FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1er septembre 2026

Dispositions spécifiques
Horse-ball

SOMMAIRE

Préambule

I - ORGANISATION 4
Art 1.1 - Terrain 4
A - Sol 4
B - Dimensions 4
C - Délimitations 5
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 7
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 8
C - Tenue 8
D - Qualifications 9
Art 2.4 – Commissaire au paddock 9
Art 2.5 - Arbitres et système d'arbitrage 9
A - Généralités 9
B - Autorité 10
C - Tenue 10
D - Répartition des arbitres 10
E - Qualifications 10
F - Système d'arbitrage 11
G – Matériel d'arbitrage 11

III - CONCURRENTS 11
Art 3.1 - Généralités 11
Art 3.2 - Les joueurs 12
A - Equipements obligatoires 12
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 14
A - Généralités 14
B - Comportement 14
Art 3.4 - Les soigneurs 14
A - Généralités 14
B - Comportement 14
C - Tenues 14
Art 3.4 – Conditions de participation 14
A - Généralités 14
B – Participations journalières 18
C – RJP : Répertoire des Joueurs Pro 18
D – Catégorie d'âge et surclassement 19
E – Club d'origine, transferts, transmission, ententes et changement de club 19
F – Disqualification, forfait et exclusion 20
Disqualification 20
G – Rencontre invalide 21

IV - PONEYS / CHEVAUX 21
Art 4.1 – Conditions d'engagement et de participation 21
Art 4.2 - Remplacements 22
A - Remplacements 22
B – Poneys / Chevaux de remplacement 22
Art 4.3 - Equipement des poneys/chevaux 23
A - Harnachement 23
B - Détérioration d'une pièce du harnachement 23
C – Autres équipements 24
D - Perte ou détérioration de protection 24
Art 4.5 – Boiterie, saignement, brutalité et mauvais traitements 24
A - Généralité 24
B - Saignement 24
C – Brutalité et mauvais traitements 24
Art 4.6 – Aptitude et maitrise des poneys/chevaux 24
A - Généralité 24
B – Sanctions 25

V – ORGANISATION DU JEU 25
Art 5.1 - Feuille de match 25
Art 5.2 - Temps de jeu 26
A - Durée du match 26
B - Fin du temps de jeu. 27
C - Chronométrage 27
D - Temps morts 28
E - Usage de l'eau 28
F - Arrêts de jeu 28
G - Interruption temporaire du match 28
Art 5.3 - Score 28
A - Validation d'un but 28
B - But contre son camp 29
C - Interruption définitive du match 29

VI – REGLES DU JEU 29
Art 6.1 – Le sens du jeu 29
Art 6.2 - Tirage au sort 29
Art 6.3 - Fair Play et protocole d'entrée et de sortie du terrain 30
Art 6.4 - Coup d'envoi 30
A - Qui joue le coup d'envoi ? 30
B - Déroulement 30
C - Placement des équipes 30
D - Ramassage du coup d'envoi 30
E - Défense du coup d'envoi 31
Art 6.5 - Règles de la passe 31
A - Définition de la passe 31
B - Règle des 3 passes, 3 joueurs 31
C - Règle des 10 secondes 31
Art 6.6 - Le ramassage du ballon 31
A - Obligations du ramasseur 31
B - Protection du ramasseur 31
C - Priorités de ramassage 32
Art 6.7 - La touche et l'entre-deux 32
A - Généralité 32
B - La touche 32
1. Avant le coup de sifflet 32
2. Après le coup de sifflet 33
3. Ballon à terre après un lancer de touche valable 34

C – L'entre-deux 34
Art 6.8 - Sortie de balle 35
Art 6.9- Sortie de l'aire de jeu 35
A - Sortie involontaire 35
B - Sortie volontaire 35
Art 6.10 - Sortie du terrain 35
Art 6.11 - Joueur à terre 35
Art 6.12 - Moyens d'attaque et de défense 35
A - Généralité 35
B – Les attaquants 36
C – Les défenseurs 37
D - Le marquage 37
E - Contact entre les poneys/chevaux 38
F - La prise de balle 38
G - L'arrachage 38
Art 6.13 - Faute offensive et faute défensive 38
A - Principe 38
B - La faute offensive 39
C - La faute défensive 39
Art 6.14 - Faute technique 39
VII - PENALITES 39
Art 7.1 - Généralités 39
Art 7.2 - Pénalité 1 / P1 40
A - Que sanctionne la P1 ? 40
B - Procédure 40
C – Ballon récupéré après un tir raté 40
D – Ballon au sol après un tir raté 40
Art 7.3 - Pénalité 2 / P2 40
A - Que sanctionne la P2 ? 40
B - Procédure 40
C - Tir direct 41
D - P2 jouée selon les règles 41
Art 7.4 - Pénalité 3 / P3 41
A - Que sanctionne la P3 ? 41
B - Procédures 42
Art 7.5 - Pénalité partagée 42
Art 7.6 - Sanctions individuelles/cartons 42
A – Généralités 42
B - Carton jaune 42
C - Carton rouge 43
D - Avertissement et Mise à Pied 43
VIII – EPREUVES NEO 44
Art 8.1 - Généralités 44
A – Nomenclature des épreuves 44
B – Gestion et suivi des épreuves 44
C – Calendrier et DUC 44
D – Participation aux étapes et engagements 44
E – Organisation des journées 44
Art 8.2 – Organisation / Organisateurs 45
A – Terrain 45
A – Ballon 45
B – Gestion administrative 45
C – Chasubles / Maillots 45
D – Services de secours 45
Art 8.3 – Officiels de compétition 46
A – Président de jury 46
B – Arbitres et système d'arbitrage 46
Art 8.4 – Concurrents 46
A – Conditions de participations 46
Art 8.5 – Poneys / Chevaux 46
A – Conditions de participation et d'engagement 46
Art 8.6 – Règles de jeu 47
A – Temps de jeu 47
B – Règle du jeu 47
C – Classement 47

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.

