



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE POLO

RÈGLES DU JEU DE POLO

1ÈRE PARTIE

SECTION 1 - RÈGLES DU JEU

- 1 Terrain et accès pendant le jeu
- 2 Joueurs
- 3 Chevaux
- 4 Les Officiels
- 5 XXX

SECTION 2 - LEXIQUE, VICTOIRE, HANDICAP, DURÉE DES MATCHS

- 6 Définitions et Règles
- 7 Victoire, But par handicap, But marquer
- 8 Durée des matchs
- 9 Match interrompu
- 10 Durée des périodes
- 11 Démarrer le match
- 12 XXX

SECTION 3 - INTERRUPTION ET REPRISE APRES UN ARRÊT DE JEU

- 13 Changement de côté
- 14 L'attaque sort la balle (hit-in)
- 15 La défense sort la balle (corner)
- 16 Balle sortie sur les côtés
- 17 Reprise du jeu après un intervalle entre les périodes
- 18 Reprise du jeu après un arrêt alors que la balle était en jeu
- 19 Balle enterrée ou endommagée
- 20 Casque perdu ou équipement cassé
- 21 Joueur descendu de cheval
- 22 Joueur blessé ou tombé
- 23 Chute, blessure, fatigue d'un cheval ou perte d'un fer
- 24 XXX
- 25 XXX

SECTION 4 - PRIORITÉ ET FAUTES

- 26 Couper la route
- 27 Ligne de la balle. LDB
- 28 Droit de passage
- 29 Porter la balle
- 30 Mauvaise utilisation du maillet
- 31 Action violente
- 32 Bloquer
- 33 Equitation dangereuse
- 34 Conduite antisportive
- 35 XXX

SECTION 5 - PÉNALITÉS

- 36 Faute, pas de faute et règle de l'avantage
- 37 Exécuter une pénalité
- 38 Pénalité N°1
- 39 Pénalité N°2 - de la place ou 30 yards
- 40 Pénalité N°3 - 40 yards
- 41 Pénalité N°4 - 60 yards
- 42 Pénalité N°5A - de la place
- 43 Pénalité N°5B - du centre
- 44 Pénalité N°6 - Corner
- 45 Pénalité N°7A - Erreur de procédure pénalité à rejouer
- 46 Pénalité N°7B - Erreur de procédure de l'équipe qui joue la pénalité
- 47 Pénalité N°8 - Throw-in
- 48 Pénalité N°9A - Cheval exclu pour défaut de harnachement
- 49 Pénalité N°9B - Joueur exclu pour défaut d'équipement
- 50 Carton rouge - Carton jaune

RÈGLES DU JEU

SECTION 1 - RÈGLES PRÉLIMINAIRES

1. **TERRAINS ET ACCÈS PENDANT LE JEU** (voir annexe A)
 - a. **Terrain de jeu.** Le terrain de jeu est la surface préparée bordée par les lignes latérales ou les planches et les lignes de fond.
 - (i) Taille maximum du terrain : longueur 300y / 275m – largeur 200y / 180m sans planches - 160y / 146m avec planches
 - (ii) Taille minimum du terrain : longueur 250y / 230m – largeur 175y / 160m sans planches - 145y / 130m avec planches
 - b. **Zone de sécurité.** Il est recommandé d'étendre la zone de sécurité à au moins 9 mètres (10 yards) au-delà des lignes de sortie latérale / planches et au moins 27 mètres (30 yards) au-delà de la ligne de fond. Les clubs doivent en tout cas s'assurer que la zone de sécurité derrière les buts est suffisamment longue et sa texture appropriée pour que le joueur qui dépasse le but à grande vitesse puisse s'arrêter en toute sécurité. Tout incident survenant au cours de la partie dans la zone de sécurité doit être traité comme s'il se déroulait sur la surface de jeu.
 - c. **Poteaux ligne de but.** Les poteaux de but sont éloignés de 7,3 m l'un de l'autre (ligne interne) et peuvent être élargis jusqu'à 14,6 mètres en cas d'égalité et de période supplémentaire (Règle n°17). Ils sont centrés à chaque extrémité du terrain. Les poteaux de but doivent mesurer au moins 3 mètres de haut et être suffisamment légers pour céder en cas de choc.
 - d. **Planches.** Les planches ne doivent pas mesurer plus de 28 cm de haut. Aux extrémités du terrain, les planches peuvent être incurvées jusqu'à la ligne de fond.
 - e. **Balle.** La balle doit mesurer entre 76 et 89 mm de diamètre, son poids doit être compris entre 120 et 135 g.
 - f. **Accès pendant le jeu.** Pendant le jeu, ne sont autorisés sur le terrain que les joueurs, les arbitres, les juges de but et :
 - (i) Un porteur de maillets peut pénétrer dans la zone de sécurité, mais pas sur la surface de jeu, pour remettre un maillet à un joueur.
 - (ii) Les changements de chevaux doivent être effectués dans des zones spécifiques (marquées au sol ou imaginaires) à chacun des 4 coins du terrain (voir annexe A) ou dans toute zone qui aura été préalablement définie par le Comité d'organisation du tournoi s'il estime que la sécurité des chevaux et joueurs est engagée à l'arrière des buts. Les joueurs doivent changer leurs chevaux uniquement dans ces zones et ne doivent nullement effectuer ces changements entre les deux lignes des 30 yards. Les arbitres et le 3ème homme (à l'aide de la radio) doivent s'assurer que cette règle est équitable pour les deux équipes.
 - (iii) Les chevaux peuvent être amenés des palenques aux zones de changement en utilisant la zone de sécurité durant le jeu mais en s'assurant de le faire en toute sécurité.

