

**Règles internationales**  
**HORSE-BALL**  
**International rules**

Ce règlement a été élaboré et approuvé par la commission de la Fédération International de Horse-Ball (FIHB).

<b>FIHB Bureau</b>		
Président	Eric Bassot	Italie
1 <sup>er</sup> Vice Président	Thomas Soubes	France
2 <sup>ème</sup> Vice Président	Hannes Hiesberger	Autriche
Secrétaire Générale	Liliane Plas	Belgique
Trésorier	Brigitte Santy	Belgique
Membres	Hans Jurgen Faust	Allemagne
	Anna von Godin	Allemagne
	Ricardo De La Torre Nuñez	Espagne
	Raphael Dubois	France
	Mary Pettifor	Grande Bretagne
	David Pell	Grande Bretagne
	Paolo Gemme	Italie
	Francisco Campeão	Portugal

Le présent règlement est disponible en français et en anglais sur le Web: <http://www.horseball.org>

## SOMMAIRE

<u>PREAMBULE</u> .....	5
<u>INTRODUCTION</u> .....	5
RÈGLES GENERALES .....	7
1) <u>LE TERRAIN</u> .....	7
a) Dimensions .....	7
b) Le sol .....	7
c) Zones de sécurité .....	7
d) Délimitation du terrain.....	7
e) Lignes de jeu.....	8
2) <u>LES BUTS</u> .....	9
3) <u>LA BALLE</u> .....	10
4) <u>LES ÉQUIPES</u> .....	10
a) Général.....	10
b) Les remplacements .....	10
c) Le capitaine droits et devoirs .....	11
5) <u>LES JOUEURS</u> .....	11
a) Licences .....	11
b) Equipements des joueurs .....	11
c) Protection des joueurs .....	11
6) <u>LES CHEVAUX</u> .....	12
a) Général.....	12
b) Equipement des chevaux .....	12
7) <u>ENTRAINEURS ET SOIGNEURS</u> .....	12
8) <u>OFFICIELS: DROITS ET DEVOIR</u> .....	13
a) Le comité de supervision .....	13
b) Les arbitres .....	13
c) Le vétérinaire .....	14
RÈGLES DU JEU.....	15
9) <u>DURÉE DU JEU</u> .....	15
a) Général.....	15
b) Arrêts de jeu .....	15
c) Temps morts.....	15
10) <u>DÉBUT ET FIN D'UN MATCH</u> .....	16
a) Général.....	16
b) Au début de chaque mi-temps .....	16
c) A la fin de chaque mi-temps .....	17
d) Le score.....	17
e) Interruption du match.....	18
f) Forfait.....	18
11) <u>LES PASSES</u> .....	18
12) <u>SORTIE DE LA BALLE</u> .....	18
13) <u>REMISES EN JEU PAR UNE TOUCHE</u> .....	19
a) Généralités .....	19
b) Remises en jeu non valables .....	19
c) Priorité de ramassage dans la remise en jeu .....	20
14) <u>REMISES EN JEU AVEC UN ENTRE DEUX</u> .....	20
15) <u>RAMASSAGE DE LA BALLE</u> .....	21
a) Généralités .....	21
b) Sens du jeu.....	21
c) Priorité de ramassage .....	21
16) <u>SÉCURITÉ</u> .....	22
17) <u>LA DEFENSE</u> .....	22
a) Le marquage physique .....	22
b) Le marquage de position.....	22
c) L'arrachage .....	23
d) Avantage sur l'arrachage .....	23

<u>18)</u>	<u>SORTIE DE TERRAIN</u> .....	23
a)	Sortie involontaire.....	23
b)	Sortie volontaire .....	23
<u>19)</u>	<u>PÉNALITÉS</u> .....	24
a)	Généralités .....	24
b)	Pénalité n.1.....	24
c)	Pénalité n.2.....	24
d)	Pénalité n.3.....	25
e)	Faute technique .....	25
<u>20)</u>	<u>EQUITATION DANGEREUSE ET ANTI-JEU</u> .....	25
<u>21)</u>	<u>JOUEUR A TERRE</u> .....	26
<u>22)</u>	<u>RUPTURE D'UN HARNACHEMENT</u> .....	26
<u>23)</u>	<u>PRÉCAUTIONS A L'ÉGARD DES CHEVAUX</u> .....	26
<u>24)</u>	<u>SANCTIONS</u> .....	27
<u>25)</u>	<u>COMMISSION DE DISCIPLINE</u> .....	27
<u>26)</u>	<u>DOPAGE</u> .....	27
<u>27)</u>	<u>VISITE VÉTÉRINAIRE</u> .....	27
<u>28)</u>	<u>ORGANISATION D'UN MATCH</u> .....	28
 <i>Annexe A - ADAPTATIONS DES RÈGLES POUR LES CATÉGORIES JEUNES</i> .....		29
A.1 -	Catégories recommandées .....	29
A.2 -	Sur classement .....	29
A.3 -	Le terrain .....	29
A.4 -	Les buts.....	29
A.5 -	Le ballon .....	29
A.6 -	Le capitaine .....	29
A.7 -	Équipement des joueurs .....	29
A.8 -	Les poneys .....	30
A.9 -	L'arbitre .....	30
A.10 -	Engagement du début de période .....	30
A.11 -	Touches.....	30
A.12 -	Défense.....	30
A.13 -	Catégories de Tournois Jeunes .....	30
<u>Histoire</u> .....		32

## **PREAMBULE**

L'horse-ball met en présence deux équipes de six cavaliers qui doivent ramasser à terre, sans jamais descendre de cheval, une balle pourvue de six anses en cuir et, par un jeu de passes, d'attaques et de défense, l'envoyer dans les buts fixés à chaque extrémité du terrain.

La vigueur et la rapidité des actions de jeu nécessitent des pratiquants une connaissance et une application stricte des règles.

Le jeu prend pleinement sa valeur dans la mesure où l'arbitrage, la manière de jouer et l'esprit du jeu, développent le respect de l'esprit sportif et la protection du cheval.

Cet esprit sportif est l'essence même de tous les jeux collectifs et constitue la pierre angulaire du horse-ball.

Il faut donc que les joueurs soient familiarisés dès le début avec cette notion.

## **INTRODUCTION**

Toute personne participant à un match de horse-ball est réputée connaître le présent règlement et se soumettre sans réserve à toutes les dispositions qu'il renferme. En particulier chaque participant doit être titulaire d'une licence de compétition de sa propre fédération.

Les règles qui suivent sont à appliquer pour le jeu sur chevaux. En revanche certaines règles sont adaptées au jeu sur poney en Annexe A.

Des modifications éventuelles peuvent être apportées en cours d'années au présent règlement. Elles font l'objet d'une publication par le bureau de la Fédération Internationale de Horse-Ball (FIHB) à tous les Organisations Nationales de Horse-Ball (ONHB) affiliés.

Chaque nation peut apporter à ce règlement toutes les modifications qui lui semble utile pour le développement du horse-ball sur son territoire.