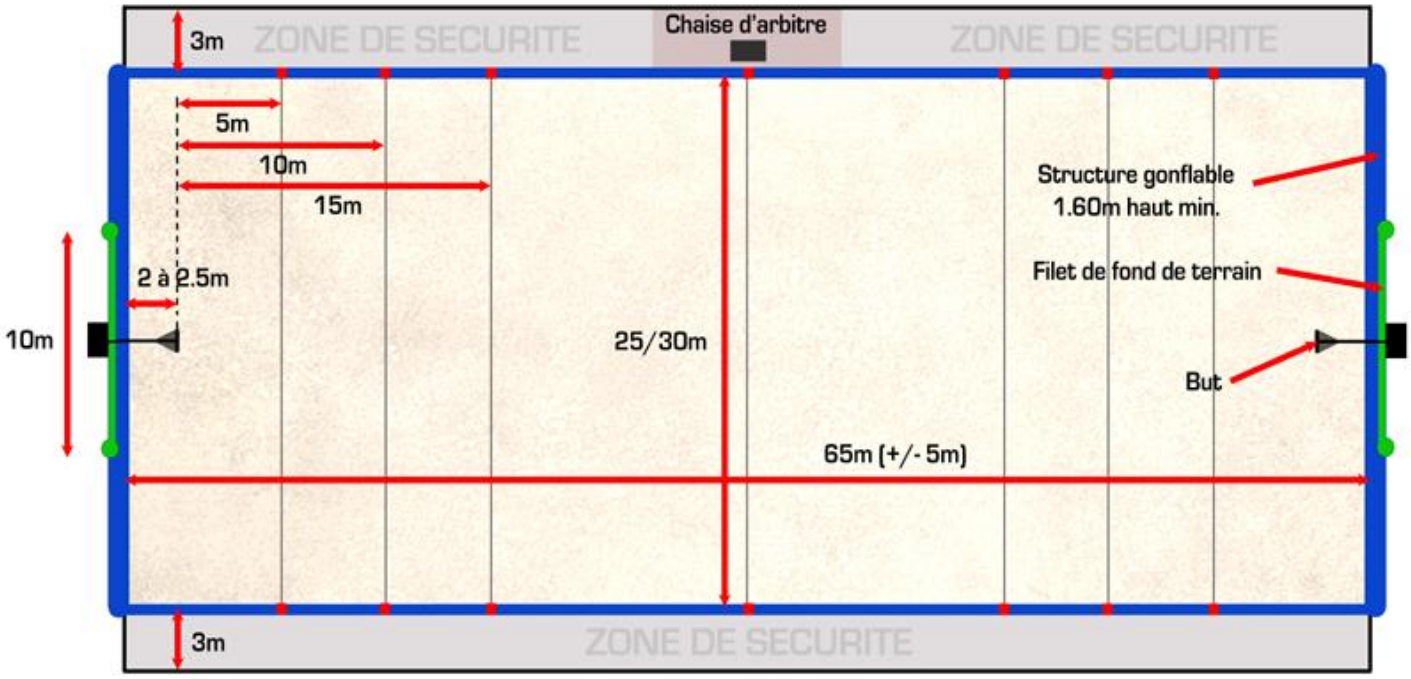
Toute personne participant à un match de Horse-Ball, joueur, entraîneur, soigneur, officiel de compétition et organisateur, doit connaître le règlement FFE et s'y soumettre sans réserve.

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 officielles et fortement recommandé pour toutes autres rencontres.

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.
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.
Les équipes doivent se présenter au plus tard 20 minutes avant le début du match sur le terrain d'échauffement et y effectuer l'intégralité de leur détente, sauf indication contraire des arbitres.
Sanction : faute technique (P3 à P1)

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 entraineurs. La sonnerie de la table de marque doit être puissante et spécifique.

La table de marque est obligatoire pour les épreuves officielles et fortement recommandé pour toutes autres rencontres. 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,
- de la bonne tenue de la table de marque,
- des éventuels engagements sur le terrain,
- de la saisie des résultats.

L'organisateur doit identifier préalablement à l'étape un chronométreur, 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 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. 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, le port du bermuda est autorisé.

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, le port du bermuda est autorisé.

D - Qualifications

En fonction du niveau des épreuves inclues 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 *Phases préliminaires & qualificatives*	National
COUPES DE FRANCE *Phases finale*	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.*

Art 2.4 – Commissaire au paddock

Il est recommandé que l'organisateur mette en place un commissaire au paddock de niveau club minimum une demi-heure avant le début des épreuves et une demi-heure après la fin de la dernière rencontre de la journée.
Pour les étapes de circuits fermé, la présence d'un commissaire au paddock est obligatoire et le niveau requis est National Elite ou plus.
Le commissaire au paddock est un officiel de compétition qui officie sous la direction du Président du jury.
Les attributions du Commissaire au paddock sont :

- Lutter contre toute forme de mauvais traitement envers les chevaux.
- Veiller à la sécurité des concurrents et des chevaux.
- Gérer les terrains d'entraînement afin d'offrir aux concurrents les meilleures conditions.
- S'assurer des informations diverses réglementaires à l'affichage.
- Contrôler la tenue et le harnachement.
- Assurer, après concertation avec le jury, l'entrée en piste des concurrents dans l'ordre du programme ou dans l'ordre modifié en fonction des dérogations accordées ou des tranches horaires.
- Demander aux concurrents, avant chaque épreuve, de déclarer leurs poneys / chevaux partants.
- Veiller au bon comportement des concurrents et au respect des règlements en vigueur.
- Surveiller les abus dans l'entraînement des poneys / chevaux.
- Pratiquer le contrôle des documents d'accompagnement des poneys / chevaux sur demande du Président du jury et/ou le délégué technique.

Art 2.5 - 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 4ème arbitre (présent sur le terrain durant toute la rencontre et clairement identifié avant le début de la rencontre) peut 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 4ème arbitre sont autorisés à prendre part aux discussions lors des temps morts et à la mi-temps.

Le président de jury et/ou le 4ème arbitre peut également alerter l'arbitre de chaise en cas de :
- Saignement d'un joueur ou d'un équidé
- Toute situation mettant en cause la sécurité des acteurs du jeu
- Acte de méconduite
- Sortie d'un joueur durant les phases de touche et entre-deux

C - Tenue

Les arbitres doivent se présenter dans une tenue correcte et conforme au sport. Les shorts et les chaussures ouvertes sont interdits, le port du bermuda est autorisé. 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, le port de la capuche est interdit.

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 d'éviter 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 *Phases préliminaires & qualificatives*	National minimum	Candidat National minimum
COUPES DE FRANCE *Phases finale*	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 *ou* 2 arbitres à pied sans chaise => système à 2 arbitres recommandé
Benjamins	2 arbitres à pied sans chaise *ou* 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, entraineurs et/ou soigneurs.
- Les joueurs, entraîneurs, soigneurs doivent se présenter sur les aires d'évolution (paddock, terrain) dans une tenue correcte et conforme au sport, le port du short est interdit, le port du bermuda est autorisé
- Les chaussures ouvertes sont interdites sur les aires d'évolutions (paddock, terrain).
- Alcool et tabac sont formellement interdits sur les aires d'évolutions (paddock, terrain).
- L'accès aux aires d'évolution (paddock, terrain,...) est interdit aux personnes ayant une mobilité réduite (béquille, attelle...) ainsi qu'aux femmes enceintes.
- Pour participer à une rencontre de horse ball, les cavaliers et les entraineurs peuvent être en possession d'une fiche médicale (formulaire disponible sur www.ffe.com). Elle peut être conservée par l'entraineur 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 et Benjamin. Elle doit alors être attachée à la selle. En catégorie Benjamin, un cavalier équipé d'une cravache n'est pas autorisé à porter des éperons.
Elle est autorisée sur le terrain de détente pour toutes les catégories.
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. Autres équipements
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.

Les joueurs porteurs de prothèse ongulaires présentant un risque de blessure pour les concurrents doivent porter des gants.

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 blessé ou qui saigne activement doit quitter l'aire de jeu et ne pourra reprendre sa place qu'une fois soigné. En fonction de la blessure ou du saignement, l'arbitre peut interrompre le jeu, dans ce cas, celui-ci reprend par une P3 en faveur de l'équipe qui était en possession du ballon. A la suite d'une blessure, d'une chute ou d'un saignement, 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 suite de la compétition. 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'entraineur 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'entraineur 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.