2. JOUEURS

- a. Equipe.** Une équipe ne peut pas être composée de plus de quatre joueurs. Il est néanmoins possible d'associer deux joueurs, de telle sorte que chacun joue un nombre donné de périodes au sein de l'équipe.
- b. Capitaine d'équipe.** Avant le début de chaque match, chaque équipe désigne aux arbitres son capitaine de terrain. Il doit porter un brassard (fourni par l'équipe) et il est le seul à pouvoir s'adresser aux arbitres. S'il doit être remplacé un autre joueur récupère le capitanat et le brassard.
- c. Joueurs gauchers.** Seule la main droite est autorisée pour tenir le maillet, frapper la balle ou accrocher le maillet d'un adversaire.
- d. Sortir du terrain.** Aucun joueur ne pourra quitter le terrain de jeu en cours d'une période sans l'autorisation des arbitres, sauf pour changer de cheval ou de maillet ou encore en cas de sortie légitime dans la zone de sécurité.
- e. Alcool et drogues.** Aucun joueur ne peut jouer dans un match officiel, un match d'entraînement, ou dans une/ou des périodes sous l'influence d'une drogue ou d'un stimulant illégal quel qu'il soit, y compris de toute substance indiquée à l'Annexe A du Règlement sur le dopage humain.
- f. Remplacement.** Si un match a ou est sur le point de commencer et qu'un joueur est en retard ou dans l'incapacité de jouer pour une raison valable, il peut être remplacé. Le remplaçant doit être qualifié et l'équipe qu'il intègre doit rester qualifiée après son entrée. Si le match se joue avec handicap, et que le remplaçant qualifié a un handicap supérieur au joueur remplacé, le calcul de la différence de handicap se fera comme si le remplaçant avait débuté le match. L'équipe qu'il intègre est en charge de le monter. Les règles sur le remplacement peuvent varier suivant le tournoi ou le pays dans lequel le match se joue.
- g. Équipement.**
- (i) Lorsqu'elle monte un cheval sur un terrain de polo (y compris ses alentours), toute personne doit porter un **casque** de protection avec la jugulaire ou le harnais correctement attaché (voir Remarque 1).
 - (ii) Lors des matchs, les joueurs doivent porter un pantalon ou un jeans blanc et des **bottes** marron avec des **genouillères**.
 - (iii) Les **éperons**, y compris les rouelles, doivent être émoussés, et la soie de 3 cm (1,25 pouce) maximum pointant vers le bas et l'arrière. Tout éperon susceptible de blesser un cheval est interdit.
 - (iv) Tout équipement présentant des saillies tranchantes susceptibles de causer des lésions corporelles à d'autres joueurs ou chevaux est interdit.
 - (v) Le port des **lunettes, coudières et protection dorsale** est vivement recommandé pour tous les joueurs de Polo.
 - (vi) Les **maillots** ne doivent pas être à rayures verticales noires et blanches et doivent être numérotés 1, 2, 3 et 4. Les numéros, de couleur contrastée, ne devront pas être de taille inférieure à 9 inches (23 cm) dans le dos du maillot. Si les arbitres ou le Comité du Tournoi estiment que les couleurs des deux équipes qui s'affrontent sont trop semblables, une équipe devra changer de couleur par consentement mutuel ou tirage au sort. Les numéros des maillots d'équipes doivent être compris entre 1 et 4 et ne peuvent pas être dupliqués.

3. CHEVAUX

- a. Tous les chevaux peuvent jouer quelle que soit leur taille.
- b. Un cheval ne pourra pas jouer si :
- S'il est borgne
 - S'il a fait l'objet d'une trachéotomie ouverte ou s'il a été névrectomisé (chimiquement ou chirurgicalement). Si la désensibilisation est temporaire, il devra attendre d'avoir récupéré totalement sa sensibilité.
 - S'il n'est pas correctement maîtrisé ou s'il montre des signes d'agressivité (tape ou mord)
 - S'il est porteur d'une maladie infectieuse ou contagieuse
 - S'il boite ou s'il montre des signes de détresse
 - S'il saigne des flancs ou d'une autre partie du corps. Si le saignement est superficiel le cheval pourra, après l'accord d'un officiel revenir sur le terrain, une fois le saignement arrêté.
- c. Les chevaux doivent être protégés par des bandes ou guêtres aux quatre membres, et leur queue doit être attachée. Le harnachement doit être en bon état et correctement ajusté. Sont interdits :
- Un harnachement en mauvaise état et mal ajusté.
 - Les œillères ou tout type de muserolle ou d'autre équipement obstruant la vue du cheval,
 - Une muserolle, une têtière ou un licol contenant une structure métallique ou tout matériau tranchant
 - Les équipements présentant des saillies tranchantes ou pointues susceptibles de blesser un cheval ou un joueur.
- d. **Fers et Ferrures.**
- (i) Les ferrures rainées sont autorisées, à condition que la rainure se situe sur la partie interne du fer uniquement.
 - (ii) Tout crampon fixe ou démontable doit mesurer moins de 13mm (0,5 pouces), être de forme cubique ou hexagonale et placé sur le talon externe du fer postérieur a moins de 2,60 mm (1 pouce) de son extrémité. Un bouchon de travail ou de route peut être placé. Un tel bouchon peut être mis en place par un maréchal et ne doit pas être confondu avec un crampon. Tout crampon démontable (type de crampon fortement recommandé), doit être retiré avant que le cheval quitte le terrain.
 - (iii) Un cheval peut être équipé de deux clous de route ou antiglisse maximum par fer, afin de pouvoir se déplacer sur la route en toute sécurité. Ces clous ne doivent pas se trouver sur la partie la plus large du fer.
 - (iv) Si un fer est équipé d'un crampon fixe ou démontable, il doit être équilibré par un talon intérieur surélevé et effilé sur 40 mm (1,5 pouce) minimum.
 - (v) Un cheval peut participer à un match sans aucun fer ou sans fers postérieurs. Si cela entraîne un mauvais contrôle du cheval et qu'il devient dangereux pour lui-même ou les autres, ce cheval doit être exclu par les arbitres.

4. LES OFFICIELS

- a. **Pouvoirs.** Le match implique généralement deux arbitres à cheval et un référé (3ième homme) pour contrôler la partie conformément aux Règles de la FFP. En cas d'incident non prévu par les Règles, ils ont toute autorité pour prendre une décision. Leur décision sera

définitive, quelles que soient les circonstances. Ils seront assistés de juges de but, d'un chronométreur et d'un marqueur.

- b. **Référé.** Il est de la responsabilité générale du référé ou troisième homme de s'assurer que la partie est contrôlée par les arbitres conformément aux Règles de la FFP. C'est lui qui prend la décision finale, sur demande, en cas de désaccord entre les arbitres, et cette décision est définitive. Le référé doit être placé dans une position élevée et isolée au centre du terrain, loin de toute distraction. Il doit se concentrer sur le jeu et ne pas être engagé dans une conversation ni utiliser de téléphone portable.
- c. **Arbitres.** Les arbitres à cheval sont normalement 2 et doivent assurer le déroulement du match selon les règles de la FFP.
- d. **Juges de but.** Un juge de but doit être nommé pour chaque but. Il peut arriver que deux juges soient nommés pour chaque but. Chacun doit rendre compte auprès de l'arbitre, à la demande de ce dernier, des goals marqués ou d'autres points de la partie près du but, mais la décision définitive revient à l'arbitre seul.
- e. **Chronométreur.** Un chronométreur doit être présent à tous les matchs pour assurer la bonne durée des périodes et des intervalles. Il peut aussi faire office de marqueur.
- f. **Marqueur.** Pendant le match, il doit remplir une feuille de match, considérée comme le véritable enregistrement du score, noté le nom du joueur qui a marqué le moment de la période et, une fois le match terminé, la remettre au Polo Manager. Il surveille la bonne tenue du panneau de score. Sa feuille de match sera la référence en cas de litige.
- g. **Assistant marqueur.** Il prépare le panneau de score avant le match, et assure l'affichage du score et des périodes pendant le match. Il doit pouvoir communiquer avec le marqueur.