# RÈGLES GÉNÉRALES

## 1) LE TERRAIN

### a) *Dimensions*

Intérieur ou extérieur il est de forme rectangulaire et les dimensions de l'**aire de jeu** (à exclusion des zones de sécurité) sont les suivantes :

- Longueur:   maximum       75 m  
                  minimum       60 m
- Largeur:     maximum       30 m  
                  minimum       20 m
- Dimensions idéales:       65 m x 25 m

### b) *Le sol*

Le sol doit être souple et non glissant afin de convenir à une bonne évolution des chevaux et à la sécurité des cavaliers.

Les matchs peuvent se dérouler à l'intérieur ou bien à l'extérieur. Si c'est à l'extérieur, le terrain doit être utilisable même par temps de pluie, donc drainé.

### c) *Zones de sécurité*

Le long des grands cotés il sera prévu une zone libre dite de sécurité de 3 à 5 m de large permettant notamment aux remplaçants et aux soigneurs d'y stationner.

Dans le choix du terrain de jeu, priorité est donnée au terrain en extérieur. Cependant la FIHB peut autoriser l'organisation de rencontres officielles en indoor. Dans ce cas, la largeur du terrain doit permettre la mise en place de la zone de ou doit correspondre à un manège avec un pare-bottes sur la totalité de son périmètre pour la sécurité des chevaux et des joueurs. Dans ce cas une zone pour les remplaçants doit être définie dans les environs de l'aire de jeu avec un accès facile et rapide au terrain.

### d) *Délimitation du terrain*

Le terrain doit être obligatoirement délimité de façon infranchissable sur les petits cotés à une hauteur minimum de 1.60 m.

Le prolongement des petits cotés délimitant la zone de sécurité doit être délimité au minimum à 1.20 m.

Un filet est dressé derrière les buts afin d'empêcher la sortie du ballon. Celui-ci s'étendra sur au moins 5 m de part et d'autre des buts et jusqu'à 4.50 m de haut.

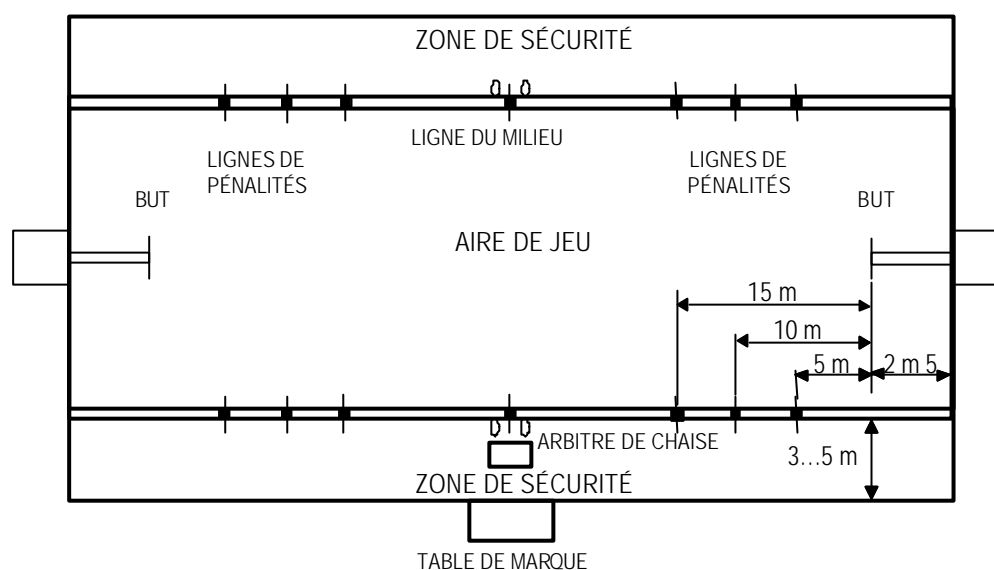
La délimitation entre cette zone et l'aire de jeu doit être franchissable en tout lieu et sans difficulté. La délimitation doit empêcher la balle de rouler en dehors du terrain.

La délimitation du terrain aussi bien sur les petits cotés que sur les grands cotés doit être réalisée avec un matériel ne présentant aucun danger.

### e) Lignes de jeu

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

- la ligne du milieu;
- les lignes de pénalités à 5 m, à 10 m et à 15 m de l'aplomb du but;
- l'emplacement des alignements des joueurs lors des remises en jeu (0.50 m de chaque côté de la ligne du milieu).



o o alignements des joueurs (0.5 m de chaque côté de la ligne du milieu)

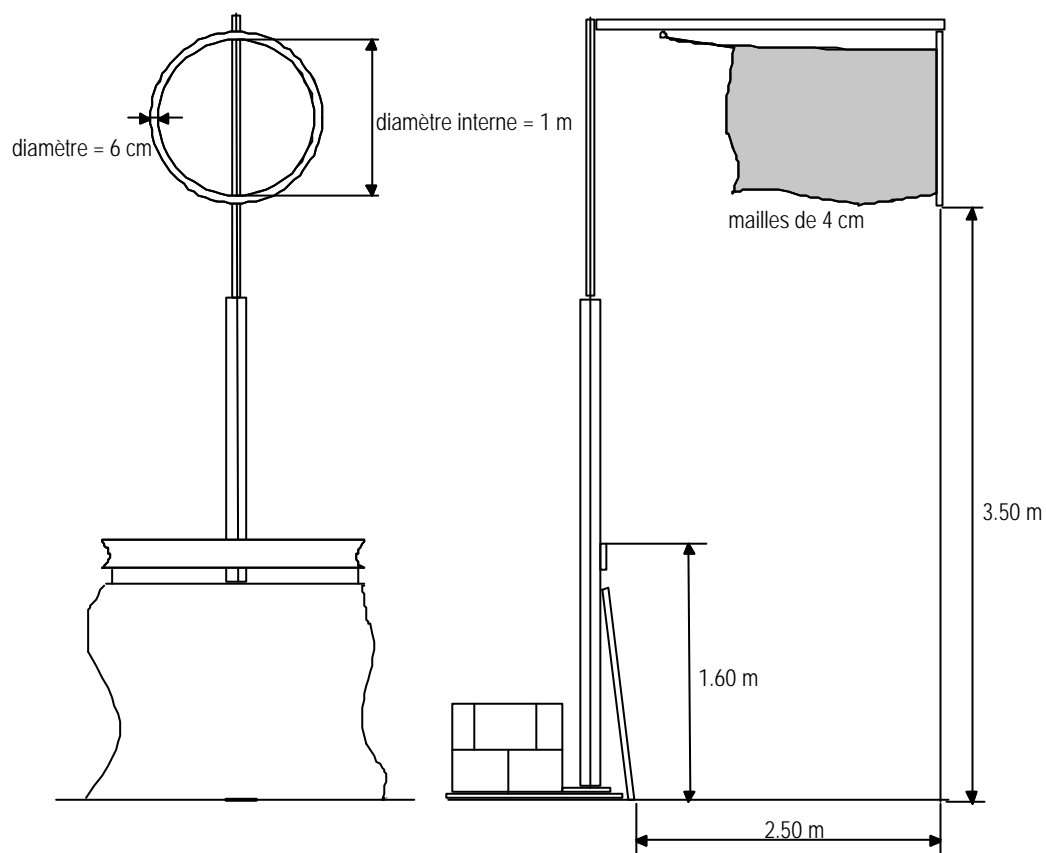


## 2) LES BUTS

Il y a deux buts chacun est placé au centre de chaque petits cotés.