Art 3.4 – Conditions de participation

A - 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, entraineurs et/ou soigneurs.
- Lors des étapes de compétition le Président de Jury, le Délégué Technique, les membres de la DTN et/ou leurs préposés peuvent effectuer en toute indépendance et à tout moment, des contrôles d'identité.
- Toutes les épreuves sont ouvertes à tout cavalier français ou aux cavaliers étrangers sans restriction de nationalité et remplissant les conditions de participation.
- Une « rencontre » correspond à une opposition de 2 ou 3 équipes disputée en « match plein » (2 périodes entre 2 équipes) ou sous la forme d'une triangulaire (3 périodes entre 3 équipes, soit 2 périodes pour chacune des 3 équipes).

- Les joueurs 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.
- 4 à 6 joueurs maximum peuvent être inscrits sur une feuille de match.
- Une rencontre ne peut débuter qu'avec un minimum de 4 joueurs 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 joueurs minimum présents sur l'aire de jeu. Dans ce cas, l'équipe est déclarée « forfait ».
- Les entraîneurs et les soigneurs et plus généralement, toutes personnes présente sur un terrain de horse ball, doivent être titulaires d'une LFP en cours de validité.

<table>
<tr><th rowspan="2">TYPES & CIRCUITS</th><th rowspan="2">DIVISIONS</th><th rowspan="2">EPREUVES</th><th rowspan="2">GENRES</th><th rowspan="2">AGES</th><th rowspan="2">GALOPS</th><th colspan="3">LICENCES</th><th colspan="2" rowspan="2">INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES</th></tr>
<tr><th>Appartenance</th><th>1 à 4 matchs</th><th>5 matchs et +</th></tr>
<tr><td rowspan="8">SENIORS NATIONAL</td><td rowspan="4">PRO</td><td>PRO ELITE</td><td>Mixte</td><td rowspan="12">15ans min. dans l'année civile sur laquelle se déroule la rencontre</td><td rowspan="4">7 min.</td><td rowspan="9">Les joueurs doivent être licenciés dans le club avec lequel ils participent à l'épreuve.</td><td rowspan="9">CLUB min.</td><td rowspan="4">AMATEUR ou PRO</td><td colspan="2">A l'issue du 5ème match dans la division PRO :
. Intégration au RJP*.

. AUTORISATION DE PARTICIPATION pour 4 participations maximum aux cavaliers et cavalières de 21 ans et moins licenciés dans un autre club que celui avec lequel ils participent à l'épreuve.</td></tr>
<tr><td>PRO ELITE FEMININE</td><td>Féminin</td></tr>
<tr><td>PRO</td><td>Mixte</td></tr>
<tr><td>PRO FEMININE</td><td>Féminin</td></tr>
<tr><td rowspan="5">AMATEUR</td><td>AMATEUR ELITE</td><td>Mixte</td><td rowspan="5">4 min.</td><td rowspan="5">AMATEUR</td><td>. INTERDICTION DE PARTICIPATION aux cavaliers RJP*.
. AUTORISATION DE PARTICIPATION aux cavalières RJP*.</td><td rowspan="5">A l'issue du 5ème match dans les divisions AMATEUR et/ou PRO (hors COUPES DE FRANCE) :
. INTERDICTION DE PARTICIPATION aux épreuves de la division CLUB (SAUF pour les cavaliers et cavalières de 21 ans et moins dans les épreuves du type JEUNE - CADETS ou plus).</td></tr>
<tr><td>AMATEUR ELITE FEMININE</td><td>Féminin</td><td>. INTERDICTION DE PARTICIPATION aux cavaliers et cavalières RJP*.</td></tr>
<tr><td>AMATEUR</td><td>Mixte ou Féminin</td><td>. INTERDICTION DE PARTICIPATION aux cavaliers RJP*.
. AUTORISATION DE PARTICIPATION aux cavalières RJP* dans les épreuves MIXTES uniquement

. 1 cavalier ne peut jouer qu'avec 1 seule et même équipe (transferts interdits au sein de plusieurs équipes d'un même club).
. 1 cavalière peut jouer avec 2 équipes du même club mais de genres différents (mixte / féminin).</td></tr>
<tr><td>COUPE DE FRANCE</td><td>Mixte</td><td rowspan="2">CLUB min.</td><td>. AUTORISATION DE PARTICIPATION aux cavaliers et cavalières RJP*.</td><td>. 1 cavalier ne peut jouer qu'avec 1 seule et même équipe (transferts interdits au sein de plusieurs équipes d'un même club).
. 1 cavalière peut jouer avec 2 équipes mais de genres différents (mixte / féminin).</td></tr>
<tr><td>Féminin</td></tr>
<tr><td>SENIORS REGIONAL</td><td rowspan="3"></td><td>CLUB</td><td>Mixte ou Féminin</td><td rowspan="3">CLUB</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>CLUB ESPOIRS</td><td>Mixte</td><td rowspan="2">15/21ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12</td><td>. AUTORISATION DE SURCLASSEMENT dans les épreuves ESPOIRS et/ou ESPOIRS FEMININE à partir du 1er septembre pour les cavaliers et cavalières ayants 15ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12</td><td>. AUTORISATION DE PARTICIPATION dans leurs catégories d'âge aux cavaliers et cavalières RJP*.
. AUTORISATION DE</td></tr>
<tr><td></td><td>CLUB ESPOIRS FEMININE</td><td>Féminin</td></tr>
</table>

JEUNES REGIONAL	**CLUB**	**CLUB PONEY CADETS**	Mixte	15/16ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12				. **AUTORISATION DE SURCLASSEMENT** dans l'épreuve CADETS à partir du 1er septembre pour les cavaliers et cavalières ayants 13/14ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12	**PARTICIPATION** dans leurs catégories d'âge aux cavaliers et cavalières de 21 ans et moins, titulaires d'une LFC PRO ou AMATEUR.
		CLUB PONEY MINIMES	Mixte	13/14ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12	3 min.			. **AUTORISATION DE SURCLASSEMENT** dans l'épreuve MINIMES à partir du 1er septembre pour les cavaliers et cavalières ayant 11/12ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12	
		CLUB PONEY BENJAMINS	Mixte	11/12ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12	2 min. Galop d'or			. **AUTORISATION DE SURCLASSEMENT** dans l'épreuve BENJAMINS à partir du 1er septembre pour les cavaliers et cavalières ayant 9/10ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12	
		CLUB A POUSSINS	Mixte	9/10ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12				. **AUTORISATION DE SURCLASSEMENT** dans l'épreuve POUSSINS à partir du 1er septembre pour les cavaliers et cavalières ayant 8ans et moins entre le 01/01 de la saison et le 31/12	
		CLUB A MOUSTIQUES	Mixte	8ans max. entre le 01/01 de la saison et le 31/12	1 min. Galop d'argent				
PREPARATOIRE	**PRO**	**PREPARATOIRE PRO**	Mixte et Féminin	Selon les épreuves et catégories d'âges.		CLUB ou AMATEUR ou PRO		. **INTERDICTION DE SURCLASSEMENT**.	
	AMATEUR	**PREPARATOIRE AMATEUR**	Mixte ou Féminin						
	CLUB	**PREPARATOIRE CLUB**	Mixte ou Féminin						
		PREPARATOIRE ESPOIRS	Mixte et Féminin						
		PREPARATOIRE CADETS	Mixte						
		PREPARATOIRE MINIMES	Mixte						
		PREPARATOIRE BENJAMINS	Mixte						

B – Participations journalières

Le nombre de participation journalière des cavaliers et cavalières est indépendant de l'âge de ces derniers. L'autorisation de plusieurs participations par jour, n'enlève pas l'obligation de remplir les conditions de qualifications et de participations inhérentes aux différentes épreuves.
Pour les épreuves AMATEUR et/ou CLUB, les cavalières d'une équipe référencée comme « féminine », qui participent à une rencontre contre une équipe « mixte », sont considérée comme participantes à une épreuve « féminine ».