5. XXXXX (SPARE)

SECTION 2 - LEXIQUE, VICTOIRE, HANDICAP, DURÉE DES MATCHS

6. DÉFINITION ET RÈGLES

- a. **Une faute** est un manquement aux règles.
- b. **Etat du jeu.**
 - (i) **Balle en jeu.** Pour le 'throw-in' la balle est en jeu dès qu'elle a quitté la main de l'arbitre. Pour une pénalité ou une remise en jeu par un joueur la balle est en jeu dès que le joueur en charge aura frappé ou tenté de frapper la balle.
 - (ii) **Balle hors-jeu.** La balle est hors-jeu lorsqu'elle passe entièrement les lignes de fond et latérales ou lorsqu'un but est marqué. Une balle qui n'a pas entièrement franchi une des lignes est toujours en jeu. Les arbitres ne sifflent pas et le chronomètre n'est pas arrêté.
 - (iii) **Balle morte.** La balle est morte lorsque l'arbitre siffle ou au son de la cloche qui doit arrêter la période. Le chronomètre est arrêté.
 - (iv) **Arrêt de jeu.** Il y a un arrêt de jeu lorsque la balle est **hors-jeu** ou **morte**.
 - (v) **Phase neutre.** La phase de jeu est neutre lorsqu' aucune des équipes n'a l'avantage ou n'est favorisée.

- c. **Throw-in.** Les équipes sont alignées, à l'endroit prévu par une marque ou prévu par les règles, à 5m, face à l'arbitre, chacune de leur côté, en respectant un espace de 60 cm entre elles, à l'arrêt. La balle sera lancée avec force par en-dessous, les joueurs ne pourront rentrer en contact qu'une fois que la balle aura quitté la main de l'arbitre.
- d. **Hors-jeu.** Un joueur ne peut être hors-jeu que s'il revient sur le terrain après un arrêt de jeu. Pour une remise en jeu depuis la ligne de fond, et si tous ses partenaires sont hors-jeu, un joueur sera considéré 'en jeu' s'il rentre sur le terrain derrière sa ligne des 60 yards. Autrement, il doit rentrer sur le terrain derrière son équipe. S'il entre devant ses équipiers, il est toujours hors-jeu, jusqu'à ce qu'il passe derrière un équipier qui était en jeu au redémarrage du jeu.
- e. **Derrière la balle.** On se trouve derrière la balle si on se positionne, dans son camp, derrière une ligne passant par la balle et parallèle à la ligne de fond.

7. VICTOIRE, BUT PAR HANDICAP, BUT MARQUÉ

- a. **Victoire.** L'équipe qui a le plus de buts sur la feuille de score à la fin du match, y compris ceux accordés par la différence de handicap, et par pénalité N°1, est déclarée vainqueur.
- b. **But par handicap.** Lors d'un match joué en tenant compte du handicap, la différence de handicap des deux équipes est multipliée par le nombre de périodes à jouer et divisée par 6 (nombre de période moyen d'un match). Le chiffre obtenu sera le nombre de buts d'avantage donné à l'équipe avec le plus faible handicap. Toute fraction de but correspond à un demi-but.
- c. **Marquer un but.** Un but est marqué lorsque la balle passe entre les poteaux de but ou les lignes verticales imaginaires situées entre les surfaces intérieures des poteaux de but et la ligne de but. Une balle sur la ligne est considérée en jeu. Une balle passant directement au-dessus l'un des poteaux de but ne pourra être considérée comme un goal car elle n'est pas passée entre leurs lignes verticales internes. Si une balle se coince dans un poteau de but, l'arbitre siffle et le jeu devra continuer comme si la balle était sortie une remise en jeu effectuée par un joueur depuis la ligne de fond.
- d. **Modification du score.** Toute modification du score inscrit sur le panneau doit être faite avant le coup de sifflet de fin de match.
- e. **But incertain.** Si les deux arbitres ne sont pas sûrs de la validité d'un but, et si après avoir consultés le juge de but le doute persiste, le référé devra donner le bénéfice du doute à la défense.
- f. **Coup de sifflet lorsqu'un but est marqué.** Si une faute est sifflée au moment où un but est marqué alors :
 - (i) **Pas de faute.** Si la décision n'est 'pas de faute sur l'action' alors les arbitres signalent au juge de but d'actionner son drapeau pour confirmer le but, le chronomètre doit redémarrer à ce moment-là.
 - (ii) **Faute de l'équipe en défense.** Si la décision est 'faute de l'équipe en défense' alors les arbitres signalent au juge de but d'actionner son drapeau pour confirmer le but. Les arbitres peuvent alors procéder comme pour un but marqué dans le cours du jeu, ou siffler pour signifier que la faute sera sanctionnée, ce qui doit arrêter le chronomètre qui sera redémarré lors de l'exécution de la pénalité.

- (iii) **Faute de l'équipe en attaque.** Si la décision est 'faute de l'équipe en attaque' alors le but n'est pas validé et le jeu reprendra par la pénalité décidée par les arbitres.

8. DURÉE DES MATCHS.

- a. **Nombre de périodes.** Un match peut être joué en 4, 5 ou 6 périodes, comme indiqué dans les conditions du tournoi.
- b. **Intervalles.** Tous les matchs incluent une mi-temps de cinq minutes. Dans les matchs de cinq périodes, cette mi-temps a lieu après la troisième période. Tous les autres intervalles doivent être de trois minutes, sauf celui de cinq minutes autorisées en cas de période supplémentaire et de l'élargissement des buts. Un intervalle plus long peut avoir lieu après toute période, afin de permettre la remise en état du terrain. À la fin de ces intervalles, un son de cloche ou un coup de sifflet retentit, signalant aux équipes que les arbitres sont sur le point de reprendre le jeu.

9. MATCH INTERROMPU

Si un match ne peut pas avoir lieu, ou s'il a déjà débuté et qu'il est interrompu pour cause de mauvais temps ou pour toute autre raison, tout doit être mis en œuvre afin de le reprogrammer pour qu'il ait lieu ou qu'il puisse s'achever. La responsabilité d'interrompre le match revient aux arbitres après avoir consulté les capitaines. Si le match est reprogrammé, il reprendra dans les mêmes conditions de score, de périodes et de position de la balle que lorsqu'il a été interrompu. Si cela n'est pas possible, une séance de tirs de pénalités est envisageable. En dernier recours, le résultat d'un match peut être recalculé.

