

REGLES OFFICIELLES

DU

JEU DE POLO A PONEY

SOMMAIRE

I . PRÉAMBULE

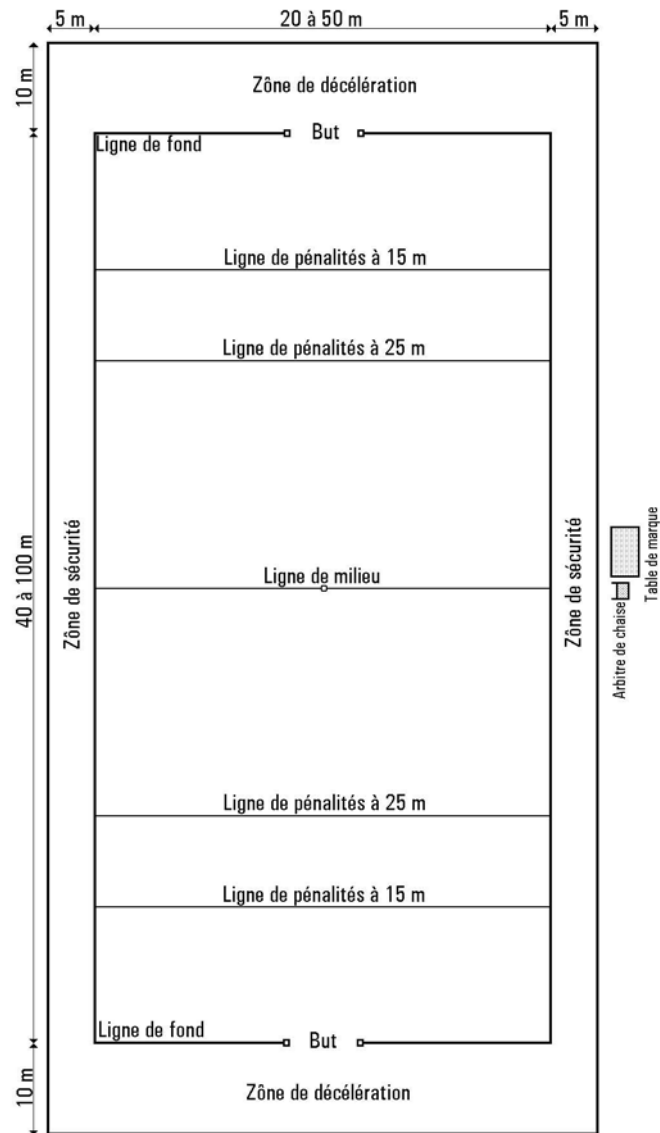
II - RÈGLES GÉNÉRALES

- Art. 1. Les joueurs
- Art. 2. Les poneys
- Art. 3. Protection des poneys
- Art. 4. Le terrain
- Art. 5. Les buts
- Art. 6. La balle
- Art. 7. Les arbitres
- Art. 8. Droits et devoirs des arbitres
- Art. 9. Organisation
- Art. 10. Entraîneurs et soigneurs

III - RÈGLES DU JEU

- Art. 11. Port du maillet
- Art. 12. Durée du jeu
- Art. 13. Arrêt de jeu
- Art. 14. Le camp
- Art. 15. Coup d'envoi
- Art. 16. Le score
- Art. 17. Remises en jeu
- Art. 18. Marquage d'un but
- Art. 19. Ligne de la balle
- Art. 20. Droit de passage
- Art. 21. Moyens de défendre
- Art. 22. Porter la balle
- Art. 23. Joueur à terre
- Art. 24. Équitation dangereuse et antijeu
- Art. 25. Pénalités
- Art. 26. Faute technique
- Art. 27. Brutalité à l'égard des poneys
- Art. 28. Forfait

Fig 1 - Le terrain de polo à poney



PREAMBULE

Le jeu de polo à poney met en présence deux équipes de trois cavaliers et éventuellement trois remplaçants qui doivent envoyer une balle avec un maillet, dans des buts situés à chaque extrémité du terrain.

La vigueur et la rapidité des actions nécessitent des pratiquants une connaissance et une application stricte des règles du jeu. Le jeu ne se réalise pleinement que dans la mesure où l'arbitrage, la manière de jouer et l'esprit du jeu, traduisent le respect de "l'esprit sportif" et la protection du poney. Cet esprit sportif constitue la base même du Polo. Il convient donc que les joueurs soient familiarisés dès le début de leur pratique avec cette notion.

