

FEDERATION FRANÇAISE DE POLO

REGLES OFFICIELLES
DU
JEU DE POLO

S'APPLIQUANT A TOUS JOUEURS
SUR LE TERRITOIRE NATIONAL

MODIFICATIONS AUX REGLES PRECEDENTES
DECIDEES LE 17 Novembre 2008

Ces modifications concernent l'article suivant :

Article 14 - Handicap d'un joueur



SOMMAIRE

Chapitre I - Les équipes, les joueurs, les remplacements, les équipements, les chevaux, l'harnachement des chevaux.

Article 1 - Les équipes.

Article 2 - Les joueurs.

Article 3 - Les remplaçants.

Article 4 - Les équipements.

Article 5 - Les chevaux.

Article 6 - L'harnachement des chevaux.

Chapitre II - Autorité du Comité d'Organisation d'un tournoi, des arbitres, du référé, juges de buts, chronométreurs, marqueurs et de la Fédération Française de Polo.

Article 7 - Le Comité d'Organisation d'un tournoi.

Article 8 - Arbitres et référés.

Article 9 - Juges de buts.

Article 10 - Chronométreurs et marqueurs.

Article 11 - Réclamations.

Chapitre III - Infrastructures et équipements.

Article 12 - Terrain.

Article 13 - Autres équipements nécessaires.

Chapitre IV - Les handicaps.

Article 14 - Handicap d'un joueur.

Article 15 - Handicap d'une équipe.

Chapitre V - Durée des périodes, des matches et des matches à l'américaine. L'équipe vainqueur. Les buts.

Article 16 - Durée des périodes.

Article 17 - Le chronomètre.

Article 18 - Match.

Article 19 - Match triangulaire dit à l'américaine ou en ligue.

Article 20 - L'équipe gagnante - Les goals.

Article 21 - Goal marqué sur pénalité et point accordé par handicap.

Chapitre VI - Début d'une partie, interruption et reprise du jeu.

Article 22 - Début d'une partie.

Article 23 - Interruption du jeu.

Article 24 - Remise en jeu.

Chapitre VII - Les fautes.

Article 25 - La ligne de la balle.

Article 26 - Droit de passage. Illustration de la règle.

Article 27 - Arrêt sur la balle.

Article 28 - Equitation dangereuse.

Article 29 - Phase de jeu brutale.

Article 30 - Mauvais usage du maillet.

Article 31 - Joueur descendu de cheval.

Article 32 - Comportement des joueurs.

Article 33 - Porter la balle.

Article 34 - Terrain dégagé. Pas d'assistance extérieure.

Chapitre VIII - Les pénalités.

Article 35 - Accumulation des fautes.

Article 36 - Choix des pénalités.

Article 37 - Les pénalités.

Chapitre IX - Les tournois

Article 38 - Les tournois.

Article 39 - Classement d'un tournoi.

CHAPITRE PREMIER

LES EQUIPES - LES JOUEURS - LES REMPLACEMENTS - LES EQUIPEMENTS LES CHEVAUX - L'HARNACHEMENT DES CHEVAUX

Article 1 - Les équipes. Cf. pénalité n°9

1. Dans une équipe de polo le nombre de joueurs est de quatre.

Paddock-polo : le nombre de joueurs est limité à trois.

2. Dans chaque équipe un des joueurs sera désigné en qualité de Capitaine. Celui-ci aura seul le droit de représenter l'équipe auprès des arbitres pendant la durée du match, sauf en ce qui concerne l'article 23.7 concernant les harnachements et les équipements cassés ou défaits.

Article 2 - Les joueurs. Cf. pénalité n°9

1. Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe pendant le même tournoi. (Voir Article 3.5 suivant)

2. Un joueur qui ne serait pas à jour de ses cotisations envers la Fédération Française de Polo, et/ou à qui il n'aurait pas été attribué de handicap, ne pourra jouer dans un tournoi (note 2/2).

Cependant, dans le cas où un joueur se blessait pendant la partie et était dans l'incapacité de la finir, un joueur qualifié de "remplaçant" dans les conditions de l'article 3 du présent règlement, lequel aurait été inscrit au tableau des handicaps de la Fédération Française de Polo dans l'année précédente ou qui serait inscrit dans une Fédération de Polo étrangère, aura la possibilité dans les 24 heures ouvrables qui suivront le remplacement, d'obtenir une licence de la Fédération Française de Polo et de régulariser sa situation.

Le handicap à retenir sera déterminé en fonction des critères de l'article 14.32 ci-après.

Note 2/2 : La pénalité pour infraction à cette règle doit être infligée quelles que soient les circonstances et sans aucune excuse possible.
Contrairement aux autres fautes que l'arbitre peut choisir de ne pas sanctionner, la pénalité pour la violation de cette règle devra être infligée si un arbitre, le référé ou un membre du Comité, est averti de sa survenance dans les 24 heures après qu'elle ait été commise.

3. Un joueur ne peut participer à un tournoi au-dessus 12 goals que s'il a un handicap minimum de zéro.

4. Un joueur ou un officiel ne peut être admis dans l'enceinte d'un terrain de polo ni à ses abords, s'il est reconnu comme étant manifestement sous l'influence d'une drogue, d'alcool ou de toute substance qui pourrait altérer ses facultés physiques ou mentales.

Cette règle doit être appliquée avec la plus grande rigueur par les arbitres et le Comité d'Organisation du Tournoi.

5. Tout joueur participant à un tournoi s'oblige, sans aucune réserve, à accepter à tout moment de subir des prélèvements de sang, urine ou autre, jugés appropriés par la Fédération Française de Polo et le Comité d'Organisation du Tournoi.

6. Quiconque ne pourra participer à une partie de polo, qu'il soit joueur ou officiel, s'il est malade ou blessé, et notamment si son état de santé peut être considéré comme pouvant mettre en cause sa propre sécurité et celle des autres.

Cette règle doit être appliquée strictement par les arbitres et le Comité d'Organisation du Tournoi.

7. Tout joueur participant à un match doit pouvoir justifier de la possession de la licence fédérale de Polo en cours de validité.

Note 2/7 : Il appartient aux organisateurs du tournoi ou du match, de veiller au respect de cette règle et le cas échéant, d'interdire l'accès du terrain au joueur en cause.

Article 3 - Les remplaçants. Cf. pénalité n°9

1. Le nombre de remplaçants n'est pas limité dans les tournois d'un niveau inférieur ou égal à quatre goals.

Les remplacements ne peuvent s'effectuer qu'à la fin de chaque période (sauf en cas de joueur blessé - article 23.4)

2. Tout joueur remplaçant doit répondre aux règles du tournoi auquel il est intégré et ne pas avoir joué dans autre équipe du tournoi. De même, la nouvelle composition de son équipe doit répondre aux règles du tournoi.

3. Le handicap total d'une équipe sera éventuellement modifié si le handicap du remplaçant est supérieur à celui du remplacé ; il sera alors calculé au prorata du nombre de périodes restant à jouer.

4. Les remplacements peuvent intervenir à n'importe quel moment en cas de blessure, si un joueur est dans l'impossibilité de terminer le match.

5. Dans le cas où un joueur serait blessé en cours de match et empêché de continuer à jouer, s'il ne peut être fait appel à un joueur remplaçant comme défini ci-dessus, il pourra être remplacé temporairement par un autre joueur du tournoi, de handicap égal ou inférieur. Ce remplacement se limitera aux rencontres jouées le jour de l'accident et aux trois jours francs suivants.

Note 3/5 : Dans le cas où le joueur blessé aurait subi une perte de connaissance, son retour à la compétition serait subordonné à la fourniture d'un certificat médical attestant de sa capacité à jouer.

6. Toute équipe souhaitant faire jouer un remplaçant doit en demander l'autorisation au Comité d'Organisation du tournoi, 24 heures au moins avant le match, sauf circonstance médicale majeure survenue dans ce délai, comme accident rendant impossible la pratique du sport.
7. La balle sera lancée à l'heure prévue.
Dans le cas où une équipe serait incomplète dans un délai de quinze minutes après l'heure programmée pour le match, celui-ci devra commencer avec le nombre de joueurs présents.
Le capitaine de l'équipe incomplète pourra faire appel à un éventuel remplaçant dans les conditions du présent article à partir de la 2^e période.
Le joueur en retard ne pourra reprendre sa place qu'au plus tard, à la fin de la première période.
8. Si l'équipe ne se présente pas sur le terrain dans le délai prescrit de 15 minutes, elle est déclarée vaincue par forfait. Elle s'expose également, à d'éventuelles sanctions à prendre par le Comité d'Organisation du tournoi.

Article 4 - Les équipements. Cf. pénalité n°9

1. Le port du casque avec jugulaire est obligatoire pour les joueurs. La jugulaire doit être correctement placée sous le menton, pendant toute la durée du jeu.

Note 4/1 : Il est recommandé à tous les joueurs de porter un casque avec protection faciale et de se tenir informés des progrès techniques dans l'amélioration des équipements de protection.

2. Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter une chemise identique, hormis le numéro de 1 à 4 qui diffère pour chacun d'entre eux.
Les couleurs de deux équipes opposées doivent être nettement différentes. En cas de similitude pouvant prêter à confusion, l'équipe de plus faible handicap, ou en cas d'égalité, celle qui détient ses couleurs depuis moins longtemps ou enfin celle qui sera tirée au sort, devra changer de chemises. Il est recommandé à chaque équipe de détenir deux jeux de maillots de couleurs différentes. Quelle que soit la formule appliquée, le Comité d'Organisation du Tournoi devra en informer les équipes dans un délai raisonnable avant la partie.
3. Les éperons pointus ou à molettes dentelées, les boucles protubérantes sur les bottes et sur les genouillères, sont interdits.
4. Pour tout match, les joueurs sont tenus de se présenter sur le terrain en pantalon blanc et bottes marron, les genouillères étant obligatoires.

Article 5 - Les chevaux.

1. Aucune règle n'est imposée pour la taille ou la race des chevaux de polo.
2. Les chevaux borgnes ne peuvent en aucun cas être utilisés pour jouer au polo. Cf. pénalité n°8
3. Un cheval considéré comme vicieux, soit parce qu'il rue, soit parce qu'il mord, soit parce qu'il est atteint d'un autre vice qui le rend dangereux pour son cavalier ou pour les autres joueurs, doit être exclu des terrains de polo ; de même, si les arbitres considèrent qu'un cheval n'est pas contrôlé par son cavalier ou dans un état de fatigue extrême, ils doivent l'exclure du terrain. Cf. pénalité n°8
4. Dans un tournoi, un cheval ne peut être utilisé que dans une seule équipe à l'exclusion de toute autre. Cf. pénalité n°9.
5. Les joueurs doivent manifester le plus grand respect pour leurs poneys.
6. Tout poney boiteux ou présentant des saignements de la bouche, des flancs ou de toute autre partie du corps doit être exclu d'un match.
7. Après une chute, il est nécessaire de faire trotter un poney pour s'assurer de son bon état.
8. Les arbitres ont toute autorité pour exclure un poney d'un match.
9. La cravache et les éperons ne doivent pas être utilisés sans nécessité ni avec excès. Cf. pénalité n°9

10. La cravache ne peut pas être utilisée si la balle n'est pas en jeu. Dès leur arrivée sur le terrain et avant le début d'une période, les arbitres doivent siffler une pénalité 5 b s'ils constatent qu'un poney est cravaché.
11. Un joueur ne peut utiliser sa cravache à l'encontre d'un autre joueur ou d'un autre poney que le sien, sous peine de pénalité ou d'exclusion de la période ou du match.

Article 6 - L'harnachement des chevaux. Cf. pénalité n°9

1. Le double enrênement avec quatre rênes au minimum, est obligatoire.
2. Les ferrures rainées sont autorisées à la condition que la rainure du fer se situe sur la partie interne du sabot. Les ferrures à glace et les crampons sont interdits. Cependant les crampons fixes ou démontables sont autorisés à condition qu'ils soient placés au talon des fers postérieurs. La taille des crampons est limitée à 1,3 cm.
3. Les oeillères sont interdites.
4. Les bandages ou les guêtres sont obligatoires tout au moins aux antérieurs.

Note 6/4 : Certaines Fédérations n'imposent pas les bandages ou les guêtres mais la Fédération Française de Polo les exige. Tous les types d'enrênements ou de selles peuvent être utilisés à la condition qu'ils ne soient pas dangereux, et qu'ils permettent, dans tous les cas, un contrôle du cavalier sur son cheval.
Il est d'usage que la crinière des chevaux soit tondue pour le confort du cavalier et pour éviter que les crins ne s'emmêlent avec les rênes ; de même il est d'usage que la queue des chevaux soit tressée et attachée, afin d'éviter que le cavalier ne l'accroche avec son maillet (il s'agit d'un usage et non d'une règle).

CHAPITRE SECOND

AUTORITE DU COMITE D'ORGANISATION D'UN TOURNOI, DES ARBITRES, DU REFERE, DES JUGES DE BUTS, CHRONOMETREURS, MARQUEURS ET DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE POLO.

Article 7 - Le Comité d'Organisation d'un tournoi.

Dans tous les tournois, le club organisateur doit désigner trois personnes au moins, qui forment le Comité d'Organisation. Elles seront choisies de préférence parmi celles qui n'ont pas d'intérêt direct ou indirect quant au résultat. Si personne n'est désigné par le club organisateur pour former le Comité d'Organisation, celui-ci est alors composé par le délégué du club à l'Assemblée Générale de la Fédération Française de Polo, qui devra s'adjoindre deux autres personnes de son choix.

Le Comité ainsi formé, a la responsabilité générale du déroulement du tournoi pendant tout le temps de sa mission. Il doit lui être accordé toute facilité pour qu'il soit en mesure de mener à bien ses tâches, notamment l'établissement du programme des matches, le tirage au sort des équipes, la solution à toute question relative au tournoi autre que celles qui concernent directement les arbitres pendant qu'ils officient.

Note 7 : Toutes décisions ou mesures prises par un Comité d'Organisation doivent tendre à permettre à chacun de pratiquer le polo dans les meilleures conditions de sécurité et de convivialité.