10. DURÉE DES PERIODES

- a. **Période normale.** Hormis la dernière et les périodes supplémentaires, les périodes peuvent durer jusqu'à 7 minutes et 30 secondes de jeu maximum. Après 7 minutes, la première cloche retentit indiquant qu'il reste 30 secondes. Si la balle est hors-jeu lors de ce signal, les arbitres sifflent pour arrêter la période. Sinon la période s'arrêtera s'il y a un arrêt de jeu ou lorsque la deuxième cloche retentit. Si une faute est sifflée pendant les 30 secondes, la pénalité sera jouée pour démarrer la période suivante.
- b. **Dernière période.** La dernière période se termine au son de la première cloche, sauf si les conditions du tournoi exigent un résultat et que les équipes sont à égalité. Dans ce cas, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un goal soit marqué ou accordé ou jusqu'au premier son de la seconde cloche. Si les arbitres sifflent une faute **pendant les dernières 5 secondes** de la période, 5 secondes seront jouées pour assurer l'exécution de la pénalité. Si la faute n'est pas accordée, le jeu reprendra avec le temps qui restait à jouer quand les arbitres ont sifflé.
- c. **Période supplémentaire.** Si un résultat est exigé, et que les équipes sont toujours à égalité, on procède à une période supplémentaire. Le jeu reprendra là où il avait été arrêté à la période précédente, jusqu'à ce qu'un goal soit marqué (mort subite ou but en or), ou jusqu'au son de la seconde cloche (règle 10b ci-dessus). Si aucun but n'est marqué, on procèdera à une autre période supplémentaire, les équipes changeront de côté et le jeu reprendra dans la position (en tenant compte du changement de côté) ou il était quand les arbitres l'ont arrêté à la période précédente. (**Voir Annexe D Buts élargis ou Tir de pénalités.**)

- d. **Arrêt du chronomètre.** Le chronomètre n'est arrêté que par le coup de sifflet des arbitres. Si le chronomètre est arrêté, il redémarrera quand la balle sera remise en jeu. Sans coup de sifflet le jeu continu et le chronomètre n'est pas arrêté.

11. DEMARRER LE MATCH

Le chronométrateur donne un coup de cloche 5 minutes avant l'heure prévue pour le début du match pour avertir les joueurs et officiels. Les arbitres vérifient que les capitaines portent leur brassard. Les équipes se placent sur le T prévu pour le 'throw-in' (règle 6c) le long de la ligne du centre et à au moins 20 mètres des planches ou lignes latérales.

12. XXXXX (SPARE)

SECTION 3 - INTERRUPTION ET REPRISE APRES UN ARRÊT DE JEU

13. CHANGEMENT DE COTE

- a. Les équipes doivent changer de côté après chaque but. Le jeu reprend par un 'throw-in' sur la ligne du centre sauf si une pénalité N°1 a été accordée, le jeu reprendra par une pénalité 5b. On accordera 25 secondes aux joueurs avant de reprendre le jeu. Si un retard injustifié est constaté, une pénalité 5b doit être accordée.
- b. Les équipes changent aussi de côté si :
- (i) Si aucun but n'est marqué à la mi-temps.
 - (ii) Si les arbitres ont laissé, par négligence, les équipes se placer du mauvais côté, le jeu continu mais si aucun but n'est marqué à la fin de la période, le jeu reprendra à l'endroit où s'est arrêtée la période précédente en **tenant compte du changement de côté.**
 - (iii) Pour les périodes supplémentaires (voir règle 10c). Le jeu reprend à l'endroit où s'est arrêtée la période précédente en **tenant compte du changement de côté.**

14. L'ATTAQUE SORT LA BALLE (HIT-IN)

Lorsque la balle franchie totalement la ligne de fond après la frappe d'un attaquant, la balle sera remise en jeu par l'équipe en défense depuis l'endroit où la balle a franchi la ligne, mais à au moins 4 mètres des poteaux ou des planches. La balle sera placée par le juge de but, **sur le terrain de jeu** (pas plus de 30cm), pas **sur** la ligne de fond.

- a. Les joueurs de l'équipe qui font face au 'hit-in' se placeront derrière la ligne des 30 yards jusqu'à ce que la balle soit frappée ou tentée d'être frappée. Si l'équipe recevant le 'hit-in' enfreint la règle ou retarde le jeu, une pénalité 5b doit être accordée.
- b. Les joueurs de l'équipe procédant au 'hit-in' se placent à leur gré. Une fois la balle placée par le juge de but, l'arbitre donnera l'ordre de jouer et le frappeur aura 10 secondes pour s'exécuter. Si ce joueur ne s'exécute pas, les arbitres sifflent et procéderont à un 'throw-in' perpendiculaire à la ligne de fond à l'endroit où était placée la balle en mettant l'équipe en défense du côté le plus proche des poteaux.

15. LA DEFENSE SORT LA BALLE (CORNER)

Si la balle franchie totalement la ligne de fond après la frappe directe d'un défenseur, ou si après la frappe du défenseur celle-ci ricoche sur son cheval, le maillet d'un de ses partenaires, un poteau ou les planches, les arbitres doivent siffler et accorder aux attaquants une pénalité N°6 (Corner). Si après la frappe, la balle ricoche sur un autre joueur ou cheval, un arbitre avant de franchir la ligne de fond, le jeu reprendra par un 'hit-in' de la défense. (Règle 14).

16. BALLE SORTIE SUR LES CÔTÉS

Si la balle sort sur les côtés, par-dessus les planches ou lignes latérales, les arbitres sans siffler, feront reprendre le jeu par une frappe contre l'équipe qui a touché la balle en dernier avec le maillet, le cheval ou le joueur.

- a. Si les arbitres ne sont pas sûrs de qui a touché la balle en dernier, ou si la balle a touché un arbitre avant de sortir, alors il sera procédé à un 'throw-in' par l'arbitre qui se positionnera dos aux planches sur le terrain à l'endroit où est sortie la balle.
- b. Si la balle sort entre la ligne des 60 yards et la ligne de fond, ayant été touchée en dernier par un défenseur, les arbitres placent la balle sur la ligne des 60 yards à 10 mètres des planches ou de la ligne latérale. Le frappeur n'a qu'une seule frappe, il doit soit passer la balle à un de ses partenaires qui lui doit se trouver à au moins 30 yards, où il doit frapper directement au but.
- c. Dans tous les autres cas, l'arbitre placera la balle à 5 mètres des planches ou lignes, dans le terrain à l'endroit où la balle est sortie.
- d. Dans tous les cas :
 - L'arbitre a 8 secondes pour placer la balle, après ces 8 secondes il donnera l'ordre de 'jouer'.
 - Le frappeur a 5 secondes pour jouer sans placer la balle ; ses partenaires se placent à leur gré. Si l'équipe qui remet en jeu ne le fait pas dans le temps imparti, les arbitres doivent accorder une pénalité.
 - Les joueurs de l'équipe qui fait face à la frappe ne doivent pas se trouver à moins de 30 yards de la balle ou derrière la balle. Si l'un d'eux se trouvent trop proche du frappeur, il ne pourra jouer que lorsque le frappeur aura passé la balle ou aura été 'challenge' par un autre joueur. Si le joueur mal placé tente une action, une pénalité plus proche des buts doit être accordée.

17. REPRISE DU JEU APRÈS UN INTERVALLE ENTRE LES PÉRIODES

La remise en jeu après un intervalle entre période, le jeu doit reprendre comme il aurait repris s'il n'y avait pas eu d'intervalle sauf si les équipes doivent changer de côté auquel cas le jeu reprendra à l'endroit correspondant après le changement de côté (règle 13).