II - REGLES GENERALES

Tout cavalier participant à un match de polo à poney est réputé connaître le présent règlement et se soumettre sans réserve à toutes les dispositions qu'il renferme.

Il doit impérativement être titulaire d'une licence fédérale de polo en cours de validité.

Article 1 – Les joueurs

Une équipe de polo à poney est constituée de trois joueurs et éventuellement trois remplaçants. Un joueur ne peut jouer que dans une seule équipe pendant le même tournoi. Lorsque le terrain ou manège a des dimensions égales ou inférieures à 60 m x 20 m, pour les rencontres utilisant des poneys de catégorie "D" ou "E", le nombre de joueurs est de deux plus éventuellement deux remplaçants.

Pendant le match, les joueurs remplaçants doivent se tenir à l'intérieur de la zone de sécurité bordant le terrain ou à un endroit prévu par l'organisateur pour des rencontres indoor.

Les catégories :

N°	Catégorie du cavalier	Age	Catégorie du poney
1	Moustiques	8 ans	A
2	Poussins	8 à 10 ans	A
3	Benjamins	11 à 12 ans	B – C
4	Minimes	13 à 14 ans	C – D
5	Cadets	15 à 16 ans	D
6	Cadets	15 à 16 ans	E
7	Juniors et Jeunes cavaliers	17 à 21 ans	E
8	Elite*		

*La catégorie Elite est réservée aux équipes ayant un ou plusieurs joueurs ayant un handicap 0 ou positif. Un joueur ayant un handicap 0 ou supérieur doit jouer dans la catégorie Elite.

Cette règle ne s'applique qu'à partir de la catégorie junior et jeune cavalier.

Sur-classement

Le sur-classement signifie qu'un joueur d'une catégorie d'âge donnée joue dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure. Le double sur-classement est interdit. Un joueur surclassé dans une catégorie appartient à celle-ci uniquement pour la durée du tournoi.

Les remplacements

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

Le capitaine : devoirs et droits.

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

Sécurité des participants

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

Article 2 – Les poneys

A chacun des groupes d'âge des joueurs correspond la catégorie de poneys autorisés (voir tableau).

Chaque joueur ne dispose que d'un seul poney par match. Dans un tournoi, un poney ne peut être utilisé que par un seul joueur et ceci dans une seule équipe à l'exclusion de toute autre.

L'arbitre a pour devoir d'exclure du terrain tout poney dangereux, mal contrôlé par son cavalier ou se trouvant dans un état évident de fatigue. Tout poney ayant participé à un tournoi de polo supérieur à 2 de handicap, tant en France qu'à l'étranger, ne pourra participer à un tournoi sauf pour la catégorie Elite.

En cas de non-respect de ces règles, le ou les poneys concernés se verront interdire la participation à la compétition.

Article 3 – Protection des poneys

Tout poney ne présentant pas les conditions minimum de bon état général peut se voir refuser l'accès du terrain par les arbitres.

Est sanctionné par un carton jaune, le fait de :

- frapper le poney avec le maillet,
- frapper, retenir un poney adverse.

L'arbitre peut à tout moment interrompre le jeu pour contrôler l'état de n'importe quel poney.

Les produits maquillant une blessure sont interdits. En cas de blessures même superficielles ou de difficultés évidentes de récupération, le poney doit sortir du terrain pour recevoir les soins indispensables. Il ne pourra revenir en jeu qu'après autorisation du vétérinaire et des arbitres. La décision des arbitres est sans appel.

Tant à la mi-temps qu'à la fin du match, des soins doivent être apportés en priorité pour permettre la meilleure récupération possible.

La remise des prix, quand elle nécessite la présence des poneys doit se dérouler après les soins nécessaires.

Article 4 – Le terrain

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

Dimensions

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

Longueur	maximum : 150 m	Minimum : 40 m
Largeur :	Maximum : 75 m	Minimum : 20 m

Le sol

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

Délimitation du terrain

Les quatre côtés du terrain sont délimités par des lignes blanches tracées sur le sol. Le long des grands côtés il sera prévu une zone libre dite de sécurité de 3 à 5 m de large

permettant notamment aux remplaçants et aux soigneurs d'y stationner. La délimitation entre cette zone et l'aire de jeu doit être franchissable en tout lieu et sans difficulté. En arrière des petits côtés une zone de décélération de 10 mètres minimum doit être aménagée.

Lignes de jeu

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

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

Article 5 – Les buts

Les buts sont matérialisés par deux poteaux de 3 mètres de hauteur peints en blancs espacés de 5 mètres en manège, et équidistants de chaque côté.

