								
Equi H		4-5	7-5		DV	2	11	10	+1	1	4
Equi J	5-4		4-6		VD	2	9	10	-1	3	9
Equi K	5-7	6-4			DV	2	11	11	0	2	8
Poule 3	Equi L	Equi M	Equi N								
Equi L		4,5-7	5,5-8		DD	0	10	15	-5	3	12
Equi M	7-4,5		3-5		VD	2	10	9,5	+0,5	2	7
Equi N	8-5,5	5-3			VV	4	13	8,5	+4,5	1	2

**Remarque 1.** Les vainqueurs de chaque poule se qualifient pour les demi-finales principales. Dans ce cas, il y a trois équipes à 4 points, le classement entre ces trois équipes est donc établi à la différence de goals : l'équipe F est première, l'équipe N deuxième, et l'équipe B troisième. L'équipe H est quatrième car elle a gagné sa poule. Il faut remarquer que l'équipe A qui a gagné ses deux matchs et a donc 4 points n'est pas en demi-finale. Ensuite, si l'on prend les deuxièmes de chaque poule, l'équipe A est cinquième avec 4 points. Il y a alors 3 équipes à la deuxième place avec 2 points, le classement entre elle est donc de nouveau établi à la différence de goals : l'équipe E est sixième, l'équipe M est septième et l'équipe K est huitième. Il faut également remarquer que deux équipes de la poule divisée en sous groupes et une de de chacune des autres poules n'ont pas de match supplémentaire.

**Remarque 2.** Le Comité d'organisation du tournoi peut inclure dans le programme une règle spéciale qui, dans ce cas, précisera : «Si la moins bonne des équipes arrivées seconde de leur poule est, dans le classement général, derrière la troisième équipe du classement de la poule divisée en sous groupes, alors l'équipe du groupe se qualifiera à la huitième place. » Dans cet exemple, le classement indique que la troisième meilleure équipe de la poule (C) avait 0 point tandis que le moins bon deuxième du championnat (K) avait 2 points.

## ANNEXE E – AIDE POUR LE STATUT DES JOUEURS

### JOUEUR ETRANGER SPONSORISE (JES)

1. Un joueur étranger sponsorisé (JES) est un joueur sponsorisé qui ne peut pas prétendre bénéficier de la législation du travail dans l'Union Européenne.
2. Les conditions d'inscription aux tournois sous l'égide de la FFP précisent le nombre de JES autorisé par équipe en fonction du niveau de jeu.
3. Bien que le manager d'une équipe ou d'un club doivent en premier lieu clarifier le statut incertain d'un joueur, c'est avant tout la responsabilité du joueur de signifier son statut. Si un JES souhaite changer de statut, il doit remplir le questionnaire suivant qu'il obtiendra de la FFP.
4. Questionnaire (= CV Joueur)
  - a. Date et lieu de naissance
  - b. Nationalité
  - c. Lieux de naissances et nationalité des parents
  - d. Sa résidence principale et celle des membres de sa famille
  - e. Combien de temps a-t-il passé dans l'Union Européenne dans les dix dernières années ?
  - f. Son activité actuelle et le lieu de cette activité
  - g. Ou a-t-il appris le polo ?
  - h. Faisait-il parti d'un club ?
  - i. Est-il scolarisé à plein temps dans l'Union Européenne ?

Les réponses fournies seront utilisées pour interpréter les recommandations ci-dessous. Celles-ci n'étant que des aides pour aider la FFP à prendre une décision quant au statut du joueur. Ces recommandations n'ont pas d'existence légale.

5. Recommandations : Joueur Etranger
  - a. Un joueur n'est pas considéré comme un joueur étranger s'il peut prétendre obtenir un emploi dans la communauté européenne en ayant la nationalité d'un pays membre de l'UE, ou un pays ayant des accords avec un pays membre de l'UE.
  - b. Une fois que le joueur a été accepté par la FFP comme joueur non étranger, il sera considéré comme tel à moins que :
    - (i) certains de ses critères changent et ne correspondent plus aux recommandations
    - (ii) les circonstances changent
  - c. S'il possède plus d'un foyer, sa résidence principale sera celle où il passe le plus de temps. Résider pendant 9 mois dans le même pays suffit à le considérer comme résidence principale.