18. REPRISE DU JEU APRÈS UN ARRÊT ALORS QUE LA BALLE ÉTAIT EN JEU

Si pour une autre raison qu'une pénalité le jeu est arrêté alors que la balle était en jeu, la reprise se fera par un 'throw-in' par l'arbitre depuis l'endroit où se trouvait la balle quand les arbitres ont sifflé, la balle sera lancée vers les planches ou la ligne latérale les plus proches, à au moins 20 yards des planches ou de la ligne latérale et à au moins 10 yards de la ligne de fond.

19. BALLE ENTERRÉE OU ENDOMAGÉE

Si la balle est enterrée ou abîmée de telle manière qu'elle est injouable, les arbitres sifflent et font reprendre le jeu par un 'throw-in'. Si la balle est abîmée, les arbitres arrêteront le jeu lorsque l'action sera neutre et remplaceront la balle. Le but sera accordé si un joueur a réussi à frapper le plus gros morceau de la balle entre les poteaux avant le coup de sifflet des arbitres.

20. CASQUE PERDU OU ÉQUIPEMENT CASSÉ

- a. Si un joueur perd son casque, les arbitres arrêtent le jeu quand l'action est neutre pour lui permettre de le récupérer.
- b. Si un arbitre considère qu'une pièce d'équipement cassée ou abîmée peut mettre en danger un joueur ou un cheval, il doit arrêter le jeu quand l'action est neutre. Toutefois s'il considère que le danger est immédiat il arrête le jeu sans attendre. Exemple de cas :
 - Mors brisé.
 - Une rêne cassée (si une seule paire) ou les deux (si deux paires)
 - Une sangle cassée.
 - Bandage défait.

Les arbitres peuvent autoriser le joueur à résoudre le problème sur le terrain si cela peut être fait rapidement. Sinon le joueur doit quitter le terrain et le jeu reprendra dès qu'il sera sorti.

21. JOUEUR DESCENDU DE CHEVAL

Un joueur ne peut pas descendre de son cheval sans raison valable, s'il descend il ne doit pas intervenir dans le jeu.

22. JOUEUR BLESSÉ OU TOMBÉ

Si un joueur se blesse ou tombe, les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement si le joueur ou son cheval sont en danger, sinon, ils attendent une action neutre. Le joueur doit faire tous les efforts pour garder son cheval sous son contrôle. Si le joueur est blessé, l'équipe aura 10 minutes pour le faire soigner et s'il ne peut pas reprendre le jeu, procéder à son remplacement. En cas de blessure grave, et suivant le conseil du médecin, les arbitres pourront accorder du temps supplémentaire. Les arbitres n'attendront pas un autre joueur qui n'est pas présent alors que le jeu peut reprendre. Le joueur blessé et remplacé, pourra reprendre sa place au début d'une prochaine période.

23. CHUTE, BLESSURE, FATIGUE D'UN CHEVAL OU PERTE D'UN FER

Les arbitres sont responsables de la 'santé' des chevaux sur le terrain, mais leur responsabilité principale concerne les joueurs.

- a. Pendant un arrêt de jeu ou exceptionnellement pendant une action, un joueur peut indiquer aux arbitres que son cheval est blessé ou montre des signes de détresse, ou les arbitres remarquent le problème. Dans les deux cas, ils doivent arrêter le jeu immédiatement et examiner le cheval. Si dans leur opinion :
 - (i) Le cheval est manifestement blessé ou en détresse ils annoncent 'changement de monture autorisé pour tous'. Le cheval blessé doit être évacué du terrain. Le jeu reprendra, quand le joueur au cheval blessé est revenu avec une autre monture, par

un 'throw-in' à l'endroit où se trouvait la balle.

(ii) Le cheval ne montre pas de signe de blessure ou de détresse, il demande au joueur d'évacuer son cheval du terrain par le chemin le plus court, puis vers une zone de changement autorisée. Aucun joueur de son équipe ne peut changer de cheval. Le jeu reprend dès que le cheval a quitté le terrain. Le cheval peut être marqué ou identifié par les arbitres de sorte qu'il ne puisse pas rejouer pendant le match.

- b. Si un cheval tombe, le joueur doit faire tous les efforts pour garder son cheval sous son contrôle. Si l'épaule du cheval touche le sol, les arbitres arrêtent le jeu immédiatement et, si le joueur désire remonter, s'assurer qu'il trotte correctement et ne présente pas de blessure. S'il paraît sain, le joueur peut le remonter ou le changer (règle 24a (i) ci-dessus)
- c. Si un cheval perd va perdre un fer ou le fer se désolidarise du sabot, alors le joueur sera autorisé à changer de cheval au prochain arrêt de jeu.

24. **XXXX (SPARE)**

25. **XXXX (SPARE)**

SECTION 4 - PRIORITÉ ET FAUTES

26. **COUPER LA ROUTE**

Aucun joueur ne peut couper la route d'un autre joueur qui a la priorité sauf s'il le fait à une distance suffisante et que cette action ne présente aucun danger.

27. **LIGNE DE LA BALLE. LDB**

La ligne de la balle (LDB) est la trajectoire et l'extension de la trajectoire que la balle a parcourue ou parcourt. Ceci inclus les trajectoires créées (déviation) par le cheval d'un joueur ou d'un arbitre ou tout autre élément qui peut dévier cette trajectoire sur le terrain de jeu. Si un joueur frappant un 'hit-in', une pénalité ou une remise en jeu latérale, rate sa balle, la LDB est parallèle à la direction du cheval du frappeur au moment où il a raté la balle. La LDB est la référence qui permet de déterminer le joueur qui a la priorité. **Voir annexe B.**

- a. Deux joueurs adverses chevauchant sur la ligne exacte de la balle et se marquant l'un l'autre, qu'ils suivent la balle ou qu'ils aillent à sa rencontre, ont le droit de passage sur un joueur unique venant de n'importe quelle direction.
- b. Un joueur placé sur la ligne exacte de la balle, qu'il suive ou qu'il aille à la rencontre de la balle, sur son côté droit, a le droit de passage sur tous les autres joueurs sauf dans l'exemple 27a ci-dessus.
- c. Aucun joueur ne peut se placer devant un joueur se trouvant sur la LDB sauf si sa vitesse et sa distance, par rapport au joueur sur la LDB, sont suffisantes et que l'action ne représente aucun danger pour les autres joueurs. Si un joueur entre en toute sécurité sur la LDB et prend le contrôle de la balle aucun adversaire ne peut le percuter par l'arrière.
- d. Quand aucun joueur n'est sur la ligne exacte de la balle et que deux ou plusieurs se déplacent dans la **même direction**, qu'ils suivent ou viennent à la rencontre, celui qui a le moins

d'angle avec la LDB a la priorité. Si les joueurs ont le même angle par rapport à la LDB celui qui a la balle à droite a la priorité.

