



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS
Applicable au 04 septembre 2023

Dispositions spécifiques
Horse-ball



SOMMAIRE

Préambule

I - ORGANISATION 4

Art 1.1 - Terrain	4
A - Sol	4
B - Dimensions	4
C - Délimitations	4
D - Lignes de jeu	5
E - Buts	5
F - Terrain d'échauffement	6
G - Chaise d'arbitre	6
H - Matériel d'arbitrage	6
I - Table de marque	6
Art 1.2 - Ballon	7
Art 1.3 - Gestion administrative	7
Art 1.4 - Tribune de jury	7
Art 1.5 - Speaker et sonorisation	8
Art 1.6 - Services de secours	8

II - OFFICIELS DE COMPETITION 8

Art 2.1 - Généralités	8
Art 2.2 - Délégué Technique	8
A - Généralités	8
B - Missions	8
C - Tenue	8
Art 2.3 - Président de jury	8
A - Généralités	8
B - Missions	9
C - Tenue	9
D - Qualifications	9
Art 2.4 - Arbitres et système d'arbitrage	9
A - Généralités	9
B - Autorité	9
C - Tenue	10
D - Répartition des arbitres	10
E - Qualifications	10
F - Système d'arbitrage	10
G - Matériel d'arbitrage	11

III - CONCURRENTS 11

Art 3.1 - Généralités	11
Art 3.2 - Les joueurs	11
A - Equipements obligatoires	11
B - Equipements facultatifs	12
C - Capitaine	13
D - Joueurs remplaçants	13
E - Blessures et saignements	13
F - Commotion cérébrale et perte de connaissance	13
Art 3.3 - Les entraîneurs	13
A - Généralités	13
B - Comportement	14
Art 3.4 - Les soigneurs	14
A - Généralités	14
B - Comportement	14
C - Tenues	14

IV - PONEYS / CHEVAUX 14

Art 4.1 - Conditions d'engagement et de participation	14
Art 4.2 - Remplacements	15
A - Remplacements	15
B - Poneys/Chevaux de remplacement	15
Art 4.3 - Equipement des poneys/chevaux	16
A - Harnachement	16

B - Détérioration d'une pièce du harnachement	16
C - Protections	17
D - Perte ou détérioration de protection	17
Art 4.4 - Visite vétérinaire	17
A - Généralités	17
B - Nombre de chevaux pour les équipes des épreuves de la division Pro et Phases finales des Coupes de France	17
C - Visite vétérinaire pour les épreuves de la division Pro et Phases finales des Coupes de France	17
D - Visite vétérinaire pour les épreuves des divisions Amateur et Club et phases préliminaires et qualificatives des Coupes de France	17
E - Déroulement de la visite vétérinaire	18
Art 4.5 - Boiterie, saignement, brutalité et mauvais traitements	18
A - Généralité	18
B - Saignement	18
C - Brutalité et mauvais traitements	18
Art 4.6 - Aptitude et maîtrise des poneys/chevaux	19
A - Généralité	19
B - Sanctions	19

V - ORGANISATION DU JEU 20

Art 5.1 - Feuille de match	20
Art 5.2 - Temps de jeu	20
A - Durée du match	20
B - Fin du temps de jeu.	21
C - Chronométrage	21
D - Temps morts	21
E - Usage de l'eau	21
F - Arrêts de jeu	22
G - Interruption temporaire du match	22
Art 5.3 - Score	22
A - Validation d'un but	22
B - But contre son camp	22
C - Interruption définitive du match	22

VI - REGLES DU JEU 23

Art 6.1 - Le sens du jeu	23
Art 6.2 - Tirage au sort	23
Art 6.3 - Fair Play et protocole d'entrée et de sortie du terrain	23
Art 6.4 - Coup d'envoi	24
A - Qui joue le coup d'envoi ?	24
B - Déroulement	24
C - Placement des équipes	24
D - Ramassage du coup d'envoi	24
E - Défense du coup d'envoi	24
Art 6.5 - Règles de la passe	25
A - Définition de la passe	25
B - Règle des 3 passes, 3 joueurs	25
C - Règle des 10 secondes	25
Art 6.6 - Le ramassage du ballon	25
A - Obligations du ramasseur	25
B - Protection du ramasseur	25
C - Priorités de ramassage	26
Art 6.7 - La touche et l'entre-deux	26
A - Généralité	26
B - La touche	26
1. Avant le coup de sifflet	26
2. Après le coup de sifflet	27
3. Ballon à terre après un lancer de touche valable	28
C - L'entre-deux	28
Art 6.8 - Sortie de balle	29

Art 6.9- Sortie de l'aire de jeu	29	Art 7.2 - Pénalité 1 / P1	34
A - Sortie involontaire	29	A - Que sanctionne la P1 ?	34
B - Sortie volontaire	29	B - Procédure	34
Art 6.10 - Sortie du terrain	29	C – Ballon récupéré après un tir raté	35
Art 6.11 - Joueur à terre	29	D – Ballon au sol après un tir raté	35
Art 6.12 - Moyens d'attaque et de défense	30	Art 7.3 - Pénalité 2 / P2	35
A - Généralité	30	A - Que sanctionne la P2 ?	35
B – Les attaquants	30	B - Procédure	35
C – Les défenseurs	31	C - Tir direct	35
D - Le marquage	32	D - P2 jouée selon les règles	36
E - Contact entre les poneys/chevaux	32	Art 7.4 - Pénalité 3 / P3	36
F - La prise de balle	32	A - Que sanctionne la P3 ?	36
G - L'arrachage	32	B - Procédures	36
Art 6.13 - Faute offensive et faute défensive	33	Art 7.5 - Pénalité partagée	36
A - Principe	33	Art 7.6 - Sanctions individuelles/cartons	37
B - La faute offensive	33	A - Généralités	37
C - La faute défensive	33	B - Carton jaune	37
Art 6.14 - Faute technique	33	C - Carton rouge	38
VII - PENALITES	34	D - Avertissement et Mise à Pied	38
Art 7.1 - Généralités	34		

Préambule

Le Horse-Ball met en présence 2 équipes de 6 cavaliers, dont 4 sur le terrain et 2 remplaçants. Les joueurs doivent ramasser à terre, sans jamais descendre de poney/cheval, un ballon pourvu de six anses en cuir et, par un jeu de passes, d'attaques et de défenses, l'envoyer dans des buts fixés en hauteur aux extrémités du terrain.

Sport collectif à poney/cheval, le Horse-Ball exige de tous ses intervenants le respect du poney/cheval. Il développe la capacité d'anticipation, le sens de l'équipe et l'esprit sportif.

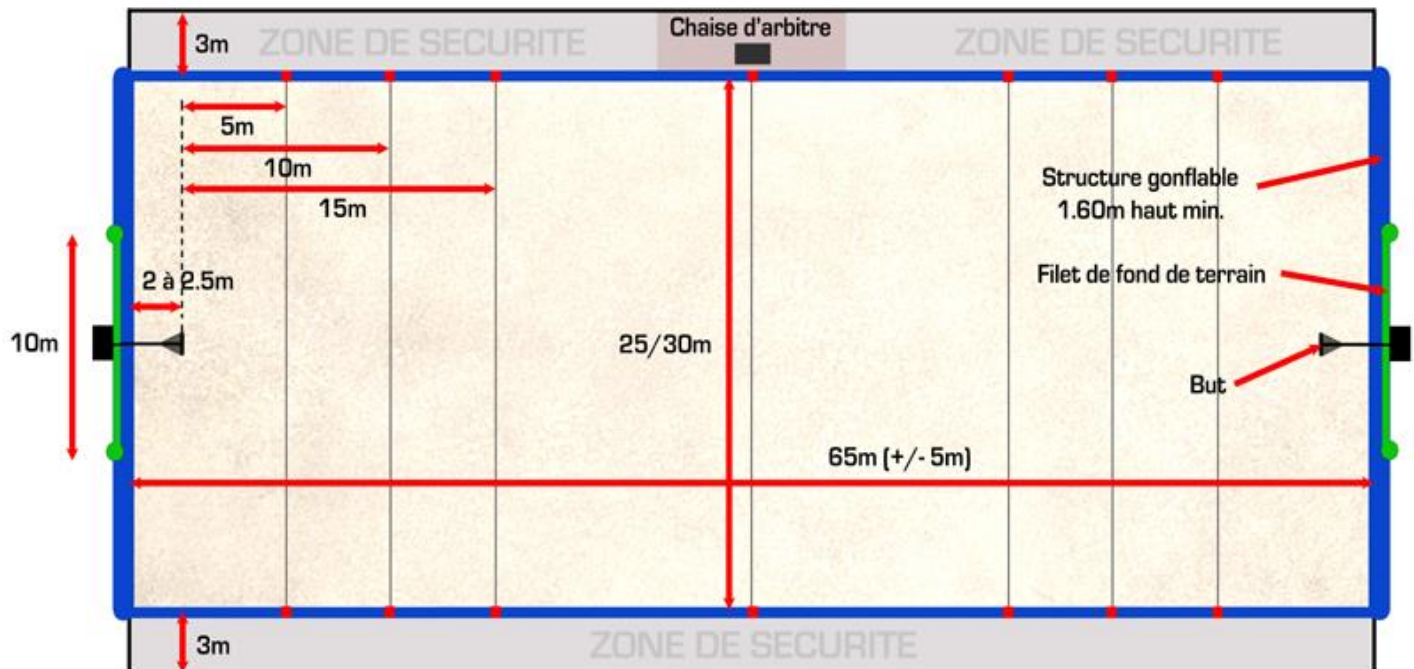
Toute personne participant à un match de Horse-Ball, joueur, entraîneur, soigneur, officiel de compétition et organisateur, doit connaître le règlement FFE et s'y soumettre sans réserve.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Terrain

Le terrain est la surface totale représentée sur le plan. L'aire de jeu est la partie où se déroule le jeu. Elle inclut les boudins gonflables délimitant ses grands côtés. Les zones de sécurité sont les bandes le long des grands côtés de l'aire de jeu.

Terrain extérieur de Horse Ball type



A - Sol

Le sol doit convenir à une bonne évolution et à la sécurité des poneys/chevaux et des concurrents, quelles que soient les conditions météorologiques.

B - Dimensions

1. Dimensions de l'aire de jeu

Epreuves	Longueur Terrain	Largeur terrain
Moustiques	40 / 60 m	20 m
Poussins	40 / 60 m	20 m
Benjamins	40 / 60 m	20 m
Minimes	40 / 60 m	20 m
Cadets	65 m (+/- 5 m)	20 / 30 m
Espoirs	65 m (+/- 5 m)	20 / 30 m
Seniors	65 m (+/- 5 m)	20 / 30 m

2. Dimension des zones de sécurité

3 mètres de large minimum.

Sur les terrains indoor avec parois pleines de 1m50 de hauteur minimum, la zone de sécurité peut être ramenée à 2 mètres.

C - Délimitations

Le terrain est séparé du public par des barrières d'1m de haut minimum, fixes ou mobiles, situées derrière la zone de sécurité.

1. Délimitation des petits côtés

Ils sont fermés par un pare-bottes plein ou une structure gonflable d'1,60m de haut minimum. La mise en place de structures gonflables est obligatoire pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine, les étapes de la phase finale des Coupes de France et les phases finales des divisions Club et Amateur.

Un filet de fond de terrain noir est tendu derrière et à 5m de part et d'autre des buts, mailles de 10cm de préférence. Il doit couvrir au minimum l'espace depuis le haut du pare-botte jusqu'à 0,50m au-dessus du but et sur 10m de large.

2. Délimitation des grands côtés

L'aire de jeu est délimitée par des boudins gonflables (30 à 35cm de diamètre). Ces boudins sont maintenus sous pression d'air constante par des souffleries situées à l'extérieur du terrain.

D - Lignes de jeu

Des marques, manchons de couleur de 20cm de largeur minimum, matérialisent sur chaque boudin :

- ◆ la ligne du milieu, au milieu des grands côtés,
- ◆ des marques de part et d'autre de la ligne médiane, à 5m de chaque côté,
- ◆ les lignes de pénalité, placées aux 5, 10 et 15m de l'aplomb des buts, sauf :
 - pour les épreuves Benjamins et Minimes, elles sont placées à 4, 8 et 12m.

Pour les épreuves Moustiques et Poussins, les marques doivent uniquement matérialiser :

- ◆ la ligne du milieu, au milieu des grands côtés,
- ◆ la ligne de pénalité, placées à 3m de l'aplomb des buts,
- ◆ les lignes des 6m et 10m.

Il peut être ajouté des marques matérialisant les couloirs de touche de part et d'autre de la ligne médiane, à 60cm de chaque côté du côté de la chaise d'arbitre.

On appelle ligne de but, la ligne imaginaire rejoignant un but à l'autre dans la longueur du terrain.

On appelle ligne du milieu, la ligne imaginaire perpendiculaire à la longueur et passant par le centre du terrain.

Le centre du terrain est le point où se rencontrent les diagonales du terrain.

Epreuves	Ligne pénalité 1	Ligne pénalité 2	
		Direct	Indirect
Moustiques	3 m	6 m	10 m
Poussins	3 m	6 m	10 m
Benjamins	4 m	8 m	12 m
Minimes	4 m	8 m	12 m
Cadets	5 m	10 m	15 m
Espoirs	5 m	10 m	15 m
Seniors	5 m	10 m	15 m

E - Buts

Les buts se dressent aux deux extrémités du terrain.