Article 8 - Arbitres et référés.

1. Pour tout match de tournoi, la présence effective de deux arbitres à cheval et d'un référé à pied, est recommandée.
2. La mission des arbitres et du référé est de veiller à ce que les matches se déroulent selon les règles et règlements. Leur autorité s'impose dès le moment où le match est programmé, jusqu'à son terme. Elle peut aussi s'étendre à la recommandation auprès des instances de la Fédération Française de Polo, d'une sanction à un joueur dont la conduite s'avérerait préjudiciable au polo.
3. Un arbitre ou un référé ne peuvent pas être récusés par une équipe.
4. Une équipe ne pourra contester la programmation d'un match.
5. Une sanction doit être immédiatement infligée par les arbitres et le référé pour toute attitude injurieuse envers le ou les arbitres, les autres joueurs, les officiels ou le public, ou pour toute violation des règles essentielles pendant le déroulement d'un match.
Selon la gravité de la faute, la sanction peut être :
 - pour une attitude injurieuse : de la pénalité n°2 jusqu'à l'exclusion de la période ou du match
 - pour une attitude agressive ou une violence physique, ou encore une attitude dangereuse comme le dégagement volontaire d'une balle en dehors du terrain vers le public : exclusion du match.

6. L'incident doit être rapporté par écrit, par le référé au Comité d'Organisation du tournoi et au Comité de la Fédération Française de Polo, dès la fin du match.
7. Par ailleurs, tout incident ou question qui n'auraient pas été prévus dans les règles et règlements, et qui se produisent ou se posent sur le terrain pendant la durée d'un match, doivent recevoir une solution immédiate et souveraine des arbitres ou du référé.

Article 9 - Juges de buts.

Pour tous les matches d'un tournoi, des juges de buts devront être désignés par le Comité d'Organisation.

Les juges de buts doivent répondre aux questions des arbitres pour savoir si, à ce qu'ils ont constaté, un goal a été marqué, ou pour connaître les circonstances d'événements qui se seraient produits dans un proche périmètre des buts ; en toutes circonstances, la décision finale appartient aux arbitres.

Lorsque la balle dépasse la ligne de but ou la ligne de fond, le juge de but doit le signaler avec son drapeau dans un mouvement différent si le but est accordé de celui adopté si la balle est sortie (note 9/a).

Si le but n'a pas été marqué, le juge de but doit placer une balle sur la ligne de fond de terrain à l'endroit approximatif où elle est sortie, (note 9/b) sauf si l'arbitre siffle en raison d'un corner accordé selon les dispositions de l'article 23.1

Note 9/a : La position des juges de but sur le terrain peut être dangereuse et ceux qui sont désignés doivent en être prévenus et faire en sorte de rester toujours attentifs à la partie ; ils doivent agiter leur drapeau vigoureusement pour éviter d'être éventuellement bousculés par les chevaux. **Ils doivent être munis d'un casque de protection**

Un juge de but doit agiter son drapeau au dessus de sa tête pour signaler qu'un but a été marqué, jusqu'à ce que le marqueur ait fait le changement de score sur les panneaux d'affichage ; le juge de but doit agiter le drapeau en direction du sol pour signaler que la balle est sortie. Le drapeau ne doit pas être agité jusqu'à ce que le juge de but ait estimé que le goal a effectivement été marqué ou que la balle soit sortie complètement derrière la ligne de fond.

Un arbitre peut ordonner au juge de but de signaler un but accordé par pénalité, alors même que la balle n'est pas passée entre les poteaux.

Note 9/b : Lorsque la balle est sortie derrière la ligne de fond, le juge de but doit replacer une nouvelle balle sur un endroit le plus plat possible, près de la place où elle a croisé la ligne de fond, toutefois, la balle ne sera en aucun cas placée à moins de 4 mètres d'un des poteaux de but ou des planches pour une remise en jeu.

Article 10 - Chronomètres et marqueurs

1. Un chronomètreur et un marqueur officiels désignés par les organisateurs du tournoi doivent obligatoirement être présents à tous les matches.
2. Le chronomètreur a la responsabilité de surveiller le temps écoulé pendant les périodes ainsi que le temps autorisé pour les changements de monture entre les périodes ; il a également pour mission de faire retentir les signaux sonores aux moments adéquats (cf les articles 16, 17, 18 et 19).
3. Le marqueur est responsable du tableau d'affichage, du décompte des fautes commises par chaque équipe, et de la tenue de la feuille de scores.
4. Le marqueur et le chronomètreur sont sous l'autorité du référé.

Article 11 - Réclamation.

Toute réclamation concernant les décisions des Comités des clubs affiliés à la Fédération Française de Polo, des Comités d'Organisation des tournois, des dirigeants des clubs de polo ou de paddock-polo, ou des sponsors, doit être adressée au Président de la Fédération Française de Polo par lettre recommandée avec accusé de réception, dans les 24 heures suivant l'événement ou la fin du match.

Une copie de la lettre de réclamation doit être adressée dans le même temps à l'organisme ou à la personne faisant l'objet de la réclamation.

Le Président de la Fédération Française de Polo, après en avoir informé le Bureau et recueilli son avis, décide de saisir ou non le Président de la Commission de Discipline de la Fédération Française de Polo selon la procédure prévue à cet effet par le Règlement Intérieur.

CHAPITRE TROISIEME

INFRASTRUCTURES ET EQUIPEMENTS

Article 12 - Terrain. (Voir note 12)

Note 12 : La surface du terrain doit être plane et recouverte d'herbe coupée suffisamment courte et égale pour faciliter la frappe de la balle et lui permettre de rouler avec un trajet franc et direct.

Le terrain doit être marqué en son centre par une marque blanche en forme de T, et sur toutes ses limites non bordées de planches. De même, doivent être tracées en blanc, les lignes de fond, de sortie, le centre des 30, 40 et 60 yards (27, 36 et 54 m) des extrémités du terrain.

La place réservée au référé, au chronométreur et au marqueur doit être suffisamment dégagée, de préférence en hauteur le long d'un des côtés du terrain et en son milieu, pour que leur vision ne soit pas gênée et qu'ils puissent voir la totalité du terrain.

1. La longueur réglementaire d'un terrain de polo est comprise entre 230 et 275 m (250 à 300 yards). Sa largeur est de 145 m (160 yards) au minimum s'il est bordé de planches. Il peut être portée à 180 m (200 yards) au maximum s'il n'est pas bordé de planches.

*Les dimensions réglementaires d'un terrain de paddock-polo sont au maximum de 160 m de long et 80 m de large.
Les dimensions réglementaires d'un terrain d'indoor-polo sont au maximum, de 120 m de long et 75 m de large.*

2. Les limites latérales du terrain sont appelées lignes de touche.
3. Hormis la ligne joignant les deux poteaux de chaque but, les limites de fond de terrain sont dénommées lignes de fond. En aucun cas, ces lignes de fond ne peuvent être bordées de planches.
4. Les deux poteaux de buts sont situés au milieu des lignes de fond et espacés de 7,20 m (8 yards). Ils doivent être hauts d'au moins 3 m (10 feet), cylindriques et construits dans une matière suffisamment légère pour qu'ils puissent se briser en cas de choc avec un cheval ou un joueur.
*Paddock-polo : les poteaux de buts sont espacés de 5 m.
Indoor-polo : les buts sont matérialisés par deux poteaux de 3 m de haut, espacés de 3 m et surmontés d'une barre transversale.*

5. La ligne imaginaire parallèle et équidistante des lignes de fond est la ligne du milieu.

6. Au delà des limites précisées dans les alinéas 1, 2, et 3 ci-dessus, tout terrain de polo doit obligatoirement comporter une zone de décélération d'environ 9 m (10 yards) par rapport aux lignes de touche et 27 m (30 yards) par rapport aux lignes de fond. Tout incident survenant dans cette zone de décélération sera considéré de la même façon que ceux se produisant à l'intérieur des limites réglementaires du terrain.
Paddock-polo : la zone de décélération est de 3 m par rapport aux lignes de touche et 9 m par rapport aux lignes de fond.

7. Les planches bordant les lignes de touche, si elles existent, ne doivent en aucun cas être plus hautes que de 28 cm (11 inches). Elle pourront être munies à leur base, d'une baguette triangulaire dont l'arête ne dépassera pas 7,6 cm (3 inches), pour permettre à la balle de courir sans être coincée entre le terrain et la planche elle-même.
Indoor-polo : les lignes de touche et de fond sont matérialisées par une palissade d'une hauteur de 1,40 m minimum.

Article 13 - Autres équipements nécessaires.

1. Les balles de polo seront rondes, d'un diamètre compris entre 76 et 89 mm (3 à 3,5 inches). Leur poids doit se situer entre 120 et 130 grammes (note 13/1).

Paddock-polo et Indoor-polo : les balles utilisées sont généralement en cuir, avec vessie en caoutchouc gonflée à 1,5 kg en début de partie. Leur diamètre est d'environ 11,5 cm. Leur poids doit être d'au moins 180 gr.

Note 13/1 : Les balles sont généralement de couleur blanche, en bois ou en plastique. Il est cependant possible d'utiliser d'autres couleurs ou d'autres matières pourvu que les caractéristiques de dimensions et de poids soient respectées.
Au cours d'un match, il est généralement utilisé une vingtaine de balles.

2. Les arbitres doivent se présenter dans la tenue appropriée et avec les accessoires propres à leur fonction (note 13/2).

Note 13/2 : Pour assurer leur identification et leur protection, il est exigé des arbitres de porter l'uniforme (culotte de cheval blanche, bottes marrons et chemise rayée verticalement noir et blanc, avec ou sans manches).
Ils doivent être munis des objets suivants :
- un sifflet de bonne qualité,
- une sacoche de balles et éventuellement un ramasse balles.

3. Le référé doit avoir reçu une copie des règlements officiels.
4. Le chronométreur doit disposer d'une cloche et d'un instrument sonore suffisamment puissant pour être entendu de toutes parts sur le terrain.

Note 13/4 : La présence d'un pendule de grandes dimensions n'est pas obligatoire, mais recommandée.

5. Le marqueur doit disposer d'un marquoir et d'une feuille de scores officielle.
6. Les juges de buts doivent être munis d'un drapeau et de balles, et porter un uniforme.

7. Sécurité médicale : l'organisateur d'une rencontre doit disposer d'un moyen de liaison fiable avec un service médical d'urgence de proximité. Ce dernier devra avoir été préalablement informé du déroulement du tournoi ou de la rencontre.

Note 13/7 : La présence d'un médecin disposant de moyens adaptés est recommandée.

CHAPITRE QUATRIEME

LES HANDICAPS

Article 14. - Handicap d'un joueur.

1. Définition

Tout joueur de Polo participant à un match doit obligatoirement avoir un handicap attribué ou reconnu par la Fédération Française de Polo.

Le handicap est la note attribuée à un joueur de Polo, comprise entre -2 et 10, correspondante à sa valeur, déterminée par comparaison avec celle d'autres joueurs dans la même catégorie.

Un handicap officiel français est matérialisé par l'attribution d'une licence émise par la Fédération Française de Polo, sur demande d'un Président de club et présentation d'un certificat médical d'aptitude à la pratique du jeu de polo. Cette licence est nécessaire pour participer à un tournoi organisé sous l'égide de la Fédération Française de Polo.

La commission des handicaps n'attribue les handicaps qu'aux joueurs à jour de leur cotisation. Le Président de la Commission sera saisi pour l'attribution d'un handicap à un joueur par la Commission, après règlement de sa cotisation de l'année en cours

2. Attribution des handicaps français.

21. Modalités usuelles.

Les handicaps des joueurs de polo ayant participé à des tournois organisés sous l'égide de la Fédération Française de Polo sont proposés à cette instance par les Présidents de Clubs et Comités d'Organisation des tournois, pour le 1^o octobre, qui suit la saison écoulée.

Les propositions sont transmises à la Commission des Handicaps de la Fédération Française de Polo qui se réunit fin Mai et courant Octobre pour décider des handicaps officiels. (Il est recommandé à cette Commission de ne pas modifier le handicap des joueurs pour lesquels un avis unanime aura été donné. Si par contre, plusieurs Clubs ou Comités d'Organisation émettaient des avis divergents sur le handicap d'un joueur, la Commission déterminera définitivement son handicap).

Les handicaps officiels français sont communément attribués, sans appel, par le Comité Directeur de la F.F.P, à compter du 1^o Janvier de l'année suivante. La liste des handicaps officiels français est alors diffusée à tous les Clubs affiliés et aux Fédérations de Polo à l'étranger.

22. En cours d'année.

a) Tout Président de club de Polo peut demander en cours d'année, à la Fédération Française de Polo, l'inscription d'un joueur sur la liste officielle des handicaps ou ses additifs. Un handicap lui sera aussitôt attribué selon les critères énoncés au paragraphe 32 ci-dessous.

b) Tout joueur étranger disposant d'un handicap français et dont le handicap dans son pays d'origine, en Europe ou sur le continent américain aurait été augmenté depuis la dernière réunion de la Commission des Handicaps fédérale verra son handicap français augmenté.

3. Handicap d'accès dans un tournoi.

31. Joueur inscrit sur la liste officielle des handicaps français de l'année en cours ou ses additifs

Tout joueur inscrit sur la liste officielle des handicaps français ou ses additifs est engagé dans un tournoi avec son handicap français.

32. Joueur non inscrit sur la liste officielle des handicaps français de l'année en cours ou ses additifs

321. Joueur débutant :

Tout joueur débutant est inscrit sur la liste officielle des handicaps français ou ses additifs, à la demande de son Président de club, au niveau -2T (handicap temporaire jusqu'à la prochaine réunion de la Commission des Handicaps).