- e. Un joueur qui se déplace dans la même direction que la balle a la priorité par rapport à n'importe quel joueur ou joueurs sauf s'ils respectent les règles 27 a ou b ci-dessus.
- f. Un joueur n'a pas la priorité parce qu'il a frappé la balle en dernier et qu'il a dévié sa course de l'exacte LDB.
- g. Pendant le 'throw-in', la priorité entre les joueurs sera établie lorsque la balle sera éjectée de l'alignement, soit directement après le lancer de l'arbitre ou déviée par un joueur. Jusqu'à ce que la balle quitte l'alignement, les joueurs pourront, quelle que soit leur position, lutter pour la récupérer tant que cela ne crée aucun danger pour lui-même, les autres joueurs et chevaux.
- h. Un joueur ne pourra pas jouer la balle à gauche, si ce faisant il met en danger un autre joueur qui aurait pu tenter une action licite.

28. DROIT DE PASSAGE

Un joueur en possession de la balle peut continuer sur la LDB pour la frapper sur son côté droit jusqu'à ce qu'il soit 'challengé' licitement.

- a. **Balle déviée.** Si des joueurs se déplacent sur la LDB et si la balle est déviée sur une courte distance, ces joueurs gardent la priorité s'ils peuvent la rejouer sans changer de direction, sinon ils peuvent continuer sur une courte distance sur l'ancienne LDB. Ils ne peuvent pas tenter de rejouer la balle si un joueur se trouve sur la nouvelle LDB.
- b. **Changer la LDB.**
 - (i) Si le joueur en possession de la balle change rapidement la trajectoire de celle-ci vers un adversaire, celui-ci doit rapidement dégager la nouvelle LDB sans tenter de jouer la balle ; le joueur qui a la possession doit lui donner le temps de se dégager. Si celui qui a la possession percute son adversaire pour obtenir une faute, il sera sanctionné lui-même.
 - (ii) Un joueur en possession de la balle sur son côté droit, peut pousser la balle vers la gauche avec l'angle qu'il désire, l'adversaire qui le suit ne pourra la jouer qu'à gauche.
- c. **Frapper au-delà d'un joueur.** Si un joueur en possession de la balle la frappe au-delà d'un adversaire qui se trouve sur la même ligne et à la même vitesse, alors l'adversaire peut prendre possession de la balle sur son côté droit dès l'instant qu'il ne se met pas en travers par rapport au joueur qui le suit. Le joueur qui le suit ne peut pas le percuter par l'arrière.
- d. **Ralentir le jeu.** Un joueur en possession de la balle et marqué par un adversaire doit faire avancer la balle. S'il passe au pas ou s'arrête, il ne peut dribbler la balle qu'une seule fois, ensuite lui ou un de ses partenaires doivent dans les 5 secondes, frapper la balle ou accélérer avec la balle. Un joueur est considéré marqué lorsque son adversaire se trouve à deux longueurs ou moins, le joueur en possession de la balle n'étant ni bloqué ou marqué et de ce fait est libre de continuer sur la LDB.
- e. **Tourner et action aux planches.** Le premier joueur sur la balle ne doit pas tourner devant un adversaire qui se trouve sur la LDB, mais si celui-ci ralentit le joueur sur la balle peut alors tourner du côté de son choix en maintenant sa vitesse et poursuit son action. Si l'action se déroule aux planches, une fois tourné le joueur doit continuer l'action dans la direction qu'il a choisi.

29. PORTER LA BALLE

Un joueur ne doit pas attraper, frapper ou dévier la balle avec autre chose que son maillet. Il peut l'arrêter avec n'importe quelle partie de son corps sauf avec sa main ouverte. Il ne peut pas porter la balle intentionnellement. Si une balle se coince sur un joueur, sur son cheval ou sur son équipement, et qu'elle ne peut être libérée immédiatement, les arbitres sifflent et font reprendre le jeu par un 'throw-in' à l'endroit où la balle a commencé à être transportée.

30. MAUVAISE UTILISATION DU MAILLET

Aucun joueur ne peut accrocher le maillet d'un adversaire s'il ne se trouve pas du même côté du cheval de son adversaire que la balle, ou exactement derrière et sur la même ligne que celui-ci ; son maillet ne doit pas être au-dessus, en dessous ni en travers du cheval du joueur qu'il accroche, ni entre les jambes d'un cheval. Tout le maillet du joueur accroché doit se trouver sous son épaule, il doit être en train de taper la balle et l'accrochage ne doit pas être effectué avec violence. Un back à droite peut être accroché pendant la préparation du geste, seulement sur la partie du maillet se trouvant sous l'épaule du joueur qui frappe. Le back à gauche ne peut pas être accroché depuis l'arrière du frappeur.

31. ACTION VIOLENTE

Un joueur peut marquer un adversaire si les chevaux sont à la même vitesse, se trouvent à la même hauteur (épaule contre épaule) et rentrent en contact avec un angle raisonnable. Pendant le marquage, les coudes sont collés au corps et les joueurs ne peuvent pas se pousser avec la tête, le coude, le bras ou la main.

32. BLOQUER

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

33. ÉQUITATION DANGEREUSE

Aucun joueur ne peut monter ou utiliser son maillet de manière à créer un danger pour son cheval, un autre cheval, un autre joueur, un officiel ou une autre personne. Les exemples suivants de ce qui peut être considéré comme des actions dangereuses peuvent amener les arbitres à infliger au joueur un carton rouge ou jaune en plus d'une pénalité.

- a. Marquer avec un angle tel qu'il met en danger un joueur, un cheval, fait perdre l'équilibre à un cheval, très en avant ou en arrière de la selle, ou avec une grande différence de vitesse.
- b. Prolonger un marquage sur un adversaire après une ligne de fond ceci mettant en danger un juge de but.
- c. Placer son cheval dans le swing d'un adversaire.
- d. Zigzaguer devant un adversaire de manière à le faire ralentir ou risquer de le faire tomber.
- e. Se placer trop près devant ou derrière un adversaire de façon à créer un danger pour l'un ou l'autre des chevaux.

- f. Pousser un adversaire sur le passage d'un joueur qui se trouve sur la LDB, ou d'une façon qui met un arbitre en danger.
- g. Aborder un marquage de manière à intimider l'adversaire l'obligeant à ralentir ou lui faisant manquer son coup, bien qu'aucune faute n'ait été commise.

34. CONDUITE ANTISPORTIVE

Aucun joueur, ou autre membre du staff d'une équipe ne peut adopter une conduite susceptible de porter préjudice à notre sport. Les exemples suivants peuvent être considérés comme des manifestations antisportives. La liste des actes ci-dessous peut inciter les arbitres à infliger un carton jaune ou rouge en addition à toute autre pénalité, et/ou augmenter ou réduire la sévérité de la pénalité accordée ou infligée :