## 6. Recommandations : Joueur Etranger Sponsorisé JES

a. Un joueur étranger comme désigné ci-dessus est considéré comme sponsorisé s'il accepte une quelconque aide financière ou qu'il retire un avantage de quelques formes que ce soit, en jouant un match de polo dans la l'UE sans l'accord préalable de la FFP. Cette autorisation ne sera accordée par la FFP qu'aux amateurs étrangers non sponsorisés.

b. La FFP se réserve le droit de refuser cette permission jusqu'à ce qu'elle est clarifiée la situation du joueur. Tous les critères seront étudiés tels que la propriété des chevaux utilisés ou les termes de la location.

c. Les joueurs répondants aux critères ci-dessous ne seront pas considérés comme sponsorisés :

(i) S'il est résident en France.

(ii) Si c'est un patron étranger

(iii) Si il est le fils ou la fille d'un patron étranger

(iv) S'il est étudiant ou étudiante de moins de 18 ans à plein temps d'une école reconnue de l'UE de l'année en cours.

## JOUEUR LOCAL

Sans tenir compte de son âge et de sa nationalité, un joueur local est un joueur junior ou senior qui a appris le polo dans l'UE pendant une période de trois ans consécutifs.

La phase d'apprentissage du polo est entendue comme une durée de 5 années au cours desquelles le joueur se verra attribué son premier handicap européen et jouera ses premiers tournois.

Pour éviter toute contestation, un joueur qui se voit attribuer son premier handicap par la FFP, sera enregistré comme -2T. Si un joueur a un handicap de 0 enregistré dans un autre pays, on considérera qu'il a achevé sa période de formation et ne pourra plus être qualifié comme joueur local.

## ANNEXE F - EXEMPLES DES RÈGLES

### Règle n°33d

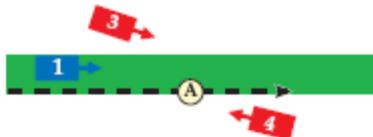
Deux joueurs adverses chevauchant sur la ligne exacte de la balle et se marquant l'un l'autre, qu'ils suivent la balle ou qu'ils aillent à sa rencontre, ont le droit de passage sur un joueur unique venant de n'importe quelle direction.



**Fig. i.** Le 4 rouge et le 1 bleu sont sur la ligne exacte de la balle et ont le droit de passage sur tous les autres joueurs. Le 2 rouge n'a pas le droit de jouer. Si le 4 rouge fait une action sur le 1 bleu alors que le 2 rouge est déjà à la rencontre du 1 bleu, alors le 4 rouge aura commis une faute.

### Règle n°33e

Un joueur placé sur la ligne exacte de la balle, qu'il suive (Fig. ii) ou qu'il aille à la rencontre (Fig. iii) de la balle sur son côté droit, a le droit de passage sur tous les autres joueurs sauf dans l'exemple 33c ci-dessus.



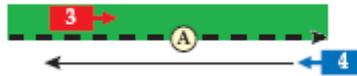
**Fig. ii.** Le 1 bleu est sur la ligne exacte de la balle et a le droit de passage sur tous les autres joueurs, à l'exception de deux joueurs se marquant sur la ligne exacte de la balle.



**Fig. iii.** La balle est frappée en A. Le 4 bleu arrive à la rencontre sur la ligne exacte de la balle et a le droit de passage.

### Règle n°33f

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.