322. Joueur français non débutant :

Tout joueur français, ne figurant pas sur la liste officielle des handicaps français de l'année en cours ou ses additifs, n'ayant joué ni en France ni à l'étranger au cours de l'année précédente, mais ayant été précédemment handicapé par la Fédération Française de Polo, entrera dans un tournoi français avec le dernier handicap français connu, diminué d'un point s'il n'a pas figuré sur la liste annuelle des handicaps pendant 2 années consécutives

A défaut de handicap français antérieur, il lui sera attribué le plus haut handicap avec lequel il entrerait dans un tournoi se déroulant soit en Angleterre, ou en Argentine, ou aux U.S.A. ou dans le pays dans lequel il aurait joué,

diminué d'un point si la durée de son inactivité est supérieure à deux années entières. Ce handicap ne peut être inférieur à 0.

323. Joueur étranger non débutant :

a) A défaut de handicap français antérieur, tout joueur étranger non débutant se verra attribuer le plus haut handicap avec lequel il entrerait dans un tournoi qui se déroulerait dans son pays d'origine, ou Angleterre, ou Argentine, ou aux U.S.A. ou dans le pays dans lequel il aurait joué, diminué d'un point si la durée de son inactivité est supérieure à deux années entières. Ce handicap ne peut être inférieur à 0.

S'il a joué à l'étranger au cours de l'année précédente, il entrera dans un tournoi français avec le plus haut handicap avec lequel il entrerait dans un tournoi se déroulant dans son pays d'origine, ou Angleterre, ou en Argentine, ou aux U.S.A. ou dans le pays dans lequel il a joué l'année précédente.

Les joueurs étrangers professionnels, originaires d'un pays n'appartenant pas à la C.E.E. et d'un handicap inférieur à 3, ne sont pas autorisés à participer à un tournoi ou match se déroulant en France.

b) Tout joueur étranger ne figurant pas sur la liste officielle des handicaps français de l'année en cours ou ses additifs, disposant ou non d'un handicap dans son pays d'origine, en Europe ou sur le continent américain, se verra attribuer un handicap provisoire marqué «T» qui pourra être modifié à tout moment sur décision de la Commission des Handicaps Fédérale.

4. Constatation d'un écart entre le handicap attribué et le niveau de jeu réel d'un joueur non handicapé par la F.F.P pour l'année en cours (handicap inférieur au niveau de jeu).

Dans le cas où, au cours d'un tournoi organisé sous l'égide de la Fédération Française de Polo, un écart serait constaté entre le handicap attribué à un joueur non handicapé par la F.F.P pour l'année en cours et son niveau de jeu, le Comité d'Organisation de ce tournoi serait en droit de demander à la Commission Fédérale, l'augmentation du handicap du joueur concerné.

5. Pour les niveaux de handicaps compris entre - 2 et + 2, il est instauré des niveaux intermédiaires matérialisés par un astérisque. Ceux-ci peuvent être assimilés à des demi-points et doivent être comptabilisés pour le calcul du handicap des équipes participant à des tournois de niveaux inférieurs à + 6.

6. Les débutants dans le jeu de polo peuvent se voir attribuer un handicap de - 4 ou - 3.

Article 15. - Handicap d'une équipe.

1. Définition

Le handicap d'une équipe est la somme algébrique des handicaps de ses quatre joueurs présents sur le terrain.

2. Score initial d'un match.

L'équipe ayant le plus grand handicap concède un avantage initial égal à la différence des handicaps divisée par 6 et multipliée par le nombre de périodes à jouer.

En cas d'erreur d'affichage du score initial, le Capitaine de l'équipe qui serait lésée, doit le faire rectifier avant la fin de la deuxième période.

3. Conséquences de l'augmentation de handicap d'un joueur en cours de saison.

Si le handicap d'un joueur est augmenté après que l'inscription de son équipe ait été prise en compte par le Comité d'Organisation d'un tournoi, il jouera avec son nouvel handicap. Si le handicap total de l'équipe dépasse alors le maximum autorisé, son équipe jouera en rendant le handicap sur la totalité du nouvel handicap de l'équipe, augmenté d'une pénalité égale au nombre de points dépassant la limite supérieure autorisée.

CHAPITRE CINQUIEME

DUREE DES PERIODES, DES MATCHES ET DES MATCHES A L'AMERICAINE - L'EQUIPE VAINQUEUR - LES BUTS

Article 16 - Durée des périodes

Un match est normalement joué en 6 périodes. Ce nombre de périodes est laissé à l'appréciation du Comité d'Organisation du tournoi. Il ne peut aller au delà de 8 périodes, sauf dans le cas de périodes supplémentaires.

Entre chaque période, il est alloué un temps de 3 minutes pour les changements de poneys. Ce temps est porté à 5 minutes en milieu de match et avant le début de l'éventuelle première période supplémentaire. Pour les matches joués entre 5 et 7 périodes, ce temps de 5 minutes est respectivement accordé après les 3^o ou 4^o périodes. En dehors du temps alloué pour les changements de chevaux ou pour les repos, le jeu doit être continu.

1. Chaque période de jeu a une durée effective de sept minutes (note 16/1).

Note 16/1 : Le signal sonore est préventif. Il n'arrête jamais le jeu ni le chronomètre. La cloche marque l'instant exact à partir duquel un temps imparti est terminé. Elle n'arrête jamais le jeu ni le chronomètre. Seul, le sifflet de l'arbitre arrête le jeu et le chronomètre.

2. Un signal sonore doit retentir une minute avant le début de chaque période afin de prévenir de leur commencement (note 16/1)
3. La cloche détermine le moment exact à partir duquel, le ou les arbitres sont susceptibles de faire commencer ou reprendre le jeu (note 16/1).
4. Le signal sonore doit retentir après 7 minutes de jeu effectif sauf dans la dernière période (note 16/1).
5. La cloche doit retentir 30 secondes après ce signal sonore, si le jeu n'a pas été normalement interrompu pour une des raisons précisées au présent règlement.

6. Pour le cas où dans la dernière période, une pénalité - y compris un corner (voir article 23.1) - est accordée à l'équipe dont le score est inférieur, ou à l'une de deux équipes si elles sont à égalité, un maximum de 5 secondes devra être accordé à partir du moment où la balle est remise ou tentée d'être remise en jeu.

Ce temps de 5 secondes doit être accordé :

- soit avant que la cloche n'ait retenti si la partie n'est pas à égalité et doit se terminer au moment du signal sonore.
- soit avant que la cloche ne sonne si la partie est à égalité, ceci afin de donner à l'équipe qui bénéficie d'une pénalité, une chance de la transformer.

En tous cas, si un goal est marqué après que la balle ait été remise en jeu, le signal sonore ou la cloche doit retentir à l'expiration du temps originel, quel que soit le temps écoulé (note 16/6).

Note 16/6 : Les 5 secondes ne sont pas ajoutées au temps réglementaire restant à jouer.

Si le signal sonore n'a pas encore retenti dans la dernière période et que 5 secondes sont remises à la pendule, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que le temps originel expire si la pénalité est transformée.

Si la pénalité n'est pas transformée et que la balle croise la ligne de fond, le signal sonore doit retentir lorsque les 5 secondes sont terminées.

Cependant, en cas d'égalité, si le signal sonore retentit avant que la faute soit sifflée, si la pénalité est transformée, le match est terminé.

Si dans ce cas la pénalité n'est pas transformée et la balle croise la ligne de fond, le sifflet de l'arbitre doit retentir et la partie est terminée.

7. Toutes les périodes sauf la dernière de la partie doivent se terminer lorsque le signal sonore retentit et aussitôt que la balle, soit sort des limites du terrain, soit touche les planches, soit si un goal est marqué, soit que les arbitres arrêtent le jeu par un coup de sifflet pour quelque raison que ce soit (note 16/10) ou encore que la cloche sonne.
8. La dernière période doit se terminer obligatoirement et cela même si la balle est toujours en jeu, au moment où retentit le signal sonore, cela quel que soit le lieu ou l'endroit où se trouve la balle, excepté toutefois en cas d'égalité (note 16/10).
9. En cas d'égalité, lorsque le signal sonore retentit à la fin de la dernière période, le jeu doit continuer jusqu'à ce que la balle sorte des limites du terrain ou ait touché les planches ou bien encore qu'un goal soit marqué ou que l'arbitre arrête le jeu par un coup de sifflet pour quelque raison que se soit, excepté lorsqu'une pénalité est accordée ou en cas de corner (voir article 23.1) ou si la cloche sonne - dans ce cas, la pénalité est tentée par l'équipe qui en bénéficie dans la période.
Si le score devait rester égal à la fin de la dernière période, la partie devra se poursuivre par une période supplémentaire jouée dans les mêmes conditions que précisé dans les articles ci-dessous, avec les intervalles de période prévus à l'article 18 et ce, jusqu'à ce qu'une des équipes marque un goal qui termine le match (note 16/10).
10. Toutes les périodes doivent obligatoirement se terminer au son de la cloche quel que soit l'endroit où se trouve la balle et même si elle est encore en jeu (note 16/10).

Note 16/10 : Dans le cas où un goal serait marqué ou une pénalité serait commise ou sifflée, la période sera considérée comme terminée c'est-à-dire au moment décrit au dit article, sans attendre le signal sonore, la cloche ou le sifflet des arbitres.

Toutefois, pour éviter toute erreur possible et être sûr que la cloche ou le signal sonore a réellement retenti à bon escient et non pas d'une manière accidentelle ou par inadvertance, les joueurs devront continuer à jouer jusqu'au coup de sifflet du ou des arbitres.

Article 17 - Le chronomètre

1. C'est seulement lorsque le ou les arbitres arrêtent le jeu par un coup de sifflet que le chronomètre doit être arrêté. Le chronomètre continue normalement de décompter le temps réglementaire lorsqu'un goal est marqué ou lorsque la balle sort du terrain sauf si l'arbitre donne un coup de sifflet.

2. Dans le cas d'une remise en jeu par l'arbitre après que la partie ait été arrêtée par un coup de sifflet, le chronomètre doit être à nouveau enclenché dès que la balle a quitté la main de l'arbitre qui la lance au milieu des joueurs.
3. Dans le cas d'une remise en jeu par un dégagement à partir de la ligne de fond ou en cas de transformation d'une pénalité, le chronomètre ne doit être remis en mouvement qu'au moment où la balle est frappée ou tentée de l'être, après que l'arbitre ait autorisé à jouer (note 17/3).

Note 17/3 : Dès que l'arbitre a autorisé à jouer et si la balle est touchée ou tentée d'être touchée par le maillet du joueur, même si c'est pour la placer avant de la frapper, il s'agit d'une action de jeu qui déclenche le chronomètre.

Article 18 - Match.

Un match est constitué de six périodes au maximum.

Paddock-polo et indoor-polo : un match est constitué de quatre périodes au maximum.

Un nombre illimité de périodes supplémentaires peut être joué.

L'intervalle entre deux périodes est de trois minutes, il est porté à cinq minutes à la mi-temps de chaque match.

L'intervalle qui précède la première période supplémentaire est de dix minutes.

Un temps supplémentaire de dix minutes est décompté après la fin du même nombre de périodes supplémentaires que celui des périodes réglementaires effectuées avant la première mi-temps.

Pour les matches joués en nombre de périodes impaires, la mi-temps est fixée après la période médiane.

Article 19 - Match triangulaire dit à l'américaine ou en ligue.

1. Un match dit à l'américaine est joué en trois parties de deux périodes ou plus. Chaque partie se termine à la fin de la dernière période n'incluant pas les 30 secondes de jeu supplémentaires tel que précisé à l'article 16.9, et cela, que le score soit égal ou non.
2. Chaque équipe doit jouer deux parties dans lesquelles elle sera opposée aux deux autres équipes.
3. Les deux équipes qui jouent la première partie seront choisies par tirage au sort avant le début du match. La deuxième partie devra se faire entre l'équipe ayant perdu la première partie et l'équipe qui n'a pas encore joué. Dans le cas où la première partie se serait terminée à égalité, l'équipe qui jouera contre l'équipe qui n'a pas encore joué, sera déterminée par tirage au sort. La troisième partie opposera l'équipe qui a gagné la première partie contre l'équipe qui n'a pas joué la première partie.
4. L'équipe gagnante du match ou du tournoi, sera celle qui aura marqué le plus grand nombre de points.
Une victoire donnera droit à deux points pour l'équipe qui l'aura remporté.
Un match nul entre les équipes donnera droit à un point à chacune des équipes.
La défaite d'une équipe ne donne droit à aucun point.
5. Cas d'égalité de points :
 51. Dans le cas où deux équipes seraient à égalité de points et que l'une de celles-ci, lorsqu'elles se sont opposées a vaincu l'autre, celle-ci sera considérée comme l'équipe victorieuse.
 52. Dans le cas où plus de deux équipes seraient à égalité de points à la fin des parties, l'équipe gagnante sera chronologiquement :
 - a/ celle qui aura la meilleure différence de buts, en ne comptant que des matches joués entre elles.
 - b/ celle qui aura obtenu le plus grand nombre de buts en ne comptant que des matches joués entre elles.
 - c/ celle qui aura concédé le plus petit nombre de buts en ne comptant que des matches joués entre elles.Si à un moment de cette chronologie, il ne restait que deux équipes en lice, le match les ayant opposées sera déterminant s'il n'y a pas eu égalité.
 53. Dans le cas où les équipes resteraient irrémédiablement à égalité, les arbitres pourront faire jouer des périodes supplémentaires.

Article 20 - L'équipe gagnante - Les goals

L'équipe qui comptabilise le plus grand nombre de points au tableau d'affichage a gagné le match.

Les points sont accordés soit par décompte des handicaps, soit du fait de la transformation d'une pénalité (article 19) soit par les buts marqués sur le terrain.

Un but est marqué pendant la partie lorsque :

- la balle passe entre les poteaux ou leur prolongement,
- la balle passe complètement au travers et de l'autre côté de la ligne de but (note 20).

Note 20 : Pour qu'un goal soit accordé ou que la balle soit considérée comme sortie, il faut que celle-ci ait dépassée totalement la ligne de but ou la ligne de fond ou qu'elle soit passée par dessus les planches.

Il arrive en effet quelquefois que la balle roule quelques centimètres sur la ligne avant de revenir ou d'être à nouveau frappée vers l'intérieur du terrain ; il faut donc que le juge de but soit extrêmement vigilant et n'agite son drapeau qu'à bon escient.