- a. Agir ou tenir des propos disrespectueux ou grossiers envers un officiel, un joueur, un coach ou un spectateur. Ceci inclus le fait de réclamer, contester une décision auprès des arbitres ou un officiel par la voix, l'action ou avec le maillet.
- b. Attraper à la main un joueur, le cheval d'un joueur, par leur équipement.
- c. Frapper un autre joueur, un cheval avec son maillet, sa cravache, sa main ou son poing.
- d. Perdre du temps volontairement de façon à favoriser son équipe, avant ou pendant un match que la balle soit morte ou hors du terrain.
- e. Feindre la blessure d'un cheval ou d'un joueur pour obtenir un arrêt du chronomètre.
- f. Refuser de poursuivre le jeu ou quitter le terrain pendant une période sans l'autorisation des arbitres sauf pour changer de cheval, récupérer un maillet, ou dans le cours d'une action.
- g. Utiliser son maillet d'une manière dangereuse, un grand geste dans un regroupement, ou pendant un marquage frappé sous l'encolure, réclamer une faute en faisant tourner son maillet avec ou non des joueurs à proximité, ou le tenir de façon à gêner un joueur ou un cheval.
- h. Frapper la balle intentionnellement ou dangereusement au-delà des zones de sécurité quand la balle est hors du terrain ou morte au risque de blesser un spectateur, un officiel ou même de causer des dégâts matériels.
- i. Maltraiter un cheval ; cela inclus d'utiliser sa cravache quand la balle n'est pas en jeu, utiliser avec excès sa cravache ou ses éperons de façon répétitive, tirer violemment sur la bouche de son cheval, mettre en danger la santé d'un cheval en le jouant ou en continuant de le jouer, mettant ainsi les autres chevaux en danger d'une quelconque manière.

35. XXXX (SPARE)

SECTION 5 - PÉNALITÉS

36. FAUTE, PAS DE FAUTE ET RÈGLE DE L'AVANTAGE

Les arbitres arrêtent le jeu pour une faute en utilisant leur sifflet. Si les arbitres entre eux se

mettent d'accord sur le fait qu'il n'y avait pas eu de faute, ou si le référé a décidé 'pas de faute', le jeu reprendra par un 'throw-in' vers les planches ou la ligne latérale la plus proche depuis l'endroit où se trouvait la balle quand la supposée faute a été sifflée. Les arbitres peuvent choisir de ne pas siffler ou de ne pas siffler tout de suite, si cela pouvait désavantager l'équipe qui a subi la faute.

37. EXÉCUTER UNE PENALITÉ

Une fois que l'arbitre a positionné la balle, il donnera l'ordre de 'Jouer' et l'équipe qui a subi la faute aura 20 secondes pour la jouer. S'il ne procède pas ainsi voir les pénalités 7a et 7b, mais si les deux équipes procèdent mal pour l'exécution de la pénalité, alors celle-ci sera à rejouer selon la procédure réglementaire.

38. PÉNALITE N°1

Si dans l'opinion des arbitres, un joueur commet une faute délibérée ou dangereuse à proximité des buts qu'il défend, et pour éviter que le but soit marqué, ils accorderont un but à l'équipe qui a subi la faute. Le jeu reprendra par une pénalité 5b pour l'équipe qui a subi la faute en ayant fait changer les équipes de côté.

39. PÉNALITÉ 2 - DE LA PLACE OU 30 YARDS

Si la faute a eu lieu dans les 30 yards, le capitaine de l'équipe qui a subi la faute se verra proposer une pénalité, non défendue, soit de l'endroit où a lieu la faute, soit en plaçant la balle à 30 yards en face du centre des buts :

- Tous les joueurs de l'équipe qui bénéficie de la pénalité doivent se tenir derrière la balle. Celui qui exécute la pénalité n'a le droit qu'à une seule frappe qu'il touche la balle ou non. Si la balle n'atteint pas la ligne de but ou de fond ou rebondi sur un poteau et reste sur le terrain, l'équipe qui faisait face à la pénalité se verra accorder une remise en jeu depuis l'endroit où la balle s'est arrêtée, comme pour une pénalité 5a. La balle peut être replacée vers les planches ou la ligne latérale la plus proche si le poteau représente une gêne pour le frappeur.
- L'équipe qui fait face à la pénalité, ne peut pas intervenir, tous ses joueurs doivent se trouver derrière leur ligne de fond pas entre les poteaux. Ils se tiennent bien à l'écart pour ne pas perturber le frappeur, même involontairement, et doivent laisser la balle terminer sa course.

40. PENALITE 3 - 40 YARDS

Une frappe à 40 yards de la ligne de but de l'équipe qui a commis la faute, la balle est placée en face du centre des buts.

- a. L'équipe qui bénéficie de la pénalité doit se placer derrière la ligne des 40 yards. Une seule frappe sera autorisée avec l'intention de marquer. Si le frappeur rate sa frappe ou la balle, si lui ou un de ses partenaires la rejoue il ne pourra le faire qu'avec un demi swing c'est à dire la tête de son maillet ne devra pas monter au-dessus de son épaule, jusqu'à ce qu'un adversaire tente de jouer la balle.
- b. L'équipe qui fait face à la pénalité devra se placer derrière sa ligne de fond, pas derrière la ligne de but, et ils pourront rentrer sur le terrain une fois la frappe tentée en ne passant pas entre les poteaux.

41. **PENALITE 4 - 60 YARDS**

Une frappe à 60 yards de la ligne de but de l'équipe qui a commis la faute, la balle est placée en face du centre des buts.

- a. Les joueurs de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peuvent se placer à leur convenance. Une seule frappe sera autorisée avec l'intention de marquer. Si le frappeur rate sa frappe ou la balle, si lui ou un de ses partenaires la rejoue il ne pourra le faire qu'avec un demi swing c'est à dire la tête de son maillet ne devra pas monter au-dessus de son épaule, jusqu'à ce qu'un adversaire tente de jouer la balle.
- b. L'équipe qui fait face à la pénalité devra se placer derrière la ligne des 30 yards jusqu'à ce que la balle soit frappée ou tentée d'être frappée.

42. **PÉNALITÉ 5A - DE LA PLACE**

La pénalité 5a est une pénalité qui se joue depuis l'endroit où se trouvait la balle lorsque la faute a été commise, à au moins 4 yards des planches ou des lignes latérales.

- a. Les joueurs de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peuvent se placer à leur convenance.
- b. L'équipe qui fait face à la pénalité devra se placer derrière une ligne imaginaire parallèle à la ligne de fond à 30 yards de la balle.

43. **PÉNALITÉ 5B - DU CENTRE**

La pénalité 5b est une pénalité qui se joue depuis le centre du terrain.

- a. Les joueurs de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peuvent se placer à leur convenance.
- b. L'équipe qui fait face à la pénalité devra se placer derrière une ligne imaginaire parallèle à la ligne de fond à 30 yards de la balle.

44. **PÉNALITÉ 6 - CORNER**

La balle sera placée sur la ligne des 60 yards en face de l'endroit où la balle est sortie, mais pas à plus de quarante yards du centre.

- a. Les joueurs de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peuvent se placer à leur convenance. Une seule frappe sera autorisée avec l'intention de marquer comme pour la Pénalité 4.
- b. L'équipe qui fait face à la pénalité devra se placer derrière la ligne des 30 yards jusqu'à ce que la balle soit frappée ou tentée d'être frappée.