Chaque but consiste en :

- ◆ un cercle de 1m de diamètre intérieur, dont le tube est blanc et mesure 6cm de diamètre,
- ◆ un filet fixé au cercle et à la potence, maille de 4cm, de couleur blanche

Le cercle est fixé de manière à ce que la surface décrite par celui-ci soit perpendiculaire au sol et parallèle au fond du terrain, à un porte-à-faux avançant dans le terrain de 2m à 2,50m à partir de la base du pare-bottes ou de la structure gonflable.

Le cercle est fixé à une hauteur variant suivant les catégories. S'il existe un pied de but, celui-ci doit obligatoirement être à l'extérieur du terrain. La hauteur du but se mesure entre le sol et le bas du cercle.

Pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine, les étapes de la phase finale des Coupes de France et les phases finales des divisions Club et Amateur, les structures composant les buts doivent être rigides et fixes.

Pour les épreuves Moustiques et Poussins il est recommandé de matérialiser chaque but à l'aide d'une couleur différente (*exemple : 1 cercle rouge et 1 cercle bleu, drapeaux, structures gonflables de couleurs différentes...*).

Epreuves	Hauteur but
Moustiques	2,00 m
Poussins	2,50 m
Benjamins	3,00 m
Minimes	3,00 m
Cadets	3,50 m
Espoirs	3,50 m
Seniors	3,50 m

F - Terrain d'échauffement

Un terrain de détente ou d'échauffement de 40m par 20m minimum doit être prévu par l'organisateur et mis à disposition des équipes au moins 40 minutes avant le match.

Le sol du terrain de détente doit être le plus similaire possible à celui du terrain de jeu.

G - Chaise d'arbitre

Une chaise d'arbitre doit être placée dans la zone de sécurité sur la ligne du milieu. La chaise d'arbitre doit permettre de se tenir debout sur une plateforme à une hauteur minimum de 1,20m.

La chaise d'arbitre doit être placée si possible du côté de la tribune du jury.

Les entraîneurs, soigneurs, chevaux et cavaliers remplaçants se placent dans la zone de sécurité située du côté de l'arbitre central chacun dans leur camp. Une zone de tranquillité doit être balisée à 5m de part et d'autre de la chaise de l'arbitre central à l'aide d'un dispositif ne mettant pas en danger les éventuels joueurs et chevaux sortant de l'aire de jeu (*exemple : décoration florales légères, lignes au sol...*).

H - Matériel d'arbitrage

L'organisateur doit fournir :

- ◆ les maillots ou les chasubles pour les arbitres,
- ◆ 4 talkies-walkies avec oreillettes et micros pour l'arbitre central, les 2 arbitres de zones et le président de jury,
- ◆ 1 talkie-walkie pour le secrétariat de la table de marque (si le secrétariat de la table de marque est situé à portée de voix de l'arbitre central, il n'est pas nécessaire de fournir un talkie-walkie).

I – Table de marque

L'organisateur doit fournir une table de marque affichant les scores et le chronomètre visible par les joueurs/joueuses et entraîneurs. La sonnerie de la table de marque doit être puissante et spécifique.

La table de marque est obligatoire pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine, les étapes de la phase finale des Coupes de France et les phases finales des divisions Club et Amateur. Pour les épreuves de la

division Pro et les étapes de la phase finale des Coupes de France, la table de marque doit disposer d'un affichage digital et il est recommandé d'afficher le nom des équipes à côté des scores.

Art 1.2 - Ballon

Le ballon est un ballon de football enserré dans un harnais muni de 6 poignées en cuir pour permettre le ramassage et l'arrachage.



CATEGORIE	SENIORS, ESPOIRS ET RENCONTRES MIXTE/FEMININE	CADETS, MINIMES ET FEMININES	MOUSTIQUES, POUSSINS, BENJAMINS
Ballon	T 4	T 3	T 2
Circonférence	65 cm	60 cm	47 cm
Longueur des anses	39 cm	37 cm	30 cm
Espace entre 2 coutures	20 / 21cm	17 / 18 cm	14 / 15 cm
Largeur du cuir	18/20 mm	18/20 mm	16/18 mm
Epaisseur du cuir	6/8 mm	6/8 mm	4/8 mm
Poids total	600/700 g	500/600 g	400/500 g

Art 1.3 – Gestion administrative

L'organisateur est garant de la gestion administrative et notamment :

- ◆ de la bonne tenue des feuilles de match depuis la visite vétérinaire jusqu'à la saisie des résultats,
- ◆ de la bonne tenue de la table de marque,
- ◆ des éventuels engagements sur le terrain,
- ◆ de la saisie des résultats pour les épreuves des divisions Amateur et Club.

L'organisateur doit identifier préalablement à l'étape un chronométreur d'expérience, en charge de la gestion administrative, du secrétariat et de la table de marque. Ce dernier est sous la responsabilité et l'autorité du président de jury et/ou du Délégué Technique. Le chronométreur peut être accompagné d'un ou plusieurs secrétaires. Pour les épreuves de la division Pro, le chronométreur est obligatoire et doit être préalablement validé par le Délégué Technique.

Le chronométreur et le secrétariat sont notamment chargés :

- ◆ de la gestion administrative de la visite vétérinaire,
- ◆ de la tenue complète des feuilles de matches (Article 5.1)
- ◆ de la gestion de la table de marque et du chronométrage des rencontres (Article 5.2 / C).

Art 1.4 – Tribune de jury

La tribune de jury est l'endroit où se situe le secrétariat pour la gestion administrative des rencontres. Elle doit être séparée du public et, dans la mesure du possible, être située à portée de voix de l'arbitre central. La tribune de jury doit disposer du matériel suivant :

- ◆ les dispositions générales des compétitions FFE et dispositions spécifiques du Horse-Ball en cours de validité,
- ◆ Le pupitre de commande de la table de marque,
- ◆ le programme des rencontres et le planning d'arbitrage,
- ◆ deux chronomètres manuels de secours en cas de panne ou d'absence de la table de marque.

Art 1.5 – Speaker et sonorisation

Il est recommandé à l'organisateur de prévoir un speaker lors des rencontres. Il doit disposer d'une sonorisation et d'un micro. Le speaker doit veiller à ne pas influencer le jeu dans ses commentaires (décompte des passes, anticipation des décisions des arbitres...).

Art 1.6 – Services de secours

L'ensemble des dispositions relatives aux Services de secours, sont détaillées dans le Règlement Général des Compétitions, disponible sur www.ffe.com (Les dispositions règlementaires pour les épreuves de la division Amateur s'appliquent pour les Coupes de France).

II - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 2.1 - Généralités

Tous les officiels de compétition doivent être titulaires d'une licence pratiquant de l'année en cours de validité.

Les dispositions relatives aux cursus de formation, de promotion, de maintien des officiels de compétition ou encore la liste des formateurs habilités sont établies par la FFE et disponibles sur www.ffe.com.

Art 2.2 - Délégué Technique

A - Généralités

Le Délégué Technique est un représentant de la Direction Technique Nationale de la FFE. Il est nommé par la FFE. Sur les étapes où il officie en tant que délégué technique, il ne peut pas être président de jury et/ou arbitre. La présence du Délégué Technique sur les étapes de compétition n'est pas obligatoire. Le Délégué Technique est garant du parfait déroulement des épreuves et interlocuteur du président du jury et de l'organisateur.

B - Missions

Le Délégué Technique a la charge de garantir le respect et remplir les missions détaillées dans le cahier des charges, ainsi que les règlements des compétitions FFE en vigueur, Dispositions Générales et Règlement Spécifique Horse Ball, complété par les rectificatifs publiés sur www.ffe.com.

C - Tenue

Le Délégué Technique doit se présenter dans une tenue correcte et conforme à l'équitation et au sport. Les shorts et les chaussures ouvertes sont interdits.

Art 2.3 - Président de jury

A - Généralités

Le président de jury est en charge de superviser le bon déroulement et l'harmonisation de l'arbitrage de toutes les rencontres d'une étape de Horse Ball. Il est l'interlocuteur de l'organisateur (et du Délégué Technique). Il est nommé par l'organisateur qui doit veiller à son intégration informatique. Pour les étapes de la division Pro et/ou incluant des épreuves Amateur Elite et/ou Amateur Elite Féminine ainsi que pour les étapes de la phase finale des Coupes de France et les phases finales des divisions Amateur et Club, le choix du président de jury doit être préalablement validé par la FFE. Le Président de jury doit être majeur à la date du concours. Sur les étapes où il officie, le président de jury ne doit pas participer en tant que joueur et/ou entraîneur aux épreuves.

Le président de jury peut aussi être arbitre sur une étape.

B - Missions

Le président de jury a la charge de garantir le respect et remplir les missions détaillées dans les règlements des compétitions FFE en vigueur, Dispositions Générales et Règlement Spécifique Horse Ball, complété par les rectificatifs publiés sur www.ffe.com.

C - Tenue

Le Président de jury doit se présenter dans une tenue correcte et conforme à l'équitation et au sport. Les shorts et les chaussures ouvertes sont interdits.

D - Qualifications

En fonction du niveau des épreuves incluses lors d'une étape de compétition, le président du jury doit avoir une qualification minimum.

DIVISION	QUALIFICATIONS
PRO	National Elite + Habilitation FFE*
AMATEUR	National
CLUB	Candidat National
COUPES DE FRANCE <i>Phases préliminaires & qualificatives</i>	National
COUPES DE FRANCE <i>Phases finale</i>	National Elite + Habilitation FFE*

* Pour les épreuves de la division Pro, les officiels de compétitions doivent également être habilités à occuper le poste de président de jury. La liste des officiels de compétition habilités à occuper le poste de président de jury est disponible sur www.ffe.com. Outre l'identité des officiels de compétition, cette liste indique également le nombre d'étapes nationales maximum qu'ils sont autorisés à effectuer en tant que président de jury sur la saison en cours. Ce nombre ne comprend pas les phases finales des divisions Amateur et Club ainsi que l'étape comptant pour les 1/8^{ème} et 1/4 de finales de la Coupe de France et de la Coupe de France Féminine.

Art 2.4 - Arbitres et système d'arbitrage

A - Généralités

Lors d'une étape de Horse Ball, les arbitres sont nommés par le président de jury. Ils sont sous l'autorité et la responsabilité de ce dernier. Pour les phases finales des divisions Amateur et Club, le choix des arbitres doit également être validé par la FFE. L'organisateur doit veiller à l'enregistrement informatique des arbitres.

L'arbitre doit être majeur pour officier sur des rencontres de la division Pro ainsi que pour les épreuves Amateur Elite et/ou Amateur Elite Féminine ainsi que pour les phases finales des divisions Amateur et Club. Les autres épreuves peuvent être arbitrées par un arbitre de 14 ans et plus.

B - Autorité

Les arbitres ont tout pouvoir pour intervenir sur les infractions commises en dehors du terrain ou sur celui-ci pendant l'échauffement, le match et jusqu'à la validation de la feuille de match.

Les arbitres sont seuls juges des faits et de l'application du règlement. Les joueurs, les entraîneurs et les soigneurs doivent respecter l'autorité des arbitres et ne peuvent contester leurs décisions.

L'arbitrage d'une rencontre est uniquement à la charge des arbitres. Les personnes pouvant être présentes au bord du terrain (personnel technique,...), doivent se tenir à l'écart des arbitres en charge de la rencontre et ne doivent pas intervenir auprès de ces derniers. Seul le président du jury et/ou le Délégué Technique et/ou un 4^{ème} arbitre (présent sur le terrain) peuvent intervenir en cas de litige ou à la demande des arbitres de la rencontre. Le président du jury et/ou le Délégué Technique et/ou un 4^{ème} arbitre sont autorisés à prendre part aux discussions lors des temps morts et à la mi-temps.

C - Tenue

Les arbitres doivent se présenter dans une tenue correcte et conforme au sport. Les shorts et les chaussures ouvertes sont interdits. Tous les arbitres d'une même rencontre doivent porter des maillots ou des chasubles d'une couleur identique. En cas de mauvaises conditions climatiques, les arbitres sont autorisés à officier avec un blouson fermé.

D - Répartition des arbitres

La répartition des arbitres sur les différentes rencontres d'une étape de compétition doit être effectuée par le président de jury de manière à garantir le maximum d'impartialité. Pour les rencontres de la division Pro ainsi que pour les étapes de la phase finale des Coupes de France, la répartition des arbitres doit être préalablement validée par le Délégué Technique.

Il est recommandé pour les épreuves des divisions Club et Amateur, et interdit pour les épreuves de la division Pro ainsi que pour les étapes de la phase finale des Coupes de France, un arbitre d'officier sur une rencontre si :

- ◆ il est licencié dans l'un des clubs participant à la rencontre à la date du concours,
- ◆ il participe en tant que joueur et/ou entraîneur à l'épreuve à la date du concours,
- ◆ il existe un lien de parenté direct entre l'arbitre et l'un des participants à la rencontre.

E - Qualifications

Pour arbitrer une rencontre, les arbitres doivent avoir un minimum de qualification en fonction du niveau de la rencontre à arbitrer.