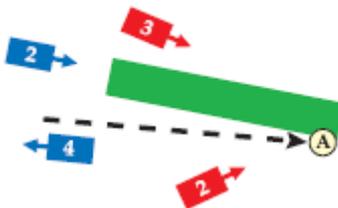


**Fig. iv.** Le 3 rouge est sur la ligne exacte, il suit la balle et a le droit de passage, mais le 4 bleu aura aussi le droit de le rencontrer côté droit contre côté droit, car il est aussi sur la ligne exacte de la balle.

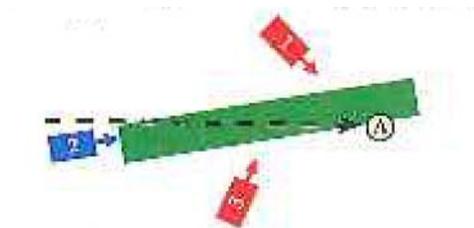
### Règle n°33g

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 (Fig. v), sous réserve qu'il ne contrevienne pas à la règle n°32b (ii) s'il joue la balle de son côté gauche (Fig. vi). Si les joueurs se trouvent à des angles égaux, le joueur qui a la ligne de la balle de son côté droit a le droit de passage (Fig. vii et viii).

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 (Fig. ix, x et xi), sauf si le ou les joueur(s) est/sont sur la ligne exacte comme en 33d et 33e.

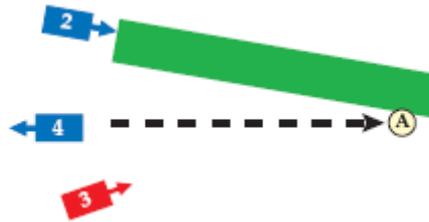


**Fig. v.** Le 4 bleu frappe un long back vers A. Le 2 bleu a le droit de passage sur les deux joueurs rouge.

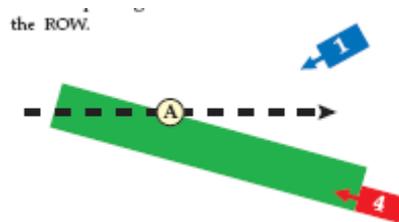


**Fig. vi.** Le 2 bleu chevauche à un angle inférieur et a le droit de passage pour prendre la balle sur son côté droit. Le 3 rouge pourrait faire un marquage légitime ou une action sur son côté gauche. Le 1 rouge ne peut pas jouer car il se trouve à un angle trop grand pour faire un marquage. Si le 2 bleu se place de sorte à prendre la balle côté gauche, il met le 3 rouge en danger et contrevient à la règle n°32b(ii).

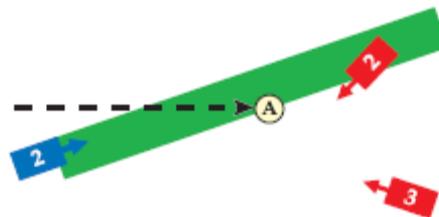
Règle n°33g (suite)



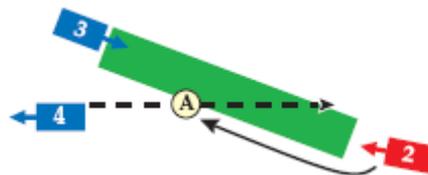
**Fig. vii.** Le 4 bleu frappe un back vers A. Le 2 bleu et le 3 rouge semblent être à angles égaux. Le 2 bleu a la ligne de la balle sur son côté droit et a le droit de passage.



**Fig. viii.** L'approche du 4 rouge est à un angle inférieur de la ligne de la balle et il a le droit de passage. Si l'on considère que le 1 bleu approchait à un angle égal, le 4 rouge conserve le droit de passage car la ligne de la balle est sur son côté droit.