Une balle sur la ligne est toujours en jeu.

Une balle passant à travers ou à la verticale exacte des poteaux n'est pas considérée comme rentrée dans les buts ; en effet, pour que le but soit accordé, il faut que la balle passe à l'intérieur de la ligne médiane partageant le poteau de haut en bas.

Article 21 - Goal marqué sur pénalité et point accordé par handicap.

Tous les buts marqués par transformation de pénalité et tous les points accordés du fait du handicap doivent compter comme goal.

Les points accordés par handicap sont déterminés selon les modalités de l'article 15.

L'équipe victorieuse est celle qui comptabilise le plus grand nombre de points.

Dans les parties qui sont jouées "open" il n'est pas tenu compte du handicap des joueurs et des équipes qui commencent la partie zéro à zéro.

Il appartient souverainement au Comité d'Organisation du Tournoi de décider qu'une partie est jouée "open" ou avec handicap.

CHAPITRE SIXIEME

DEBUT D'UNE PARTIE - INTERRUPTION ET REPRISE DU JEU

Article 22 - Début d'une partie

L'arbitre tire au sort la position des équipes sur le terrain, en faisant participer à ce tirage au sort, les deux capitaines ou les joueurs que chacun d'eux désignent comme tels (note 22).

Une partie commence lorsque les deux équipes opposées prennent place au milieu du terrain.

L'arbitre lance la balle parallèlement aux lignes de fond en la jetant vers le sol et entre les deux équipes.

Chaque équipe doit être placée du côté du terrain qu'elle défend.

Les joueurs doivent se tenir à l'arrêt et à cinq mètres, au moins, de l'arbitre.

Note 22 : Si, par inadvertance, les arbitres laissent les joueurs des deux équipes se placer du mauvais côté, c'est à dire celui de l'attaque et non celui de la défense, la responsabilité leur en incombe et il n'en découle aucune conséquence pour les équipes. Par contre, si à la fin de la période aucun but n'est marqué, les équipes devront changer de côté.

Article 23 - Interruption du jeu

Le jeu doit être continu jusqu'à ce que la balle sorte du terrain (article 20) ou bien jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un coup de sifflet des arbitres.

Le jeu et le chronomètre s'arrêtent lorsque l'arbitre siffle dans les situations suivantes :

1. Corner, c'est à dire en cas de balle sortie par un joueur derrière sa propre ligne de fond.

Si un joueur frappe la balle derrière sa ligne de fond, directement ou après qu'elle ait rebondi sur son propre cheval, sur un poteau de but ou sur les planches, l'arbitre doit alors arrêter le jeu et accorder un corner sauf si la balle a touché un autre joueur ou le cheval d'un autre joueur avant de croiser la ligne de fond (note 23/1). Cf. pénalité n°6

Note 23/1 : La balle est considérée comme ayant été frappée même si le joueur l'a seulement effleurée.

Si la balle est touchée, intentionnellement ou pas, par le maillot d'un joueur de l'équipe en défense et qu'elle sorte derrière sa ligne de fond, il s'agit d'un corner.

2. Faute - coup de sifflet.

Toute infraction aux règles constitue une faute et l'arbitre peut arrêter le jeu (note 23/2). L'arbitre est seul juge de l'opportunité d'arrêter le jeu. Il peut ne pas sanctionner une faute s'il pense qu'il devrait en résulter un avantage pour l'équipe qui l'a commise.

Note 23/2 : L'arbitre est seul juge de l'opportunité d'arrêter le jeu. Il peut ne pas sanctionner une faute s'il pense qu'il devrait en résulter un avantage pour l'équipe qui l'a commise.

3. Balle endommagée ou enterrée.

L'arbitre peut arrêter le match s'il juge la balle endommagée ou injouable. (note 23/3).

Note 23/3 : Si la balle n'est que légèrement endommagée, l'arbitre ne doit pas arrêter le match avant qu'elle ne soit dans une position neutre. Dans le cas où la balle est brisée, il doit être tenu compte du plus gros morceau.

4. Joueur blessé

Si un joueur est blessé, l'arbitre doit arrêter la partie. Le joueur blessé aura alors un maximum de 15 minutes pour reprendre ses esprits. Toutefois un joueur qui a perdu connaissance, ou qui serait dans l'incapacité de reprendre la partie dans les 15 minutes suivant sa blessure ne doit pas être autorisé à rejouer dans le match.

L'arbitre fait reprendre le match si, dans ce délai maximum, le joueur blessé est apte à reprendre le match ou si un remplaçant qui remplit les conditions nécessaires prend sa place.

Quoi qu'il arrive, le match doit reprendre dans les 15 minutes suivant l'arrêt pour cause de blessure d'un joueur.

5. Chute d'un joueur.

Si un joueur tombe de cheval, l'arbitre peut arrêter le jeu lorsque la balle se trouvera dans une position neutre. Cependant, si l'arbitre considère que le joueur semble blessé ou sur le point de l'être, il peut arrêter immédiatement le match.

6. Cheval tombé ou blessé ou boitant.

Si un cheval tombe ou est blessé ou boite, l'arbitre doit arrêter immédiatement la partie. Un joueur dont le cheval a été blessé, a 5 minutes pour changer de monture si l'arbitre considère que la blessure est sérieuse. La partie doit reprendre immédiatement si l'arbitre juge que la blessure n'est pas sérieuse, ou dès le délai de cinq minutes écoulé s'il y a eu changement de monture autorisé (note 23/6).

Note 23/6 : Hormis les cas prévus à cet article et aux articles 5.2 et 5.3 à propos des chevaux borgnes ou atteints d'un vice ainsi qu'à l'article 6.2, concernant les chevaux improprement ferrés, il ne sera pas accordé de temps mort pour changer de cheval.

7. Harnachement ou équipements endommagés.

Si tout ou partie de l'équipement d'un joueur ou du harnachement d'un cheval est endommagé ou défectueux, et si cet événement peut être la cause d'un accident, l'arbitre peut arrêter le match immédiatement et accorder au joueur un maximum de 5 minutes pour effectuer le remplacement ou la réparation du matériel endommagé ou cassé ; dès que le matériel a été réparé ou remplacé, ou que le délai de 5 minutes est écoulé, le jeu doit reprendre.

Dans le cas de harnachement ou d'équipement endommagé, cassé ou défectueux, ou de perte d'un fer qui ne présente pas de caractère dangereux le joueur peut signaler l'événement à l'arbitre au prochain arrêt de jeu (note 23/7). L'arbitre pourra donner au joueur un maximum de 5 minutes pour les ajustements et les réparations nécessaires avant de reprendre le match.

Dans les cas ci-dessus, sauf pour la perte d'un fer, le joueur ne peut changer de cheval.

Note 23/7 : On n'accordera en aucun cas un temps mort aux joueurs pour ramasser leur maillet tombé ou pour remplacer les maillets cassés.

8. Perte du casque par un joueur.

Si un joueur perd son casque, le jeu doit être arrêté le plus tôt possible par l'arbitre dès que la balle est dans une position neutre.

9. Balle coincée.

Dans le cas où une balle se trouve coincée sur un joueur, son cheval ou leur équipement, et qu'elle ne peut manifestement pas retomber à terre immédiatement, l'arbitre arrête le jeu et la balle est considérée comme morte à l'endroit où elle a commencé à être portée.

10. Fin d'une période.

L'arbitre doit arrêter le jeu à la fin de chaque période.

11. Obscurité ou mauvais temps.

L'arbitre doit arrêter le jeu s'il fait trop sombre ou si les conditions météorologiques deviennent trop mauvaises.

Article 24 - Remise en jeu

1. Si la balle sort derrière la ligne de fond, sauf s'il s'agit d'un corner (cf. article 23.1) un joueur de l'équipe en défense la remettra en jeu ou tentera de la remettre en jeu à partir d'un endroit sur le terrain qui se situera approximativement à 30 centimètres de celui où la balle a croisé la ligne de fond.

Cet endroit ne pourra en aucun cas se trouver à moins de 4 mètres d'un poteau de but ou des planches, et évidemment pas entre les poteaux.

L'arbitre devra accorder à chaque équipe un temps raisonnable pour se mettre en place avant la remise en jeu (note 24/1a).

Aucun joueur de l'équipe en défense ne doit se trouver à moins de 30 yards soit 27 mètres de la ligne de fond lorsque l'arbitre donne l'autorisation de jouer et tant que la balle n'aura pas été frappée ou tentée de l'être (note 17/3).

Si un joueur de l'équipe en défense se trouve à moins de 30 yards soit 27 mètres de la ligne de fond après que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle soit frappée ou manquée, l'arbitre doit siffler, arrêter le jeu et ordonner de déplacer la balle perpendiculairement à la ligne de fond à une distance de 30 yards soit 27 mètres. Le jeu recommencera comme auparavant alors qu'il est fait interdiction aux joueurs de l'équipe en défense de se trouver à moins de 60 yards soit 54 mètres de la ligne de fond (note 24/1b).

Note 24/1a : Les joueurs doivent se mettre en place au petit galop.

Note 24/1b : Les arbitres indiqueront à l'équipe en défense la distance appropriée de la ligne de fond.

2. Après qu'un arbitre ait sifflé pour cause de corner ou de faute et qu'une pénalité soit accordée à une équipe, le jeu doit reprendre par une tentative de transformation de la pénalité sauf ainsi qu'il est prévu à l'alinéa 5.d ci-après.
3. Dans le cas où un goal serait marqué approximativement lorsqu'une faute est sifflée, ou si la balle doit être considérée comme morte lorsqu'une faute est sifflée, les critères suivants seront pris en considération :

- a/ Le goal sera validé ou la balle sera considérée comme morte à l'endroit où elle se trouvait quand l'arbitre a sifflé (plutôt qu'à l'endroit où elle se trouvait quand il a pensé que la faute a été commise).
Si une équipe en attaque est sur le point de marquer un goal et que l'équipe en défense commet une faute, le goal s'il est marqué est confirmé, que la faute soit accordée ou non.
Si la faute est sifflée à l'encontre d'un joueur de l'équipe attaquante ayant le contrôle de la balle et qu'elle ne soit pas confirmée, le goal, s'il est marqué, est confirmé (a fortiori, la balle n'est pas considérée comme morte pour toute action de jeu autre que le tir au but).
Si la faute est sifflée à l'encontre de l'équipe en défense n'ayant pas le contrôle de la balle, qu'elle soit confirmée ou non, le goal est validé (note 24/3).

Note 24/3 : Si un goal est accordé, le jeu reprendra comme prévu à l'article 24.5, à la place d'une pénalité sauf si la pénalité sifflée et confirmée est une pénalité n°1 auquel cas le jeu recommencera comme prévu à la pénalité n°1b.

- b/ Si une faute est commise par un joueur de l'équipe attaquante ayant le contrôle de la balle, et est confirmée, le goal ne sera pas accordé et la balle devra être considérée comme morte à l'endroit où l'arbitre pensait qu'elle se trouvait au moment où la faute a été commise et ce, par préférence, à l'endroit où la balle se trouvait au moment où l'arbitre a sifflé.
4. Si le jeu est arrêté par l'arbitre en raison d'une balle endommagée lorsqu'elle celle-ci a été frappée pour transformation d'une pénalité ou par remise en jeu, la partie devra recommencer avec une autre balle placée au même endroit et dans les mêmes conditions. Dans tous les autres cas, le jeu reprendra avec une nouvelle balle tel que prévu à l'alinéa 5d ci-dessous (note 23/3).
5. Dans tous les autres cas, l'arbitre remettra la balle en jeu en la lançant entre les deux équipes de la même manière que prévu à l'article 22 excepté ainsi qu'il l'est précisé ci-dessus, après avoir accordé au joueur un temps raisonnable pour se mettre en place (notes 23/1 et 24/1a).
- a/ Après un goal et sauf s'il est accordé par handicap ou transformation d'une pénalité n°1, l'arbitre remettra la balle en jeu après avoir fait changer les équipes de côté.
- b/ Après une sortie de balle du terrain, soit sur les côtés, soit par dessus les planches, l'arbitre devra remettre la balle en jeu à l'intérieur du terrain, à l'endroit même où celle-ci est sortie et en direction des planches ou de la ligne opposée.
- c/ Si l'équipe à laquelle il appartient d'effectuer la remise en jeu ne s'exécute pas ou n'essaie pas de faire cette remise en jeu dans un temps raisonnable après que l'arbitre ait autorisé à jouer, l'arbitre doit siffler pour arrêter le chronomètre et devra effectuer la remise en jeu de la balle à angle droit de la ligne de fond à l'endroit où elle est sortie.
Dans le cas où cet endroit ne permettrait pas suffisamment de place aux équipes, pour s'aligner tout en restant sur le terrain, l'arbitre remettra la balle en jeu perpendiculairement à la ligne de fond, à l'endroit le plus proche possible le permettant. Pour une telle remise en jeu, l'équipe qui devait procéder à la remise en jeu devra s'aligner du côté le plus proche des buts.
- d/ Dans le cas où une équipe a bénéficié d'une pénalité et qu'un de ses joueurs ne frappe pas la balle ou ne tente pas de la frapper dans un temps raisonnable après que l'arbitre ait autorisé à jouer, l'arbitre devra remettre une balle en jeu à l'endroit exact où celle-ci était placée en direction de l'une ou l'autre des lignes de côté ou des planches (cette décision appartient seule à l'arbitre).
En aucun cas, le tireur ne peut revenir placer sa balle ni effectuer une volte supplémentaire avant de frapper.
- e/ Après avoir accordé un goal par pénalité n°1, l'arbitre devra remettre la balle en jeu comme prévu dans la pénalité n°1d.
- f/ Si l'arbitre arrête la partie alors que la balle est encore sur le terrain, elle recommence par une remise en jeu de l'endroit où la balle a été considérée comme morte. La balle est lancée vers les planches ou la ligne de côté la plus proche.
- g/ Si la balle touche les planches sans passer par dessus, à la fin de la période et qu'il reste d'autres périodes à jouer pour terminer le match, la balle devra être remise en jeu comme si elle était sortie du terrain en passant par dessus les planches ainsi que prévu à l'alinéa 5 ci-dessus.
6. Une période reprend au même endroit et de la même façon qu'elle s'est arrêtée lors de la période précédente.
7. Si l'arbitre ou les arbitres devaient arrêter un match en raison de l'obscurité ou des conditions météorologiques, le jeu devra reprendre sur décision du Comité d'Organisation, exactement à l'endroit où il a été arrêté et le plus tôt possible le permettant, le score des périodes et la position de la balle étant inchangés par rapport au moment où la partie a été arrêtée.