DIVISIONS EPREUVES	QUALIFICATIONS	
	-	ACCOMPAGNÉ*
PRO	National Elite minimum	National minimum
AMATEUR	National minimum	Candidat National minimum
CLUB	Candidat National minimum	Club minimum
CLUB PONEYS MINIMES & MOINS	Club minimum	-
COUPES DE FRANCE <i>Phases préliminaires & qualificatives</i>	National minimum	Candidat National minimum
COUPES DE FRANCE <i>Phases finale</i>	National Elite minimum	National minimum

* Qualification minimum requise pour arbitrer en étant intégré dans une équipe composée de 2 autres arbitres ayant les qualifications correspondant au niveau de la rencontre.

F - Système d'arbitrage

L'ensemble des informations relatives au fonctionnement précis du système d'arbitrage est disponible sur www.ffe.com.

Chaque match est contrôlé par 3 arbitres :

- un arbitre central, sur une chaise. Si possible du côté de la tribune du jury
- deux arbitres de zone qui se partagent la zone de sécurité du côté opposé à l'arbitre central

- Dispositif en fonction des épreuves :

CATEGORIES	DISPOSITIFS
Moustiques & Poussins	1 arbitre à pied sans chaise <i>ou</i> 2 arbitres à pied sans chaise => système à 2 arbitres recommandé
Benjamins	2 arbitres à pied sans chaise <i>ou</i> 3 arbitres à pied avec ou sans chaise => système à 3 arbitres recommandé
Minimes et plus	3 arbitres à pied (1 arbitre central avec ou sans chaise + 2 arbitres de zone)

Dans le cas d'un terrain ne disposant pas de zone de sécurité (où ayant une zone de sécurité trop étroite pour que les arbitres soient en sécurité), les arbitres peuvent se tenir immobiles et en hauteur sur la ligne du centre (arbitre central) et sur les lignes des 10 ou 15m (arbitres de zone).

G – Matériel d'arbitrage

Les arbitres doivent posséder :

- ◆ 1 sifflet,
- ◆ 1 jeu de cartons (blanc, jaune et rouge) pour l'arbitre central.

III - CONCURRENTS

Art 3.1 - Généralités

- ◆ Pour toutes les épreuves de horse ball, l'engageur est responsable de ses engagements ainsi que du respect de l'ensemble des dispositions réglementaires, et notamment de la validité des conditions de qualifications et de participations des joueurs/joueuses, chevaux/poneys, entraîneurs et/ou soigneurs.
- ◆ Les joueurs, entraîneurs, soigneurs doivent se présenter sur les aires d'évolution (paddock, terrain, visite vétérinaire) dans une tenue correcte et conforme au sport.
- ◆ Les chaussures ouvertes sont interdites sur les aires d'évolutions (paddock, terrain, visite vétérinaire).
- ◆ Alcool et tabac sont formellement interdits sur les aires d'évolutions (paddock, terrain, visite vétérinaire).
- ◆ Pour participer à une rencontre de horse ball, les cavaliers et les entraîneurs peuvent être en possession d'une fiche médicale (formulaire disponible sur www.ffe.com). Elle peut être conservée par l'entraîneur pour les cavaliers et/ou remise aux officiels de compétition pour la durée de la rencontre ou de la compétition.
- ◆ Lors d'une rencontre, les joueurs, les entraîneurs, les soigneurs ainsi que les cavaliers remplaçants ne doivent pas parler, contester ou interpeller les arbitres, ni entrer dans la zone de tranquillité des arbitres. Les joueurs et les entraîneurs peuvent uniquement s'adresser aux arbitres pour demander un temps mort.

Sanction : de la pénalité 3, 2 ou 1 à la faute technique, en passant par l'avertissement, la mise à pied ou encore l'expulsion et le carton jaune ou rouge.

Art 3.2 - Les joueurs

A - Equipements obligatoires

L'équipement est la tenue portée par les joueurs.

1. Casque

La protection céphalique aux normes équestres en vigueur est obligatoire. Se reporter aux dispositions générales. La grille devant le casque est interdite. La visière transparente est autorisée.

Les casques doivent être ajustés. Les arbitres peuvent interdire l'accès à un joueur si le casque ne répond pas aux normes équestres en vigueur ou s'ils jugent que la protection céphalique ne présente pas les conditions optimales de sécurité.

Pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine et l'étape finale des Coupes de France, les joueurs d'une même équipe doivent porter des casques d'une couleur uniforme.

2. Maillots

Les joueurs doivent porter un maillot aux couleurs de leur équipe.

Les maillots sont numérotés sur la poitrine par des chiffres de 10cm minimum et dans le dos par des chiffres de 20cm minimum. Dans tous les cas, les numéros doivent permettre une lecture facile depuis le bord du terrain (tailles, couleurs, police de caractère). Les maillots peuvent être numérotés de 1 à 9. Les joueurs d'une même équipe doivent porter des numéros de maillot différents les uns des autres.

Pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine et l'étape finale des Coupes de France, chaque équipe doit disposer de deux jeux de maillots dans deux couleurs différentes. En cas de couleurs identiques sur un même match, c'est l'équipe dont le nom est indiqué en premier sur le tirage au sort officiel qui choisit ses couleurs en accord avec les arbitres, conformément au tirage au sort officiel publié sur www.ffe.com. Chaque équipe doit disposer également d'un maillot de remplacement neutre dans les 2 couleurs pouvant être utilisé en cas de détérioration du maillot de l'un des joueurs pendant une rencontre.

Pour les épreuves de la division Pro, avant le début de la saison, chaque équipe doit déposer les couleurs de ses deux jeux de maillots auprès de la FFE. Le choix des maillots pour les différentes rencontres est déterminé par le Délégué Technique.

3. Pantalon d'équitation

Pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine et l'étape finale des Coupes de France, seuls les pantalons d'équitation de couleur blanche sont autorisés.

4. Bottes ou chaps

Le port de chaps et de boots d'équitation, à la place des bottes, est autorisé.

5. Cheveux

Les joueurs/joueuses ayant les cheveux longs doivent les attacher/relever de manière à garantir la sécurité ainsi que la lisibilité des numéros sur les maillots.

B - Equipements facultatifs

1. Eperons

Les éperons vont par paire, ils doivent être identiques et sont indissociables. Les éperons à molettes fines, en plastique ou dits éperons « marteaux » sont interdits. Les éperons à sphères ou demi-sphères dit éperons « soft » sont autorisés. Les dispositifs doivent tourner librement. Les éperons type « UK » sont autorisés s'ils ne présentent aucun risque de blessure. La mesure des éperons se fait à partir de la botte, boots ou chaps du cavalier et non pas de la tige.

Les éperons doivent être posés à l'endroit, à une hauteur normale et simplement tenus par leur courroie. La longueur des éperons ne doit pas dépasser 4cm dans les divisions Amateur et Pro. Dans la division Club elle ne doit pas dépasser 2cm. Les éperons sont interdits pour les épreuves Moustiques et Poussins.

2. Cravache

La cravache est interdite sur le terrain, sauf pour les épreuves Moustiques et Poussins. Elle doit alors être attachée à la selle. Elle est autorisée sur le terrain de détente pour toutes les catégories ainsi qu'à la visite vétérinaire sur autorisation de l'officiel de compétition.

Une utilisation excessive de la cravache doit être signalée et sanctionnée par les arbitres.

Sanction : de la pénalité 3, 2 ou 1 à la faute technique, en passant par l'avertissement, la mise à pied, l'expulsion, le carton jaune ou rouge.

3. Protections

Le port de protections, genouillères, protège-tibias, protège-dos... est autorisé. L'arbitre peut demander au joueur de changer une protection jugée dangereuse ou inadaptée.

Les arbitres peuvent décider d'interdire à un joueur l'utilisation de protections ou d'équipements jugés inadaptés ou dangereux pour lui-même, les autres joueurs et/ou les poneys/chevaux.

4. Ecouteurs et liaisons radios

Les écouteurs ainsi que l'utilisation d'un dispositif radio sont interdits sur le paddock et sur le terrain.

C – Capitaine

Le capitaine est désigné par son équipe. Il doit être identifié par un brassard.

Dans les épreuves Moustique, Poussin et Benjamin, l'entraîneur peut faire office de capitaine. Pendant les rencontres, seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux arbitres pendant les temps morts ou à la demande de ces derniers.

D - Joueurs remplaçants

Les remplacements ne sont pas limités. Ils peuvent s'effectuer librement à l'occasion de tout arrêt de jeu. Il ne peut jamais y avoir plus de 4 joueurs de la même équipe sur le terrain.

Procédure : Les remplaçants doivent se tenir dans la zone de sécurité du côté correspondant à leur camp. Le remplaçant entre sur l'aire de jeu du côté de son camp.

Sanction : Faute technique entraînant une P3

E - Blessures et saignements

Un joueur qui saigne doit quitter l'aire de jeu et ne pourra reprendre sa place qu'une fois soigné. A la suite d'une blessure ou d'une chute, les arbitres peuvent demander l'avis des services médicaux présents. Ils peuvent autoriser ou refuser au joueur de reprendre le match.

F - Commotion cérébrale et perte de connaissance

La commotion cérébrale est un traumatisme de la tête ou du cou qui altère le fonctionnement du cerveau de façon immédiate et transitoire, 9 fois sur 10 sans perte de connaissance. Tout sportif victime d'une commotion cérébrale doit consulter son médecin avant toute reprise d'activité, qui doit être progressive et graduelle.

Lors d'une rencontre, et avec l'avis des services médicaux présents, un joueur victime d'une commotion cérébrale avec ou sans perte de connaissance n'est pas autorisé à reprendre la rencontre. Pour toute suspicion de commotion cérébrale ou à l'occasion de toute chute grave, les arbitres présents - en plus du corps médical et des secouristes qui prennent en charge le cavalier - ont un rôle préventif, notamment en collaborant avec les secours et en pouvant informer le concurrent et son entourage des risques liés aux commotions cérébrales.

Art 3.3 - Les entraîneurs

A - Généralités

Il est autorisé 1 ou 2 entraîneurs par équipe maximum. Les entraîneurs doivent être titulaires d'une licence de l'année en cours de validité.

B - Comportement

Seuls les entraîneurs sont autorisés à se déplacer dans la zone de sécurité, dans leur camp. Ils sont également les seuls autorisés à s'adresser aux joueurs pendant les temps de jeux les temps morts et la mi-temps. L'utilisation de téléphone portable ou tout objet ne garantissant pas l'attention exclusive du ou des entraîneur(s) sur le déroulement du jeu est interdite.

Pour les épreuves des divisions Pro, sur une journée, un entraîneur n'est pas autorisé à tenir le poste d'entraîneur pour 2 équipes participantes à la même épreuve, sauf si ces équipes appartiennent au même club (étant entendu que ce dernier n'est pas autorisé à tenir le poste d'entraîneur pour 2 équipes lors d'une même rencontre).

Pour les épreuves des divisions Pro, un entraîneur ou un joueur, inscrit ou ayant été inscrit sur la feuille de match d'une équipe, ne peut en aucun cas tenir ce ou ces rôle(s) pour une autre équipe participant à la même épreuve.

Art 3.4 - Les soigneurs

A - Généralités

Il est autorisé 3 soigneurs à pied par équipe maximum le long de la zone de sécurité lors d'une rencontre. Lors des mi-temps, il est autorisé 8 soigneurs sur le terrain par équipe maximum dans une tenue uniforme. Les soigneurs doivent être titulaires d'une licence de l'année en cours de validité.

B - Comportement

Les soigneurs doivent rester dans leur camp le long de la zone de sécurité pendant les temps de jeu, sauf soins à apporter à un joueur ou à un poney/cheval.

Ils doivent se tenir en retrait du ou des entraîneurs et ne doivent pas s'adresser aux joueurs de manière à prendre la place du ou des entraîneurs. L'utilisation de téléphone portable ou tout objet ne garantissant pas l'attention exclusive des soigneurs sur le déroulement du jeu est interdite.

Sanction : faute technique pouvant aller jusqu'à l'exclusion.

C - Tenues

Les soigneurs à cheval doivent être en tenue d'équitation (pantalon d'équitation, bottes ou chaps, casque).

Pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine, l'étape finale des Coupes de France et les phases finales des divisions Club et Amateur, les soigneurs doivent se présenter dans une tenue uniforme.

IV - PONEYS / CHEVAUX

Art 4.1 – Conditions d'engagement et de participation

- ◆ Toutes les épreuves sont ouvertes à tout poney/cheval inscrit sur la liste FFE et remplissant les conditions de participation.
- ◆ Le nombre de poneys/chevaux engagés par une équipe sur la feuille de match est au maximum de 6 et au minimum de 4. Dans les épreuves des divisions Pro, Amateur et Club ainsi que pour les Coupes de France, 7 chevaux peuvent être inscrits sur la feuille de match et présents sur le terrain si l'un d'entre eux est dans sa première saison de Horse Ball (la saison de horse-ball débute le 1er septembre et se termine le 31 août).
- ◆ Les poneys/chevaux inscrits et validés présents sur la feuille de match sont considérés comme ayant joué/participé, qu'ils soient ou non rentrés effectivement sur le terrain.
- ◆ Dans le cas d'un match par triangulaire, seuls les poneys/chevaux inscrits sur la feuille de match de la première rencontre peuvent prendre part à la deuxième.
- ◆ Une rencontre ne peut débuter qu'avec un minimum de 4 poneys/chevaux présents sur l'aire de jeu pour une équipe. Lors d'une rencontre, le match est interrompu si une équipe ne peut pas avoir 3 poneys/chevaux minimum présents sur l'aire de jeu. Dans ce

cas, l'équipe est déclarée forfait conformément aux dispositions du document « ORGANISATION DES COMPETITIONS » disponible sur ffe.com.