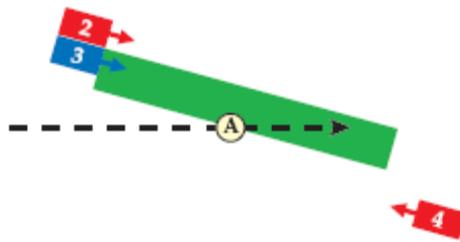


**Fig. ix.** Le 2 bleu a le droit de passage car il se déplace dans la même direction que la balle. Si le 3 rouge était sur la ligne exacte de la balle, il aurait le droit de passage à la rencontre (voir règle 33d). Le 3 rouge peut tenter d'accrocher le maillet du 2 bleu. Si le 2 bleu prend la balle côté gauche, il perd son droit de passage et commet une faute, car il met en danger le 3 et le 2 rouge.



**Fig. x.** Le 4 bleu fait un back vers A. Si le 2 rouge ne se trouve pas sur la ligne exacte de la balle, alors le 3 bleu a le droit de passage car il se déplace dans la direction vers laquelle la balle a été frappée. Pour faire action de jeu sans faire de faute, le 2 rouge doit se déplacer vers A sans mettre en danger ni gêner le 3 bleu qui a le droit de passage.

### Règle n°33g (suite)



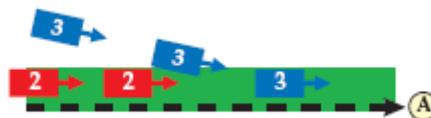
**Fig. xi.** Le 3 bleu et le 2 rouge ont le droit de passage et le 4 rouge ne peut pas jouer. Si le 4 rouge arrivait à la rencontre sur la ligne exacte de la balle, le 4 rouge aurait le droit de passage.

### Règle n°33h

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 percuter ce joueur par derrière et ne peut jouer que côté gauche (Fig. xii et xiii).



**Fig. xii.** Le 2 rouge a la possession de la balle et frappe vers A. Le droit de passage du 2 rouge est indiqué. Le 3 bleu peut prendre le droit de passage, sous réserve qu'il ne mette pas en danger ou ne gêne pas le 2 rouge. Le 2 rouge ne doit pas percuter le 3 bleu (ni le marquer derrière la selle) et ne peut jouer que sur son côté gauche.



**Fig. xiii.** Le 3 bleu va marquer le 2 rouge de façon légitime. Si le 2 rouge freine pour éviter un marquage légitime, il risque de perdre le droit de passage si le 3 bleu peut alors entrer dans le droit de passage en toute sécurité. Il ne peut ensuite jouer que côté gauche.

### Règle n°33i

Si un joueur frappe la balle devant l'étrier droit d'un adversaire qui se trouve 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 percuter l'adversaire par derrière et ne peut jouer qu'un coup à gauche.



**Fig. xiv.** Le 2 rouge a la possession et frappe la balle vers A. Le droit de passage du 2 rouge est indiqué. Le 3 bleu peut jouer la balle une fois qu'elle a passé son étrier, à condition qu'il n'ait pas ralenti pour attendre la balle. Le 2 rouge ne doit pas percuter le 3 bleu par derrière, et doit prendre la balle côté gauche.

### Règle n°33j

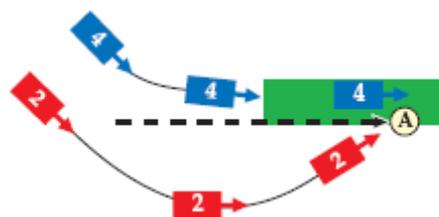
Le joueur avec le droit de passage a le droit de jouer la balle côté droit. Si un joueur change pour jouer la balle à sa gauche, il perd le droit de passage et il commet une faute s'il met en danger un joueur ou l'oblige à freiner ou à s'éloigner.



**Fig. xv.** Le 1 bleu a le droit de passage comme indiqué. Le 1 bleu commet une faute s'il change pour prendre la balle côté gauche et met le 3 rouge en danger en l'obligeant à freiner.

### Règle n°33k

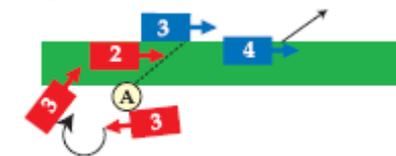
Un joueur peut perdre le droit de passage si, après avoir frappé la balle, il dévie de la ligne exacte de la balle.



