

NOTES SUR LES REGLES MODIFIEES POUR 2018

2.e Si le match se joue avec handicap, et que le remplaçant qualifié a un handicap supérieur au joueur remplacé, le calcul de la différence de handicap se fera comme si le remplaçant avait débuté le match.

3.a Le casque doit être d'un modèle homologué au standard PAS015:2011 or PAS015:1998 avec la marque CE au tout autre standard équivalent au plus récent portant le marquage CE (Note FFP : une tolérance est temporairement accordée afin de donner aux joueurs le temps de s'équiper d'un casque aux normes. La FFP recommande toutefois aux joueurs de s'équiper d'un casque aux normes.)

4.1 (ii) L'extension de la projection latérale d'un fer ne doit pas dépasser le sabot

18.a Les joueurs devront regagner leur position dans un temps raisonnable au minimum au galop de chasse.

19.6 Lors d'une remise en jeu depuis la ligne de fond, le joueur sera en jeu s'il rentre sur le terrain au-delà des 60 yards.

22 Balle sortie sur un côté.

a- Entre les lignes des 60 yards. Si un joueur fait sortir la balle sur le côté, directement ou après un ricoché sur son cheval, l'arbitre, sans siffler, (le temps n'est pas arrêté) placera la balle, après 8 secondes, sur le terrain, à au moins 5 yards des planches ou de la ligne, en face de l'endroit où elle est sortie, et ordonnera de 'jouer'. Le frappeur, un adversaire de celui qui a sorti la balle, a 5 secondes pour jouer la balle sans la replacer. Ses partenaires se placent où ils veulent. Ses adversaires doivent se trouver à au moins 30 yards de la balle. Si l'un d'eux se trouve dans les 30 yards, il ne pourra jouer que lorsque le frappeur aura passé la balle ou aura été 'challengé' par un autre joueur.

b- Dans les 60 yards. Si un défenseur sort la balle sur le côté dans les 60 yards (Note de la FFP : si la balle est sortie dans les 60 yards par un attaquant, la règle en a. ci-dessus s'applique), la règle en a. ci-dessus s'appliquera, sauf que l'arbitre placera la balle sur la ligne latérale des 60 yards à 10 yards de la ligne ou des planches. Le frappeur ne frappera la balle qu'une seule fois, il peut soit frapper vers les buts ou tenter une passe à un partenaire se trouvant à au moins 30 yards de lui.

Si les arbitres ne sont pas sûrs de l'équipe qui a sorti la balle, ou si la balle a rebondi sur un autre joueur ou un autre cheval que celui du frappeur, les arbitres procéderont à un 'throw-in' depuis l'endroit où est sortie la balle.

23 Lorsque l'arbitre ordonne de jouer la pénalité, le frappeur a 20 secondes pour s'exécuter.

23 Après un arrêt de jeu, lorsque celui reprend par une frappe, aucun joueur de l'équipe qui a la balle ne pourra marquer ou bloquer l'adversaire qui va tenter une action sur le frappeur. Si celui-ci décide de laisser la balle à un partenaire qui le suit, personne ne pourra marquer ou bloquer le joueur qui va faire une action sur le nouveau détenteur de la balle.

24.b Une fois la balle placée par le juge de but, l'arbitre ordonne de 'jouer', et le frappeur a 10 secondes pour mettre la balle en jeu.

41 (I) Si le match se termine avant l'expiration de l'expulsion, et sans décision spéciale de la Commission juridique et disciplinaire, le joueur incriminé débutera le match suivant avec un carton jaune.

(II) Si un joueur reçoit trois cartons jaunes lors d'un tournoi (12 goals ou +), et sans intervention de la Commission juridique et disciplinaire, ce joueur démarrera tous les matchs suivants du tournoi avec un carton jaune.

(III) Si un joueur reçoit un 4ème carton jaune lors d'un tournoi (12 goals ou +), le joueur sera immédiatement exclu pour 2 minutes.

(IV) Sans intervention de la Commission juridique et disciplinaire, ce joueur sera suspendu :

- s'il reçoit un 5ème carton jaune : suspendu le match suivant
- s'il reçoit un 6ème carton jaune : suspendu les 2 matchs suivants

Le joueur sera normalement suspendu pour le prochain match du tournoi ou le premier match du tournoi suivant ; si cela s'avère impossible, le match de suspension pourra être effectué plus tard à la discrétion de la Commission juridique et disciplinaire.

29.b.i Si un joueur est blessé ou tombe, les arbitres arrêtent le jeu immédiatement si le joueur ou son cheval sont en danger, sinon ils attendent une phase de jeu neutre pour arrêter le jeu. Temps de remplacement 10 minutes

38 Feindre la blessure d'un cheval ou d'un joueur pour arrêter le chronomètre