- ◆ Au sein des épreuves des divisions Amateur et Club, un poney/cheval peut être engagé au maximum sur deux feuilles de match par jour quelle que soit la durée des périodes. Dans le cas de la participation d'un équidé à une épreuve de la division Pro, le nombre de participation quotidienne est limité à une.
- ◆ Dans les épreuves Moustiques, Poussins, les poneys peuvent être engagés au maximum sur deux feuilles de match par jour quelle que soit la durée des périodes.
- ◆ Les équidés d'Origines Non Constatées peuvent concourir dans toutes les épreuves.
- ◆ Les équidés borgnes, à qui il manque un œil, détruit ou devenu incapable de voir, et n'ayant jamais été inscrits et validés présents sur une feuille de match avant le 1er septembre 2016, ne sont pas autorisés.

DIVISIONS	EPREUVES CHAMPIONNATS	AGES	TAILLES
PRO	PRO ELITE	6 ans min.	E / F
	PRO ELITE FEMININE		
	PRO		
	PRO FEMININE		
AMATEUR	AM. ELITE	5 ans min.	E / F
	AM. ELITE FEMININE		
	AMATEUR		
	COUPE DE FRANCE		
	COUPE DE FRANCE FEMININE		
CLUB	CLUB	4 ans min.	D / E / F
	CLUB ESPOIRS		
	CLUB ESPOIRS FEMININE		C / D
	CLUB PONEY CADETS		B / C
	CLUB PONEY MINIMES		A
	CLUB PONEY BENJAMINS		
	CLUB A POUSSINS		
	CLUB A MOUSTIQUES		
CLUB ou AMATEUR	PREPARATOIRE AMATEUR	4 ans min.	D / E / F
	PREPARATOIRE CLUB		
	PREPARATOIRE CLUB PONEY		C / D
	PREPARATOIRE CLUB A		A

Art 4.2 - Remplacements

A - Remplacements

Les remplacements sont libres. Les joueurs peuvent échanger leurs poneys/chevaux entre eux au cours du match.

B - Poneys/Chevaux de remplacement

Sauf cas de force majeure (blessure, changement de matériel...) les chevaux tenus en main, sauf lors des mi-temps, sont interdits. Tous les chevaux, y compris les chevaux de remplacement évoluant sur les zones de sécurité lors des rencontres, doivent avoir un cavalier (joueurs et/ou soigneurs).

Art 4.3 - Equipement des poneys/chevaux

Sont concernés tous les poneys/chevaux participant à un match.

A - Harnachement

1. Embouchure

Tout type d'embouchure est autorisé, sauf le mors à aiguille.

L'utilisation d'un harnachement sans mors est autorisée.

L'arbitre peut néanmoins refuser toute embouchure pouvant occasionner des blessures.

2. Martingale fixe

La martingale fixe, rigide ou élastique, est obligatoire sauf pour les épreuves Moustiques et Poussins.

Elle doit être fixée sur une musserolle type française.

Elle doit présenter toutes les conditions nécessaires de sécurité, d'ajustage et de propreté.

Les arbitres peuvent refuser toute martingale pouvant occasionner des problèmes de sécurité.

3. Selle

Tout type de selle est autorisé à condition qu'elle ne dispose pas de fourches, cornes, troussequin et/ou pommeau saillant ou proéminent (type selles western, amazone, camarguaise...).

4. Sangle de ramassage

Elle est obligatoire.

Elle doit passer dans la main de la martingale ou autre système d'attache.

Elle doit présenter toutes les conditions nécessaires de sécurité, d'ajustage et de propreté.

5. Filet

L'usage d'ocillères est interdit.

Les éventuelles protections des montants de filet ne peuvent excéder 2cm d'épaisseur.

Le flot des rênes doit être noué.

6. Tapis de selle

Pour les épreuves Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite, Amateur Elite Féminine et l'étape finale des Coupes de France, les chevaux d'une même équipe doivent avoir des tapis de selle d'une couleur uniforme.

7. Bande de respect

La bande de respect est autorisée uniquement à titre préventif sur des poney/chevaux ne présentant pas de plaies aux éperons, récentes, sensibles au toucher et/ou non cicatrisées.

En aucun cas elle ne peut être utilisée à titre curatif.

Sanction : Interdiction de concourir pour l'équidé, avertissement pour le joueur

À tout moment de la compétition, un officiel de compétition peut demander un contrôle pour s'assurer de sa bonne utilisation.

Sanction : Interdiction de concourir pour l'équidé, avertissement pour le joueur.

8. Autres équipements

Les masques anti-mouches sont interdits.

B - Détérioration d'une pièce du harnachement

Le joueur dont une pièce du harnachement casse pendant le jeu peut :

- ◆ Continuer à jouer, sauf si l'arbitre estime que les conditions de sécurité sont mises en cause. Dans ce cas, l'arbitre arrête le jeu, fait sortir le joueur concerné qui peut être remplacé. Le jeu reprend par une P3 en faveur de l'équipe adverse,
- ◆ Se faire remplacer dans les conditions réglementaires, sachant qu'aucun arrêt de jeu pour détérioration du harnachement ne sera accordé.

C - Protections

Les protections, guêtres et/ou bandes, sont obligatoires sur les 4 membres, sauf pour les épreuves Moustiques et Poussins. Les cloches sont obligatoires aux 4 pieds sauf pour les épreuves Moustiques et Poussins.

D - Perte ou détérioration de protection

La perte d'une quelconque protection de membres entraîne le remplacement obligatoire du poney/cheval, lors d'un arrêt de jeu si nécessaire, à la demande de l'arbitre.

Art 4.4 - Visite vétérinaire

A - Généralités

Lors d'une visite vétérinaire la présence d'un vétérinaire est obligatoire ainsi que celle du Président du Jury et/ou d'un officiel de compétition.

Les joueurs d'une même équipe doivent arriver dans une tenue correcte et identique.

Les chevaux sont présentés en main, en filet avec une embouchure propre.

Sanction : Avertissement

B - Nombre de chevaux pour les équipes des épreuves de la division Pro et Phases finales des Coupes de France

Chaque équipe doit présenter au minimum 5 chevaux à chaque visite vétérinaire.

Dans le cas d'un cheval présent dans l'enceinte du lieu de la compétition mais étant dans l'incapacité de se rendre à la visite vétérinaire, ce dernier peut être considéré comme présenté à la suite d'un contrôle préalable du vétérinaire et de l'accord du président du jury. Pour les épreuves de la division Pro, l'accord du Délégué Technique est obligatoire. Dans ce cas, le cheval est considéré comme présenté à la visite vétérinaire mais refusé pour participer à la rencontre concernée. Par journée, un cheval ne peut être présenté que dans une seule équipe par épreuve.

C - Visite vétérinaire pour les épreuves de la division Pro et Phases finales des Coupes de France

Une visite vétérinaire quotidienne est obligatoire. Elle est réalisée par un vétérinaire sous l'autorité d'un officiel de compétition. Elle doit se dérouler au plus tard 2 heures avant le début du match. Exceptionnellement et avec accord du président du jury, la visite vétérinaire peut se dérouler la veille des rencontres. Pour les épreuves des divisions Pro, l'accord du Délégué Technique est obligatoire. Dans le cas d'une visite vétérinaire effectuée la veille d'une journée de compétition, les chevaux doivent se présenter à la visite vétérinaire au moins 2 heures après avoir effectué un match. Dans le cas d'une visite vétérinaire effectuée la veille, cette dernière doit obligatoirement concerner toutes les équipes d'une même catégorie.

Pour les épreuves des divisions Pro, les équipes d'une même épreuve doivent se présenter devant le même vétérinaire.

D - Visite vétérinaire pour les épreuves des divisions Amateur et Club et phases préliminaires et qualificatives des Coupes de France

Une visite vétérinaire quotidienne n'est pas obligatoire, il n'y a pas de visite systématique. Le jury est compétent pour demander à tout cavalier de se rendre à une visite vétérinaire avec son poney/cheval et son livret d'identification.

A titre individuel, un formulaire de convocation sera remis au cavalier. Le jury peut aussi demander à l'ensemble d'une catégorie de présenter tous les chevaux à la visite vétérinaire, dans ce cas tous les joueurs seront informés des horaires de convocation via le programme de compétition publié par l'organisateur.

E – Déroulement de la visite vétérinaire

Les joueurs doivent se présenter avec obligatoirement le livret d'identification du poney/cheval ou à défaut et exceptionnellement une copie exacte de celui-ci, papier ou numérique.

Sanction : Interdiction de concourir pour l'équidé

Dans le cas de la présentation d'une copie du livret d'identification, en l'absence de vérification du protocole de vaccination à jour et obligatoirement au nom de l'équidé, le poney/cheval sera déclaré en défaut de vaccination.

Seuls les joueurs sont autorisés à présenter les chevaux de l'équipe pour laquelle ils sont engagés.

Sanction : refusé à la présentation

L'accès à la zone de contrôle et au secrétariat de la visite vétérinaire n'est autorisé qu'au seul joueur qui présente son poney/cheval, sauf autorisation de l'officiel de compétition en charge de la visite vétérinaire.

Les joueurs sont les seuls à pouvoir s'adresser au vétérinaire et à l'officiel de compétition.

Après vérification de l'identité du poney/cheval, de ses vaccinations et après contrôle de l'état général, le cavalier fait effectuer un aller-retour au trot à son poney/cheval. S'il y a un doute sur l'aptitude du poney/cheval à concourir sans risque, le jury peut lui faire faire immédiatement un 2^{ème} passage. Dès la fin du 2^{ème} passage, le vétérinaire du concours peut, avec l'accord de l'officiel de compétition, procéder à un examen clinique afin de juger de l'état à concourir du poney/cheval et d'en tirer les conséquences : maintien dans l'épreuve ou élimination. La décision est prise par l'officiel de compétition sur avis vétérinaire, elle est sans appel.

Le Délégué Technique, le Président du Jury et/ou l'officiel de compétition se réservent le droit d'interdire l'accès à la visite vétérinaire à tout poney/cheval ne remplissant pas les conditions minimums de présentation.

Pour chaque journée, à l'issue de la visite vétérinaire, les fiches de participations et de visites vétérinaires sont rendues officielles et définitives.

La visite vétérinaire est close à l'issue du passage du dernier poney/cheval et ne peut être rouverte qu'avec l'accord exceptionnel du Président du jury et de l'organisateur.

Art 4.5 – Boiterie, saignement, brutalité et mauvais traitements

A - Généralité

Un équidé qui boite ou qui saigne doit immédiatement sortir de l'aire de jeu.

Il ne pourra rejouer qu'avec l'autorisation du Président de jury ou de l'officiel de compétition présent et sur avis vétérinaire si besoin.

B - Saignement

Un équidé qui saigne doit avoir, sans délai, les soins appropriés pour arrêter l'écoulement.

Il est strictement interdit d'appliquer sur la plaie des produits autres que vétérinaires ou parapharmaceutiques.

Sanction : interdiction de concourir pour l'équidé et mise à pied pour le joueur.

L'équidé ne pourra revenir sur le terrain que si le saignement est arrêté de manière durable et uniquement avec l'accord d'un officiel de compétition.

C – Brutalité et mauvais traitements

1. Pendant le jeu

Il est interdit de frapper un poney / cheval avec le ballon, le flot des rênes, une étrivière ou la main.

Sanction : P3 à P1 avec ou sans carton

2. Sur le lieu de compétition

Il est interdit de brutaliser et/ou d'affliger des mauvais traitements à un poney / cheval sur tout le lieu de la compétition et durant toute la durée de la compétition que ça soit :

- ◆ par privation : nourriture, eau, douche par forte chaleur, pas de couverture par temps froid, etc ...
- ◆ par des coups quel que soit le moyen utilisé : main, pied ou toute autre partie du corps ou encore avec n'importe quel objet de nature à porter atteinte, même partiellement, à l'intégrité physique de l'équidé,
- ◆ par l'application ou l'injection de substances non appropriées à des soins et pouvant porter atteinte à l'intégrité physique de l'équidé ou pouvant modifier son comportement dans le but de le rendre apte à la compétition ou pouvant améliorer ou altérer ses performances.

Sanction : Avertissement, mise à pied et/ou procédure disciplinaire.

Art 4.6 – Aptitude et maîtrise des poneys/chevaux

A - Généralité

Dans toutes les situations de jeu, les joueurs doivent être maîtres de la vitesse et de la trajectoire de leurs équidés. Les joueurs, entraîneurs et/ou engageurs doivent être garants du bon dressage et de l'aptitude de leurs poneys/chevaux à la pratique de ce sport.

Le comportement dangereux d'un équidé est caractérisé par l'absence de contrôle et/ou par la manifestation d'un comportement pouvant mettre en danger les différents acteurs d'une rencontre, et notamment :

- ◆ un poney/cheval qui franchit les délimitations du terrain ;
- ◆ un poney/cheval qui doit prendre appui sur les structures du terrain pour être contrôlé ;
- ◆ un poney/cheval qui se cabre et tombe ;
- ◆ un poney/cheval qui se fige ou se traverse malgré les actions de son cavalier alors que le jeu se déroule ;
- ◆ un poney/cheval qui mord un autre poney/cheval et/ou un cavalier ;
- ◆ un poney/cheval qui donne un ou des coup(s) de sabot à un autre poney/cheval et/ou un cavalier.