Participations journalières pour les cavaliers

1 rencontre division PRO du genre MIXTE	+	1 rencontre division PRO du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division PRO du genre MIXTE	+	1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division PRO du genre MIXTE	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	+	1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***

Participations journalières pour les cavalières

1 rencontre division PRO du genre FEMININ	+	1 rencontre division PRO du genre FEMININ	=	**INTERDIT**
1 rencontre division PRO du genre FEMININ	+	1 rencontre division AMATEUR du genre FEMININ	=	**INTERDIT**
1 rencontre division PRO du genre FEMININ	+	1 rencontre CLUB du genre FEMININ	=	**INTERDIT**
1 rencontre division AMATEUR du genre FEMININ	+	1 rencontre division AMATEUR du genre FEMININ	=	**INTERDIT**
1 rencontre division PRO du genre MIXTE	+	1 rencontre division PRO du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division PRO du genre MIXTE	+	1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division PRO du genre MIXTE	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	+	1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	=	**INTERDIT**
1 rencontre division AMATEUR du genre FEMININ	+	1 rencontre CLUB du genre FEMININ	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre CLUB du genre FEMININ	+	1 rencontre CLUB du genre FEMININ	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division PRO du genre FEMININ	+	1 rencontre division PRO du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division PRO du genre FEMININ	+	1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division PRO du genre FEMININ	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division AMATEUR du genre FEMININ	+	1 rencontre division AMATEUR du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre division AMATEUR du genre FEMININ	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***
1 rencontre CLUB du genre FEMININ	+	1 rencontre division CLUB du genre MIXTE	=	**AUTORISÉ***

** Sous réserve de remplir les conditions de participations et de qualifications aux différentes épreuves.*

C – RJP : Répertoire des Joueurs Pro

A l'issue de la 5ème participation d'un joueur à une rencontre de la division PRO (qu'ils soient ou non rentrés effectivement sur le terrain), ce dernier ou cette dernière est automatiquement intégrées au RJP (Répertoire des Joueurs Pro) de la saison en cours. Le RJP est accessible sur ffe.com. L'inscription d'un joueur sur le RJP est effective dès la fin de la 5ème rencontre.

D – Catégorie d'âge et surclassement

Catégorie d'âge

En fonction de son âge, un joueur ne peut participer qu'à certaines épreuves.

Pour les circuits de type « Jeunes », l'âge pris en compte est celui qu'atteint le joueur entre le 1er janvier de la saison et le 31 décembre (inclus) :

AGE ATTEINT PAR LE JOUEUR ENTRE LE 01/01 DE LA SAISON et le 31/12	CIRCUITS / ÉPREUVES
8ans et moins	MOUSTIQUES
9/10ans	POUSSINS
11/12ans	BENJAMINS
13/14ans	MININES
15/16ans	CADETS
15/21ans	ESPOIRS

Pour les circuits de type « Seniors », l'âge pris en compte est celui qu'atteint le joueur dans l'année civile sur laquelle se déroule la rencontre :

ATTEINT PAR LE JOUEUR DANS L'ANNÉE IVILE SUR LAQUELLE SE DÉROULE LA RENCONTRE	CIRCUITS / ÉPREUVES
15ans et plus	SENIORS

Surclassement

Le surclassement permet à un joueur appartenant à une épreuve de son âge de jouer dans l'épreuve immédiatement supérieure. Le surclassement peut être anticipé à partir du 1er septembre de chaque saison.
Exemple : un joueur âgé de 12 ans au 1er septembre (correspondant à la catégorie Benjamins), et qui aura 13 ans au mois de février (correspondant à la catégorie Minimes), peut être surclassé dans la catégorie Cadets dès le 1er septembre de la saison.

Les joueurs de 14 ans et moins (appartenant à la catégorie d'âge Minimes et moins), ne peuvent en aucun cas être surclassés dans des épreuves supérieures à Cadets. Le surclassement est interdit pour participer aux épreuves Espoirs et Espoirs Féminine.

E – Club d'origine, transferts, transmission, ententes et changement de club

Club d'origine

Les joueurs évoluant uniquement au sein des épreuves des divisions CLUB, n'ont pas de club d'origine.
Un joueur évoluant dans une épreuve des divisions AMATEUR et/ou PRO, doit obligatoirement être licenciés dans le club pour lequel il joue. Son club d'origine est celui dans lequel il est licencié lors de sa première participation de la saison dans une épreuve des divisions AMATEUR ou PRO.

Entente de clubs

Les ententes sont interdites.

Transmission entre deux clubs d'une saison à l'autre

La transmission d'une équipe (résultat, classement, indice, code, qualification…), d'une saison à l'autre, est interdit.

Changement de club engageur

Il n'est pas autorisé, pour une équipe de changer de club engageur ou d'établissement, sauf autorisation exceptionnelle accordée par la FFE suite à une explication et une demande écrite.

Engagement dans plusieurs équipes d'un même club

Dans les divisions AMATEUR et PRO, au sein d'une même épreuve, un joueur n'est autorisé à jouer qu'avec une seule et même équipe tout au long de la saison. Une joueuse est autorisée à jouer avec deux équipes

du même club mais de genres différents (« mixte / féminin ») en respectant les conditions de participation inhérentes aux différentes épreuves.
Les transferts de joueurs au sein de plusieurs équipes d'un même club participant à la même épreuve est interdit.

Transfert d'un joueur dans un autre club
Seuls les cavaliers ayants disputés ou plusieurs rencontres dans les divisions AMATEUR et PRO, et souhaitant évoluer avec un autre club en cours de saison dans ces mêmes divisions, sont soumis à une procédure de transfert.
Au sein des divisions AMATEUR et PRO, à compter de sa première participation de la saison, déterminant son club d'origine, un joueur est autorisé à effectuer un seul changement de club. Il n'y a pas de transfert possible après le 1er mars de chaque saison.
La demande de transfert doit être effectuée par écrit auprès de la FFE (formulaire disponible sur www.ffe.com), comprenant :
- une explication détaillée de la situation,
- un accord écrit des deux dirigeants de club pour le transfert du joueur.

Le transfert ne peut avoir lieu qu'après avis favorable de la FFE.

F – Disqualification, forfait et exclusion

Disqualification

Si un joueur ou un poney/cheval participant à une rencontre se trouve disqualifié, l'ensemble de l'équipe sera disqualifié pour la rencontre. Dans les épreuves CLUB SENIORS et AMATEUR, une équipe étant « disqualifiée » est pénalisée de :
- -5 points sur son INDICE du mois suivant ;
- La disqualification n'est pas comptabilisée comme une participation ;
- L'adversaire n'est pas comptabilisé, ni enregistré.

Dans le cas d'une équipe étant « disqualifiée » mais qui ne possède pas de CODE (car elle effectue sa première participation) cette dernière est pénalisée de :
- 0 point sur son INDICE du mois suivant (l'équipe se voient attribuée la valeur de l'INDICE INITIAL) ;
- Un CODE est créé pour l'équipe ;
- La disqualification n'est pas comptabilisée comme une participation ;
- L'adversaire n'est pas comptabilisé, ni enregistré.
- les joueurs engagés informatiquement sont considérés comme ayant participés.