Les buts sont constitués d'un cercle de métal de 1 m de diamètre interne et de 6 cm d'épaisseur peints en blanc et munis de filets blancs (mailles de 4 cm). La base des buts doit être à 3.50 m du sol et à 2.50 m de la limite du terrain en son milieu.

Ils peuvent être soit suspendus à la charpente, soit fixés à des potences; dans ce dernier cas, les pieds support ne doivent pas être sur l'aire de jeu.



### **3) LA BALLE**

Elle consiste en une balle de cuir de couleur claire, enserrée dans un harnais de sangles pourvu de six poignées de cuir fort.

• Balle	T4
• Circonférence	65 cm
• Longueur des anses (note 1)	31 cm
• Espace entre deux coutures	20 cm
• Largeur du cuir	2 cm
• Epaisseur du cuir	6/8 mm
• Poids total	6/700 g

note 1: la longueur des poignées est la mesure du cuir sans compter les coutures.



### **4) LES ÉQUIPES**

#### **a) Général**

Le nombre de joueurs et de chevaux est de six maximum par équipe dont seulement quatre en même temps sur le terrain et pas moins de trois. Les autres joueurs doivent rester dans leur zones de sécurité et dans la moitié de leur terrain.

#### **b) Les remplacements**

Les remplacements peuvent être effectués à l'occasion:

- des arrêts de jeu sans décompte du temps (ex: sortie de balle remise en jeu, etc...);
- des temps morts demandés par une équipe ou l'arbitre.

Les remplacements ne sont pas limités.

Le remplaçant rentre sur le terrain dans la moitié du terrain correspondant à son camp.

### **c) Le capitaine droits et devoirs**

Chaque équipe doit avoir un capitaine. Le capitaine est le représentant de son équipe. Il en dirige et contrôle le jeu. Le capitaine peut s'adresser à un arbitre pour des questions d'interprétation des règles ou pour l'obtention d'informations essentielles au déroulement du jeu; il doit le faire lorsque cela est nécessaire et avec courtoisie.

Avant d'abandonner le terrain de jeu pour une raison valide, le capitaine doit informer l'arbitre sur son remplacement pendant sa absence.

## **5) LES JOUEURS**

### **a) Licences**

Les joueurs pratiquants le horse-ball dans le cadre des compétitions organisées par ou pour le compte de la FIHB doivent être titulaires d'une licence de compétition comme demandé dans le propre ONHB affilié. Un joueur qui souhaite jouer dans un autre pays que celui de sa nationalité doit avoir l'autorisation des deux fédérations ou ONHB concernés.

### **b) Equipements des joueurs**

Les joueurs doivent se présenter de la façon suivante:

- casque en règle avec les normes de sécurité européennes du moment et toujours attaché tant que l'on est à cheval;
- bottes d'équitation;
- maillots aux couleurs de l'équipe numérotés de 1 à 15 sur la poitrine (chiffres de 10 cm) et dans le dos (chiffres de 20 cm). Les joueurs ne doivent pas changer de numero pendant le match;
- pantalons d'équitation ou combinaisons aux couleurs de l'équipe;
- éperons falcutatifs, les éperons à molettes et dangereux sont interdits Seuls sont autorisés les éperons à bouts arrondis longueur de tige de 3 cm maximum. Les éperons doivent être posés à l'endroit à une hauteur normale et simplement tenus par l'intermédiaire de la courroie. Un éperon ayant provoqué une blessure apparente doit être retiré jusqu'à la fin du match;
- le port de la cravache est interdit sur le terrain de jeu mais permis sur le terrain d'échauffement si celui-ci est différent du terrain de jeu;
- le port de protections est recommandé et plus particulièrement un protège-dos;
- les joueurs ne doivent pas porter de bijoux. Dans le cas de bagues ou d'aliances ou bien elles sont couvertes par des gants ou bien scotchées pour éviter qu'elles blessent.

Les maillots de couleur noire et blanche en bandes verticales de 5 cm sont réservés aux arbitres.

La présence d'un sponsor sur la tenue des joueurs et des chevaux doit être conforme avec le règlement de l'ONHB du pays où se déroule l'événement.

### **c) Protection des joueurs**

Sur toute blessure entraînant un saignement le joueur sort du terrain et ne reprendra sa place que sur avis du médecin, après que sa blessure ait été protégée correctement.

## **6) LES CHEVAUX**

### **a) Général**

Le nombre des chevaux est de six maximum par équipe dont quatre au plus sur le terrain.

Un cheval ne peut participer qu'à un seul match par jour. Il peut être autorisé à effectuer deux matchs dans la même journée à condition que les périodes soient réduites à moins de 8 minutes.

Le horse-ball se pratique sur tous chevaux âgés au minimum de 4 ans et titulaires d'un document d'accompagnement et à jour des vaccinations obligatoires.

Les chevaux déclarés sur la feuille de match ne peuvent être montés à la détente et pendant le match par d'autres cavaliers que les joueurs, l'entraîneur et les soigneurs en tenue d'équitation avec casque.

### **b) Equipement des chevaux**

Les chevaux, y compris ceux des arbitres, doivent être présentés de la façon suivante:

- embouchures: seul le filet ou mors à aiguilles est interdit; néanmoins les mors qui ont occasionnés des blessures pourront être refusés par les arbitres;
- la martingale fixe, rigide ou élastique est obligatoire;
- l'usage de protection (guêtres ou bandes) est obligatoire sur les quatre membres. Les cloches sont obligatoires aux quatre pieds;
- tout type de selle est autorisé, excepté selle camargaises, selles western et selles de courses;
- l'usage d'ocillère est interdit;
- l'usage de crampons fixes ou mobiles est autorisé, seulement sur terrains en herbe, et après accord du superviseur;
- la perte de protections de membres entraîne, à la demande de l'arbitre, le remplacement du cheval durant un arrêt de jeu. La casse de toutes pièces du harnachement nécessite le remplacement du cheval concerné;
- les sangles de ramassage coulissent obligatoirement dans un anneau fixe à la sangle ou dans la martingale fixe.

## **7) ENTRAINEURS ET SOIGNEURS**

Il n'est autorisé dans la zone de sécurité qu'un entraîneur par équipe, et qu'un soigneur par cheval, et ce à condition qu'ils soient dans une tenue correcte et uniforme, aux couleurs de leur équipe.