Sanction : Expulsion temporaire jusqu'à la fin de la période en cours ou Carton blanc immédiat.

Etant entendu que dans le cas de prolongations chaque période de 3 minutes est considéré comme une période.

B – Sanctions

Les cartons blancs et/ou signalements doivent être spécifiés sur la feuille de match et/ou communiqué à la FFE.

1. Carton blanc

À tout moment, les arbitres peuvent infliger des sanctions à un équidé s'ils estiment que les conditions de sécurité ne sont pas garanties (dont art 4.6-A). Ils peuvent infliger une expulsion temporaire de l'aire de jeu jusqu'à la fin de la période en cours ou un carton blanc.

Il ne peut pas y avoir 2 expulsions temporaires dans un même match pour un même équidé qui se verra alors attribuer un carton blanc.

Sur une saison, 2 cartons blancs pour un même poney/cheval entraînent la suspension de ce dernier pour toutes épreuves de horse ball, pour une durée de 40 jours incluant le jour auquel le 2ème carton blanc a été infligé.

Un 3ème carton blanc (sur la même saison), entraîne la suspension du poney/cheval pour toutes épreuves de horse ball jusqu'à la fin de la saison en cours.

Les cartons blancs doivent être spécifiés sur la feuille de match afin d'être enregistrés par le SIF lors de la saisie des résultats. La liste des cartons blancs est disponible sur www.ffe.com. Les joueurs/joueuses et entraîneurs doivent connaître, respecter et se soumettre aux conséquences des différentes sanctions. Dans le cas du non-respect des sanctions, les joueurs/joueuses, entraîneurs et/ou équipes, pourront être interrogés ou convoqués par la FFE. Cette dernière peut décider de la disqualification de l'équipe, d'une sanction individuelle ou collective, ou encore d'engager une procédure disciplinaire.

2. Signalement

À tout moment, un équidé peut faire l'objet d'un signalement. Le signalement peut être effectué par le président du jury, le délégué technique, et/ou les membres de la DTN. Il revient aux responsables régionaux d'en assurer le suivi pour les épreuves des divisions Club et Amateur et au délégué technique pour les épreuves des divisions Pro.

Un signalement entraîne la surveillance des comportements de l'équidé lors des rencontres. Il doit être signifié au cavalier et/ou au responsable de l'équipe et notifié sur la feuille de match au regard du nom de l'équidé.

V – ORGANISATION DU JEU

Art 5.1 - Feuille de match

C'est le document officiel de la rencontre. Elle spécifie :

- ◆ couleurs et n° de maillots, noms, prénoms, n° de licences des joueurs, du ou des entraîneurs ainsi que l'identification du capitaine,
- ◆ noms, n° sire et n° de dossards des chevaux ainsi que les informations concernant la visite vétérinaire éventuelle,
- ◆ noms, prénoms et n° de licences des arbitres,
- ◆ décompte des buts, des temps morts d'équipes, sanctions et éventuellement indication de prolongations.

Elle doit être signée à la fin du match par les capitaines. A défaut, la feuille de match est validée automatiquement 30 minutes après la fin du match. Elle doit être conservée par l'organisateur jusqu'à la fin de la saison.

Art 5.2 - Temps de jeu

A - Durée du match

1. Durée du jeu

Le jeu se déroule en deux périodes de 10 minutes chacune.

2. Mi-temps

Une mi-temps de 3 minutes sépare les deux périodes.

Sauf autorisation des arbitres, les équipes, poneys/chevaux, joueurs et entraîneurs, doivent rester sur le terrain pendant la mi-temps.

Les équipes changent de camps à la mi-temps.

3. Rencontres multiples

Si les équipes doivent jouer 2 matches dans la même journée ou 3 jours de rencontres successives, le Président de jury peut réduire la durée des périodes.

4. Prolongations

En cas de résultat nul dans un match éliminatoire, ou à la fin du temps réglementaire pour les épreuves supérieures à Club Espoirs, les équipes sont départagées lors de prolongations du temps de jeu.

Il y a également des prolongations pour départager les équipes sur chaque mi-temps lors de rencontres du type « triangulaire » avec un classement par points pour les épreuves supérieures à Club Espoirs

Procédure :

Une mi-temps de 2 minutes est accordée dès la fin du temps réglementaire.

L'arbitre remet la balle entre-deux (Article 6.7 / C).

L'équipe qui marque la première gagne le match.

Si aucun but n'est validé dans les 3 minutes, une autre période commence de la même manière après une mi-temps de 2 minutes et ce jusqu'à ce qu'un but soit validé. Les équipes changent de camps avant la 1^{ère} période des prolongations, ainsi qu'à chaque mi-temps de la prolongation.

B - Fin du temps de jeu.

1. Fin de jeu

La fin du temps de jeu est signalée par le chronométrateur par une sonnerie.

A ce signal, le jeu s'arrête immédiatement.

L'entrée et la sortie du terrain se font sous l'autorité des arbitres.

2. Tir avant la sonnerie

Un but est validé si le ballon a quitté les mains du joueur avant le déclenchement de la sonnerie.

C - Chronométrage

- ◆ chronométrer les périodes de 10 minutes,
- ◆ signaler la fin de chaque période par une sonnerie,
- ◆ chronométrer les 3 minutes de la mi-temps et en signaler la fin par une sonnerie,
- ◆ chronométrer les 30 secondes des temps morts et en signaler la fin par une sonnerie,
- ◆ Pour les épreuves supérieures à Club Espoirs, arrêter le chronomètre dans les 30 secondes qui précèdent la fin du temps réglementaire d'une rencontre, à chaque coup de sifflet des arbitres (temps morts, entre-deux, validation d'un but, P1, P2 et P3). Cette disposition n'est pas valable lors des prolongations ou lors de rencontres du type « triangulaire »,
- ◆ reprendre le chronomètre au coup de sifflet de l'arbitre, ou pour les P1 et P2 à tir direct, au lâcher du ballon,
- ◆ chronométrer les éventuelles prolongations.
- ◆ l'arbitre peut demander à ajouter du temps lorsque le chronométrateur n'a pas arrêté le chronomètre à temps

D - Temps morts

Le temps mort est demandé par les arbitres, un joueur ou un entraîneur et provoque l'arrêt du chronomètre.

1. Temps mort équipes

Chaque équipe dispose d'un temps mort de 30 secondes par mi-temps. Les temps morts sont demandés par un joueur de champ ou par un entraîneur et accordés par les arbitres. Les temps morts non utilisés en 1^e mi-temps ne peuvent pas être reportés sur la seconde mi-temps. Une équipe qui demande un second temps mort au cours d'une mi-temps est pénalisée d'une P3. Il n'existe pas de temps mort d'équipes pendant les prolongations.

2. Temps mort arbitre

Dès qu'il l'estime nécessaire, l'arbitre de terrain peut demander un temps mort arbitre.

E - Usage de l'eau

En cas de grosse chaleur, les arbitres peuvent décider avant la rencontre, en concertation avec le superviseur, de faire « usage de l'eau », ils peuvent :

- allonger la durée de la mi-temps de 3 à 5 minutes.

et/ou

- siffler une pause au milieu de chaque mi-temps de la rencontre d'une durée d'une minute. Lors de ce temps mort les entraîneurs sont autorisés à communiquer avec les joueurs.

F - Arrêts de jeu

Il y a arrêt de jeu, avec ou sans arrêt du chronomètre, lorsque le jeu s'arrête au signal des arbitres.

1. Arrêts de jeu avec arrêt du chronomètre

Ils sont sifflés par les arbitres.

C'est à leur signal qu'on arrête le chronomètre :

- ◆ temps morts demandés par les équipes,
- ◆ temps morts demandés par les arbitres,
- ◆ entre-deux, pénalité 1, pénalité 2,
- ◆ pénalité 3 et validation d'un but dans les 30 secondes qui précèdent la fin du temps réglementaire d'une rencontre des épreuves supérieures à Club Espoirs. Cette disposition n'est pas valable lors des prolongations ou lors de rencontres du type « triangulaire »,
- ◆ balle sortie ou difficilement récupérable, accident, cas de force majeure,

Le jeu reprend au signal des arbitres.

2. Arrêts de jeu sans arrêt du chronomètre

Le jeu s'arrête automatiquement ou au signal des arbitres, notamment en cas de :

- ◆ marquage d'un but,
- ◆ pénalité 3,
- ◆ sortie de balle sur les grands côtés.

Le jeu reprend au signal des arbitres.

G - Interruption temporaire du match

Il y a interruption temporaire du match quand les arbitres décident d'interrompre provisoirement le match pour cas de force majeure, météo, problème de terrain, accident...

A la reprise du jeu :

- ◆ si une pénalité a été sifflée et non jouée avant l'interruption, le jeu repart sur cette pénalité.
- ◆ si un but a été marqué juste avant l'interruption, la remise en jeu se joue normalement.
- ◆ dans les autres cas, le ballon est rendu à l'équipe qui le détenait au moment de l'interruption. Elle reprend alors le jeu par une pénalité 3.

Art 5.3 - Score

A - Validation d'un but

Un but est validé si le ballon franchit entièrement le cercle du but, après que les règles du jeu ont été respectées.

B - But contre son camp

Si un joueur marque contre son camp, le but est validé pour le capitaine de l'équipe adverse. La règle des 3 passes n'est pas applicable dans ce cas. Le jeu repart par une touche en faveur de l'équipe qui a encaissé le but.

C - Interruption définitive du match

1. Interruption pour cas de force majeure

Si les arbitres décident d'interrompre définitivement un match, le score au moment de l'interruption est validé si plus de 15 minutes ont été jouées, ou 75% du temps pour les matches raccourcis. Dans le cas contraire, le match sera rejoué.

2. Interruption sur décision d'une équipe ou impossibilité de poursuivre la rencontre

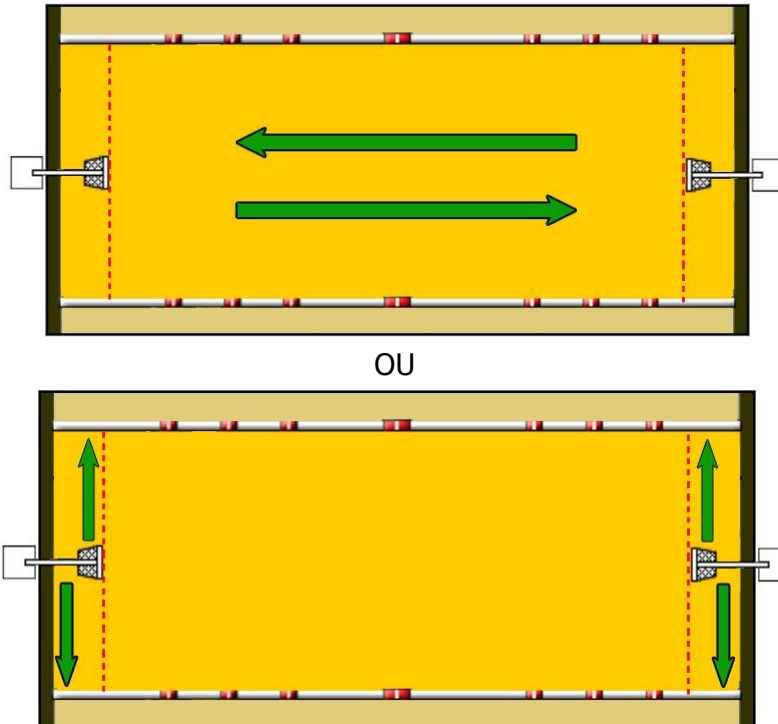
Si le match est interrompu sur décision d'une équipe, celle-ci est déclarée « forfait » quel que soit le temps de jeu écoulé.

Si une équipe ne remplit plus les conditions de participation, le match est interrompu et l'équipe est déclarée « forfait ».

VI – REGLES DU JEU

Art 6.1 – Le sens du jeu

Le sens du jeu est parallèle aux grands côtés de but à but et parallèle aux petits côtés derrière les buts. Celui-ci permet de définir les priorités de ramassage et de déterminer les fautes offensives ou défensives. Le sens du jeu est défini par le porteur de balle qu'il soit à l'arrêt ou en mouvement.



Art 6.2 - Tirage au sort

L'arbitre en charge du tirage au sort l'effectue avant le match pour déterminer : le camp de chaque équipe et l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi en première période. Le tirage au sort est effectué entre les deux capitaines.

Chaque équipe doit présenter à l'arbitre avant le match un ballon réglementaire. L'arbitre détermine le ballon qui sera utilisé pendant le match. Si une équipe ne fournit pas de ballon réglementaire ou défectueux, les 2 engagements sont accordés à l'équipe adverse. Aussi, l'arbitre doit effectuer un tirage au sort pour savoir quelle équipe aura le choix du camp.

Celui qui gagne le tirage au sort choisit soit le coup d'envoi en première période, soit son camp. S'il opte pour le coup d'envoi, le capitaine adverse choisit son camp et bénéficiera du coup d'envoi en deuxième période. S'il choisit son camp, l'équipe adverse doit effectuer le coup d'envoi en première période.

Le camp d'une équipe est la moitié de terrain dans laquelle se trouve le but qu'elle défend. En pénétrant sur le terrain, chaque équipe doit évoluer dans son camp.