Pour l'équipe adverse :
- La rencontre est comptabilisée comme une participation ;
- L'adversaire est comptabilisé ;
- Si l'équipe a remporté la rencontre par 6 buts d'écart ou plus (4 buts d'écart pour une triangulaire), le score retenu est celui de la victoire en prenant en compte le score de la rencontre ;
- Si l'équipe a remporté la rencontre par moins de 6 buts d'écart (4 buts d'écart pour une triangulaire), le score retenu est celui de la victoire par 6 buts à 0 (4 buts à 0 pour une triangulaire) ;
- Si l'équipe a perdu la rencontre, le score retenu est celui de la victoire par de 1 but à 0.

Forfait

1. Forfait pour retard

Une équipe qui ne se présente pas sur le terrain à l'heure prévue est déclarée « forfait ». Une dérogation pourra dans certains cas lui être accordée par le Président de jury et/ou le Délégué Technique si :
- elle est demandée au moins 1 heure avant l'heure officielle du match,
- et si le capitaine de l'équipe adverse, le Président de jury, le Délégué Technique et l'organisateur donnent leur accord.

Dans ce cas la rencontre peut être retardé ou reprogrammer et l'équipe n'est pas déclarée « forfait ».

2. Forfait avant, après la date de clôture des engagements ou sur le terrain

Dans les épreuves de la division Pro et les épreuves Amateur Elite et Amateur Elite Féminine : une amende du montant de l'engagement est appliquée pour tout forfait d'une équipe intervenant avant la date de clôture des engagements ou encore à partir du lundi à minuit précédant la rencontre ou l'étape de compétition, sauf cas de force majeure avec certificat médical ou vétérinaire et explication écrite à la FFE. Dans tous les cas, le club est redevable du montant de l'engagement auprès de l'organisateur. Dans les épreuves des divisions Pro, le club responsable d'une équipe effectuant un forfait doit justifier de ce dernier auprès de la FFE. Cette dernière se réserve le droit de convoquer le responsable du club. Dans le cas où le forfait ne serait pas justifié ou si la justification du est jugé antisportive ou irrecevable, la FFE peut décider d'une sanction, engager une procédure disciplinaire et/ou infliger une pénalité sportive de -2 points à l'équipe.

Dans les épreuves CLUB SENIORS et AMATEUR, une équipe étant intégré aux résultats par un organisateur comme « forfait » est pénalisée de (étant entendu que plusieurs forfaits sur une même journée n'est comptabilisé qu'une seule fois) :

- -5 points sur son INDICE du mois suivant pour 1 premier forfait ;
- -10 points sur son INDICE du mois suivant pour les forfaits suivants ;
- Le ou les forfait(s) ne sont pas comptabilisés comme des participations.
- L'adversaire n'est pas comptabilisé, ni enregistré.

L'équipe adverse doit être, si possible, reprogrammée sur une autre rencontre (match plein ou triangulaire). Si cette reprogrammation n'est pas possible, l'équipe obtient :

- la comptabilisation d'une participation contre l'adversaire prévu au programme initial ;
- la comptabilisation d'une victoire contre l'adversaire prévu au programme initial, sur le score de 1 but à 0.

3 – Forfait définitif et exclusion

Dans les épreuves de la division PRO et les épreuves AMATEUR ELITE et AMATEUR ELITE FEMININE, une équipe déclarant un forfait définitif (à compter de l'engagement annuel pour les PRO et de la qualification des équipes AMATEUR ELITE ou AMATEUR ELITE FEMININE lors de la parution du CLASSEMENT NATIONAL du mois de février) ou déclarant forfait sur plus de 2 rencontres *(hors forfait après la date de clôture ou sur le terrain pour cas de force majeure avec certificat médical ou vétérinaire et explication écrite à la FFE)* sera déclarée automatiquement et définitivement exclue de l'épreuve dans laquelle elle évolue. L'équipe n'aura plus l'autorisation de s'engager dans des épreuves de horse ball jusqu'à la fin de la saison en cours. Le club ne sera pas autorisé à engager la saison suivante une équipe dans l'épreuve correspondants à celle dans laquelle l'équipe a été exclue. Le club devra justifier de ses forfaits auprès de la FFE. Le responsable du club de l'équipe pourra être convoqué par la FFE qui, après l'avoir entendu, pourra décider d'une sanction ou d'engager une procédure disciplinaire. Tous les résultats de l'équipe concernée ne seront pas pris en compte dans le classement de l'épreuve.

G – Rencontre invalide

Dans les épreuves CLUB et AMATEUR SENIORS, une rencontre invalide est une rencontre dont le score enregistré est incohérent ou ne respecte pas les données règlementaires. Dans ce cas, l'INDICE des équipes concernées n'est pas calculé mais la rencontre est comptabilisée comme une participation. Il revient à l'organisateur ou au président du jury de demander un rectificatif auprès de la FFE par email.

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.	D /E / F
	AM. ELITE FEMININE		
	AMATEUR		
	COUPE DE FRANCE		E / F
	COUPE DE FRANCE FEMININE		
CLUB	CLUB	4 ans min.	D / E / F
	CLUB ESPOIRS		
	CLUB ESPOIRS FEMININE		
	CLUB PONEY CADETS		C / D
	CLUB PONEY MINIMES		
	CLUB PONEY BENJAMINS		B / C
	CLUB A POUSSINS		A
	CLUB A MOUSTIQUES		
CLUB ou AMATEUR	PREPARATOIRE AMATEUR	4 ans min.	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 sauf pendant la séance de tir au but.

B – Poneys / Chevaux de remplacement

Sauf cas de force majeur (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 muserolle 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'œillères (ou œillères intégrées au filet) 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 4.5 – 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. Le jeu reprend par une P3 en faveur de l'équipe qui était en possession du ballon.

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 maitrise 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, entraineurs 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

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 2 minutes ou un carton blanc. Un carton blanc entraine l'expulsion immédiate de l'équidé qui doit quitter le terrain.
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.

La durée d'expulsion non purgée en fin de période est reportée sur la période suivante ou sur l'éventuelle période de prolongation. Si à la fin de la période de prolongation la durée d'expulsion n'est pas purgée, l'équidé n'est pas autorisé à participer à la séance de tirs au but. Si à la fin de la rencontre la durée d'expulsion n'est pas purgée, le temps restant n'est pas reporté sur la rencontre suivante. Dans le cas d'une triangulaire la durée d'expulsion non purgée en fin de période n'est pas reportée sur la période suivante.
L'équidé peut reprendre le jeu avec autorisation de l'arbitre central à l'issu de la durée d'exclusion et à la faveur d'un arrêt de jeu. Le non-respect de la procédure de retour sur le terrain entraine une faute technique.
Si plusieurs équidés de la même équipe sont sanctionnés en même temps et que l'équipe n'est plus en mesure de présenter 3 joueurs sur l'aire de jeu, l'équipe concernée est disqualifiée.

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 entraineurs doivent connaître, respecter et se soumettre aux conséquences des différentes sanctions. Dans le cas du non-respect des sanctions, les joueurs/joueuses, entraineurs 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
- 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

- La feuille de match doit être renseignée au plus tard à l'entrée sur le terrain d'échauffement, 20 minutes avant le début du match, sauf en cas de mise en place d'un secrétariat sportif annoncée à l'avance par l'organisateur.