**Fig. xvi.** Si le 2 rouge frappe la balle sous l'encolure vers A, mais ne parvient pas à rester sur la ligne exacte de la balle alors le joueur se trouvant sur l'angle le plus faible par rapport à la ligne de la balle a le droit de passage. Le 4 bleu se trouve à un angle inférieur de la ligne de la balle et a le droit de passage. Le 2 rouge peut jouer la balle côté gauche ou marquer ou accrocher légitimement le 4 bleu.

### Règle n°33o

Le joueur avec la balle qui choisit de s'arrêter ou de ralentir lorsqu'il est défié, mais n'est ni bloqué ni marqué, peut alors toucher la balle une seule fois, dans n'importe quelle direction, après quoi il doit la laisser immédiatement, accélérer avec elle ou la frapper pour la dégager (Fig. xvii). S'il la laisse à un autre joueur de son équipe, ce joueur, qu'il soit marqué ou non, doit accélérer avec elle ou la frapper pour la dégager sans chercher à la contrôler. On considère que l'adversaire est en défense s'il se trouve à moins de deux longueurs de cheval, côté gauche ou côté droit du joueur avec la balle. La pénalité pour une infraction à cette règle est normalement une pénalité n°5a (de la place). Si la règle est constamment violée par une équipe, une pénalité plus sévère peut être infligée. Un joueur qui choisit de taper la balle sous le poney d'un joueur qui le défie commet une faute s'il va au contact de ce dernier autrement que par un marquage légitime.

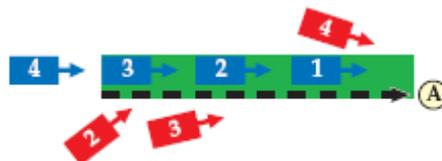


**Fig. xvii.** Le 2 rouge a la possession ; le 3 bleu est en position défensive entre le 2 rouge et le but. Le 4 bleu doit sortir du droit de passage et le 2 rouge doit continuer à déplacer la balle. Il ne peut taper la balle qu'une seule fois, puis il doit ensuite la laisser, accélérer avec elle ou la frapper pour la dégager. Si le 2 rouge frappe vers le 3 bleu, celui-ci doit sortir immédiatement du nouveau droit de passage sans jouer la balle. Si le poney donne un coup de sabot dans la balle, ce n'est pas une action de jeu. Si le 2 rouge a tapé la balle une fois, alors l'action de jeu suivante, ou celle de l'un de ses équipiers telle que le 3 rouge faisant une volte pour le soutenir, doit être d'accélérer avec elle ou de la frapper pour la dégager.

### Règle n°35a, b

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 en maintenant son coude collé au corps. Un joueur ne peut notamment pas :

- Marquer selon un angle ou à une vitesse dangereux pour un joueur ou son poney.
- Marquer un adversaire devant ou derrière la selle.



**Fig. xviii.** Le 4 bleu frappe la balle vers le 1 bleu qui se trouve sur la ligne de la balle et a le droit de passage. Le 4 rouge peut marquer le 1 bleu de façon légitime.

Le 3 rouge peut jouer la balle côté gauche (à condition de ne pas empiéter sur le droit de passage avant ou après avoir joué son coup) ou il peut accrocher le 1 bleu ou le 2 bleu s'ils jouent un coup, ou marquer légitimement le 1 bleu ou le 2 bleu ; en revanche, il ne peut pas marquer derrière la selle et doit faire attention à ne pas prendre un joueur en sandwich (règle n°35d).

Le 2 rouge se trouve à un angle trop sévère pour marquer légitimement le 3 ou le 4 bleu.

### Règle n°35c

Un joueur n'a pas le droit de pousser un adversaire ou de le faire traverser le droit de passage d'un autre joueur à une distance dangereuse.