Art 6.3 - Fair Play et protocole d'entrée et de sortie du terrain

Les équipes se tiennent sous les ordres des arbitres pour entrer sur le terrain de jeu.

Avant le début et à la fin de chaque match, les joueurs des deux équipes doivent serrer la main des joueurs adverses.

A la fin du match, les 2 capitaines doivent venir serrer la main aux arbitres. Ces derniers doivent se regrouper autour de la chaise d'arbitre.

Avec l'accord de l'organisateur, du président du jury et du Délégué Technique le protocole d'entrée sur le terrain peut être supprimé.

Un joueur porteur de balle ayant une pénalité sifflée contre son équipe, doit libérer le ballon immédiatement. En aucun cas le joueur ne doit retenir, résister ou retarder la prise de balle par un adversaire. Il ne doit en aucun cas s'éloigner volontairement des adversaires avec le ballon ou le jeter au sol.

Sanction : carton jaune avec ou sans aggravation de la faute.

Art 6.4 - Coup d'envoi

Le coup d'envoi, ou engagement, est la mise en jeu du ballon au début de chaque période.

A - Qui joue le coup d'envoi ?

L'équipe qui bénéficie du coup d'envoi après le tirage au sort le joue en première période. L'autre équipe en bénéficie en deuxième période.

B - Déroulement

Au début de chaque période, les arbitres placent le ballon dans l'axe des buts, sur la ligne des 10m du camp de l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi. Au coup de sifflet de l'arbitre, l'équipe qui engage va ramasser le ballon au galop.

C - Placement des équipes

L'équipe qui attaque est placée dans son camp. Seuls les joueurs situés entre leur but et la ligne des 10m peuvent tenter le ramassage.

Sanction : P3

L'équipe qui défend est placée dans son camp. Les joueurs doivent être dans le sens du jeu. Ils peuvent être à l'arrêt ou en mouvement jusqu'au coup d'envoi.

Sanction : P3

À l'issue de chaque période, les équipes changent de camp.

D - Ramassage du coup d'envoi

Le ramassage du coup d'envoi doit se faire au galop sans rupture d'allure. L'action de ramassage se termine lorsque le cavalier est revenu en selle ou en équilibre au-dessus de la selle. Le ramassage du coup d'envoi doit être effectué au galop.

Pour les épreuves Moustiques et Poussins, le ramassage du coup d'envoi peut s'effectuer au trot.

Sanction : P3

Chaque joueur habilité à ramasser peut tenter le ramassage une fois.

Si aucun de ces joueurs ne réussit le ramassage :

Sanction : P3

Les joueurs de l'équipe qui engage peuvent franchir la ligne du milieu dès le coup de sifflet de l'arbitre.

E - Défense du coup d'envoi

Il ne peut y avoir action de défense que lorsque le ballon a été ramassé et :

- ◆ qu'il a franchi la ligne du milieu
- ◆ ou que le ballon est retombé au sol
- ◆ ou que le ballon est ramené en sens inverse.

Sanction : P3

Art 6.5 - Règles de la passe

A - Définition de la passe

Il y a passe lorsque le ballon quitte. N'importe quelle partie du corps d'un joueur et qu'il est récupéré par un de ses coéquipiers sans avoir touché le sol. Tout toucher de ballon entre deux joueurs d'une même équipe est considéré comme une passe, sauf la transmission de la main à la main. La passe peut se faire dans toutes les directions.

B - Règle des 3 passes, 3 joueurs

Pour qu'un but puisse être validé, l'équipe qui tire doit avoir effectué consécutivement au minimum 3 passes entre au moins 3 joueurs différents. Le décompte des passes commence dès le premier toucher du ballon par n'importe quelle partie du corps d'un joueur. Un toucher de balle, sans récupération du ballon, par l'équipe adverse ne suspend pas le décompte des passes.

C - Règle des 10 secondes

Le ballon ne peut être conservé plus de 10 secondes par un même joueur.

Sanction : P3.

Si l'attaquant conserve le ballon après un arrachage, le décompte des 10 secondes repart à zéro.

Art 6.6 - Le ramassage du ballon

Le ramassage du ballon se fait en restant à cheval, par la droite ou par la gauche, à n'importe quelle allure mais en aucun cas cheval arrêté.

Sanction : P3

A - Obligations du ramasseur

Le joueur qui ramasse le ballon le fait rapidement. Il est interdit au ramasseur de modifier sa trajectoire, de faire demi-tour sur la balle et/ou de ralentir en changeant d'allure au cours du ramassage, sauf s'il est seul ou s'il ne gêne pas ou n'entrave pas l'action des autres joueurs.

Sanction : P3 à P2.

Une fois le ballon ramassé, le joueur doit revenir en selle rapidement ou transmettre le ballon sans délai.

Sanction : P3.

B - Protection du ramasseur

1. Zone de ramassage

La zone autour de la balle à terre, dite zone de ramassage, doit être dégagée par les joueurs ne participant pas au ramassage. Aucun joueur ne peut être à l'arrêt à côté ou en avant du ballon dans la zone de ramassage.

Sanction : P3

Le joueur qui ne réussit pas à ramasser le ballon doit sortir rapidement de la zone de ramassage.

Sanction : P3

2. Regroupement autour du ballon

Dans le cas d'un regroupement autour du ballon, tous les joueurs doivent conserver leur allure et leur direction.

Sanction : P3.

3. Protection du ramasseur

On ne peut intervenir sur le ballon en possession du ramasseur que lorsqu'il est remis en selle ou fait à nouveau action de jeu.

Sanction : P3.

Il est interdit de gêner, de marquer ou de percuter un joueur en position de ramassage ou qui s'apprête à le faire.

Sanction : P2 à P1.

Il est interdit de marquer le poney/cheval du joueur en position de ramassage ou qui s'apprête à ramasser.

Sanction : P3 à P2

C - Priorités de ramassage

1^{ère} priorité dans le sens du jeu :

Elle appartient au joueur le plus proche du ballon ou le plus rapide, qui peut le ramasser le premier sans gêner les autres joueurs.

2^{ème} priorité, à égale distance du ballon :

Elle appartient au joueur le plus proche du sens du jeu.

Sanction : P3.

3^{ème} priorité, à égale distance, face à face :

Elle appartient au joueur dont l'équipe est la dernière à avoir touché le ballon.

Sanction : P2.

Art 6.7 - La touche et l'entre-deux

A - Généralité

Les joueurs qui entrent dans l'alignement ne peuvent plus en sortir, sauf sur demande de l'arbitre.

Sanction : P3

Les joueurs peuvent avancer ou reculer dans leur alignement, sans perturber en aucune manière le positionnement de leurs adversaires et sans dépasser la ligne des 7m pour la touche, limitée à 5m pour les minimes, et des 5m pour l'entre-deux.

Sanction : P3

Pour les épreuves Moustiques, Poussins et Benjamins, la remise en jeu après un but se joue sous la forme d'une P3 sous le but de l'équipe ayant encaissé le but.

B - La touche

La touche est la remise en jeu après un but. Elle se joue au centre du terrain.

Elle est lancée par un joueur de l'équipe qui a encaissé le but.

Aux ordres de l'arbitre, le lanceur doit venir immédiatement se placer pour effectuer le lancer.

Sanction : P3

Le lancer de touche n'est pas compté comme une passe.

1. Avant le coup de sifflet

Le lanceur

Le lanceur se place à l'arrêt, au bord du boudin de façon à pouvoir lancer le ballon dans l'axe de la ligne du milieu.

Le ballon doit se trouver au niveau de la marque, manchons de couleur, matérialisant la ligne du milieu du terrain.

L'alignement

L'alignement est composé d'un ou deux joueurs de chaque équipe. Ils se placent parallèlement de part et d'autre de la ligne du milieu, dans leur camp, en laissant entre eux le passage d'un cheval, délimitant ainsi le couloir de touche. Ils doivent être face au lanceur.

En aucun cas ils ne peuvent être à l'extérieur du couloir de touche.

Sanction : P3

Les joueurs de champ

Les joueurs de champ doivent être dans leurs camps respectifs pour faire action de jeu et au moins à 5 m de la ligne médiane.

Sanction : P3

Ils peuvent se placer dans n'importe quel sens.

Mise en place de la touche

Les arbitres font effectuer la remise en jeu dès que le lanceur et au moins un joueur de son équipe sont en place, quelle que soit la position des défenseurs.

2. Après le coup de sifflet

Le lanceur

Le lanceur doit être, à l'arrêt, au bord du boudin.

Sanction : P3

Le ballon doit se trouver au niveau de la marque matérialisant la ligne du milieu de terrain.

Sanction : P3

Le lanceur doit lancer le ballon dans les 3 secondes.

Sanction : P3

Le ballon ne doit toucher aucun élément de la toiture ou de la charpente.

Sanction : P3

Le lancer doit atteindre au moins le premier rang des joueurs de touche, et au moins la hauteur de leurs étrières.

Sanction : P3

Le ballon ne doit pas dépasser le dernier rang des joueurs de la touche sans être touché par un joueur

Sanction : P3

Le lancer doit être à l'intérieur du couloir de touche.

Si le lancer profite ostensiblement à l'équipe du lanceur, la touche est rejouée par l'équipe adverse sauf si le coéquipier du lanceur crée un décalage manifeste avec son vis-à-vis. Si le lancer profite à nouveau à l'équipe du lanceur, sans décalage manifeste de l'un de ses coéquipiers, un arbitre de zone remet en entre-deux depuis la ligne du milieu de terrain du côté opposé à l'arbitre central.

Sanction : P3

Un lancer qui n'est pas droit mais qui profite à l'adversaire est valable.

Les joueurs de l'alignement

Les joueurs ne doivent pas franchir la ligne du milieu avant que la balle ne soit touchée par les joueurs de l'alignement, sauf s'ils ne gênent en aucune façon leurs adversaires.

Sanction : P3

Dans le cas d'une balle boxée, les joueurs de l'alignement du camp adverse peuvent tenter de la récupérer avant qu'elle ne touche le sol. Ils doivent le faire en tenant compte des règles de sécurité et de marquage.

Sanction : P2 à P1

Les joueurs du premier rang n'ont pas le droit de pivoter à plus de 45° par rapport à la ligne du milieu pour s'emparer de la balle sauf si le joueur qui la boxe ou qui est en sa possession crée un décalage manifeste avec son adversaire et qu'il ne gêne pas les joueurs du second rang. Cette règle s'applique également pour les joueurs du second rang, qui lors d'une remise en jeu, passent devant le premier rang.

Sanction : P3

Les joueurs du second rang ne doivent pas percuter les joueurs du premier rang.

Sanction : P3 ou P2

Les joueurs du second rang ont le droit de faire demi-tour. Cette règle s'applique également pour les joueurs du premier rang, qui lors d'une remise en jeu, passent derrière le second rang.

Les joueurs de l'alignement ne doivent pas toucher le lanceur.

Sanction : P2 à P1

Une fois le ballon pris ou boxé, tous les joueurs de la touche doivent faire l'effort de se remettre rapidement dans le sens du jeu.

Sanction : P3

Les joueurs de champ

Au moment du lancer, les joueurs de champ doivent être dans leurs camps respectifs pour pouvoir faire action de jeu et ne peuvent intervenir sur la balle qu'après qu'elle ait été touchée.

Sanction : P3

En aucun cas, les joueurs de champ ne doivent percuter les joueurs de l'alignement.

Sanction : P2 et/ou carton jaune

En cas de percussion entre un joueur de champ et un joueur de l'alignement qui ne serait pas remis rapidement dans le sens du jeu, la pénalité sera au bénéfice du joueur de l'alignement.

Sanction : P2

3. Ballon à terre après un lancer de touche valable

Si le ballon tombe dans le couloir de touche, la priorité de ramassage revient aux joueurs du couloir de touche, dans tous les cas en première intention et dans le respect des règles du ramassage.

Sanction : P3

- ◆ Si le ballon, une fois touché par les joueurs de touche, tombe devant le premier rang, tous les joueurs de l'alignement peuvent le ramasser. Si aucun joueur ne le ramasse l'arbitre siffle un entre-deux.
- ◆ Si le ballon, tombe entre le premier et le second rang, seuls les joueurs de l'alignement du second rang peuvent le ramasser. Si aucun joueur ne le ramasse l'arbitre siffle un entre-deux.
- ◆ Si le ballon, une fois touché par les joueurs de touche, tombe après le second rang, seuls les joueurs de l'alignement du second rang peuvent faire demi-tour pour le ramasser. Si aucun joueur ne le ramasse l'arbitre siffle un entre-deux.

Dans tous les cas, le lanceur et les joueurs de champs ne peuvent pas faire action de ramassage.

Sanction : P3

Si le ballon est dévié d'un côté ou de l'autre de l'alignement, la priorité de ramassage revient aux joueurs du camp dans lequel le ballon est dévié et s'est arrêté.

Un joueur auprès duquel tombe le ballon et qui n'est manifestement pas en mesure de pouvoir le ramasser doit immédiatement libérer l'espace.

Sanction : P3

La priorité se perd s'il n'y a pas rapidement tentative de ramassage. Toutefois, l'équipe qui bénéficie de la priorité peut se mettre dans le sens de l'attaque pour procéder au ramassage à condition que l'action se fasse dans la continuité de la touche sans marquer d'arrêt.

Après la première tentative, réussie ou non, ou si le ballon tombe au sol après une passe faite en première intention, le ramassage est libre et les règles de priorité s'appliquent.