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.
Le match commence par un coup de sifflet de l'arbitre.
Les 3 coups de sifflets signifiant la fin définitive du match doivent être donnés par l'arbitre central. Après cela, aucune décision sportive n'est applicable.

2. Mi-temps

Une mi-temps de 3 minutes sépare les deux périodes.
Sauf autorisation des arbitres, les équipes, poneys/chevaux, joueurs et entraineurs, 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 Club Seniors et supérieures, 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 Club Seniors et supérieures.

Procédure :
Une mi-temps de 2 minutes est accordée dès la fin du temps réglementaire. L'arbitre remet la balle en entre-deux. L'équipe qui marque la première gagne le match.
Si aucun but n'est validé dans les 3 minutes.

La séance de tirs au but s'effectue de la manière suivante :

- Un temps de repos de 2 minutes est accordé aux joueurs à la suite de la période de prolongation
- Les équipes restent dans leur camp
- Durant le temps de repos les entraineurs peuvent s'adresser aux joueurs et les soigneurs peuvent intervenir auprès des équidés
- L'entraineur ou le capitaine des équipes désigne une liste définitive de 4 joueurs avec leur ordre de passage pour la séance de tirs au but qu'ils communiquent aux arbitres (ces derniers doivent communiquer les informations à la table de marque). Dans le cas d'une équipe qui ne serait composée que de trois joueurs, le premier tireur remplace le quatrième tireur
- Durant le temps de repos l'arbitre effectue un nouveau tirage au sort (article 6.2) entre les 2 capitaines afin de désigner l'équipe qui tire en premier et le panier choisi pour la séance de tirs au but. Le tirage au sort s'effectue entre les capitaines. Le gagnant fait le choix de l'équipe qui débutera la séance, tandis que le perdant fait le choix du but sur le lequel se déroulera la séance. Sauf circonstances exceptionnelles, le côté choisi ne peut plus être changé
- Les tirs au but s'effectuent dans les mêmes conditions réglementaires que la P1 sans défense.
- L'ensemble des joueurs et entraineurs se place dans la moitié de terrain opposée au panier utilisé pour la séance de tirs au but et restent sous la surveillance de l'arbitre central
- La séance de tirs au but s'effectue sous la direction des 2 arbitres de zone,

- La séance comprend au maximum 4 tirs par équipe et se joue sur le principe de la mort subite à savoir que si l'une des deux équipes marque et l'autre non, la séance prend fin avec la victoire de l'équipe marquante
- En cas d'échec de l'ensemble des tireurs sur la séance, une nouvelle séance se joue en avançant la ligne à la distance directement inférieure. Dans le cas où la distance minimale était déjà atteinte, la nouvelle séance se rejoue à cette distance
- En cas de réussite de l'ensemble des tireurs sur la séance, une nouvelle séance se joue en reculant la ligne à la distance directement supérieure. Dans le cas où la distance maximale était déjà atteinte, la nouvelle séance se rejoue à cette distance
- Les buts marqués sont notifiés sur la feuille de match au bénéfice des joueurs et agrémentent le score final de la rencontre
- L'entraineur ou le capitaine des équipes définie une liste définitive de 4 couples joueur/cheval différents (chaque cheval ne peut être associé qu'à un seul joueur) avec leur ordre de passage pour la séance de tirs au but qu'ils communiquent aux arbitres (ces derniers doivent communiquer les informations à la table de marque). Dans le cas d'une équipe qui ne serait composée que de trois couples joueur/cheval, le premier couple tireur remplace le quatrième couple tireur.

CATEGORIES	DISTANCES	DISTANCE DE DEPART
DIVISION PRO et AMATEUR (sauf CATEGORIES AMATEUR FEMININE)	10m / 8m / 6m / 5m	10m
CATEGORIES AMATEUR FEMININE	10m / 8m / 6m / 5m	5m
CATEGORIES CLUB CADETS et supérieur	10m / 8m / 6m / 5m	5m
CATEGORIE CLUB MINIM et CLUB BENJAMIN	8m / 6m / 5m / 4m	4m
CATEGORIE CLUB POUSSIN et CLUB MOUSTIQUE	6m / 5m / 4m / 3m	3m

B - Fin du temps de jeu.

1. Fin de jeu

La fin du temps de jeu est signalée par le chronométreur 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 toutes les catégories, arrêt du chronomètre dans les 30 secondes qui précèdent la fin du temps règlementaire 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 »,
- Dans le cas où l'entrée dans les 30 dernières secondes a lieu pendant un arrêt de jeu, le chronomètre s'arrête.
- 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 chronométreur n'a pas arrêté le chronomètre à temps

D - Temps morts

Le temps mort est demandé par les arbitres, un joueur ou un entraineur et provoque l'arrêt du chronomètre. Pendant un temps-mort, les équipes ne peuvent pas tirer au but.

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 1e 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. Lors de ce temps mort les entraîneurs sont autorisés à communiquer avec les joueurs.

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 cette pause 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,
- A chaque coup de sifflet des arbitres (temps morts, entre-deux, validation d'un but, P1, P2 et P3), dans les 30 secondes qui précèdent la fin du temps règlementaire d'une rencontre. 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

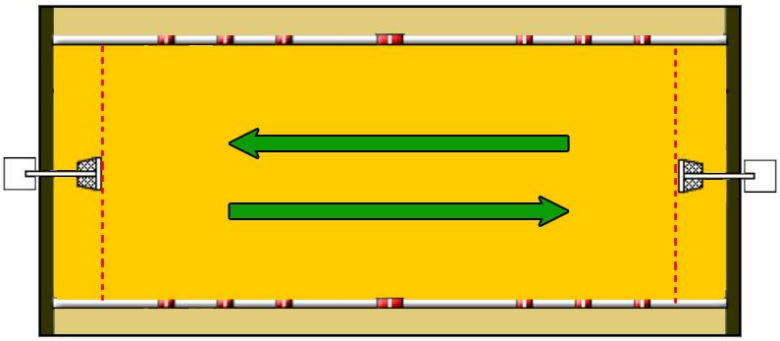
1. Interruption pour cas de force majeure
Si les arbitres décident d'interrompre définitivement un match, le score au moment de l'interruption est validé si plus de 15 minutes ont été jouées, ou 75% du temps pour les matches raccourcis. Dans le cas contraire, le match sera rejoué.

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 ».

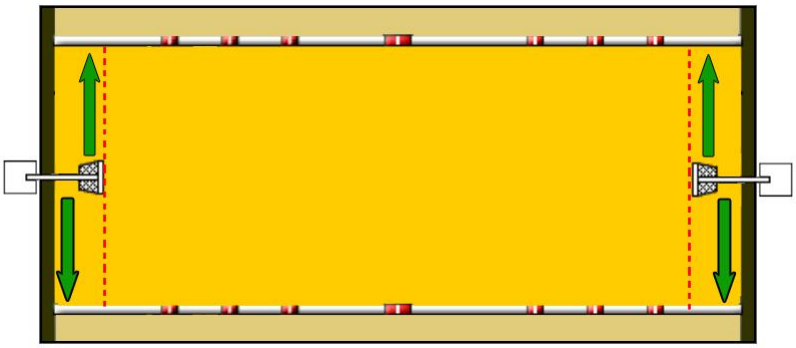
VI – REGLES DU JEU

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.



