REGLEMENT ARENA 2026-2027

EQUIPEMENT DE SECURITE :
Tous les joueurs sont tenus d'utiliser une protection oculaire ou d'un protège visage.

EQUITATION ET JEU DANGEREUX :

La sécurité des poneys et des joueurs est prioritaire.

Toute action dangereuse peut être sanctionnée, même si le joueur n'avait pas l'intention de provoquer un accident.

CRAVACHE & ÉPERONS :
Interdiction de lâcher les rênes de la main gauche pour utiliser la cravache.
Les éperons sont interdits.

DUREE DES PERIODES :
0/4 goal : 2 périodes de 6 à 7 minutes entières / jour (selon organisateur)
4/8 goal: 4 périodes de 6 minutes entières / jour

DIFFERENCE DE HANDICAP ENTRE LES EQUIPES :

Dans les rencontres disputées avec handicap, l'équipe ayant le handicap le plus élevé d oit accorder à l'équipe la moins bien handicapée un avantage correspondant à 1 goal par différence de point entre les handicaps.

Aucune contestation ne peut être acceptée après le commencement du match.

ÉGALITE :
En cas d'égalité, tir de pénalité à 25 yards goal ouvert.
Chaque joueur tire successivement les pénalités. La victoire sera accordée à la première équipe qui marque un goal de plus que l'autre à l'issue du même nombre de tirs.

CHANGEMENT DE COTE :
En manège ou en arène : les équipes conservent le même côté durant toute la période.

APRES UN GOAL MARQUE: l'équipe qui engage doit remettre la balle en jeu aussitôt.
Les joueurs adverses devront être à 10 yards de la balle pour intervenir sur l'action.

LITIGE DEVANT LES GOALS : si l'arbitre siffle lorsqu'un goal est marqué.
Si le goal est accordé. L'équipe adverse engage, la balle sera placée à 15 yards,
Si le goal est refusé. Throw in à 25 yards.

ARRET DU JEU : si l'arbitre siffle pour une autre raison que pour une infraction aux règles (balle endommagée, problème de matériel, etc.), un throw in sera réalisé entre les 2 lignes des 25 yards, à l'endroit signalé par le coup de sifflet.

BALLE SORTIE : La balle est considérée sortie par un joueur s'il sort la balle directement après l'avoir frappée et également si elle touche son poney, les planches ou un poteau après l'avoir frappée.
Si la balle est sortie dans la zone entre les 2 lignes des 25 yards : l'équipe adverse obtient un coup franc à 5 yards des planches à l'endroit où la balle est sortie.
Si la balle est sortie dans la zone entre la ligne de fond et les 25 yards :
Par un attaquant : l'équipe qui défend engage avec une balle placée à 25 yards au centre du but.
Par un défenseur : l'équipe qui attaque bénéficie d'une pénalité à 25 yards ouvert valant 1 point.

BUT MARQUE DEPUIS L'EXTERIEUR DE LA LIGNE DES 25 YARDS:
Un but vaut 2 points lorsqu'il est marqué directement ou après déviation depuis l'extérieur de la ligne des 25 yards de l'équipe qui défend.
Cette règle concerne :

- Les buts inscrits en jeu
- Les buts inscrits sur les pénalités 5 et 6
- Les situations où une faute défensive empêche une balle provenant de l'extérieur des 25 yards de franchir la ligne de but

PENALITES :
Toutes les pénalités seront tirées en un coup.
Lors des pénalités 1,2 ,3, tous les joueurs doivent se placer à au moins 10 yards du tireur derrière le point d'exécution, sauf un défenseur autorisé à se placer dans la zone des 15 yards, mais pas entre la balle et le but.
Pour les pénalités 2, 3, 4 et 4b, aucun contact entre les joueurs adverses n'est autorisé avant que la balle ait été frappée ou tenté d'être frappée.

- **Pénalité 1** : attribution d'un but. Le jeu reprend par une pénalité 4 (goal fermé) comptant pour 1 point.
- **Pénalité 2 :** 15 yards goal ouvert. Valeur 1 point.
  L'équipe bénéficiaire peut choisir de remplacer cette pénalité par une pénalité 4 (goal fermé) pour tenter de marquer 2 points.
- **Pénalité 3 :** 25 yards goal ouvert. Valeur 1 point
- **Pénalité 4 : 25** yards goal fermé. Valeur 2 points

Tous les joueurs doivent se placer à au moins 10 yards du tireur derrière le point d'exécution, à l'exception d'un joueur de l'équipe fautive, qui doit se placer à moins de 5 yards du mur arrière.

- **Pénalité 4 b :** Coup franc à l'endroit de la faute. Valeur 1 ou 2 points
  Lorsque la faute est commise entre la ligne médiane et la ligne des 25 yards de l'équipe défensive, l'équipe peut choisir entre :
  - une pénalité 4. Valeur 2 points
  - un coup franc depuis l'endroit où la faute a été commise. Le but n'est pas défendu par l'équipe défensive. Valeur 1 point

- **Pénalité 5 :** Pénalité au centre du terrain.
- **Pénalité 6 :** Coup franc depuis la ligne des 25 yards.

DEROULEMENT DU JEU ET JEU LE LONG DES PLANCHES :
L'arbitre doit vérifier que l'adversaire dans l'action respecte le droit de passage et qu'il ne marque pas sur les planches. Cette règle s'applique également pour un joueur qui dribble la balle à gauche le long des planches.
Dans ces deux cas, un adversaire ne pourra pas venir à la rencontre.

SI un défenseur est placé en position défensive, un joueur en possession de la balle doit impérativement chercher à faire progresser le jeu et jouer la balle à la vitesse du jeu. C'est-à-dire :

- le joueur ne peut pas freiner brutalement pour provoquer une collision ;
- le joueur qui emmène la balle
  le long des planches doit conserver une vitesse raisonnable ;

  un adversaire peut effectuer un marquage en respectant le droit de passage ou accrocher le maillet, à condition de ne pas entrer dans la trajectoire du geste de frappe.

- Un joueur en possession de la
  balle, bénéficiant de la priorité et défendu par un adversaire, doit conserver une vitesse raisonnable et continuer à faire progresser la balle.
- S'il s'arrête ou ralentit jusqu'à la marche, l'arbitre peut arrêter le jeu et effectuer u ne remise en jeu.
- Lorsqu'un joueur possède la
  balle et que son maillet est accroché par un adversaire, il doit maintenir la vitess e du jeu ou sortir immédiatement de la trajectoire afin de ne pas gêner le joueur q ui arrive derrière lui.

DEUX TOUCHES DE BALLE :
Un joueur en possession de la balle et attendu par un adversaire doit faire circuler la balle. Qu'il soit au pas, au trot ou au galop, il a le droit à un touché de balle et ensuite il doit :
Laisser la balle à un coéquipier qui devra jouer
une action directement dans une intention offensive réelle

- Accélérer son cheval en gardant la balle,
- Taper la balle.