C – L'entre-deux

1. Pendant le temps réglementaire

L'entre-deux se joue à la marque du milieu du côté opposé à l'arbitre central par un arbitre de zone.

2. Pour les prolongations

L'entre-deux se joue à la marque du milieu du côté opposé à l'arbitre central par un arbitre de zone.

3. Déroulement

L'arbitre trace une ligne au sol à 5m du boudin latéral.

Les joueurs se placent au-delà de la ligne des 5m, à l'arrêt, face à l'arbitre. Avant le lancer du ballon par l'arbitre, il est interdit de marcher sur la ligne ou de la dépasser

Le lancer de l'arbitre est libre, tendu ou lobé.

Si l'arbitre estime qu'il a avantagé un joueur, il doit refaire son lancer.

Si aucun joueur ne touche la balle, l'arbitre refait son lancer.

Si la balle est prise simultanément par les joueurs et qu'ils ne se départagent pas à l'arrachage, l'arbitre refait son lancer.

Art 6.8 - Sortie de balle

Il y a sortie de balle dès que le ballon se trouve, au sol, en dehors de l'aire de jeu.

Sanction : P3 contre l'équipe du joueur ou de l'équidé qui a touché le ballon en dernier.

Un ballon porté par un joueur est sorti dès que le cheval de ce joueur pose au moins un pied en dehors de l'aire de jeu, c'est à dire à l'extérieur des boudins.

Sanction : P3

Un ballon difficilement récupérable, qui nécessite un temps mort arbitre, est considéré comme sorti.

Sanction : P3 contre l'équipe du joueur ou de l'équidé qui a touché le ballon en dernier.

Art 6.9- Sortie de l'aire de jeu

A - Sortie involontaire

Un joueur non porteur du ballon qui sort de l'aire de jeu dans l'élan doit le faire en toute sécurité.

Sanction : P3 à P1.

Il peut revenir dans le jeu dans le même mouvement, à condition que cela ne crée aucun problème de sécurité en respectant les règles de marquage et de contact. Pour pouvoir participer à l'action en cours ou l'influencer, son retour sur l'aire de jeu ne peut se faire qu'en arrière du porteur de balle.

Sanction : P3 à P1.

B - Sortie volontaire

Un joueur qui sort de l'aire de jeu volontairement, marquant de ce fait un temps d'arrêt dans la zone de sécurité, ne peut revenir dans le jeu qu'à la faveur d'un arrêt de jeu.

Sanction : P3

Un joueur qui sort de l'aire de jeu pour un problème médical ne pourra revenir sur celle-ci qu'avec l'accord du médecin et l'autorisation du Président de jury ou d'un officiel de compétition.

Art 6.10 - Sortie du terrain

Un poney/cheval qui sort volontairement ou non du terrain, n'est pas autorisé à y revenir et ce jusqu'à la fin du match.

Sanction : Carton blanc

Un joueur qui sort volontairement du terrain ne sera pas autorisé à y revenir.

Art 6.11 - Joueur à terre

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

Sanction : P3

En cas de chute où aucune faute n'a été commise mais où les arbitres ont arrêté le jeu par sécurité, celui-ci repartira par une P3 à l'avantage de l'autre équipe.

Un joueur qui chute dans l'aire de jeu et se remet immédiatement à cheval peut reprendre le jeu.

Un joueur qui chute en dehors de l'aire de jeu ou la quitte pour se remettre à cheval doit attendre un arrêt de jeu pour reprendre le jeu.

Art 6.12 - Moyens d'attaque et de défense

A - Généralité

Un attaquant est un joueur appartenant à l'équipe qui est en possession du ballon ou qui est en position de le ramasser.

Un défenseur est un joueur appartenant à l'équipe qui n'est pas en possession du ballon ou qui n'est pas en position de le ramasser.

Dans le cas d'un ballon dans les airs n'ayant pas touché le sol, les attaquants restent les joueurs qui étaient les derniers en possession du ballon.

Divers moyens peuvent être utilisés par les joueurs pour tenter de s'emparer de la balle ou pour essayer de la garder pour peu que ces moyens soient dans le respect des règles de marquage, de sécurité et de fair-play.

L'arbitre a la liberté de sanctionner toute action qui lui paraît dangereuse ou déloyale.

Il est interdit pour tous les joueurs :

- ◆ de faire obstruction en se plaçant en travers de la trajectoire d'un autre joueur,
Sanction : P3 à P1
- ◆ d'intimider un adversaire pour l'obliger à changer sa trajectoire de crainte d'une collision,
Sanction : P3 à P1
- ◆ de changer subitement sa direction sans tenir compte des règles de sécurité et de marquage,
Sanction : P3 à P1
- ◆ d'agacer ou de menacer un joueur adverse,
Sanction : P3 et carton jaune
- ◆ de frapper un joueur adverse,
Sanction : P3 et carton jaune ou rouge
- ◆ de retenir un joueur ou un poney/cheval, quel que soit le moyen
Sanction : P3 à P2 et/ou carton jaune
- ◆ de se mettre debout sur la selle,
Sanction : P3

B – Les attaquants

Divers moyens peuvent être utilisés par les attaquants pour conserver la balle et pour aller marquer un but.

Outre les règles de sécurité, il est interdit pour le porteur de balle :

- ◆ de faire tourner la balle en vue d'intimider un adversaire ou pour l'empêcher de la lui prendre,
Sanction : P3
- ◆ d'inverser subitement le sens du jeu par son déplacement sans que les défenseurs aient la possibilité de se repositionner pour faire action de défense,
Sanction : P3 à P1
- ◆ pour les épreuves supérieures à Benjamins, si le porteur de balle situé dans les 15 derniers mètres du camp adverse, effectue une passe à un coéquipier à contre-sens où placé perpendiculairement à lui, le ballon devra impérativement être porté par l'équipe du porteur de balle au-delà de la zone des 15m du camp adverse avant qu'un but puisse être validé.
Sanction : P3
- ◆ de reculer dans une défense pour s'en extraire sans tenir compte des règles de sécurité et de marquage,
Sanction : P3

Il est interdit à l'équipe qui attaque de refuser le jeu dans le but de gagner du temps.

Le refus de jeu est caractérisé par la volonté des attaquants de ne pas se porter de manière consécutive au contact des défenseurs.

Sanction : P3

Le passage en force par un attaquant porteur de balle est interdit. Le passage en force est notamment caractérisé par :

- ◆ un attaquant porteur de balle qui refuse l'action de défense en écartant du bras le défenseur (raffut),
- ◆ un attaquant porteur de balle qui pénètre dans la défense pour se rapprocher du but adverse ou qui est en prise avec un défenseur sans respecter les règles de contact et de marquage ;
- ◆ un attaquant porteur de balle qui se porte au contact des défenseurs avec la tête, l'épaule ou le coude en avant ;
- ◆ un attaquant porteur de balle qui, bloqué, pousse volontairement le ou les défenseurs avec son cheval pour se rapprocher du but adverse.

Sanction : P3 à P1 et/ou carton jaune

Lorsqu'une faute est commise par un défenseur, les arbitres peuvent décider de laisser l'avantage aux attaquants. Si la faute commise nécessite l'attribution d'une P2 ou d'une P1, les arbitres reviendront systématiquement à la faute, sauf en cas de but marqué. Si la faute commise nécessite l'attribution d'une P3, les arbitres peuvent décider de ne pas revenir à la faute sauf en cas de perte de balle avant la fin de l'avantage.

Durée de l'avantage :

- ◆ Si la faute est commise alors que l'attaquant se dirige vers le but, l'avantage peut être laissé jusqu'à ce que l'équipe attaquante ressorte en direction de son camp,
- ◆ Si la faute est commise alors que l'attaquant se dirige vers son propre but, l'avantage peut être laissé jusqu'à ce qu'il se soit dégagé du ou des défenseurs faisant action sur lui. Il n'y a pas d'avantage dans ce cas de figure si la faute commise nécessite l'attribution d'une P2 ou d'une P1,
- ◆ Si une faute est commise alors que le ballon est au sol ou sur le point de tomber au sol, l'arbitre peut laisser l'avantage si l'équipe bénéficiaire de l'avantage est prioritaire au ramassage.
Il n'y a pas d'avantage dans ce cas de figure si la faute commise nécessite l'attribution d'une P2 ou d'une P1.

C – Les défenseurs

Divers moyens peuvent être utilisés par les défenseurs pour ralentir la marche d'un attaquant, le dévier de sa trajectoire, s'emparer du ballon ou le suivre de près.

Dans tous les cas, les défenseurs doivent se trouver dans le sens du jeu avec un angle n'excédant pas 45°.

Sanction : P3 à P1 avec ou sans carton

L'action de défense ne peut se faire que si le défenseur est dans le même sens que l'attaquant.

Sanction : P2 à P1 et/ou carton jaune ou rouge

Outre les règles de sécurité, il est interdit pour les défenseurs :

- ◆ d'effectuer une action de défense en reculant sauf si l'attaquant recule pour se dégager du marquage dans le respect des règles de sécurité et de marquage ou si un défenseur recule dans l'objectif de se replacer sans que cela ne puisse avoir un impact sur le déplacement des autres joueurs,
Sanction : P3
- ◆ de percuter un attaquant avec la tête, le coude et/ou le poing,
Sanction : P2 à P1 et/ou carton jaune
- ◆ de mettre son bras en obstruction au niveau du buste, du cou et/ou du visage du porteur de balle,
Sanction : P2 à P1
- ◆ de ceinturer un adversaire,
Sanction : P3 à P1 et carton jaune

- ◆ de pousser un attaquant autre qu'épaule contre épaule,
Sanction : P3
- ◆ d'empêcher le tir par tous moyens autres que celui de vouloir s'emparer de la balle
Sanction : P1 et/ou carton jaune

Pour les catégories Moustiques et Poussins, il est interdit de défendre en se tenant arrêté entre la ligne des 10m et le but si l'attaque arrive en mouvement et à condition que l'arrêt ne soit pas du fait des attaquants.

Sanction : P3

Pour les catégories Benjamins, il est interdit de défendre en se tenant arrêté entre la ligne des 12m et le but si l'attaque arrive en mouvement et à condition que l'arrêt ne soit pas du fait des attaquants.

Sanction : P3

D - Le marquage

Le marquage est l'action de porter volontairement son poney/cheval au contact d'un autre poney/cheval.

Le marquage peut être effectué par un ou plusieurs défenseurs.

Le marquage volontaire sur un joueur non porteur de balle est strictement interdit.

Un joueur peut en suivre un autre dans tous ses déplacements tant qu'il ne se porte pas au marquage de ce dernier.

Sanction : P3

E - Contact entre les poneys/chevaux

Tous les contacts entre les poneys/chevaux, qu'ils soient partenaires ou adversaires, doivent se faire uniquement à la hauteur des épaules et doivent être maîtrisés.

Sanction : P3 à P1

Le marquage ne peut s'effectuer que dans le sens de déplacement de l'adversaire.

Sanction : P3 à P1

L'angle du marquage ne peut en aucun cas dépasser 45°.

Sanction : P3 à P1 et/ou carton jaune ou rouge

F - La prise de balle

Un défenseur peut tenter de s'emparer du ballon dans les mains de l'attaquant. Il doit alors respecter toutes les règles du marquage. La prise de balle ne peut être tentée qu'avec une main.

Sanction : P3

Le défenseur doit revenir en selle après avoir tenté, sans succès, de s'emparer du ballon.

Sanction : P3

Il peut répéter sa tentative autant de fois que nécessaire. Deux défenseurs ne peuvent tenter de s'emparer simultanément du ballon.

Sanction : P3

G - L'arrachage

L'arrachage est la lutte qui s'établit entre deux joueurs adverses lorsqu'ils ont tous deux la main sur la balle suite à une prise de balle du défenseur, une touche, un entre-deux...

1. Règles de l'arrachage

Lors de l'arrachage, les joueurs ne peuvent tenir le ballon que d'une seule main.

Sanction : P3

Les joueurs ne peuvent pas changer de main sur le ballon au cours de l'arrachage.

Sanction : P3

Les joueurs ne peuvent pas se tenir ou s'appuyer au cheval ou au harnachement.

Sanction : P3

Aucun joueur extérieur à l'arrachage ne doit intervenir dans l'action.

Sanction : P3

Si l'une des poignées du ballon se casse avant la fin d'un arrachage, l'arbitre siffle un entre-deux.

2. Fin de l'arrachage

Si l'attaquant conserve le ballon suite à l'arrachage :

- ◆ le décompte de passes de son équipe se poursuit,
- ◆ le décompte des 10 secondes repart à zéro.

Si le défenseur récupère le ballon suite à l'arrachage, le jeu se poursuit.

Si les joueurs ne peuvent se départager, l'arbitre arrête l'action et remet la balle en jeu par une P3 en faveur de l'équipe du défenseur.

Si la prise de balle par les deux joueurs a été simultanée après une remise en jeu, est considéré comme attaquant celui dont l'équipe a lancé le ballon.

Art 6.13 - Faute offensive et faute défensive

A - Principe

C'est le positionnement du défenseur, au moment du contact ou de l'action qui précède immédiatement le contact, ainsi que la possibilité donnée aux joueurs de réagir pour éviter le contact qui détermine s'il y a faute offensive ou défensive.

Les arbitres peuvent siffler une pénalité s'ils jugent qu'un attaquant ou un défenseur imprime une trajectoire dangereuse.