L'entraîneur, sauf pour demande un temps mort, ou les soigneurs n'ont pas le droit de s'adresser aux arbitres sous peine de se voir infliger une faute technique, un carton jaune ou rouge, ou être exclu.

En dehors des temps morts et de la mi-temps ils ne peuvent quitter l'espace compris, sur la bande de sécurité, entre le fond de terrain et une délimitation à 5 m de part et d'autre du référé. Le non respect de cet espace sera sanctionné par une faute technique.

## **8) OFFICIELS: DROITS ET DEVOIR**

### **a) Le comité de supervision**

Le déroulement général des compétitions est contrôlé par un comité de supervision désigné par la FIHB. Ce comité est composé de trois personnes de trois nationalités différentes. Un de ces membres est Président du comité. Il est nommé par la FIHB.

Son rôle est d'affecter aux arbitres les matchs qu'ils ont à diriger, de rappeler les directives réglementaires et de veiller au bon déroulement de la compétition.

Le comité n'intervient pas sur l'arbitrage pendant le match.

Il prend les décisions qui s'imposent pour demander à l'arbitre à cheval d'arrêter un match, arrêter un cheval après avoir pris l'avis du vétérinaire ou un joueur après avoir pris l'avis du médecin.

Le comité de supervision:

- préside l'inspection vétérinaire;
- estime la jouabilité du terrain;
- tranche en cas de litige ne nécessitant pas de faire appel à la commission de discipline;
- reçoit les réclamations réglementaires;
- contrôle les papiers des chevaux;
- contrôle les licences.

L'un des membres du comité de supervision est le steward pour le match.

### **b) Les arbitres**

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

L'arbitre de chaise doit se tenir dans une position centrale dans la zone de sécurité isolée des soigneurs, entraîneurs ou remplaçants, de préférence sur une chaise d'arbitre.

L'arbitre de chaise signale à l'arbitre de terrain toutes les irrégularités au moyen d'un fanion ou d'une liaison radio.

A la faveur d'un arrêt de jeu l'arbitre de terrain peut consulter l'arbitre de chaise pour prendre la décision qui s'impose, ou demander autant de temps morts qu'il le désire.

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

Pour toutes les compétitions officielles, la FIHB désigne les arbitres, soit directement, soit par les ONHB affiliés.

Tous les arbitres doivent être détenteurs d'une licence de leur Fédération ou ONHB de l'année en cours. Tous les arbitres doivent s'assurer d'être couverts par une assurance de responsabilité civile quand ils arbitrent.

Seuls les capitaines de chaque équipe ont le droit de traiter avec l'arbitre des questions qui se posent en cours de match. Les entraîneurs peuvent également demander un temps mort.

Les arbitres doivent diriger le jeu selon les règles. Cela comprend: mettre la balle en jeu, déterminer quand celle-ci devient morte, infliger des sanctions, accorder les temps morts.

Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier et approuver tout l'équipement, y compris tous les signaux utilisés par les arbitres et leurs assistants.

Les arbitres ont pouvoir de décision pour les infractions commises aux règles, soit sur le terrain, soit en-dehors des limites de celui-ci, soit pendant l'échauffement, et ce à tout moment depuis leur arrivée sur le terrain qui se situe au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et qui se termine après que la feuille de match ait été signée par les arbitres et les capitaines des deux équipes.

Les chevaux d'arbitres peuvent être fournis par l'organisateur ou être amené par chaque arbitre. Cette décision est prise par l'organisateur.

Les chevaux d'arbitres doivent être présentés à la visites veterinaire.

### **c) Le vétérinaire**

Le vétérinaire doit se tenir à coté de l'arbitre référé.

Le vétérinaire officiel doit se préoccuper de la protection des chevaux pendant le match. Il doit demander au superviseur l'arrêt de jeu s'il constate une blessure sur un cheval.

Il lui signale les raisons justifiant son intervention pour que celui-ci prévienne l'arbitre à cheval afin d'arrêter le jeu pour vérifier un cheval qui lui semble douteux.

Le cheval arrêté ne peut reprendre le cours de la compétition qu'après accord du vétérinaire.

# RÈGLES DU JEU

## 9) DURÉE DU JEU

### **a) Général**

Le jeu se déroule en deux périodes de 10 minutes chacune. Une mi-temps de 3 minutes sépare les deux périodes.

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

Dans le cadre de rencontre multiples, ayant lieu dans la même journée, les organisateurs doivent réduire la durée des périodes. Dans ce cas, les chevaux peuvent être autorisés à faire 2 matchs dans la même journée sur décision du superviseur qui prends l'avis du vétérinaire.

### **b) Arrêts de jeu**

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

- après le marquage d'un but;
- si la balle quitte le terrain, en dehors des limites de sécurité;
- quand une faute a été commise.

Ces arrêts de jeu ne sont pas décomptés du temps réglementaire.

### **c) Temps morts**

Chaque équipe dispose d'un temps mort de trente secondes par mi-temps. Le temps mort peut être demandé seulement durant un arrêt de jeu.

Le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe demande le temps mort à l'arbitre qui fera arrêter le chronomètre.

Les temps morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la seconde mi-temps. Le chronométreur sonne la fin du temps mort au bout de trente secondes. Le décompte du temps de jeu n'est repris que lorsque le jeu repart au signal de l'arbitre.

L'arbitre peut demander des temps morts supplémentaires qui ne seront pas décomptés aux équipes pour des raisons spécifiques comme récupération difficile de la balle, accident. Ces temps morts peuvent avoir n'importe quelle durée. Il n'y a pas de limites aux nombres de temps morts que peut demander l'arbitre. Seul l'arbitre peut demander l'arrêt du chronomètre.

Le chronomètre est arrêté pendant la durée d'un temps mort.

## **10) DÉBUT ET FIN D'UN MATCH**

### **a) Général**

L'arbitre effectue avant le match un tirage au sort entre les capitaines des deux équipes. L'équipe qui gagne le tirage au sort à le choix entre:

- le coup d'envoi;
- le terrain.

Si elle choisit le coup d'envoi, l'équipe adverse choisit son terrain. Si elle choisit le terrain, l'équipe adverse fera le coup d'envoi.

Chaque équipe doit présenter à l'arbitre une balle réglementaire. La deuxième balle est confiée au référé pour la durée du match.

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

Au début de la seconde mi-temps c'est l'autre équipe qui bénéficie du coup d'envoi et les équipes changent de camp.

### **b) Au début de chaque mi-temps**

Au début de chaque période, l'arbitre de terrain place la balle au centre de la ligne des 10 m dans le camp qui bénéficie du coup d'envoi. Les joueurs de l'équipe qui défend, sont placés dans leur camp dans le sens du jeu; l'équipe qui attaque est placée dans son camp. Au coup de sifflet de l'arbitre, est autorisé à ramasser le ballon tout joueur qui se trouve derrière la ligne des 10 m.

Dans le cas où une équipe n'a pas présenté à l'arbitre une balle réglementaire, le coup d'envoi sera attribué à l'équipe adverse.