CHAPITRE SEPTIEME

LES FAUTES

Article 25 - La ligne de la balle

1. Est dite "ligne de la balle", la ligne visible ou virtuelle produite, à tout moment, par sa trajectoire en avant et en arrière.
2. Lorsqu'une balle arrêtée est remise en jeu par un joueur qui tente de la frapper, mais qui la manque, la ligne de la balle est considérée être le trajet virtuel qu'elle aurait parcouru dans la direction dans laquelle le joueur se déplaçait.
3. Si une balle s'arrête complètement alors qu'elle est en jeu, la ligne de la balle est considérée comme étant la continuation rectiligne qu'elle avait lorsqu'elle était en mouvement avant de s'immobiliser.

Article 26 - Droit de passage. Cf. pénalités n°1, 2, 3, 4, 5, 5 bis, 7 ou 10

1. A tout moment de la partie, il existe un droit de passage parmi les joueurs qui se trouvent à proximité de la balle,
2. Le droit de passage tel qu'il est déterminé dans les paragraphes 5, 6, 7 et 8 ci dessous, ne doit pas être confondu avec la ligne de la balle en raison de ce qu'il ne dépend pas forcément du joueur qui l'a frappée en dernier.
3. Aucun joueur ne peut enfreindre ce droit de passage en pénétrant ou en croisant la route virtuelle qui se trouve devant le joueur qui en est titulaire, à moins qu'il ne se trouve à une distance qui ne pourra causer le moindre risque de collision ou de danger.
4. Si un joueur perdait le droit de passage et qu'il n'exerçait pas une action de jeu, il doit lui être accordé l'espace et le temps nécessaires pour quitter la ligne de la balle. Si dans ces circonstances son poney venait à toucher la balle cela ne serait pas considéré comme une action de jeu.
5. Un joueur ne pourra avoir la balle directement devant lui ou sur son côté gauche si, par ce fait, il met en danger un adversaire qui aurait pu tenter de lui accrocher son maillet et même frapper la balle s'il l'avait eue sur son côté droit (note 26/5).

En indoor uniquement, ou en paddock-polo si le terrain est entouré d'une palissade : si une balle est jouée le long de la palissade ou du mur, et si la distance de celle-ci le long du mur ne permet pas de faire un coup droit, le joueur qui, à la fois, aurait le plus petit angle par rapport à la ligne de la balle et se déplacerait dans la même direction que la balle, devra avoir le droit de passage alors qu'il aura la balle sur son côté gauche.

Ces alinéas ont préséance sur les paragraphes 6 et 7 ci-dessous.

Note 26/5 : De nombreuses controverses se sont élevées au cours des parties sur la question de savoir si un joueur pouvait, sans commettre une faute, frapper une balle sur le côté gauche.

Le problème vient de ce que l'ancien article 26/1 a été mal compris mais il convient de le rappeler :

"Le droit de passage donne au joueur la possibilité de frapper une balle sur le côté droit de son cheval. S'il se place pour frapper cette balle sur le côté gauche de son cheval, il doit donner le passage à un joueur effectuant une phase de jeu qui serait sans aucun danger s'il était resté du bon côté."

La nouvelle formulation du droit de passage éliminera beaucoup de problèmes mais certaines explications seront néanmoins utiles :

- en effet, contrairement à ce que l'on pourrait croire, la règle du droit de passage ne garantit pas à l'adversaire, le droit absolu à une phase de jeu (la possibilité de frapper la balle ou d'accrocher le maillet de son adversaire) quand il est sur la droite du joueur à proximité de la balle.

- quant au droit du joueur qui se trouve à proximité de la balle, la règle se réfère elle-même à des situations dans lesquelles l'adversaire pourrait se trouver en danger du fait du joueur qui ne se place pas avec la balle sur son côté droit, mettant tout ou partie de son cheval entre la balle et l'adversaire qui est sur sa droite.

Les règles ne garantissent pas une phase de jeu mais seulement le droit d'en tenter une avec une complète garantie de sécurité.

Hormis les considérations sur l'équitation dangereuse, le principe est que l'adversaire peut approcher la balle de la droite à tous les angles, s'il ne passe pas au-delà de la balle dans le passage du joueur qui l'a sur son côté droit.

Une fois que l'intention de l'adversaire est établie, pour que le joueur puisse prendre la balle sur son côté gauche, il devra se placer sur la trajectoire de l'adversaire ce qui créerait une situation dangereuse et dès lors une faute serait commise.

Supposons que le joueur veuille prendre une balle à sa gauche tandis que l'adversaire fait une approche de la droite, le joueur pourra continuer avec la balle à gauche seulement s'il ne met pas en danger l'adversaire à qui il doit garantir la sécurité dans son action vers la balle.

Le joueur qui se prépare à frapper la balle à gauche pourra le faire sans commettre une faute si une des trois conditions de sécurité suivantes sont respectées :

- s'il fait un marquage régulier contre son adversaire.

- si l'adversaire se déplace parallèlement ou presque parallèlement au joueur.

- si l'adversaire est suffisamment loin derrière pour que le joueur effectue sa manoeuvre en toute sécurité. Paradoxalement, dans le cas où un joueur a emmené la balle sur son côté gauche depuis un certain temps, avant qu'un joueur adverse ne l'attaque, il n'est pas considéré comme étant l'auteur de la situation dangereuse. Toutefois, la règle implique la responsabilité de la sécurité de la manoeuvre au joueur qui aurait pu frapper la balle sur son côté droit et non pas à son adversaire.

6. Qu'en advient-il, lorsqu'un joueur suit une balle et qu'un joueur adverse vient à sa rencontre ?

Quels que soient les angles respectifs, un joueur qui poursuit une balle, a le droit de passage sur un joueur qui vient à la rencontre de la balle. Par contre, si pour parvenir à cette position, le joueur suivant la balle coupe la ligne de la balle à une distance dangereuse pour le joueur venant à la rencontre de la balle, il perd le droit de passage. (note 26/6).

Note 26/6 :

Le principe est que, lorsque des joueurs se dirigent dans la même direction que la balle et que d'autres viennent à la rencontre, ils doivent se placer de manière à avoir la ligne de la balle sur leur côté droit jusqu'à ce qu'ils se soient dépassés et jusqu'à ce qu'un joueur, même s'il poursuit la balle et qu'il ne peut pas se mettre sur le côté gauche de la ligne de la balle sans mettre en danger un joueur qui viendrait à sa rencontre et qui aurait la balle sur son côté droit ne peut intervenir dans cette phase de jeu.

Un joueur qui suit ou qui vient à la rencontre de la ligne de la balle a le droit de passage sur un joueur adverse qui vient à la rencontre de ce joueur quels que soient les angles respectifs par rapport à la ligne de la balle, à la condition qu'il se place en toute sécurité et qu'il garde la ligne de la balle sur son coup droit (voir illustrations concernant ce droit de passage).

La nouvelle terminologie de ce qui était avant la règle n°26/1 été rédigée dans un souci de simplification de la règle concernant le droit de passage qui était quelque peu confuse et parfois contradictoire. En substance, la signification de la règle concernant le croisement de la ligne n'a pas été changée par la nouvelle terminologie sauf toutefois sur un point essentiellement : le changement concerne tout particulièrement la rédaction de l'ancienne règle n°26, qui édictait "un joueur se déplaçant dans la direction dans laquelle se déplace la balle, à un angle de cette ligne, a le droit de passage sur un joueur se déplaçant à la rencontre de la balle, lui aussi formant un angle avec cette ligne et ce, quelle que soit l'importance de l'angle" ; dans les exemples suivants cette règle était fréquemment ignorée et la faute était accordée à l'autre joueur.

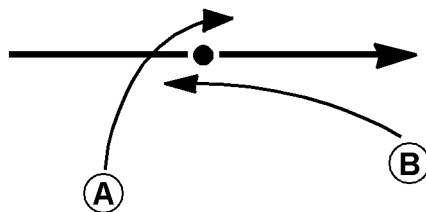


Fig 1

Ici, le joueur A et le joueur B essayant chacun de faire un coup droit mais A, pour ce faire, doit croiser la ligne devant le joueur B, qui lui, se trouve presque parallèle à la ligne de la balle et donc ne l'aurait pas croisée.

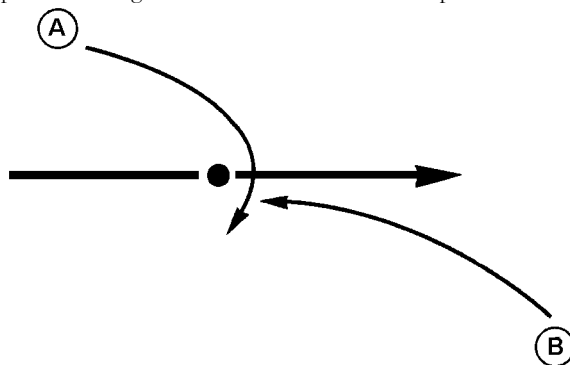


Fig 2

Ici le joueur A et le joueur B tentent tous les deux de faire un back à droite mais le joueur A qui arrive sur la balle le premier, après l'avoir frappée, verse sur la droite et passe devant le joueur B.

Bien que beaucoup d'arbitres auraient donné la faute en faveur du joueur B, dans les deux exemples ci-dessus, il n'y avait aucune partie de la règle n°26 qui donnait au joueur B le droit de passage car la règle 26 apparemment donnait au joueur A, le droit de passage.

Une autre terminologie de la règle 26 qui donne au joueur B et non pas au joueur A le droit de passage dans les deux exemples ci dessus a maintenant été adoptée.

Le nouveau concept est le suivant : tous les joueurs, lorsque certains se dirigent dans la direction générale de la balle et que d'autres viennent à la rencontre, doivent se placer de telle manière à avoir la ligne de la balle sur leur côté droit. Ceci est valable jusqu'à ce qu'ils se soient croisés. Un joueur, même s'il suivait la balle, et qui ne pourrait pas se mettre sur le côté gauche de la ligne de la balle sans mettre en danger ni croiser devant un joueur qui lui, aurait la balle sur son côté droit, n'aura pas de possibilité d'intervenir dans cette phase de jeu.

Un joueur suivant ou venant à la rencontre de la balle a le droit de passage, sur un adversaire venant à sa rencontre quelque soit leur angle respectif par rapport à la ligne de la balle, si ce joueur s'est placé en toute sécurité et a gardé la ligne de la balle sur son coup droit.

Pour exemple de la règle 26, reportez-vous aux illustrations concernant le droit de passage.

7. Deux joueurs suivent ou viennent à la rencontre de la balle :

- un joueur qui se trouve parallèle ou à un angle inférieur à la ligne de la balle, a le droit de passage sur un joueur qui vient à un angle supérieur de la ligne de la balle.

- deux joueurs qui se trouvent de chaque côté de la ligne de la balle et se dirigent vers elle à des angles égaux, ont chacun ensemble le droit de passage jusqu'à ce que l'angle d'un des deux, devienne moins important que celui de l'autre.

8. Deux joueurs qui se dirigent vers une balle sur sa ligne exacte en essayant de se marquer, ont le droit de passage sur un autre joueur qui viendrait de n'importe quelle direction (note 26/8).

Ce paragraphe est prioritaire sur la note 26/6.

Note 26/8 : Cette règle est applicable non seulement à deux joueurs qui vont à la rencontre de la balle mais à ceux qui suivent la balle.

ILLUSTRATIONS DE LA REGLE 26 - DROIT DE PASSAGE

A l'exception des phases de jeu le long des murs ou palissades et des coups francs, les règles concernant le droit de passage dans le jeu de polo et l'indoor ou paddock-polo, sont similaires.

A. POLO ET Paddock-POLO

Exemple I - Illustration de la règle 26.5 et 26.6

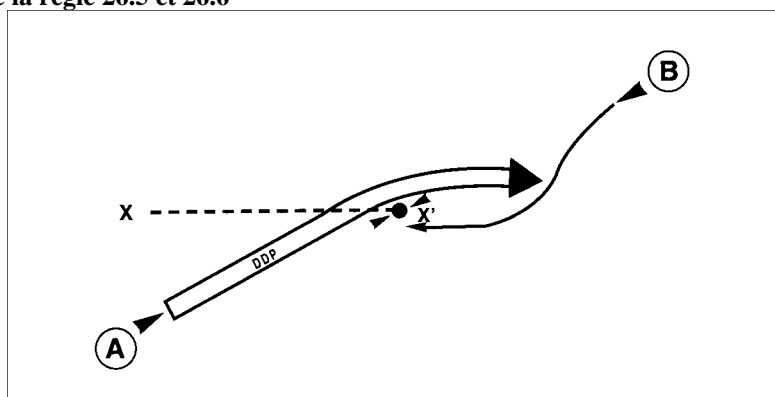


Fig 3

La balle a été frappée depuis x et est presque arrêtée à x'.

A se dirige dans la direction vers laquelle se déplace la balle.

Si A se déplace pour prendre la balle sur son coup droit (ce qui l'obligerait à dévier sa course vers la gauche), A aura droit au droit de passage ci-dessous indiqué. Dans ce cas, B peut venir à la rencontre de la balle à x' seulement si B se place sur le bon côté de la ligne avant que A redresse sa course.

Si cependant B accomplit ceci avant que A se mette sur le bon côté, A perdra le droit de passage en faveur de B.