Sanction : P3 à P1

B - La faute offensive

Il y a faute offensive dès qu'un attaquant met en péril la sécurité d'un défenseur qui, placé dans le sens du jeu, respecte les règles du jeu. Un attaquant, porteur ou non du ballon, doit faire l'effort d'éviter le défenseur en restant maître de sa vitesse et de sa direction.

Sanction : P3 à P1

Pour se défaire d'un marquage, l'attaquant en possession du ballon doit respecter les règles de sécurité et du marquage entre poneys/chevaux et s'assurer, sur ses changements de direction, du respect de ces mêmes règles.

Sanction : P3 à P1

C - La faute défensive

Il y a faute défensive dès :

- ◆ qu'un défenseur n'est pas dans le sens du jeu au moment du contact ou dans l'action qui précède le contact,

Sanction : P2 à P1

- ◆ qu'un défenseur coupe, même en étant placé dans le sens du jeu, la trajectoire de l'attaquant en ne lui permettant pas de pouvoir modifier sa trajectoire pour éviter le contact,

Sanction : P2 à P1

- ◆ qu'un défenseur s'arrête ou recule devant un attaquant en mouvement en ne lui permettant pas de pouvoir éviter le contact, en l'obligeant à s'arrêter ou à modifier sa trajectoire,

Sanction : P2 à P1

Art 6.14 - Faute technique

La faute technique est un comportement antisportif d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un soigneur tel que :

- ◆ s'adresser à un Officiel par le geste ou la parole de façon incorrecte,
- ◆ user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser,
- ◆ gêner le bon déroulement de la rencontre en empêchant la remise en jeu rapide du ballon,
- ◆ changer de numéro sans en avertir l'arbitre,
- ◆ avoir plus de 4 joueurs d'une même équipe sur le terrain,

- ◆ consommer de l'alcool et/ou du tabac sur le terrain

Les fautes techniques peuvent être sanctionnées avant le match, pendant la détente, pendant les mi-temps du match ou des prolongations.

Les fautes techniques peuvent être infligées par le Président de jury ou l'un des arbitres du match.

Selon sa gravité, la faute technique peut être sanctionnée d'une P3, P2, P1 voire d'un carton ou d'une expulsion.

VII - PENALITES

Art 7.1 - Généralités

Les pénalités, plus ou moins sévères, permettent à l'arbitre de sanctionner une équipe pour jeu irrégulier.

On appelle :

- ◆ Camp offensif : l'équipe qui a commis la faute,
- ◆ Camp offensé : l'équipe qui a subi la faute et bénéficie de la pénalité.

Pour toutes les pénalités, c'est les antérieurs des chevaux qui déterminent l'alignement des joueurs pour les offensés et les postérieurs pour les offensifs, sur les différentes lignes de pénalités.

Art 7.2 - Pénalité 1 / P1

A - Que sanctionne la P1 ?

Elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles.

Elle sanctionne également la faute du défenseur sur l'attaquant qui se prépare à tirer au but.

B - Procédure

Lorsqu'il siffle une P1, l'arbitre demande un temps mort. Le chronomètre repart dès que le ballon quitte les mains du joueur.

La règle des dix secondes s'applique dès le coup de sifflet.

Une ligne peut être tracée au sol par les arbitres.

Les P1 sifflées à la sonnerie de fin du temps de jeu sont jouées.

1. Camp offensé

- ◆ Un joueur de l'équipe ayant subi la faute se place à l'arrêt sur la ligne des 5m, dans l'axe des buts (3m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 4m pour les épreuves Benjamins et Minimes).
son poney/cheval ne peut être tenu que par un coéquipier,
- ◆ les autres joueurs du camp offensé se tiennent derrière le tireur,
- ◆ le tireur effectue un tir direct, poney/cheval arrêté au moment du lâcher du ballon. Lorsque que le poney cheval est placé sur la ligne des 5m, aucun déplacement n'est toléré (3 m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 4 m pour les épreuves Benjamins et Minimes) avant le lâcher du ballon.

Sanction : P3

2. Camp offensif

Les joueurs du camp offensif se placent derrière leur but, tous ensemble le long du grand côté et à l'arrêt du côté de l'arbitre de zone.

Ils ne peuvent tenter aucune action de défense ou d'intimidation. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'au lâcher du ballon.

Sanction : P1 rejouée et/ou carton jaune.

C – Ballon récupéré après un tir raté

Si le tir est raté et que le ballon est récupéré avant de tomber au sol, le jeu repart selon la règle des trois passes, quelle que soit l'équipe qui récupère la balle.

D – Ballon au sol après un tir raté

En cas de tir raté, la priorité de ramassage appartient toujours à l'équipe du camp offensif.

Sanction : P3

Art 7.3 - Pénalité 2 / P2

Sur la P2 le joueur peut se placer où il souhaite sur la ligne des 15m.

Pour les épreuves Moustiques et Poussins, une P2 peut être requalifiée en P3 à la demande du capitaine/entraîneur. Pour le retour en P3, le chronomètre redémarre au coup de sifflet de l'arbitre.

A - Que sanctionne la P2 ?

Elle sanctionne les fautes préjudiciables au déroulement et à la sécurité du jeu : non-respect du droit au ramassage, obstruction, intimidation...

B - Procédure

Lorsqu'il siffle une P2, l'arbitre siffle un temps mort.

Il y a deux façons de jouer la P2.

L'arbitre demande au capitaine ou à l'entraîneur de choisir entre :

- ◆ Tir direct au but, poney/cheval arrêté à 10m. 6m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 8m pour les épreuves Benjamins et Minimes
- ◆ Jouer le ballon à 15m selon les règles. 10m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 12m pour les épreuves Benjamins et Minimes.

Le capitaine indique rapidement sa décision à l'arbitre.

Elle ne peut alors plus être changée.

L'arbitre officialise cette décision en se plaçant sur la ligne de pénalité choisie.

Les P2 sifflées à la sonnerie de fin du temps de jeu sont jouées en tir direct sans défense.

C - Tir direct

1. Camp offensif

Le choix du tireur est libre, il se place à l'arrêt sur la ligne des 10m (6m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 8m pour les épreuves Benjamins et Minimes), dans l'axe des buts.

Une ligne peut être tracée au sol par les arbitres.

Il effectue un tir direct, poney/cheval arrêté au moment du lâcher du ballon. Lorsque que le poney cheval est placé sur la ligne des 10m, aucun déplacement est toléré (6m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 8m pour les épreuves Benjamins et Minimes) avant le lâcher du ballon.

Sanction : P3

Son poney/cheval ne peut être tenu que par un coéquipier.

Les autres joueurs du camp offensif se placent dans le sens du jeu derrière le tireur. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'au lâcher du ballon.

Sanction : P3

Le chronomètre repart dès que le ballon quitte les mains du tireur.

La règle des dix secondes s'applique dès le coup de sifflet.

2. Camp offensif

Les joueurs du camp offensif se placent dans le sens du jeu devant et à 5m minimum du porteur du ballon. Toute défense est interdite sur le tireur.

Sanction : P1 et/ou carton jaune.

En cas de tir raté :

- Si le ballon tombe au sol, il est libre et toutes les règles du ramassage et du sens du jeu s'appliquent.
- Si le ballon rebondit sur le but et est récupéré par l'une ou l'autre équipe, le jeu repart avec le décompte des trois passes.

D - P2 jouée selon les règles

1. Camp offensif

Le porteur de balle se place sur la ligne des 15m. 10m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 12m pour les épreuves Benjamins et Minimes), dans l'axe des buts, dans le sens de jeu et face au but du camp offensif.

Les autres joueurs doivent se placer dans le sens de jeu où ils veulent. Ils peuvent faire action de jeu dès le coup de sifflet de l'arbitre.

Le chronomètre repart au coup de sifflet.

2. Camp offensif

Les joueurs du camp offensif se placent devant et à 5m minimum du porteur du ballon. Ils doivent être dans le sens du jeu, à l'arrêt.

Ils peuvent faire action de défense dès le coup de sifflet de l'arbitre.

Tout déplacement des défenseurs au coup de sifflet de l'arbitre est considéré comme un acte de défense.

En cas de faute directe sur l'action de jeu :

Sanction : P1 et/ou carton jaune.

Art 7.4 - Pénalité 3 / P3

A - Que sanctionne la P3 ?

Elle sanctionne toutes les infractions simples, ne mettant pas en cause la sécurité.

B - Procédures

Lorsque l'arbitre siffle une P3, le chronomètre ne s'arrête pas.

1. Camp offensif

- ◆ le porteur du ballon se place où il le souhaite sur la ligne du milieu.
- ◆ ses coéquipiers se placent où ils veulent.

2. Camp offensif

- ◆ les joueurs du camp offensif se placent à 5m minimum devant le porteur de ballon. Ils doivent être dans le sens du jeu, à l'arrêt ou en mouvement,
- ◆ ils peuvent faire acte de défense dès le coup de sifflet de l'arbitre.

Art 7.5 - Pénalité partagée

Lorsque les arbitres constatent une faute commise mais que les circonstances ne permettent pas de déterminer l'équipe qui en est à l'origine ou que la faute a été commise par un ou plusieurs joueurs des 2 équipes, les arbitres peuvent décider d'infliger une faute partagée.

Dans ce cas, les arbitres sifflent un entre deux, celui-ci doit se jouer à la marque du milieu du côté opposé à l'arbitre central par un arbitre de zone, conformément à l'article 6.7 / C.

Art 7.6 - Sanctions individuelles/cartons

A - Généralités

Les sanctions individuelles peuvent aussi s'appliquer aux fautes techniques, plus au moins sévères et permettent à l'arbitre de sanctionner un joueur ou un entraîneur pour son comportement répréhensible.

Elles ne sont pas susceptibles d'appel. Les sanctions concernent les individus et non les poneys/chevaux.

Un joueur suspendu n'est pas autorisé à présenter un poney/cheval à la visite vétérinaire et à être présent sur l'aire de jeu.

Les cartons ne peuvent se purger qu'au sein de l'équipe et l'épreuve dans laquelle le joueur ou l'entraîneur a été sanctionné. Pour les épreuves des divisions Amateur et Club, les cartons jaunes obtenus lors des phases régionales ne sont pas conservés pour les phases finales et les épreuves Amateur Elite et Amateur Elite Féminine. Les éventuelles suspensions et cartons rouges obtenus lors des phases régionales sont conservées pour les phases finales et les épreuves Amateur Elite et Amateur Elite Féminine. À tout moment, le soigneur et l'entraîneur peuvent être également sanctionnés par les arbitres (Avertissement et Mise à Pied) et expulsés des aires d'évolutions de la compétition.

Les cartons jaunes et/ou rouges aux joueurs et entraîneurs, doivent être spécifiés sur la feuille de match afin d'être enregistrés lors de la saisie des résultats et/ou communiqué à la FFE afin d'être enregistrés par le SIF. Les avertissements et mises à pied doivent être notifiés et enregistrés par les officiels de compétition habilités selon les dispositions du Règlement Général des compétitions de la FFE.

La liste des sanctions est disponible sur www.ffe.com. Les joueurs/joueuses et entraîneurs doivent connaître, respecter et se soumettre aux conséquences des différentes sanctions. Dans le cas du non-respect des sanctions, les joueurs/joueuses, entraîneurs et/ou équipes, pourront être interrogés ou convoqués par la FFE. Cette dernière pourra décider de la disqualification de l'équipe, d'une sanction individuelle ou collective, ou encore d'engager une procédure disciplinaire.

B - Carton jaune

Le carton jaune sanctionne l'incorrection, le jeu dangereux, l'acte d'anti-jeu.

Deux cartons jaunes à un même joueur ou à un même entraîneur au cours du même match entraînent :

- ◆ l'expulsion immédiate du joueur et/ou de l'entraîneur qui doit quitter le terrain, avec possibilité de remplacement du joueur,
- ◆ la suspension automatique du joueur et/ou l'entraîneur pour le match suivant.

Pour les joueurs, un carton jaune obtenu lors d'une rencontre est valable à partir de son obtention et durant les 5 matchs suivants de l'épreuve dans laquelle le cavalier a été sanctionné, qu'il ait participé ou non aux rencontres. A la fin de cette période, le carton jaune est annulé.

Si ces 2 cartons jaunes sont obtenus sur 2 matches différents lors d'une période de validité des 2 cartons jaunes, cela entraîne la suspension pour le match suivant.

Les cartons jaunes restent attribués au joueur ou à l'entraîneur dans le cas d'un transfert en cours de saison dans une équipe évoluant dans la même épreuve.

Pour les Coupes de France, les cartons jaunes sont valables pour toute la durée de la compétition.

Pour les entraîneurs, les cartons jaunes sont valables pour toute la durée de la saison.

C - Carton rouge

Le carton rouge sanctionne un acte volontaire de brutalité, la désobéissance aux injonctions de l'arbitre, les insultes envers un arbitre, un joueur, un entraîneur ou un soigneur et l'acte d'anti-jeu manifeste.

Un carton rouge entraîne :

- ◆ l'expulsion immédiate du joueur et/ou de l'entraîneur qui doit quitter le terrain, avec possibilité de remplacement du joueur,
- ◆ la suspension automatique du joueur et/ou l'entraîneur pour les 2 matches suivants.

D - Avertissement et Mise à Pied

Les sanctions du Règlement Général des compétitions de la FFE peuvent également être appliquées.