Au signal de l'arbitre, l'équipe qui a bénéficié du coup d'envoi va se saisir de la balle au galop. Le chronomètre démarre à ce coup de sifflet. L'arbitre ne siffle le début du match que lorsque tous les joueurs sont immobiles.

Si le premier ramassage de l'équipe ayant bénéficié du coup d'envoi ne se fait pas au galop ou si chaque équipier rate sa première tentative ou a dépassé la balle (ligne des 10 m) ou si un joueur non autorisé ramasse la balle, l'arbitre siffle une pénalité n.3 au centre du terrain en faveur de l'équipe adverse qui défend.

L'action de défense peut se faire à partir du moment où:

- un des membres de l'équipe qui ramasse franchit la ligne du milieu;
- la balle une fois ramassée, est ramenée dans le sens contraire à l'engagement;
- la balle tombe au sol.

En cas de non respect de cette règle, une pénalité n.2 est accordée en faveur de l'équipe attaquante.



### **c) A la fin de chaque mi-temps**

A la fin de chaque temps réglementaire le chronométrateur fait retentir une sonnerie puissante, pendant 3 secondes, qui signale le fin de la période. En cas de panne de cette sonnerie c'est l'arbitre de chaise qui siffle la fin du temps.

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

Quand une faute est commise en même temps ou juste avant que ne retentisse le signal du chronométrateur indiquant la fin d'une période, les éventuels tirs directs (pénalité n.1 ou pénalité n.2) doivent être exécutés sans défense.

**Le jeu s'arrête définitivement quand l'arbitre siffle trois fois.**

### **d) Le score**

L'équipe qui marque le plus de buts gagne le match.

Le but est valable lorsque la balle a entièrement franchit le cercle des buts après que les diverses règles du jeu aient été respectées. Dans le cas où un joueur adverse touche la balle sans s'en saisir, le décompte du nombre de passes continu (pas de 'remise à zéro').

Dans le cas où une équipe effectuerait un auto-but, le but sera attribué à l'équipe adverse. Dans ce cas le jeu repart avec une remise en jeu pour l'équipe qui a effectué l'auto-but. La règle des trois passes n'est pas appliquée dans le cas d'un auto-but.

Dans le cas de classement sur plusieurs rencontres le décompte des points se fait de la façon suivante:

- match gagné 3 points
- match nul 2 points
- match perdu 1 point
- forfait ou abandon 0 point et -8 de "goal average" pour l'équipe forfait et +8 de "goal average" pour l'équipe adverse

A l'issue des rencontres les équipes ex-aequo sont départagées dans l'ordre suivant par:

- meilleur "goal average";
- nombre de buts effectués;
- nombre de buts encaissés;
- nombre de match gagnés;
- nombre de match perdus;
- équipe ayant obtenu le plus petit nombre de carton jaune ou rouge (1 carton rouge = 2 cartons jaunes) ou/et pénalités n.1;
- l'équipe la plus jeune dans sa constitution;
- tirage au sort.

Si les équipes sont ex-aequo et que le mode de compétition demande un vainqueur (rencontres à élimination directe) une série de périodes supplémentaires est attribuée pour jouer la "mort subite".

La mort subite commence après deux minutes de repos après la fin de la deuxième mi-temps et est effectuée par l'arbitre sur un entre-deux au centre du terrain. Chaque période de la mort subite ne peut excéder 5 minutes. Si aucun but n'est marqué à la suite de cette période, une nouvelle période de repos de 2 minutes est sifflée. Une nouvelle période de 5 minutes débute à nouveau avec un entre-deux au centre du terrain.

La première équipe qui marque gagne le match.

### **e) Interruption du match**

- en cas de force majeure: la décision appartient à l'arbitre. Dans ce cas si la moitié de la deuxième mi-temps s'est écoulée, le résultat est comptabilisé. Dans le cas contraire le match reprend dans la demi heure qui suit ou bien le match est a rejoué;
- a l'initiative d'une équipe: celle-ci est déclarée perdante. Le "goal average" validé en faveur du vainqueur est celui du forfait. Si le score réalisé donne un "goal average" supérieur, c'est celui-ci qui est validé. Les buts réellement marqués avant l'interruption sont comptabilisés pour le classement du meilleur butteur.

### **f) Forfait**

Une équipe ne se présentant pas à l'heure prévue pour la visite vétérinaire ou pour le match est déclarée forfait.

Dans certains cas le comité de supervision peut accorder une dérogation à condition que le capitaine de l'équipe adverse, les arbitres et les organisateurs donnent leur accord. Cette dérogation ne peut être de toute façon accordée que si elle est demandée au moins une heure avant l'heure officielle du match.

L'engagement à toutes compétitions internationales donne obligation de participation. En cas de forfait abusif le bureau de la FIHB prendra les sanctions nécessaires.

## **11) LES PASSES**

Une passe est l'intervalle entre lequel la balle quitte les mains d'un joueur avant d'arriver dans celles d'un autre joueur de la même équipe.

Le fait de se transmettre la balle de la main à la main ne peut en aucun cas être comptabilisé comme une passe.

Un nombre de trois passes minimum doit être effectué consécutivement par une même équipe, entre au moins trois joueurs différents pour qu'un but puisse être marqué et accepté et ce dans toutes les phases de jeu. C'est la chute de la balle à terre ou l'interception (c'est à dire la prise) par l'équipe adverse qui conditionne à nouveau le décompte des trois passes.

La balle peut être lancée et reçue à une ou à deux mains.

Les passes peuvent se faire librement vers les cotés, en arrière ou en avant.

Tout toucher de balle entre 2 joueurs de la même équipe est considéré comme une passe.

La balle ne peut être gardée plus de 10 secondes par un même joueur sous peine d'encourir une pénalité n.3, à l'endroit ou la pénalité a été sifflée.

## **12) SORTIE DE LA BALLE**

La balle est considérée sortie du terrain lorsque qu'elle tombe de l'autre côté des boudins ou bien lorsque au moins un des sabots du cheval du porteur de balle est en dehors du boudin ou bien elle dépasse les filets des petits cotés.

La remise en jeu se fait pour l'équipe qui défendait à l'endroit où est sortie la balle ou bien à 15 m dans le cas d'une sortie de la balle entre la ligne des 15 m et le but sur l'initiative de l'équipe qui n'a pas sorti la balle avec une pénalité n.3. La remise en jeu se fait pour l'équipe qui défendait au centre de la ligne des 15 m dans le cas d'une sortie de la balle par les petits cotés.

## **13) REMISES EN JEU PAR UNE TOUCHE**

### **a) Généralités**

Un cas de remise en jeu peut se présenter à l'avantage d'une équipe et c'est donc un joueur de cette équipe qui effectuera le lancer: la remise en jeu après le marquage d'un but. Elle se fait au centre du terrain à l'avantage de l'équipe ayant encaissé le but;

Les remises en jeu s'effectuent de la façon suivante: un ou deux joueurs de chaque équipe viennent se ranger sur deux lignes parallèles, laissant entre eux un couloir de 1 m, le premier rang des joueurs se trouvant au minimum à 5 m du bord de touche.