**Fig. xix.** Le 3 bleu a le droit de passage. Si le 3 rouge pousse le 2 bleu dans le droit de passage, empiétant ainsi ou mettant en danger le 3 bleu, le 3 rouge commet une faute.

### Règle n°35d

Un joueur n'a pas le droit de marquer un adversaire déjà marqué par un autre membre de son équipe (prise en sandwich). Toutefois, accrocher légitimement le maillet d'un adversaire tandis qu'il est marqué par un coéquipier n'est pas considéré comme une faute.



**Fig. xx.** Le 1 bleu, qui a le droit de passage, est déjà marqué par le 3 rouge. Si le 4 rouge marque le 1 bleu, c'est une prise en sandwich. Toutefois, le 4 rouge peut accrocher le 1 bleu lorsqu'il exécute sa frappe. Si le 3 rouge pousse le 1 bleu au-delà de la ligne pour le faire entrer en contact avec le 4 rouge, c'est également une faute du rouge.

### Règle n°35g

Un joueur n'a pas le droit de venir par derrière avec son poney sur le coup d'un adversaire.



**Fig. xxi.** Le 2 rouge ne peut pas venir par derrière sur le coup droit ou le back du 4 bleu.

### Règle n°35h

Un joueur n'a pas le droit d'utiliser son poney pour arrêter la frappe en se plaçant sur la balle ou sur un adversaire qui a déjà commencé la phase descendante de son mouvement.

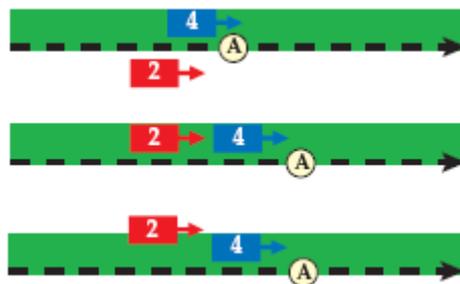


**Fig. xxii.** Le 2 rouge ne peut aller sur la balle si le 4 bleu a déjà commencé la phase descendante d'un coup droit ou d'un back complet.

### Règle n°36a

Pour qu'un joueur puisse accrocher légitimement, les conditions suivantes doivent être réunies :

- (i) Il doit se trouver du même côté du poney de son adversaire que la balle (Fig. xxiii) ou en ligne directe derrière (xxiv et xxv) et son maillet ne doit être ni au-dessus, ni au-dessous du corps ou dans les jambes du poney d'un adversaire.
- (ii) La totalité du maillet de son adversaire doit être au-dessous du niveau de l'épaule de son adversaire.
- (iii) Son adversaire doit faire acte de frapper la balle.



**Fig. xxiii.** Le 2 rouge ne peut accrocher que si le 4 bleu fait acte de frapper et que la totalité du maillet du 4 bleu se trouve au-dessous du niveau de son épaule.

**Fig. xxiv.** Le 2 rouge ne peut accrocher le 4 bleu que si celui-ci est en train de frapper et que le 2 rouge se trouve directement derrière.

**Fig. xxv.** Si le 2 rouge ne se trouve pas directement derrière, alors il commet une faute.

# LEXIQUE

## A

<b>Accrochage</b>	du maillet	36a
<b>Angle</b>	par rapport à la ligne	33g
<b>Arbitres</b>	généralités tenue matches internationaux poneys	7, An. B 7g An. C 1j, 4m
<b>Arrangé</b>	match ou partie	1n
<b>Avantage</b>	règle de l'	26a
<b>Alcool et drogues</b>	joueur poney	1b 4n
<b>Alignement</b>	des équipes mauvais	14b 19
<b>Assistance</b>	médicale	10

## B

<b>Balle</b>	porter la morte sortie de ligne de la taille de la endommagée, enterrée	36c 15b(iii) 8c, 22, 24 32a 12 31a, 31b
<b>Blessure</b>	joueur poney	29 30
<b>But</b>	élargis juge de Poteaux de	11e, 17c(ii), 18c 8, An. B 11e, An. A