En manège, ceux-ci seront surmontés d'une barre transversale.

Article 6 – La balle

Elle consiste en une balle en cuir de couleur claire.

Diamètre de la balle : 11,5 cm

Poids minimum : 180 gr

Pression de gonflage : 2 kg minimum.

Article 7 – Les arbitres

Les parties sont contrôlées par 2 arbitres : un arbitre de terrain (à poney), un arbitre de chaise (arbitre référé).

L'arbitre de chaise doit se tenir dans une position centrale dans la zone de sécurité obligatoirement isolé des soigneurs, entraîneurs ou remplaçants, de préférence sur une chaise d'arbitre. Il signale à l'arbitre de terrain toutes les irrégularités au moyen d'un fanion ou d'une liaison radio.

A la faveur d'un arrêt de jeu l'arbitre de terrain peut consulter l'arbitre de chaise pour prendre la décision qui s'impose.

Dans tous les cas les décisions de l'arbitre de terrain sont prépondérantes et à tout moment il peut intervenir pour faire respecter aussi bien la règle que l'esprit.

Seuls les capitaines de chaque équipe ont le droit de traiter avec l'arbitre des questions qui se posent en cours de match.

Les arbitres ont également pour mission de procéder à la vérification des licences des joueurs.

Article 8 – Droits et devoirs des arbitres

Les arbitres désignés pour une rencontre déterminée doivent être indépendants de l'une ou l'autre des équipes en présence sur le terrain et doivent être parfaitement compétents et impartiaux. Les arbitres doivent diriger le jeu selon les règles. Cela comprend : mettre la balle en jeu, déterminer quand celle-ci devient morte, infliger des sanctions. Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier et approuver tout l'équipement, y compris tous les signaux utilisés par les arbitres et leurs assistants. Les arbitres ont pouvoir de décision pour les infractions commises aux règles, soit sur le terrain, soit en dehors des limites de celui-ci et ce à tout moment depuis leur arrivée sur le terrain qui se situe au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et qui se termine à la signature de la feuille de match.

Article 9 – Organisation

Il est indispensable de prévoir pour le bon déroulement des rencontres :

- un secrétariat séparé du public et situé à proximité de voix de l'arbitre de chaise, comprenant un chronométrateur, un secrétaire chargé de la feuille de match et disposant du matériel suivant :
- deux chronomètres,
- une sonnerie puissante et spécifique,
- un panneau de score,
- un règlement de l'année en cours,
- un tableau d'affichage proche de l'entrée des joueurs, mentionnant le nom des arbitres et affectation des matchs, l'ordre et l'horaire des matchs,
- un banc par équipe pour les soigneurs et entraîneurs.

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

Article 10 – Entraîneurs et soigneurs

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

III - REGLES DU JEU

Les règles du jeu de polo à poney sont inspirées des règles officielles du jeu de Polo de l'Union des Polos de France qui seront consultées pour les cas non prévus par le présent règlement.

Article 11 – Port du maillet

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

Article 12 – Durée du jeu

Le jeu se déroule en deux périodes de 10 minutes, séparées par une mi-temps de 3 minutes minimum.

Dans le cadre de rencontres multiples, ayant lieu dans la même journée, les organisateurs peuvent réduire la durée des périodes à 6 minutes au minimum.

Le temps de jeu est géré à partir de la table de marque par le chronométrateur officiel.

A la fin de chaque temps réglementaire le chronométrateur fait retentir une sonnerie puissante, pendant 3 secondes, qui signale la fin de la période : le jeu s'arrête à ce signal.

Quand une faute est commise en même temps ou juste avant que ne retentisse le signal du chronométrateur indiquant la fin d'une période, les éventuels tirs directs (P1 ou P2) doivent être exécutés.

Lorsqu'un tir est tenté au moment de la fin du temps de jeu, le but compte s'il est réussi, à condition que la balle ait été frappée avant la sonnerie.

Article 13 – Arrêt de jeu

Le jeu peut s'arrêter automatiquement ou sur indication de l'arbitre et ce pour diverses raisons, notamment :

- après le marquage d'un but ;
- si la balle quitte le terrain ;
- quand une faute a été commise.

Ces arrêts de jeu sont décomptés du temps réglementaire, ainsi que les arrêts de jeu pour

cas de force majeure la balle étant difficilement récupérable par exemple ou accident.

C'est l'arbitre qui fait arrêter les chronomètres.