Le lanceur doit se placer sur le bord de la touche, de manière à pouvoir lancer la balle dans l'alignement des marques matérialisant le milieu du terrain. Les joueurs doivent tous faire face au lanceur au moment du tir.

En aucun cas le lancé de remise en jeu ne peut être totalisé dans le décompte des passes.

La remise en jeu est effectuée par un joueur de l'équipe en faveur de la quelle elle a été ordonnée.

Dans tous les cas de remise en jeu les joueurs ne participants pas à l'action doivent se trouver à un minimum de 5 m de l'alignement dans leur camp respectif et ne peuvent jouer que lorsque la balle est touchée ou déviée par un joueur de l'alignement.

Les lancés de remise en jeu doivent s'effectuer au signal de l'arbitre dans un délai de trois secondes, dans l'axe du couloir, la balle devant atteindre obligatoirement au minimum le premier rang des joueurs au niveau de leurs étriers et au maximum le dernier rang de l'alignement.

La balle devra atteindre la ligne des 5 m de bord touche avant d'être touché ou saisie.

Avant le coup de sifflet de l'arbitre:

- les joueurs doivent conserver leur alignement que ce soit à l'arrêt ou en mouvement sans se rapprocher à moins de 5 m du bord de touche du côté du quel la remise en jeu est effectuée;
- les joueurs de l'alignement se placent face au lanceur.

Après le coup de sifflet:

- les joueurs peuvent quitter leur alignement dans la mesure où aucune faute de marquage sans balle n'est commise;
- les joueurs du 1<sup>er</sup> rang n'ont pas le droit de faire demi-tour en restant dans l'alignement.

Si une équipe tarde manifestement sans raison valable à rejoindre le point de remise en jeu, l'arbitre peut siffler une pénalité n.3 à l'avantage de l'équipe déjà en place ou faire effectuer le lancer.

L'arbitre fait effectuer la remise en jeu dès que le lanceur est en place et qu'un joueur de son équipe marque l'alignement.

### **b) Remises en jeu non valables**

Toute remise en jeu est considérée comme non valable si:

- les joueurs s'approchent à moins de 5 m de la délimitation du terrain;

- la balle n'atteint pas au moins le premier rang des chevaux, situé au moins à 5 m, à hauteur des étriers des cavaliers;
- la balle tombe au sol derrière les derniers joueurs de l'alignement sans être touchée;
- la balle touche la charpente ou la toiture du bâtiment;
- il y a une feinte de lancée.

Dans ces cas l'arbitre accorde une pénalité n.3 au centre du terrain contre l'équipe qui n'a pas respectée ces règles.

Si le lancé profite sensiblement à l'équipe du lanceur, la remise en jeu est à rejouer par l'équipe adverse. Si une nouvelle fois le lancé profite à l'équipe du lanceur, l'arbitre remet la balle entre deux.

### ***c) Priorité de ramassage dans la remise en jeu***

Dans le cas de remise en jeu valable où la balle tombe au sol la priorité de ramassage est:

- pour les joueurs de l'alignement dans le respect de la règle sur le ramassage, si la balle tombe dans l'alignement. Si aucun joueur de l'alignement ne ramasse la balle, l'arbitre siffle un entre deux;
- pour les joueurs du camp dans lequel la balle tombe dans le cas où celle-ci serait déviée d'un côté ou de l'autre de l'alignement. Cette priorité se perd en cas de:
  - non-action de ramassage immédiat;
  - après une tentative, balle touchée ou non.

Dans ce cas, la priorité de ramassage est celle définie à l'article 15. Le sens du jeu étant donné par cette première tentative.

## **14) REMISES EN JEU AVEC UN ENTRE DEUX**

L'entre deux est effectué après:

- en cas de double remise en jeu pas droite;
- en cas de faute ou de litige ne profitant à personne.

L'entre deux est une remise en jeu effectuée par l'arbitre lui-même et se fait entre seulement un joueur de chaque équipe. L'arbitre se place toujours en bordure du terrain à l'aplomb de l'endroit où l'entre deux a été sifflé. Les deux joueurs se tenant directement devant lui à une distance de 5 m de l'arbitre. La distance entre les joueurs est au moins de 1 m. L'arbitre lance la balle entre les deux joueurs après avoir sifflé. Les lancers peuvent se faire à volonté en tirs tendus ou lobés.

Les autres joueurs doivent être à 5 m dans leur camps respectifs jusqu'à ce que la balle soit lancée et ne peuvent jouer la balle qu'après qu'elle ait été prise ou touchée par un des joueurs de l'entre deux.

Les entre deux sifflés entre la ligne des 15 m et la ligne de fond sont effectués au fanion des 15 m le plus proches.

L'arbitre doit refaire son lancer si il estime qu'il a involontairement avantage l'un ou l'autre des joueurs, ou si la balle n'a été touchée par aucun des deux joueurs. Il n'y a pas de limite quant aux lancers de l'arbitre.

Toutes les règles de la remise en jeu sont applicables pour l'entre deux.

## **15) RAMASSAGE DE LA BALLE**

### **a) Généralités**

Le ramassage de la balle se fait obligatoirement à cheval sans mettre pied à terre, par la droite ou par la gauche, à n'importe quelle allure, mais en aucun cas le cheval arrêté faute d'encourir une pénalité n.3.

Le joueur qui ramasse la balle le fait rapidement. S'il n'y parvient pas, il ne peut ni s'arrêter, ni ralentir sur la balle et doit sortir rapidement de la zone de ramassage d'au moins 5 m. Cette zone de ramassage de 5 m autour de la balle devra être dégagée par les joueurs ne participant pas au ramassage.

Les joueurs dans la zone des 5m qui ne participent pas au ramassage ne doivent pas ralentir et doivent continuer leur trajectoire jusqu'à la sortie de cette zone. Un joueur qui ralentit sur la balle ou bien tourne autour sera pénalisé par une pénalité n.3.

La balle une fois ramassée, le joueur doit reprendre rapidement une position normale à cheval ou transmettre la balle immédiatement.

On ne peut intervenir sur la balle en possession du ramasseur que lorsqu'il est remis en selle ou fait à nouveau action de jeu. Toute intervention sur un joueur qui n'est pas encore en selle après le ramassage sera sanctionnée par une pénalité n.1 et/ou un carton jaune ou rouge selon l'appréciation de l'arbitre.

**En aucun cas le joueur qui tente de ramasser la balle ne doit être gêné. Toute intervention d'intimidation, de marquage ou d'obliger le changement de direction pour éviter une collision sur un joueur en situation de ramassage sera sanctionnée d'une pénalité n.1, avec avertissement ou carton jaune ou rouge à l'appréciation de l'arbitre.**

Dans le cas où le ballon tombe dans un des quatre coins de l'aire de jeu, s'il ne peut être ramassé sans s'arrêter, l'arbitre remet en jeu sur un entre deux sur la ligne des 15 m.