Exemple II - Illustration de la règle 26.3 et 26.7

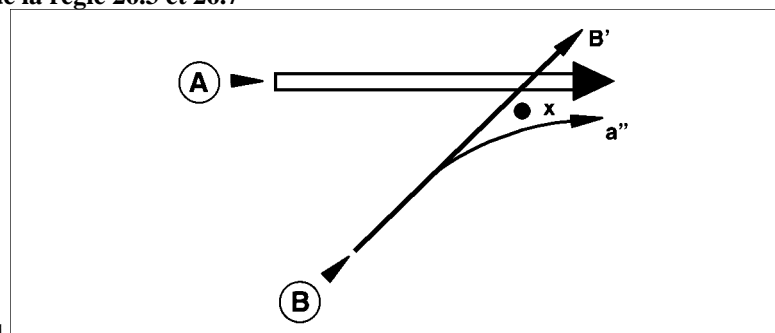


Fig 4

A frappe la balle vers X et suit sa ligne pour la prendre sur son coup droit. Ceci donne à A le droit de passage comme il l'est montré.

Si B peut incontestablement arriver à la balle en X sans interférer avec le coup que pourra donner A ou obliger A à ralentir de quelle que sorte que ce soit, pour éviter un risque de collision, B pourra faire un back à droite en B'.

Mais s'il y a le moindre doute à propos de B par rapport à A, le droit de passage de A est valable alors que la seule chance pour B de taper cette balle serait de tourner vers B'', en restant tout à fait parallèle au droit de passage et bien entendu, faire un back à gauche.

Si en effectuant ce back ou après, B effleure ou pénètre un temps soit peu sur le droit de passage de A, B contrevient à la règle 26.3.

Exemple III - Illustration de la règle 26.6

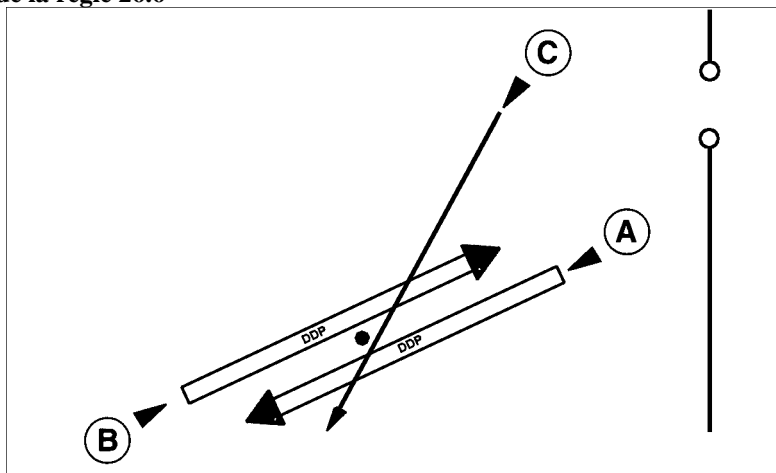


Fig 5

A effectue la remise en jeu derrière sa ligne de fond vers X, B vient à la rencontre et C veut aussi intervenir. Une collision entre A, B et C est imminente en X.

Le droit de passage de B est valable parce qu'il vient à la rencontre de cette balle sur sa ligne exacte et qu'il la prend sur son coup droit.

C ne doit pas croiser ce droit de passage.

La seule façon pour l'équipe bénéficiant de cette remise en jeu pour continuer avec la balle est pour A, de suivre cette ligne et de prendre la balle sur son coup droit parce que A et B sont chacun titulaires de leur propre droit de passage qui sont tous les deux parallèles avec la ligne de la balle et n'engendrent aucun danger.

Exemple IV - Illustration de la règle 26.8

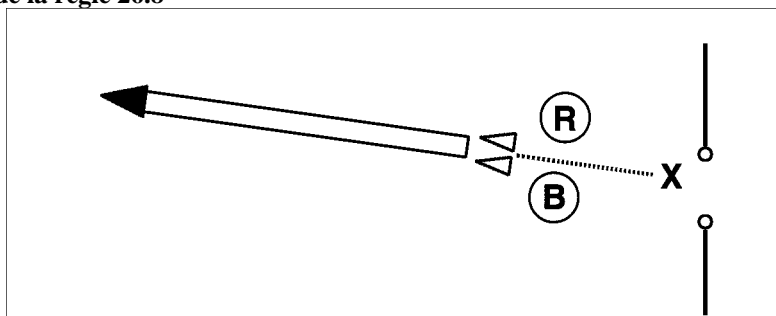


Fig 6

Une balle a été frappée devant les poteaux en X.

Le back (rouge) et le numéro 1 (bleu) suivent la ligne de la balle et se marquent mutuellement.

Ces deux joueurs partagent le droit de passage et aucun autre joueur (rouge ou bleu) ne peut croiser ou entrer sur le droit de passage même s'il vient à la rencontre sur la ligne exacte.

Exemple V - Illustration de la règle 26.7

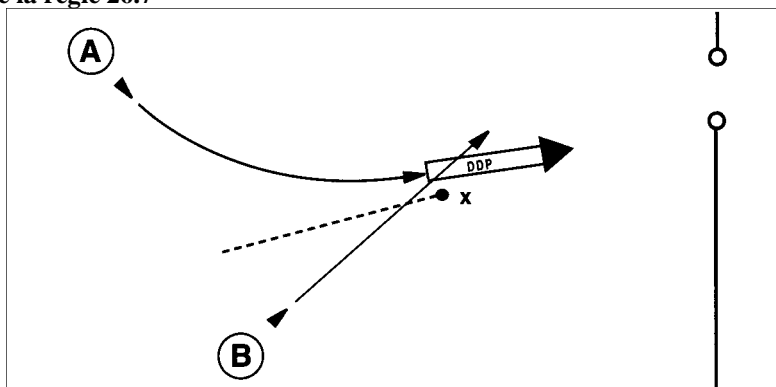


Fig 7

La balle a été frappée en X. Ni A ni B ne l'ont frappée mais celui qui a frappé cette balle est beaucoup trop loin pour qu'il y ait un risque de collision avec A ou B.

Les deux se dirigent vers la balle avec des droits égaux.

Une collision paraît probable en X.

A a le droit de passage car il suivait de beaucoup plus près la ligne sur laquelle la balle se déplaçait.

Exemple VI - Illustration de la règle 26.2 et 26.7

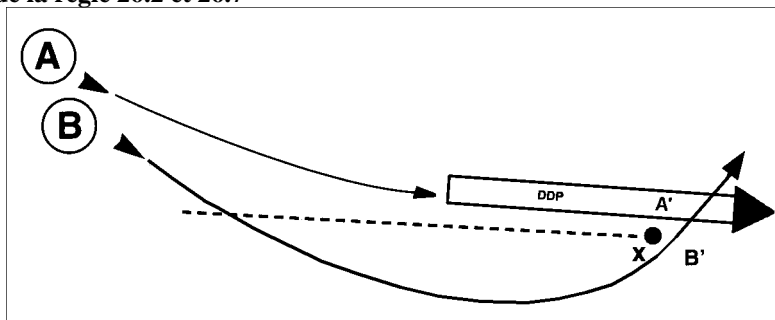


Fig 8

B frappe la balle sous l'encolure de son cheval en x et s'y dirige en demi-cercle vers B'.

A suit la ligne de la balle vers A'.

Bien évidemment en A' et B', une collision va se produire.

Bien que B ait tapé la balle le dernier, il a perdu le droit de passage car il n'a pas suivi la balle exactement sur sa nouvelle ligne et sans en dévier. Alors que A prend une ligne plus proche et plus parallèle de la nouvelle, A a donc le droit de passage.

Exemple VII - Illustration de la règle 26.8, 28.4 & 28.6.

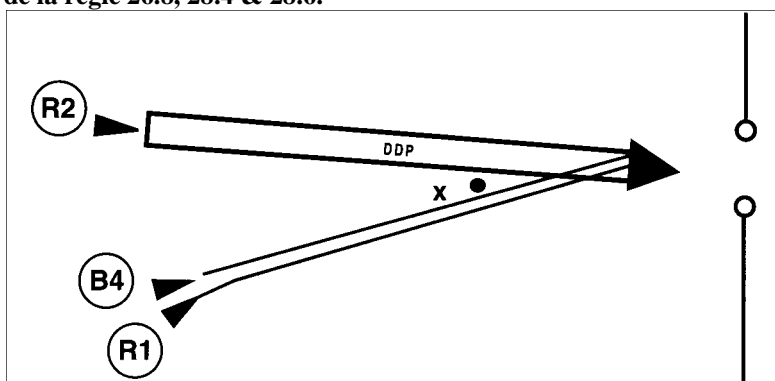


Fig 9

Le n°2 rouge frappe la balle vers X et suit sa ligne pour la prendre encore une fois sur le coup droit. Il est donc titulaire du droit de passage.

Le Back bleu se dirige aussi vers la balle. Le n°1 rouge va avec le bleu en le marquant. Une collision paraît probable en X. Le n°1 rouge commet une faute dangereuse s'il ne laisse pas le passage et par conséquent :

1. Il oblige le back (bleu) à croiser le droit de passage, contraignant le numéro 2 (rouge) à ralentir pour éviter la collision, ou
2. Il oblige le back (bleu) à ralentir pour éviter d'être pris entre deux joueurs.

Nota :

Dans le cas 1 l'arbitre doit faire extrêmement attention pour savoir si le Back bleu commet une faute en traversant le droit de passage de sa propre volonté ou s'il y est contraint par le n°1 Rouge.

B. INDOOR-POLO

Exemple I - Phase de jeu le long du mur.

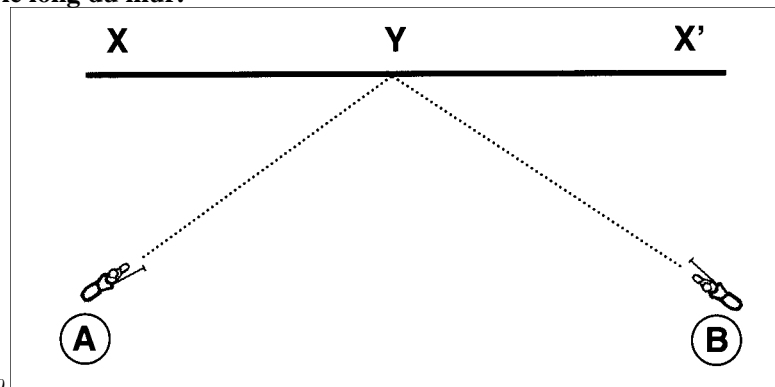


Fig 10

Le droit de passage sera accordé soit à A, soit à B selon les circonstances suivantes :

1. si la phase de jeu est éloignée du mur, B a le droit de passage, quelle que soit la provenance de la balle, qu'elle ait été frappée de X à X' ou de X' à X.
B ayant la balle sur son coup droit, A ne pourra intervenir en aucune façon.
2. si la ligne X, X' représente le mur, le droit de passage se déterminera :
 - a/ Si la ligne de la balle est parallèle au mur, A pourra emmener la balle de X vers X' mais ne pourra pas venir à la rencontre. De même, B pourra l'emmener de X' vers X sans pouvoir venir à la rencontre selon la règle 26.7.
 - b/ Si A tape la balle dans le mur en Y en qu'elle rebondit vers B, B pourra la reprendre en coup droit et donc aura le droit de passage. A perd instantanément le droit de passage au moment où elle rebondit en Y. A ne pourra se mettre sur son coup droit entre Y et B sans avoir préalablement coupé le droit de passage de B.
 - c/ Si B tape la balle dans le mur en Y et qu'elle rebondisse vers A, A pourra la reprendre en coup droit. Cependant, B pourra effectuer une phase de jeu, s'il peut tourner vers A en Y, en gardant en permanence la ligne de la balle sur son coup droit.

Exemple II - Droit de passage pendant un coup franc.

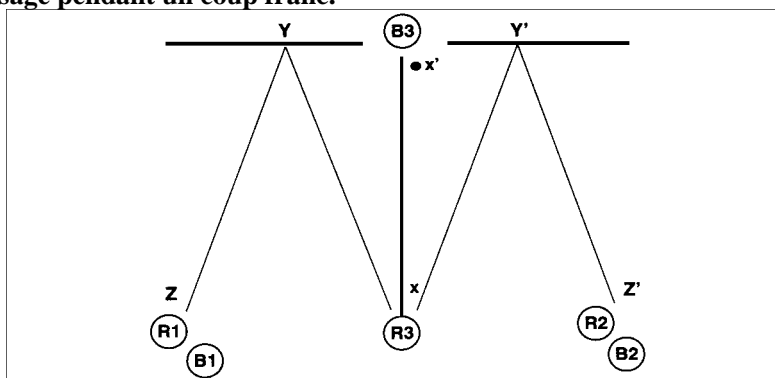


Fig 11

Lors d'un coup franc, le n°3 Rouge frappe ou tente de frapper la balle en X. Après le coup, le droit de passage sera déterminé de la façon suivante :

1. Si la balle est tapée de X vers X', la phase suivante sera un coup de défense du n°3 Blanc qui pourra, par exemple, changer la ligne de la balle, soit en la tapant avec son maillet, soit si elle rebondit sur lui-même ou son cheval. Le n°3 Rouge a le droit de passage de X en X' mais ne pourra retaper la balle avant que le n°3 Blanc ait tenté lui-même de la frapper. Les nouvelles phases de jeu seront déterminées par la nouvelle ligne établie par le n°3 Blanc.
2. Si la balle est tapée de X vers Y par le n°3 Rouge, celui-ci aura le droit de passage sur son coup droit jusqu'en Y mais ne pourra pas la rejouer avant qu'elle ne rebondisse sur le mur en Y vers Z. Au moment exact du rebond, la ligne change et par conséquent le n°3 Rouge pourrait perdre le droit de passage au profit du n°3 Blanc qui pourrait maintenant suivre la balle s'éloignant du mur sur son coup droit. Les n°1 Rouge et Blanc peuvent avoir anticipé le changement de ligne et pourraient se déplacer sur la nouvelle ligne s'emparant du droit de passage.
3. Si la balle est tapée de X vers Y', le n°3 Rouge a le droit de passage, mais ne pourra pas la rejouer avant qu'elle ne rebondisse en Y'. Toute action de défense de son but par le n°3 blanc en Y' devra être faite de telle manière qu'elle n'engendre pas le moindre risque pour le n°3 Rouge. Après le rebond de la balle en Y' vers Z', les deux n°3 devront veiller à ne pas se positionner d'une manière fautive, si les deux n°2 avançaient de Z' vers Y'.