## C

<b>Casque</b>	généralités perte du	3a 28b
<b>Crampons</b>		4i
<b>Cravache</b>	utilisation de	3d, 37a,b,d

<b>Chronomètre</b>	démarrage et arrêt du	15a
<b>Chronométreur</b>		9
<b>Cloche</b>	son de la	16a, 16b
<b>Coaching</b>	d'une équipe, d'un joueur	1m
<b>Comité d'organisation</b>		5
<b>Corner</b>	un défenseur sort la balle	25a
<b>Côtés</b>	changement de	18
<b>Couper</b>	la ligne	33a

## D

<b>Disqualification</b>		1g
<b>Documents</b>	des poneys	4d
<b>Droit de Passage</b>	DdP	32b, 33

## E

<b>Eperons</b>	utilisation	3b, 37b
<b>Equipes</b>	généralités	1
<b>Equipements</b>	joueurs	3
	Poneys	4f
	Perdu ou cassé	28
	dangereux	30b
<b>Equitation</b>	dangereuse	35
<b>Expulsion</b>	d'un joueur	40i
	d'un poney	30

## F

<b>Fautes</b>	définition	27a
	à la cloche	16d
	personnelles, techniques	38
<b>Forfait</b>		1g

## G

<b>Goal</b>	contesté	20b
	accordé	40a
	marquer un	20a

## H

<b>Handicap</b>	calcul de la différence	1k
	changement de	1f
	remplacements	2
<b>Hors jeu</b>	d'un joueur	19b

## I

<b>Inscriptions</b>	aux tournois	1c
<b>Intervalles</b>	entre les périodes	15e, 17a

## J

<b>Jeu</b>	balle en jeu	15b(i)
	durée	15
	interruptions	26 à 31
	reprise	21 à 25
	dangereux	35, 37
	interruption	16
	reprise	14
<b>Joueur</b>	blessé	29
	retard	2a, 2i
	commotionné	29c
	chutte d'un	29a
	équipement	3
expulsé	40i	

## L

<b>Ligne</b>	de la balle	32a
--------------	-------------	-----

## M

<b>Maillots</b>		1h
<b>Maillet</b>	mauvaise utilisation	36b
<b>Marquage</b>		35
<b>Marqueur</b>		9
<b>Match</b>	durée d'un Règle des 5 secondes non commencé, interrompu gagner un	15a 16c 5c, 15c, An. D 20d

## O

<b>Officiels</b>		5
------------------	--	---

## P

<b>Paniers</b>		4k
<b>Pénalités</b>	généralités tirs au but fautes personnelles, techniques	38 à 41 An. C 38
<b>Périodes</b>	durée d'une supplémentaire	15d 17
<b>Planches</b>		11f, An. A
<b>Poneys</b>	généralités arbitrage santé exclus	4 1j 30a 30a

## R

<b>Ralentir</b>	avec la balle	33o
<b>Rapports</b>		6
<b>Réclamer</b>	une faute	1b
<b>Référé</b>	arbitres et référés	7, An. B

<b>Remise en jeu</b>	par l'arbitre	21, 40h
	par un défenseur	24
<b>Remplacements</b>	des joueurs	2, An. C
<b>Retard</b>	perte de temps volontaire	15f, 24e, f, 39d

## S

<b>Sortie</b>	latérales, sur les côtés	22
---------------	--------------------------	----

## T

<b>Terrain</b>	mesures	11c, An. A
	accès au	13a
	privés	11g
	dangereux	5d, 15c
<b>Temps</b>	supplémentaire	17
	généralités	15, 16

## U

<b>Utilisation</b>	du maillet (mauvaise)	36b
--------------------	-----------------------	-----

## V

<b>Vaccination</b>	des poneys	4d
<b>Vétérinaire</b>		4b
<b>Victoire</b>		20d

## Z

<b>Zones de sécurité</b>	mesures des accès aux	11d, An. A 13b
--------------------------	-----------------------	-------------------