En cas de détérioration d'un harnachement aucun arrêt de jeu n'est accordé ; le joueur concerné pourra :

- soit se faire remplacer pour réparer et ce à l'occasion d'un arrêt de jeu réglementaire ;
- soit continuer à jouer dans la mesure où l'arbitre estime que les conditions de sécurité ne sont pas mises en cause.

Article 14 – Le camp

En pénétrant sur le terrain, chaque équipe doit, jusqu'au coup de sifflet de début de partie, évoluer dans la moitié de terrain correspondant à son camp.

L'arbitre effectue avant le match un tirage au sort pour déterminer le camp de chaque équipe ; après la première période les équipes changent de camp.

Article 15 – Coup d'envoi

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

Article 16 – Le score

L'équipe qui marque le plus de buts gagne la partie. Dans le cas de rencontres à élimination directe, les équipes à égalité de score à la fin du jeu sont départagées de la manière suivante : Chaque équipe dispose d'une balle placée sur la même ligne de fond, de part et d'autre des goals. Les équipes sont disposées derrière la ligne où se trouvent les balles, au signal de l'arbitre, chaque équipe devra faire franchir à sa balle la ligne de fond opposée le plus vite possible. L'équipe qui y parviendra la première sera déclarée gagnante. Si la balle d'une des équipes traverse la ligne médiane ou sort du terrain, l'équipe est éliminée.

Classement

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.

Interruption du match

En cas de force majeure : la décision appartient à l'arbitre.

A l'initiative d'une équipe : celle-ci est déclarée perdante.

Article 17 – Remises en jeu

Les remises en jeu s'effectuent par un lancé d'arbitre à l'endroit où est survenue l'interruption du jeu étant placées comme pour un coup d'envoi.

Après un but la remise s'effectue sur la ligne de milieu.

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

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

Si lors d'une sortie en ligne de fond la balle est touchée en dernier lieu par le maillet d'un défenseur, il sera accordé une pénalité n°4 à l'équipe attaquante. La balle est considérée "sortie" lorsqu'elle a quitté les limites de l'aire de jeu.

Article 18 – Marquage d'un but

Le but est valable lorsque la balle a entièrement franchi la ligne des buts après que les diverses règles du jeu aient été respectées.

Article 19 – Ligne de la balle

La "ligne de la balle" est la ligne virtuelle produite, à tout moment, par sa trajectoire en avant et en arrière. 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. 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 20 – Droit de passage

A tout moment de la partie, il existe un droit de passage parmi les joueurs qui se trouvent à proximité de la balle, qui ne doit pas être confondu avec la "ligne de la balle".

Le droit de passage appartient au joueur qui suit une parallèle à la ligne de la balle en gardant celle-ci sur son côté droit, sauf dans le cas où deux joueurs viennent à sa rencontre, exactement sur la ligne de la balle et en se marquant. Dans ce cas le joueur suivant la balle doit s'écarter de la ligne 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 de l'un d'entre eux, devienne moins important que celui de l'autre.

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.

Si la ligne de la balle devait changer de façon imprévisible, par exemple rebond sur un poney, il pourrait se produire un changement de droit de passage au profit d'un autre joueur. Ce dernier devrait alors laisser un espace suffisant au précédent titulaire du droit de passage pour lui permettre de rectifier sa trajectoire sans risque de collision et sans faire action de jeu.

Aucun joueur ne peut enfreindre le 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.

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.

En indoor uniquement, ou 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.

Ce paragraphe a préséance sur les paragraphes 2 et 8 ci-dessus.

Article 21 – Moyens de défendre

Le marquage

Le marquage est l'action de porter son poney au contact du poney d'un adversaire afin de ralentir sa marche, de dévier sa trajectoire et de s'emparer de la balle.

Il est interdit de marquer un joueur à plus de 45°, le marquage n'est autorisé que dans le sens de la marche.

Il ne peut être effectué "qu'un contre un", les vitesses relatives des deux poneys étant similaires. On ne peut marquer un adversaire qu'en le poussant avec le poids et l'élan de son poney, et avec l'épaule et le bras du cavalier dans la mesure où le coude reste maintenu au corps.

Il est interdit :

- de pousser ou de retenir avec la main,
- de percuter avec le poing, l'avant-bras, le coude, ou la tête,
- de frapper l'adversaire ou son poney avec le maillet..

L'accrochage de maillet Un joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un adversaire que s'il se trouve du même côté que son poney 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 poney 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 présing et le swing lui-même. Aucun joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un autre joueur si celui-ci n'est pas entièrement en dessous de l'épaule du joueur.