### **b) Sens du jeu**

Le sens du jeu passe par une ligne imaginaire, parallèle à la longueur du terrain, allant d'une ligne de but à l'autre en passant par le ballon.

Dans le cas où la balle tombe derrière la ligne de but, à l'extrémité du terrain, le sens du jeu est parallèle à la largeur.

### **c) Priorité de ramassage**

En plus de priorités spécifiques aux remise en jeu un certain nombre d'autres priorités sont à respecter. Les priorités de ramassage se définissent par rapport au SENS DU JEU.

- a priorité de ramassage le joueur qui, se trouvant le plus près de la balle, peut la ramasser le premier sans gêner les joueurs adverses;
- dans le cas où les joueurs se présentent à égale distance de la balle, en venant de directions différentes, la priorité revient au joueur qui marche dans le sens du jeu;
- dans le cas où les joueurs arrivent à égale distance de la balle dans le sens du jeu mais face à face la priorité revient à celui dont l'équipe est la dernière à avoir touché la balle;
- Après une remise en jeu, avec une balle à terre (suivant les règles de l'art.13.c), **la direction** du jeu est donnée par la première tentative de ramassage.

## **16) SÉCURITÉ**

La sécurité prime sur le principe de priorité.

Un joueur attaquant porteur de la balle ou non doit rester maître de sa vitesse et de sa direction.

Les décisions du joueur attaquant, pour se défaire d'un marquage ou pour éviter un défenseur, doivent être dans le respect des règles du marquage. C'est à dire en évitant les contacts supérieurs à 45°.

## **17) LA DEFENSE**

### **a) *Le marquage physique***

Le marquage est l'action de porter son cheval au contact du cheval de l'adversaire alors en possession de la balle afin de ralentir sa marche, de dévier sa trajectoire et de s'emparer de la balle.

Il est interdit de marquer un joueur à plus de 45°, le marquage n'est autorisé que dans le sens de la marche du porteur de la balle. Il peut être effectué par un ou plusieurs joueurs. Dans le cas d'un marquage à plus de 45°, le joueur peut encourir une pénalité n.1 ou pénalité n.2 selon la gravité.

On ne peut marquer un adversaire qu'en le poussant avec le poids et l'élan de son cheval, et avec l'épaule et le bras du cavalier dans la mesure où le coude reste maintenu au corps.

Il est interdit :

- de ceinturer l'adversaire;
- de pousser ou de retenir avec la main;
- de percuter avec le poing, l'avant bras, le coude ou la tête, en avant, aussi bien pour défendre que pour attaquer.

Il est interdit de rester arrêté sur la ligne de jeu d'un adversaire qu'il ait ou non la balle. Une telle défense sera pénalisée par une pénalité n.2.

### **b) *Le marquage de position***

Sous peine d'encourir une pénalité n.2 on ne peut en aucun cas faire action de marquage sur un joueur non porteur de balle.

On peut, par contre, par un marquage de position, s'attacher à suivre tous ces déplacements à condition de ne gêner en rien sa liberté de mouvements.

### **c) L'arrachage**

Le joueur qui pour défendre son camp à la possibilité de s'emparer de la balle en possession d'un adversaire peut tenter de lui subtiliser seulement d'une main.

La prise de balle étant effectuée, si une lutte s'établit entre deux joueurs, c'est seulement à la force d'une main, du bras et de l'assiette que l'arrachage pourra être joué.

Les joueurs alors en possession de la balle ne peuvent changer la balle de main au cours de l'arrachage.

Dans cette phase de jeu, il est interdit de se tenir ou de s'appuyer à tout élément du harnachement et à toutes parties du corps du cheval.

Dès qu'un joueur se sent désarçonné, il doit lâcher la balle.

Le joueur qui au cours de cette action viole, même involontairement, une de ces règles doit livrer la balle à l'adversaire sous peine d'encourir une pénalité n.3.

L'arrachage ayant lieu aucun autre joueur ne peut participer à l'action.

Par contre si le joueur qui portait la balle avant l'arrachage sort gagnant, le compte des passes réalisées précédemment par son équipe reste acquis et le droit de porter la balle 10 secondes est repris à zéro.

Toute tentative d'arrachage sans prise de balle immédiate oblige le défenseur qui fait l'action à revenir rapidement dans sa selle avant une nouvelle tentative.

### **d) Avantage sur l'arrachage**

Si la vivacité du jeu décline au cours de l'arrachage ou si les deux joueurs ne peuvent se départager, l'arbitre arrête l'action et ordonne une pénalité n.3 à l'avantage du défenseur. Les règles de la pénalité n.3 s'appliquent alors.

## **18) SORTIE DE TERRAIN**

### **a) Sortie involontaire**

Un joueur qui sort du terrain dans l'élan peut revenir dans le jeu dans le mouvement.

### **b) Sortie volontaire**

Un joueur qui sort du terrain volontairement (pour réparer le harnachement, ou sur blessures, etc.) doit mettre pied à terre. Il ne pourra revenir dans le jeu ou se faire remplacer, qu'à la faveur d'un arrêt de jeu et dans la moitié du terrain correspondant à son camp.

## **19) PÉNALITÉS**

### **a) Généralités**

Plusieurs types de pénalités plus ou moins sévères, selon la nature des fautes, sont applicables et permettent à l'arbitre de sanctionner le jeu irrégulier. Les pénalités peuvent être accompagnées de carton jaune ou rouge selon la gravité des fautes commises.

On appelle "camp offensé" celui qui a été l'objet d'une faute et "camp offenseur" celui qui l'a commise.

Pour les pénalités n.1 et n.2, les joueurs de l'équipe qui bénéficie de la pénalité doivent se trouver derrière le porteur de la balle. Le lancé ou la passe n'est effectué qu'au moment du coup de sifflet de l'arbitre.

En cas de faute de jeu continuant à profiter à l'équipe attaquante, l'arbitre de terrain signale la faute par un bras levé, mais laisse jouer. Si cet avantage ne profite pas, il revient à la faute initiale.

### **b) Pénalité n.1**

Elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles: brutalité, jeu dangereux, insultes à l'arbitre. Par exemple elle sanctionne la faute volontaire du dernier défenseur faite sur le joueur qui, seul devant les buts, se prépare à tirer.

Un joueur du camp offensé se place sur la ligne des 5 m, cheval arrêté, et exécute librement vers le but un tir direct.

Les joueurs du camp offenseur se placent tous du même côté à l'intérieur de la zone des 5 m, près du grand côté.

La priorité de ramassage en cas de tentatives ratées est, dans le sens parallèle au grand côté si le ballon tombe devant le but, et dans le sens parallèle au petit côté si le ballon tombe dans la zone située entre l'aplomb du but et le fond du terrain. La direction du ramassage est déterminée selon la position de l'équipe du camp offenseur.