Article 27 - Arrêt sur la balle. Cf. pénalités n°1, 2, 3, 4, 5, 5 bis, 7 ou 10

1. Dans les circonstances de l'article 26.8, un joueur qui est entré dans le droit de passage d'un autre joueur, en toute sécurité, le long de la ligne que la balle a déjà parcourue et qui suit lui aussi cette balle, peut ralentir ou s'arrêter dans le droit de passage sans commettre de faute à la condition que le joueur derrière lui ait suffisamment de temps pour le contourner.
2. Un joueur qui est entré sans danger dans le droit de passage d'un autre joueur, le long de la trajectoire probable de la balle, ne doit ni ralentir, ni s'arrêter dans le droit de passage qu'il soit à la rencontre de la balle ou qu'il suive la balle.
3. En cours de jeu, si le joueur en possession de la balle réduit sa vitesse, galope sur place, marche ou s'arrête alors même que des joueurs défensifs se trouvent proches de lui, il peut seulement refaire une touche de balle puis doit immédiatement soit frapper fort la balle soit la laisser.
Si non les arbitres arrêteront la partie et la balle sera remise en jeu du centre aux planches.

Note 27/3 : Si aucun joueur adverse ne se trouve dans la position d'intervenir dans l'action de jeu, le possesseur de la balle reste libre de ses allures.

4. Si le joueur attaquant est stoppé sur son droit de passage par l'action d'un joueur défendant, ce dernier sera sanctionné par la pénalité adéquate.

Article 28 - Equitation dangereuse. Cf. pénalités n°1, 2, 3, 4, 5, 5 bis, 7 ou 10

Un joueur peut marquer un joueur adverse mais ne peut avoir une attitude dangereuse comme par exemple :

1. Marquer si brutalement un joueur adverse ou son cheval de telle manière qu'il provoque une situation dangereuse.
Le marquage dangereux est entièrement laissé à l'appréciation de l'arbitre ; cependant certains éléments doivent être pris en considération :
 - a) la vitesse relative des deux chevaux ; il est extrêmement dangereux de marquer un adversaire si un des joueurs n'est pas approximativement à la même vitesse que l'autre.
 - b) la taille relative des deux chevaux.
 - c) la position relative des chevaux ; il est en effet dangereux pour deux joueurs de se marquer si leurs chevaux sont à plus de 30 à 60 centimètres en avant ou en arrière, l'un de l'autre.
 - d) l'angle dans lequel les deux chevaux convergent ; un angle qui n'est pas dangereux à petite vitesse peut devenir dangereux à une vitesse supérieure.
 - e) l'état de fatigue des chevaux concernés.
 - f) le manque de préparation du joueur adverse au marquage (s'il ne regardait pas de ce côté-là et qu'il ne l'a pas vu arriver ou si un cheval est déséquilibré, qu'il tombe ou pas, le marquage est alors dit dangereux).
2. Zigzaguer devant un autre joueur.
3. Ralentir ou passer devant ou derrière un cheval en risquant de le faire trébucher.
4. Marquer un joueur adverse à travers le droit de passage d'un autre joueur à une distance dangereuse.
5. Afficher d'une manière flagrante une volonté d'ignorer des principes évidents de sécurité pour lui même, son cheval ou pour les autres joueurs ou leurs chevaux.
6. Un marquage par deux joueurs d'une même équipe sur un joueur adverse en même temps qu'ils aient ou non le droit de passage (n'est pas considérée nécessairement comme une faute pour un joueur, d'accrocher ou de frapper le maillet d'un joueur adverse pendant qu'il est marqué ou qu'il est tenté d'être marqué).
7. Se diriger vers un joueur adverse de telle manière à l'intimider ou à l'obliger à ralentir ou à changer de direction ou de rater son coup, bien que le droit de passage n'ait pas été enfreint.

8. Se précipiter délibérément avec son cheval dans le coup d'un joueur adverse pendant qu'il frappe une balle (note 28/8).

Note 28/8 :

Le règlement donne la possibilité à l'arbitre de siffler une faute à l'encontre d'un joueur qui frappe la balle ou du joueur adverse qui rentre dans l'action. Si l'arbitre considère que le joueur qui frappe la balle avait commencé son action alors qu'il était loin du cheval du joueur adverse mais qu'il a frappé la balle dans les jambes du cheval du joueur adverse qui a malgré tout poursuivi son action, aucune faute ne lui sera reprochée. Par contre si l'arbitre considère que le joueur adverse est rentré dangereusement dans le mouvement du joueur qui frappe la balle, il pourra siffler une faute contre le joueur adverse. De même si un joueur qui frappe la balle atteint le cheval du joueur adverse qui était à ses côtés lorsqu'il a commencé son mouvement, il pourra être sanctionné.

Voici deux situations où l'arbitre pourra siffler une faute à l'encontre d'un joueur pour être monté dans le swing du joueur adverse - si le cheval du joueur adverse est mis en danger par le joueur qui va à l'encontre du maillet de l'autre joueur.

- si le joueur adverse met en danger un joueur qui se penche très loin de son cheval pour frapper la balle normalement (mais pas nécessairement un back) en se précipitant au dernier moment entre la balle et le cheval du joueur qui tente de frapper la balle, en sorte que ce joueur risque d'être heurté par la tête du cheval adverse.

Aucune faute ne sera sifflée contre un adversaire qui essaie légitimement de marquer un autre joueur du même côté et au même moment où un joueur est en train de dribbler la balle pour essayer de gêner le coup du joueur en le marquant de son côté.

Aucune faute ne sera sifflée contre un joueur qui tenterait un coup sous l'encolure de son propre cheval, même si le "follow through" passe de l'autre côté et devant le cheval d'un adversaire qui aurait commencé à le marquer au moment où le joueur aurait commencé son swing.

Si cependant, le maillet frappe l'adversaire ou le cheval de l'adversaire, une faute devra être sifflée.

Si la balle était dans la trajectoire du cheval de l'adversaire, une faute sera sifflée.

Article 29 - Phase de jeu brutale. Cf. pénalités n°1, 2, 3, 4, 5, 5 bis, 7 ou 10

1. Un joueur ne pourra se servir de la main ni de la tête ni du bras ni du coude pour pousser un autre joueur ; toutefois il pourra pousser avec son avant-bras à la condition que le coude reste collé au corps.
2. Un joueur ne pourra maltraiter ou frapper un autre joueur ou le cheval d'un autre joueur, qu'il soit de son équipe ou non.
3. Un joueur ne pourra se servir de son maillet d'une manière dangereuse, soit pour lui-même, soit pour un autre joueur, soit pour le cheval d'un autre joueur.

Article 30 - Mauvais usage du maillet. Cf. pénalités n°1, 2, 3, 4, 5, 5 bis, 7 ou 10

1. Un joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un adversaire que s'il se trouve du même côté que son cheval par rapport à la balle ou qu'il se trouve directement derrière lui ; de même un joueur ne pourra accrocher le maillet d'un adversaire que si son maillet n'est ni au-dessus ni au-dessous ni à travers du cheval de son adversaire.

Le maillet d'un joueur ne pourra être accroché ou frappé par un joueur adverse s'il ne s'est pas préparé à frapper la balle ou à accrocher le maillet d'un autre joueur.

L'acte de frapper la balle, inclus la préparation, la montée du maillet dans le pré swing et le swing lui-même. Aucun joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un autre joueur si celui-ci n'est pas entièrement en dessous de l'épaule du joueur.

2. Aucun joueur ne pourra frapper ou essayer de frapper la balle, si pour ce faire, il passe par dessus ou en travers le cheval d'un adversaire, pas plus qu'il ne devra frapper la balle entre les jambes d'un cheval adverse.
3. Aucun joueur ne pourra frapper intentionnellement son cheval avec la tête ou toute partie de son maillet.
4. Aucun joueur ne pourra se servir d'une manière dangereuse de son maillet que ce soit envers un autre joueur ou envers le cheval d'un autre joueur, ou de lui-même (note 28/8).
5. Tous les joueurs devront utiliser leur maillet de la main droite.
6. Pour ce qui concerne l'accrochage des coups vers l'arrière (back) le maillet du joueur ne pourra être accroché que dans la phase descendante du swing et en dessous de la ligne des épaules.

Article 31 - Joueur descendu de cheval. Cf. pénalités n°1, 2, 3, 4, 5, 5 bis, 7 ou 10

Un joueur qui descend de cheval ne peut plus frapper la balle ou intervenir dans la partie.

Article 32 - Comportement des joueurs. Cf. pénalités n°2, 3, 4, 5, 5 bis ou 10

Il est interdit aux joueurs d'appeler l'attention de l'arbitre de quelque manière que ce soit pour obtenir une faute. Toutefois, aux moments autorisés, les capitaines des équipes, pourront s'entretenir avec l'arbitre s'ils le désirent, à condition que ce soit courtoisement et avec la déférence due à leur fonction.

Note 32/1 : Sont notamment considérés comme comportements antisportifs :

- a. Manque de respect envers les officiels.
- b. Contestation des décisions des arbitres.
- c. Langage ordurier ou insultant envers quiconque sur le terrain.
- d. Réclamer une pénalité par la parole ou en utilisant son maillet.

Article 33 - Porter la balle. Cf. pénalités n°2, 3, 4, 5 ou 5 bis

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

Article 34 - Terrain dégagé. Pas d'assistance extérieure. Cf. pénalités n°2, 3, 4, 5 ou 5 bis

1. Personne ne pourra pénétrer sur le terrain ou dans les zones de sécurité excepté les joueurs, les arbitres, les référés, les managers, les porteurs de maillets, les juges de buts, à moins que l'arbitre ne l'autorise spécialement (note 34/1).

Note 34/1 : Si cette règle était transgressée, l'arbitre devra faire évacuer le contrevenant en dehors des limites du terrain. Il est très important pour la sécurité des joueurs et des spectateurs qu'il n'y ait personne à moins de 10 mètres des lignes de côté et 30 mètres des lignes de fond.

2. Pendant une partie, un joueur qui a besoin d'un maillet ou qui doit changer de cheval ou qui requiert l'assistance d'une personne extérieure au match, devra sortir des limites du terrain pour se faire assister ou se procurer ce dont il a besoin.

Personne ne peut pénétrer sur un terrain pour aider un joueur, sauf lorsque la balle est morte et si la permission est donnée par l'arbitre.

CHAPITRE HUITIEME

LES PENALITES

Article 35 - Accumulation des fautes.

Dans le cas où il apparaît clairement à l'arbitre qu'un joueur d'une équipe enfreint les règles ou commet délibérément des fautes, il sera infligé à son équipe une pénalité de plus en plus sévère pour chaque infraction.

Note 35/1 : Une progressivité doit être observée dans les sanctions infligées :

- a. Pénalité pour une première faute.
- b. Pénalité plus sévère pour une faute intentionnelle.
- c. Exclusion du joueur fautif jusqu'à la fin de la période.
- d. Exclusion du joueur fautif pendant tout le reste du match
- e. Possibilité d'exclusion définitive du match dès la première faute si gravité le justifie.

Article 36 - Choix des pénalités.

1. Les fautes commises par les joueurs peuvent être plus ou moins graves et/ou dangereuses, selon qu'elles se situent dans une phase de jeu ou à une autre et en conséquence, confère un avantage plus grand à une équipe ou un désavantage plus important à l'autre.

Si plusieurs pénalités peuvent être infligées au sujet d'une faute, son choix est laissé à l'entière décision de l'arbitre.

2. Plusieurs pénalités peuvent être infligées aux équipes par l'arbitre.

3. Lorsqu'un joueur commet une faute à proximité des buts de manière à éviter un goal et que celle-ci est extrêmement dangereuse ou nettement délibérée, l'arbitre pourra infliger à son équipe une pénalité n°1.

4. La pénalité n°5 n'est infligée aux équipes que pour les fautes mineures suivantes :

- sans danger,
- commises par inadvertance et non manifestement délibérées,
- procurant un avantage mineur au profit de l'équipe du joueur qui a commis la faute,
- procurant un désavantage mineur pour l'équipe du joueur qui subit la faute.

5. Les pénalités suivantes seront infligées aux équipes dont les joueurs ont contrevenus aux articles suivants :

- article 1 : pénalité n°9
- article 2 : pénalité n°9
- article 3 : pénalité n°9
- article 4 : pénalité n°10
- article 5/2 ou 5/3 : pénalité n°8
- article 5/4 : pénalité n°9
- article 6 : pénalité n°8
- article 23/1 : pénalité n°6
- article 26 : pénalité n°1, 2, 3, 5, 5 bis, 7 ou 10
- article 27 : pénalité n°1, 2, 3, 5, 5 bis, 7 ou 10
- article 28 : pénalité n°1, 2, 3, 5, 5 bis, 7 ou 10
- article 29 : pénalité n°1, 2, 3, 5, 5 bis, 7 ou 10
- article 30 : pénalité n°1, 2, 3, 5, 5 bis, 7 ou 10

- article 31 : pénalité n°1, 2, 3, 5, 5 bis, 7 ou 10
- article 32 : pénalité n°2, 3, 5, 5 bis ou 10
- article 33 : pénalité n°2, 3, 5 ou 5 bis
- article 34 : pénalité n°2, 3, 5 ou 5 bis

6. Modalités d'exécution

Une fois que l'arbitre a dit « jouer », le tireur doit immédiatement commencer son approche pour frapper la balle. Elle devra être frappée ou tentée de l'être par un coup plein, à la première approche sans qu'il n'y ai eu aucune volte au début, pendant ou à la fin de celle-ci .

Pour les pénalités 3, 4, ou 6, la balle est en jeu dès qu'elle a été frappée ou tentée de l'être par un coup plein. Après la première frappe, le tireur ou ses équipiers ne pourront frapper ou tenter de frapper la balle que par un demi-coup (dribble) et ce jusqu'à ce qu'un adversaire ait frappé ou tenté de frapper celle-ci.