Aucun joueur ne pourra frapper ou essayer de frapper la balle si pour ce faire, il passe par-dessus ou en travers le poney d'un adversaire, pas plus qu'il ne devra frapper la balle entre les jambes d'un poney adverse.

Aucun joueur ne pourra frapper intentionnellement son poney avec la tête ou toute partie de son maillet.

Aucun joueur ne pourra se servir d'une manière dangereuse de son maillet que se soit envers un autre joueur ou envers le poney d'un autre joueur, ou de lui-même.

Tous les joueurs devront utiliser leur maillet de la main droite.

Article 22 – Porter la balle

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

Article 23 – Joueur à terre

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

Article 24 – Equitation dangereuse et anti-jeu

Il est interdit de faire obstruction en se plaçant en travers de la ligne de jeu de l'adversaire porteur ou non de la balle.

Il est interdit de faire volontairement tourner le maillet autour de soi en vue d'intimider l'adversaire ou d'influencer l'arbitre.

Il est interdit de se précipiter délibérément avec son poney dans le coup d'un joueur adverse pendant que celui-ci frappe une balle.

Il est formellement interdit de menacer, de frapper, de retenir un joueur ou un poney adverse.

L'arbitre a la liberté de sanctionner toute action qui lui paraît dangereuse ou déloyale. Il a la possibilité à tous moments de sanctionner le comportement répréhensible d'un joueur par des avertissements, voir une exclusion.

Dans le cas de fautes graves, le joueur incriminé se fait sanctionner en plus de la pénalité donnée à son équipe, soit par :

- un avertissement verbal,
- un carton jaune,
- un deuxième carton jaune qui entraîne l'exclusion immédiate du joueur avec possibilité de remplacement,
- un carton rouge signifiant l'exclusion immédiate du joueur sans possibilité de remplacement.

Article 25 – Pénalités

Plusieurs types de pénalités plus ou moins sévères, selon la nature des fautes, sont applicables et permettent à l'arbitre de sanctionner le jeu irrégulier. Le jeu reprend au signal de l'arbitre. Après que la balle ait été frappée 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 poney que le sien.

Pénalité n°1

Elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles : brutalité, jeu dangereux, insultes à l'arbitre, etc.

Il sera accordé un goal à l'équipe qui aura subie la faute.

Le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par l'arbitre de la manière suivante :

- les deux équipes s'aligneront parallèles à la ligne des 15 mètres de l'équipe pénalisée,
- l'arbitre se placera devant et en face des joueurs ainsi alignés,
- la ligne de fond défendue par l'équipe pénalisée à sa droite.

Pénalité n°2

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu de la ligne des 15 mètres.

Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n°3

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu de la ligne des 25 mètres (ligne des 15 mètres si le terrain mesure moins de 60 mètres

de long).

Un joueur de l'équipe adverse pourra se tenir entre les buts. Les autres joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n°4 – Corner

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu de la ligne des 25 mètres (ligne des 15 mètres si le terrain mesure moins de 60 mètres de long).

Un joueur de l'équipe adverse pourra se tenir entre les buts. Les autres joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n°5

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu du terrain. Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer à plus de 10 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n°5 bis

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

Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer à plus de 10 mètres du tireur de la pénalité.

Article 26 – Faute technique

Elle caractérise l'emploi de moyens antisportifs de la part d'un joueur, d'un entraîneur, d'un remplaçant ou d'un soigneur.

Ils ne doivent pas négliger les avertissements des arbitres, ni user de moyens antisportifs, tels que par exemple :

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

Selon la gravité des infractions, la faute technique est sanctionnée d'une P1, P2, P3 voire expulsion et ce, à l'appréciation de l'arbitre.

Les infractions techniques qui sont commises délibérément, qui ont un caractère antisportif ou qui donnent au fautif un avantage injustifié, doivent être immédiatement sanctionnées d'une faute technique.

Des fautes techniques peuvent aussi être infligées avant la rencontre, pendant la mi-temps ou pendant l'intervalle des mi-temps entre les prolongations.

Article 27 – Brutalités à l'égard des poneys

L'arbitre peut à tout moment faire sortir un poney pour recevoir des soins indispensables.

Article 28 – Forfait

Une équipe ne se présentant pas à l'heure prévue sur le terrain est déclarée forfait.

Dans certains cas l'organisateur peut accorder une dérogation à condition que le Capitaine de l'équipe adverse et les arbitres donnent leur accord.

Cette dérogation ne peut être, de toute façon, accordée que si elle est demandée au moins une heure avant l'heure officielle du match.