OU



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, elle

se verra attribuer une faute technique (P3) à la place du coup d'envoi qui lui revenait. 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, Poussins et Benjamin, le ramassage du coup d'envoi peut s'effectuer au trot ou au galop
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 m'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. Le fait de se lancer la balle à soi-même n'est pas considéré comme une passe et n'arrête pas le décompte des 10 secondes
Sanction : P3.
Si l'attaquant conserve le ballon après un arrachage, le décompte des 10 secondes repart à zéro.
Dans le cas d'un tir raté avec rebond sur le cerceau ou les boudins ou récupération de la balle dans les filets de fond de terrain, 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

1ère 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.

2ème priorité, à égale distance du ballon :
Elle appartient au joueur le plus proche du sens du jeu.
Sanction : P3.

3ème 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.

La sortie complète d'un joueur non porteur du ballon, caractérisée par le posé de l'ensemble des membres de l'équidé en dehors de l'aire de jeu dans la zone des 5 mètres de part et d'autre du milieu de terrain est interdite. Pour le porteur du ballon, la règle générale s'applique.
Sanction : P3

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 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 étriers.
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. A défaut, ils ne pourront intervenir sur l'action qu'une fois que l'attaque a fait demi-tour.
Sanction : P2
Ils 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 se 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, il ne peut s'effectuer qu'après le coup de sifflet d'un des arbitres.
Le chronomètre repart au lancer du ballon.
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
Dans le cas d'un ballon difficilement récupérable, mais toujours dans l'aire de jeu, les arbitres demandent un temps mort et le ballon est remis en jeu sur un entre deux.

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 tournoyer 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
- A partir des épreuves Minimes, 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.
Dans le cas où l'équipe bénéficiaire de l'avantage commet une faute de gravité supérieure, les arbitres doivent inverser la faute.

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'est l'arbitre de chaise qui signale la fin de l'avantage.

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 recul 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 offenseur : 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 offenseurs, sur les différentes lignes de pénalités.

Art 7.2 - Pénalité 1 / P1

A - Que sanctionne la P1 ?

Pour les épreuves Moustiques et Poussins, une P1 peut être requalifiée en P2 ou P3 à la demande du capitaine/entraineur. Pour le retour en P3, le chronomètre redémarre au coup de sifflet de l'arbitre.

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 doit être tracée au sol par les arbitres.
Le cheval ne doit pas avoir de déplacement vers l'avant au moment du tir.
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 (3 m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 4 m pour les épreuves Benjamins et Minimes).

Sanction : P3

2. Camp offenseur

Les joueurs du camp offenseur 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 offenseur.
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/entraineur. 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'entraineur 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 offensé

Une ligne doit être tracée au sol par les arbitres.
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, face au but.
Le cheval ne doit pas avoir de déplacement vers l'avant au moment du tir.
Le joueur effectue un tir direct, poney/cheval arrêté sur la ligne des 10m (6m pour les épreuves Moustiques et Poussins, 8m pour les épreuves Benjamins et Minimes) au moment du lâcher du ballon.
Sanction : P3
Son poney/cheval ne peut être tenu que par un coéquipier.
Les autres joueurs du camp offensé 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 offenseur

Les joueurs du camp offenseur 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 offensé

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 le sens de jeu et face au but du camp offenseur.
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 offenseur

Les joueurs du camp offenseur 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.
Les défenseurs peuvent faire acte de reculer si le porteur de balle recule. Ils peuvent faire demi-tour si le porteur de balle fait demi-tour.
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 offensé

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

2. Camp offenseur

- les joueurs du camp offenseur 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

Un joueur **ou un entraineur** peut être sanctionné d'un carton, jaune ou rouge, à compter du tirage au sort d'avant match et jusqu'à la validation de la feuille de match (article 5.1).
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 être présent sur l'aire de jeu.

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'entraineur 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 entraineurs, 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.
Les suspensions de joueur et/ou entraineur (2 cartons jaunes dans la même rencontre, 4 cartons jaunes dans la saison ou carton rouge) ne peuvent se purger uniquement dans l'épreuve dans laquelle le joueur et/ou l'entraineur a été sanctionné

La liste des sanctions est disponible sur www.ffe.com. Les joueurs/joueuses et entraineurs doivent connaître, respecter et se soumettre aux conséquences des différentes sanctions. Dans le cas du non-respect des sanctions, les joueurs/joueuses, entraineurs 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

Généralités
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 de l'entraîneur pour le match suivant.

La suspension automatique pour le match suivant entraine la remise à zéro du compteur de cartons jaunes du joueur et/ou entraineur.

Pour les joueurs et entraineurs, les cartons jaunes sont valables pour toute la durée de la saison, et pour les Coupes de France ils sont valables pour toute la durée de la compétition.
Les cartons jaunes restent attribués au joueur et/ou entraîneur dans le cas d'un transfert en cours de saison dans une équipe évoluant dans la même épreuve.
Un carton jaune obtenu sur l'aire d'échauffement ou à l'issue du temps réglementaire n'entraine pas d'exclusion mais sera comptabilisé.

Pour les joueurs

Un carton jaune obtenu lors d'une rencontre entraine l'exclusion de l'aire de jeu pour une durée de 2 minutes (temps effectif hors arrêts de jeu en se référant au temps désigné par l'afficheur officiel) avec possibilité de remplacement du joueur. La durée d'expulsion non purgée en fin de période est reportée sur la période suivante ou sur l'éventuelle période de prolongation. Si à la fin de la période de prolongation la durée d'expulsion n'est pas purgée, le joueur n'est pas autorisé à participer à la séance de tirs au but. Si à la fin de la rencontre la durée d'expulsion n'est pas purgée, le temps restant n'est pas reporté sur la rencontre suivante. Dans le cas d'une triangulaire la durée d'expulsion non purgée en fin de période n'est pas reportée sur la période suivante.
Si plusieurs joueurs de la même équipe sont sanctionnés en même temps et que l'équipe n'est plus en mesure de présenter 3 joueurs sur l'aire de jeu, l'équipe concernée est disqualifiée.
Le cumul de quatre cartons jaunes sur la saison entraine la suspension pour le match suivant.

Procédure :

- L'arbitre prend un temps-mort arbitre pour sanctionner le joueur concerné.
- L'arbitre fait consigner sur la feuille de match le temps, minute/seconde, auquel le joueur est sanctionné afin de lui notifier le temps (minute/seconde) auquel il pourra à nouveau entrer sur l'aire de jeu.
- Durant la durée d'exclusion, le joueur doit se tenir dans la zone de sécurité du côté correspondant à son camp.
- Le joueur peut reprendre le jeu avec autorisation de l'arbitre central à l'issu de la durée d'exclusion et à la faveur d'un arrêt de jeu. Le non-respect de la procédure de retour sur le terrain entraine une faute technique.

Pour les entraîneurs
Le cumul de deux cartons jaunes sur la saison entraîne la suspension pour le match suivant.

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.