La pénalité n°2 sera frappée par un coup plein. Un seul coup de maillet sera autorisé, aucun défenseur ne pourra tenter de l'intercepter.

Une pénalité n°5 peut être accordée à l'intérieur des 30 yards si et seulement si la faute a eu lieu à proximité des buts.

Note 36/6 : Le coup plein se définit par une frappe forte (full swing ou geste complet) avec l'intention de transformer la pénalité du premier coup.
Le demi-coup (dribble) se définit par un geste au cours duquel la main et la tête du maillet ne dépasse pas la hanche du cheval.

Article 37 - Les pénalités

Pénalité n°1

- a. Il sera accordé un goal à l'équipe qui aura subi la faute ; les équipes défendront les mêmes buts qu'avant la faute.
- b. Le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par l'arbitre de la manière suivante :
 - les deux équipes s'aligneront parallèles à la ligne de fond à 10 yards soit 9 mètres environ du milieu de la ligne des buts défendus par l'équipe pénalisée.
 - l'arbitre se placera devant et en face des joueurs ainsi alignés.
 - la ligne de fond défendue par l'équipe pénalisée à sa droite.

Pénalité n°2

- a. Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au choix du capitaine de l'équipe à l'encontre de laquelle il a été commis une faute :
 - soit au centre de la ligne des 30 yards (27 mètres) des buts de l'équipe pénalisée.

Paddock-polo ou indoor-polo : - soit au centre de la ligne des 15 yards (13,50 mètres) des buts de l'équipe pénalisée.

- soit de l'endroit où la faute a été commise.

Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer au delà d'une distance de 30 yards, soit 27 mètres de la balle, et derrière la ligne de fond.

Paddock-polo : les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer au delà d'une distance de 15 yards, soit 13,5 mètres de la balle, et derrière la ligne de fond jusqu'à ce que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle ait été frappée ou tentée de l'être.

Indoor-polo : tous les joueurs devront être derrière le point où la pénalité sera tapée ou tentée de l'être. Aucun joueur ne pourra être à moins de 3 yards de celui qui exécute la pénalité. Le jeu continuera dans le cas où la pénalité ne serait pas transformée.

Pendant l'exécution de la pénalité, les joueurs de l'équipe pénalisée ne devront en aucun cas pénétrer sur le terrain. De même , ils ne devront pas se tenir à moins de 4 mètres des poteaux , ni dans la zone située dans le prolongement des poteaux en arrière de leur ligne de fond.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant de la pénalité ne devront pas se placer plus près de la ligne de fond que ne l'est la balle, avant qu'elle ne soit frappée ou tentée de l'être (notes 17/3 & 24/1b).

- b. L'équipe bénéficiant de la pénalité ne pourra frapper ou tenter de frapper la balle par un coup plein, qu'une seule fois. En cas d'échec du tir, si la balle n'atteint pas la ligne de fond ou de but , elle sera remise en jeu par l'équipe en défense comme pour une sortie de balle (knock-in), celle-ci étant placée là ou elle s'est arrêtée (pas à moins de 4 m des poteaux).
- c. *Indoor-polo :*
Après que la balle ait été frappée ou tentée de l'être, par un joueur de l'équipe bénéficiant de la pénalité, nul joueur de cette équipe ne pourra frapper ou tenter de frapper la balle avant qu'elle ne touche un mur, un poteau, un joueur ou un autre cheval que le sien

Pénalité n°3

- a. Il est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité un coup franc, la balle étant placée au centre de la ligne des 40 yards soit des 36 mètres des buts de l'équipe pénalisée.

Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer derrière sa ligne de fond et ils ne pourront pénétrer sur le terrain avant que l'arbitre ait autorisé à jouer **ou** que la balle soit frappée ou tentée de l'être.

Pendant l'exécution de la pénalité, les joueurs de l'équipe pénalisée ne devront en aucun cas pénétrer sur le terrain en passant entre les poteaux. De même, ils ne devront pas se tenir dans la zone située dans le prolongement des poteaux, en arrière de leur ligne de fond.

Les joueurs de l'équipe bénéficiaire de la pénalité ne devront pas se placer à une distance plus proche de la ligne de fond que ne se trouve la balle avant que celle-ci soit frappée ou tentée de l'être (note 17/3).

- b. Identique à la pénalité n°2b
- c. Si un joueur de l'équipe en défense ne respecte pas la procédure normale et si le goal n'est pas transformé, l'arbitre accordera un autre coup franc à l'équipe bénéficiaire, au même endroit que précédemment et dans les mêmes conditions.
- d. Si un des joueurs de l'équipe bénéficiaire du coup franc ne respecte pas les positions réglementaires sur le terrain, il sera accordé par l'arbitre un coup franc à l'équipe en défense, la balle étant placée au centre de sa ligne de but, alors qu'aucun joueur de l'équipe adverse ne peut s'approcher à moins de 30 yards soit 27 mètres de la ligne de fond jusqu'à ce que la balle ait été frappée ou tentée de l'être.

Pénalité n°4

- a. Un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, la balle étant placée au centre de la ligne des 60 yards soit 54 mètres de la ligne des buts de l'équipe pénalisée.

Les joueurs des deux équipes sont libres de se placer à l'endroit de leur choix sur ou en dehors du terrain, toutefois, aucun joueur de l'équipe pénalisée ne pourra se placer à une distance plus proche de 30 yards soit 27 mètres de la balle avant que l'arbitre ait autorisé à jouer ou que la balle soit frappée ou tentée de l'être (note 17/3).

- b. Identique à la pénalité n°2b

Note 37/4 b : Afin de garantir la sécurité des joueurs et en application de l'article 28/5 «Afficher d'une manière flagrante une volonté d'ignorer des principes évidents de sécurité pour lui même, son cheval ou pour les autres joueurs ou leurs chevaux.», le tireur d'une pénalité ne pourra plus dribbler vers l'avant puis frapper la balle en direction des joueurs amoncelés à proximité des buts.

Paddock et Indoor-polo :

Un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, au centre de la ligne des 25 yards des buts de l'équipe pénalisée.

Paddock-polo : les joueurs des deux équipes sont libres de se placer à l'endroit de leur choix, sur ou en dehors du terrain, toutefois, aucun joueur de l'équipe pénalisée ne pourra se placer à une distance plus proche de 15 yards soit 13,5 mètres de la balle avant que l'arbitre ait autorisé à jouer ou que la balle soit frappée ou tentée de l'être (note 17/3).

Indoor-polo : tous les joueurs devront se trouver derrière le point où la pénalité sera tapée ou tentée de l'être, sauf un joueur de l'équipe pénalisée qui pourra se placer entre les buts et l'endroit où la pénalité sera frappée ou tentée de l'être. Aucun joueur ne pourra se trouver à moins de 3 yards de celui qui exécute la pénalité.

- c. Identique à la pénalité n°2c
- d. Identique à la pénalité n°2d

Pénalité n°5

- a. Un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, la balle étant placée à l'endroit où la faute a été commise.

Les joueurs des équipes peuvent se placer à l'endroit de leur choix, même hors du terrain de jeu, toutefois aucun des joueurs de l'équipe pénalisée ne peut se placer à une distance plus proche de 30 yards soit 27 mètres de la balle jusqu'à ce que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle ait été frappée ou tentée de l'être (notes 16/6, 17/3 et 24/1b).

Dans la zone comprise entre la ligne des 60 yards et celle des 30 yards, on n'accordera plus de pénalité n°5 à l'équipe attaquante. Les arbitres devront opter pour une pénalité 4, 3 ou 2. Ils ont la possibilité de faire reculer la pénalité (ex : faute légère près de la ligne de fond et des planches peut être sanctionnée par une pénalité 4).

Nota : cette pénalité peut être accordée à l'équipe attaquante à l'intérieur de la zone des 30 yards de l'équipe défendant.

Paddock et Indoor-polo : Un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, la balle étant située au centre du terrain. Les joueurs des équipes peuvent se placer à l'endroit de leur choix, même hors du terrain de jeu, toutefois aucun des joueurs de l'équipe pénalisée ne peut se placer à une distance plus proche de 15 yards soit 13,5 mètres de la balle jusqu'à ce que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle ait été frappée ou tentée de l'être (notes 16/6, 17/3, 24/1b).

- b. Identique à la pénalité n°2 b, dans la mesure où la pénalité se situe entre la ligne des 60 yards incluse et la ligne de fond de l'équipe pénalisée.

Pénalité n°5 bis

Un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, la balle étant située au centre du terrain.

Les joueurs des équipes peuvent se placer à l'endroit de leur choix, même hors du terrain de jeu, toutefois aucun des joueurs de l'équipe pénalisée ne peut se placer à une distance plus proche de 30 yards soit 27 mètres de la balle jusqu'à ce que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle ait été frappée ou tentée de l'être (notes 16/6, 17/3, 24/1b).

Paddock et Indoor-polo : un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, la balle étant située au centre du terrain. Les joueurs des équipes peuvent se placer à l'endroit de leur choix, même hors du terrain de jeu,

toutefois aucun des joueurs de l'équipe pénalisée ne peut se placer à une distance plus proche de 15 yards soit 13,5 mètres de la balle jusqu'à ce que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle ait été frappée ou tentée de l'être (notes 16/6, 17/3, 24/1b).

Pénalité n°6

a. Un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, la balle étant placée à un point situé à 60 yards soit 54 mètres de la ligne de fond perpendiculairement à l'endroit où elle l'a croisée. La note 37/4 a doit être appliquée.

Les joueurs des deux équipes peuvent se placer à l'endroit de leur choix, toutefois aucun joueur de l'équipe pénalisée ne devra se placer à une distance inférieure à 30 yards soit 27 mètres de la balle jusqu'à ce que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle ait été frappée ou tentée de l'être (notes 23/1 & 24/1b).

Paddock-polo : un coup franc est accordé à l'équipe bénéficiaire de la pénalité, la balle étant placée à un point situé à 25 yards soit 22,5 mètres de la ligne de fond perpendiculairement à l'endroit où elle l'a croisée. Les joueurs des deux équipes peuvent se placer à l'endroit de leur choix, toutefois aucun joueur de l'équipe pénalisée ne devra se placer à une distance inférieure à 15 yards soit 13,5 mètres de la balle jusqu'à ce que l'arbitre ait autorisé à jouer et que la balle ait été frappée ou tentée de l'être (notes 23/1 & 24/1b).

b. Identique à la pénalité n°2 b

Note 37/6 b : Afin de garantir la sécurité des joueurs et en application de l'article 28/5 «Afficher d'une manière flagrante une volonté d'ignorer des principes évidents de sécurité pour lui même, son cheval ou pour les autres joueurs ou leurs chevaux.», le tireur d'une pénalité ne pourra plus dribbler vers l'avant puis frapper la balle en direction des joueurs amoncelés à proximité des buts.

c. Identique à la pénalité n°3c

d. Identique à la pénalité n°3d

Pénalité n°7

Si un joueur est blessé au point que l'arbitre ordonne ou autorise qu'il se retire de la partie et que l'origine de l'accident soit une faute d'un joueur de l'équipe adverse, l'arbitre pourra expulser un joueur de cette équipe, lequel sera désigné par le capitaine de l'équipe à l'encontre de laquelle il a été commis la faute, lequel sera celui dont le handicap serait le plus proche au-dessus de celui du joueur blessé.

Si le handicap du joueur blessé est plus haut que n'importe lequel de celui des joueurs de l'équipe adverse, le capitaine de l'équipe bénéficiaire de la pénalité pourra désigner n'importe quel joueur de l'équipe pénalisée pour être expulsé.

Dans le cas d'un match ou d'un tournoi à handicap, il ne sera procédé à aucun changement de handicap des équipes du fait de l'expulsion ; quelque soit le cas, le capitaine de l'équipe bénéficiaire de la pénalité pourra la compléter avec un remplaçant qualifié.

Pénalité n°8

Un cheval renvoyé du terrain par l'arbitre reste disqualifié pour le reste du match.

Si un cheval est renvoyé du terrain pour infraction à l'article 6, le cheval pourra poursuivre la partie si la cause du renvoi a été réparée et si la partie n'en est pas retardée.

Pénalité n°9

Le match sera considéré comme perdu par disqualification (note 37/9).

Note 37/9 : Dans le cas où les deux équipes commettraient une violation aux règles dans la même partie, laquelle entraînerait l'application de la pénalité n°9, les deux équipes seraient disqualifiées quelle que soit l'infraction qui a été commise la première.

Pénalité n°10

Un arbitre pourra exclure un joueur pour toutes les périodes restant à jouer ou toutes les fractions de périodes restant à jouer dans la partie en cas de faute délibérée ou dangereuse, s'il adopte une conduite préjudiciable au jeu ; le remplacement d'un joueur exclu peut être autorisé.

Dans le cas où le remplacement est accordé par l'arbitre, le joueur remplaçant devra avoir le même handicap ou un handicap inférieur au joueur exclu et le handicap de l'équipe pénalisée ne changera pas du fait de cette pénalité, mais restera identique à celui au commencement du match.

CHAPITRE NEUVIEME

LES TOURNOIS

Article 38 – Les tournois

Tout en respectant l'article 2.3 des présentes règles, il appartient au Comité d'Organisation d'un tournoi d'en définir les niveaux et les critères d'admission des équipes (formule handicap ou open, championnat, poules ou élimination directe, handicaps maximum et minimum des joueurs, nombre de périodes).

Article 39 – Classement d'un tournoi.

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

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

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

- le résultat des matchs les ayant opposés,
- le meilleur goal-average,
- la meilleure attaque,
- la meilleure défense,
- le nombre de matchs gagnés,
- le nombre de matchs perdus

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

- celle qui aura la meilleure différence de buts, en ne comptant que des matchs joués entre elles,
- celle qui aura obtenu le plus grand nombre de buts en ne comptant que des matchs joués entre elles,
- celle qui aura concédé le plus petit nombre de buts en ne comptant que de matchs joués entre elles.

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