45. **PÉNALITÉ 7A - ERREUR DE PROCÉDURE PÉNALITÉ REJOUÉE**

- a. **Erreur de procédure de l'équipe qui fait face à la pénalité.** Si l'équipe qui fait face à la pénalité ne suit pas la procédure et que le but n'est pas marqué ou accordé, alors la pénalité sera rejouée. Dans le cas d'une pénalité 5, la balle sera avancée de 30 yards. Si la frappe allait passée entre les poteaux mais qu'elle a été arrêtée par un joueur de l'équipe en défense qui n'a pas respecté la procédure alors le but doit être accordé.
- b. **Erreur de procédure des deux équipes.** Si les deux équipes ne respectent pas la procédure,

alors la pénalité sera à rejouer dans les mêmes termes que la précédente.

46. PÉNALITÉ 7B - ERREUR DE PROCÉDURE DE L'ÉQUIPE QUI JOUE LA PÉNALITÉ

Si l'équipe qui bénéficie de la pénalité ne suit pas la procédure, alors l'équipe qui faisait face à la pénalité se verra attribuer une pénalité 5a de l'endroit où devait se jouer la pénalité mal exécutée.

47. PÉNALITÉ 8 - THROW-IN

L'arbitre lancera la balle vers les planches ou la ligne latérale la plus proche depuis l'endroit où se trouvait la balle quand les arbitres ont sifflé. Pour un 'throw-in' infligé à une équipe qui manipule le chronomètre lors d'une remise en jeu depuis la ligne de fond, voir la règle 14b.

48. PÉNALITÉ 9A - CHEVAL EXCLU POUR DÉFAUT DE HARNACHEMENT

Le cheval doit être exclu du terrain et ne pourra revenir jouer que lorsque le problème aura été résolu. Dès que le cheval est sorti du terrain, le jeu doit reprendre.

49. PÉNALITÉ 9B - JOUEUR EXCLU POUR DÉFAUT D'ÉQUIPEMENT

Le joueur doit être exclu du terrain et ne pourra revenir que lorsque le problème aura été résolu. Dès que le joueur est sorti du terrain, le jeu doit reprendre.

50. CARTON ROUGE - CARTON JAUNE

Un carton peut être infligé en addition de toute autre pénalité pour un manquement aux règles, pour une action dangereuse, une conduite antisportive ou une répétitivité de fautes. Pour un carton infligé pour conduite antisportive après l'attribution d'une faute, la pénalité doit être augmentée. Les arbitres doivent être d'accord pour infliger un carton, s'ils sont en désaccord, il consulte le référé dont la décision sera définitive. Les arbitres doivent s'assurer que le joueur à qui est infligé le carton et le capitaine de son équipe ont accusé réception du carton.

a. Carton rouge.

- (i) Un joueur peut recevoir un carton rouge à tout moment, même pour une première infraction.
- (ii) Le joueur qui reçoit le carton rouge doit être exclu du terrain pour le reste du match. Après 2 minutes de jeu, le joueur exclu peut être remplacé. Si le joueur a reçu le carton rouge pour avoir quitté le match avant la dernière cloche et sans l'accord des arbitres, il ne sera pas remplacé.
- (iii) Un carton rouge sera infligé à un joueur, pour avoir quitté le match, s'il n'a pas obtenu la permission des arbitres de quitter le match avant la dernière cloche.
- (iv) En ce qui concerne un problème de conduite après la dernière période, seul un carton rouge peut être infligé.
- (v) Un joueur qui a reçu un carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant du tournoi et les règles de remplacement doivent être appliquées. Si le carton a été infligé pendant ou après le dernier match du tournoi, le match de suspension sera appliqué pour le premier match du prochain tournoi de même niveau.

b. Carton jaune et minutes de prison. Un joueur peut être exclu pour 2 minutes pour une première faute. Un joueur sera exclu 2 minutes s'il reçoit un carton jaune alors qu'il a déjà reçu un carton jaune lors du match, ou s'il a commencé le match avec un carton jaune. Le

joueur doit retourner au palenque ou dans la zone dédiée aux joueurs exclus, ou il restera pour 2 minutes de jeu effectif ; ceci inclus les moments où la balle est hors du terrain mais pas le temps où le chronomètre est arrêté. Le référé ou le chronométreur signalera au joueur qu'il peut reprendre le jeu en rentrant sur le terrain sans se mettre hors-jeu. Ces 2 minutes de prison peuvent courir sur deux périodes ou jusqu'au match suivant du tournoi.

- c. Accumulation de cartons jaunes.** Si un joueur accumule 4 cartons jaunes lors d'un tournoi de 16 goals ou d'un tournoi fédéral, ce joueur démarrera les quatre premiers matchs du prochain tournoi de 16 goals ou d'un tournoi fédéral, ce joueur démarrera les quatre premiers matchs du tournoi de 16 goals ou tournoi fédéral avec un carton jaune, ou si ces matchs ne sont pas joués, comme le décidera la Fédération. Un carton jaune attribué pendant ces matchs entraînera :
- (i)** Exclusion de 2 minutes ; un joueur peut être exclu plusieurs fois pendant une période et/ou un match.
 - (ii)** Une extension de deux matchs supplémentaires avec 1 carton au départ.
Le joueur concerné continuera avec un carton jaune ses matchs jusqu'à ce qu'il ait fourni à la Fédération un décompte (signé par le club) des matchs entamés avec un carton jaune (dates et tournoi) et une confirmation qu'il n'a depuis reçu aucun carton supplémentaire.
- d. Rapport.** Un rapport détaillé doit être rédigé par les arbitres et le référé pour un carton rouge infligé et le joueur expulsé doit faire parvenir son témoignage dans les 12h à la fédération. Les rapports pour les cartons jaunes doivent être diffusés sur le groupe WhatsApp des arbitres par l'arbitre qui a infligé le carton jaune avec la date, le club, le tournoi et une brève explication.
- e. Comité de discipline.** Le Comité de Discipline (CDD) est constitué de 3 personnes désignées par le Bureau de la Fédération et présidé par le président du Comité de discipline fédéral. La fonction de ce comité est de statuer sur la conduite de certains joueurs qui participent aux tournois de 16 goals et aux Championnats Fédéraux, ou lorsque la conduite d'un joueur le nécessite.
- (i) Carton rouge.** Lorsqu'un carton rouge est infligé, le CDD étudiera le cas pour statuer sur la légitimité du match de suspension, le supprimer, passer la sanction d'un à deux matchs ou encore décider que le joueur débutera ses prochains matchs (nombre et détail à préciser) avec un carton jaune.
 - (ii) Carton jaune.** Si un joueur accumule 6 cartons jaunes, le CDD statuera sur la sanction à infliger. Il pourra décider que le joueur :
 - Débutera tous les matchs officiels futurs avec un carton jaune et/ou
 - Sera suspendu pour les 2 prochains matchs officiels et/ou
 - Recevra une amende de 1000 € puis 200 € par nouveau carton
 - (iii) Appel.** Un joueur ne pourra faire appel, après un carton rouge infligé, que si la décision du CDD est de passer d'un match à deux matchs de suspension, ou si la suspension est le résultat de l'accumulation de cartons jaunes. Il devra faire parvenir son appel au président du CCD fédéral.