VIII – EPREUVES NEO

Au fil des années, les établissements pratiquants le horse-ball se sont structurés : cavalerie spécialisée, formation et entrainements de qualité, recrutement de joueurs… de véritables écoles de horse-ball sont nées.
Les épreuves Néo (néophytes) de horse-ball ont été mise en place afin de faciliter l'accès à la discipline pour les structures débutantes : adaptation des règles du jeu, simplification des conditions de participation, etc…

Art 8.1 - Généralités

Pour tout ce qui ne figure pas au présent règlement, il est fait application du règlement des compétitions FFE en vigueur, Dispositions Générales et Règlement Spécifique Horse Ball, complété par les rectificatifs publiés sur www.ffe.com.
Conformément aux dispositions règlementaires, avant d'engager un cheval et un concurrent, l'engageur doit s'assurer de leurs qualifications pour l'épreuve considérée. 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, entraineurs et/ou soigneurs.
La possibilité informatique de réaliser un engagement ne valide pas la qualification du concurrent et/ou du cheval.

A – Nomenclature des épreuves

CIRCUITS	DIVISIONS	EPREUVES	GENRES
REGIONAL	CLUB	NEO 1	Mixte
		NEO 2	
		NEO 3	
		NEO 4	

B – Gestion et suivi des épreuves

EPREUVES	GESTION & SUIVI
NEO	CRE *Responsable Régional de la discipline*

C – Calendrier et DUC

Chaque organisateur établit sa ou ses DUCs conformément aux dispositions et règlements fédéraux.

D – Participation aux étapes et engagements

Les clubs engagent individuellement leurs cavaliers et leurs équidés sur les journées de compétition et dans les épreuves qu'ils désirent.
Dans le cas où il n'y aurait pas suffisamment d'engagés pour constituer 2 équipes, l'épreuve pourra être annulée.
Les modifications ou engagement sur le terrain sont soumis à l'autorisation du Président de Jury et de l'organisateur.
La participation d'un cavalier à une épreuve Néo n'est pas comptabilisée comme une participation journalière de horse ball.

E – Organisation des journées

L'organisation des journées de compétition est à la charge de l'organisateur en concertation avec le responsable de la discipline au sein du CRE. Ils sont notamment en charge de répartir les cavaliers engagés afin de constituer des équipes. Chaque équipe pourra être formée de 3 à 6 joueurs.

Art 8.2 – Organisation / Organisateurs

A – Terrain

1. Dimensions

NEO 4	NEO 3	NEO 2	NEO 1
Longueur Terrain : 40/60 m (40m recommandé) Largeur terrain : 20 m		Longueur Terrain : 65 m (+/- 5m) Largeur terrain : 20/30 m	

2. Lignes de jeu

Epreuves	Ligne pénalité 1	Ligne pénalité 2	
		Direct	Indirect
Néo 4	3m	6m	10m
Néo 3	4m	8m	12m
Néo 2	5m	10m	15m
Néo 1			

3. Buts

La hauteur des buts pour les épreuves Néo 4, revient au Président du jury ou ses préposés en fonction de la moyenne d'âge des cavaliers présents.

Epreuves	Hauteur but
Néo 4	2,00 m ou 2,50m
Néo 3	3,00 m
Néo 2	3,00 m
Néo 1	3,50 m

4. Table de marque

La mise en place d'une table de marque n'est pas obligatoire.

A – Ballon

NEO 4	NEO 3	NEO 2	NEO 1
T2	T2 ou T3	T3	T4

Le choix de la taille du ballon pour les épreuves Néo 3, revient au Président du jury ou ses préposés en fonction de la moyenne d'âge des cavaliers présents.

B – Gestion administrative

La tenue d'une feuille de match n'est pas obligatoire. L'organisateur est cependant garant de la gestion administrative et notamment :
- de la bonne tenue des feuilles de match (si cette dernière est mise en place),
- de la bonne tenue de la table de marque (si cette dernière est mise en place),
- des éventuels engagements sur le terrain,
- de la saisie des résultats.

C – Chasubles / Maillots

L'organisateur doit prévoir le nombre de chasuble (ou tout autre dispositif) permettant l'identification des cavaliers et des équipes lors des rencontres.
Les numéros sur les chasubles/maillots ne sont pas obligatoires.

D – 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 Club s'appliquent pour les épreuves Néo).

Art 8.3 – Officiels de compétition

A – Président de jury

Les épreuves Néo doivent être encadrées par un Président du jury. Ce dernier doit avoir une qualification minimum Candidat National.

B – Arbitres et système d'arbitrage

EPREUVES	QUALIFICATIONS		DISPOSITIFS
	-	ACCOMPAGNÉ*	
Néo 4	Candidat National minimum	Club minimum	2 arbitres à pied sans chaise
Néo 3			2 arbitres à pied sans chaise ou 3 arbitres à pied (1 arbitre central avec ou sans chaise + 2 arbitres de zone)
Néo 2			
Néo 1			3 arbitres à pied (1 arbitre central avec ou sans chaise + 2 arbitres de zone)

** 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.*

Art 8.4 – Concurrents

A – Conditions de participations

Le nombre de joueurs par équipe est au maximum de 6 et au minimum de 3.
Une saison de horse-ball débute le 1er septembre et se termine le 31 aout.

CIRCUITS	DIVISIONS	EPREUVES	GENRES	AGES	GALOP MINIMUM	LICENCES	INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES
REGIONAL	CLUB	NEO 1 *Cadets Seniors*	Mixte	15ans ou plus entre le 01/01 de la saison et le 31/12	Galop 2 ou Galop d'or	CLUB max.	Epreuves INTERDITES aux cavaliers ayant déjà participé aux finales des championnats de France de la division CLUB (Grand Tournoi) dans l'épreuve concernée. *Exemple : un cavalier ayant participé au Grand Tournoi dans l'épreuve Benjamin n'est pas autorisé à concourir dans l'épreuve NEO 3.*
		NEO 2 *Minimes Cadets*		13, 14, 15, 16ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12			
		NEO 3 *Benjamins Minimes*		11, 12, 13, 14ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12			
		NEO 4 *Moustiques Poussins*		Moins de 11ans entre le 01/01 de la saison et le 31/12			

Art 8.5 – Poneys / Chevaux

A – Conditions de participation et d'engagement

La participation d'un équidé à une épreuve Néo n'est pas comptabilisée comme une participation journalière de horse ball.
Le nombre de poneys/chevaux par équipe est au maximum de 6 et au minimum de 3.

DIVISIONS	EPREUVES CHAMPIONNATS	AGES	TAILLES
CLUB	NEO 1	4 ans min.	D / E / F
	NEO 2		C / D
	NEO 3		B / C
	NEO 4		A

Art 8.6 – Règles de jeu

A – Temps de jeu

NEO 4	NEO 3	NEO 2	NEO 1
2 périodes de 8mns		2 périodes de 8mns. ou 2 périodes de 10mns	2 périodes de 10mns

B – Règle du jeu

NEO 4	NEO 3	NEO 2	NEO 1
Dispositions règlementaires « Poussins/Moustiques »	Dispositions règlementaires « Benjamins »	Dispositions règlementaires « Minimes »	Dispositions règlementaires « Cadets »
L'engagement du coup d'envoi s'effectue balle en main sous les buts.		L'engagement du coup d'envoi peut s'effectuer au trot. Les remises en jeu s'effectuent sous les buts.	

C – Classement

La mise en place d'un classement n'est pas obligatoire. Le CRE et/ou les organisateurs peuvent déterminer des classements suivants des règles spécifiques.