### **c) Pénalité n.2**

Elle s'applique pour des fautes moins graves mais également préjudiciables au déroulement du jeu et à sa sécurité, tel que le non respect du droit de ramassage, l'obstruction, l'intimidation de l'adversaire, etc..

L'arbitre demande au capitaine de choisir entre:

- tirer au but, cheval arrêté à 10 m;
- jouer à la main, à partir de la ligne des 15 m et donc de respecter la règle des trois passes entre trois joueurs avant de pouvoir tirer au but.

Le capitaine peut consulter ses équipiers ou/et son entraîneur mais sa décision doit être rapide.

L'arbitre officialise sa décision:

- soit sur la ligne des 10 m en montrant le but,
- soit sur la ligne des 15 m en désignant les joueurs attaquants.



Après quoi le choix annoncé ne peut plus être changé.

Si l'équipe qui bénéficie de la pénalité choisit le tir direct, l'équipe adverse se place à 5 m dans le sens du jeu et le tir doit être effectué cheval arrêté.

Si l'équipe qui bénéficie de la pénalité choisit la règle des trois passes, l'équipe adverse se place à 10 m dans le sens du jeu.

Dans les deux cas, les joueurs du camp offensif peuvent faire acte de défense.

#### **d) Pénalité n.3**

Elle s'applique à toutes les infractions simples et de peu d'importance.

L'arbitre fait jouer la pénalité:

- à l'endroit exact de la faute quand celle-ci a été commise dans le camp de l'équipe qui attaque;
- sur la ligne du milieu et à l'aplomb de la faute quand celle-ci a été commise dans le camp de l'équipe qui défend.

Les joueurs du camp offensif peuvent se placer où ils veulent sur le terrain, excepté dans la zone des 5 m entre le porteur de balle et le camp défendant. Dans le cas contraire l'arbitre siffle une pénalité n.3. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 5 m de l'endroit de la faute dans la direction du jeu jusqu'au sifflement de l'arbitre.

Le jeu reprend toujours à partir du coup de sifflet de l'arbitre.

#### **e) Faute technique**

Elle caractérise l'emploi de moyens antisportifs de la part d'un joueur, d'un entraîneur, d'un remplaçant ou d'un soigneur. Ils ne doivent pas négliger les avertissements des arbitres, ni user de moyens antisportifs, tels que:

- s'adresser à un officiel ou entrer en rapport avec lui en terme incorrects;
- user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser;
- agacer un adversaire;
- retarder le déroulement de la rencontre en empêchant la remise en jeu rapide de la balle;
- changer de numéro sans en avertir l'arbitre;
- règles n.7.

Selon la gravité des infractions, la faute technique est sanctionnée d'une pénalité n.1, pénalité n.2, pénalité n.3, carton jaune ou rouge, et ce à l'appréciation de l'arbitre.

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

## **20) EQUITATION DANGEREUSE ET ANTI-JEU**

Il est interdit pour n'importe quel joueur de :

- faire obstruction en se plaçant en travers de la ligne de jeu de l'adversaire porteur ou non de la balle;
- menacer, de frapper, de retenir un joueur ou un cheval adverse;
- faire toumoyer la balle autour de soi en vue d'intimider l'adversaire;
- frapper le cheval avec la balle ou le flot des rênes ou avec ses mains;

- se mettre debout sur leur selle pour intercepter la balle quelle que soit la situation de jeu;
- intimider un adversaire, en particulier lors des ramassages, et ainsi l'obliger à changer de direction pour éviter une collision, bien qu'en fait aucune faute n'ait été commise.

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

## **21) JOUEUR A TERRE**

Dans le cas d'un joueur non porteur de la balle se trouve à terre, le jeu ne sera arrêté que si l'arbitre considère la situation dangereuse.

Si le jeu est arrêté il reprendra avec une pénalité n.3 pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le porteur de la balle (indépendamment de qui avait la balle).

Un joueur à terre ne peut en aucune manière interférer dans le jeu.

Si un joueur tombe à terre quand il est en possession de la balle, l'arbitre donnera une pénalité n.3 à l'équipe adverse à l'endroit où le joueur est tombé.

## **22) RUPTURE D'UN HARNACHEMENT**

En cas de détérioration ou de rupture d'un harnachement aucun temps mort n'est accordé; le joueur concerné pourra:

- soit se faire remplacer pour réparer et ce à l'occasion d'un arrêt de jeu réglementaire ou d'un temps mort;
- soit continuer à jouer dans la mesure où l'arbitre estime que les conditions de sécurité ne sont pas mises en cause. Autrement l'arbitre peut demander au joueur de quitter le terrain jusqu'à ce qu'il ait ajusté son harnachement.

Si l'arbitre fait sortir le joueur une pénalité n.3 sera accordée à l'équipe adverse.

## **23) PRÉCAUTIONS A L'ÉGARD DES CHEVAUX**

Toute brutalité à l'égard des chevaux est interdite sur le terrain et ailleurs, et peut être sanctionnée par l'arbitre.

Tout cheval ne présentant pas les conditions minimums de présentation et d'état général peut se voir refuser l'accès du terrain par les arbitres.

Peut être sanctionné par un carton jaune le fait de:

- frapper le cheval avec la balle ou le flot des rênes ou les mains;
- frapper, retenir un cheval adverse.

L'arbitre ou le superviseur peuvent à tout moment interrompre le jeu pour contrôler l'état de n'importe quel cheval ou faire sortir un cheval pour recevoir les soins indispensables. En cas de blessures même superficielles ou de difficultés évidentes de récupération, le cheval doit sortir du terrain pour recevoir les soins nécessaires. Il ne pourra revenir en piste qu'après autorisation du vétérinaire et des arbitres.

Les produits maquillant une blessure sont interdits.

La décision des arbitres est sans appel.

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

## **24) SANCTIONS**

L'arbitre a la possibilité à tout moments de sanctionner le comportement répréhensible d'un joueur par des avertissements, voir une exclusion. Dans le cas de fautes graves, le joueur incriminé se fait sanctionner en plus de la pénalité donnée à son équipe, soit par :

- un avertissement verbal;
- un premier carton jaune. Cette sanction est toujours accompagnée d'une pénalité n.1 ou n.2;
- un deuxième carton jaune: le joueur sort du terrain, et peut être remplacé. Il sera suspendu automatiquement pour le match suivant;
- un carton rouge signifiant l'exclusion immédiate du joueur sans possibilité de remplacement, et suspension pour au minimum un match, et réunion de la commission de discipline. Le carton rouge est accompagné automatiquement d'une pénalité n.1.

Toute expulsion définitive (deuxième carton jaune ou carton rouge) oblige le joueur à sortir du terrain.

## **25) COMMISSION DE DISCIPLINE**

La commission de discipline peut être saisie par les membres du comité de supervision ou les arbitres concernés par la rencontre. Cette commission a pour rôle d'étudier et éventuellement sanctionner tous comportements répréhensibles de joueurs, entraîneurs ou soigneurs participant à un match.

Elle est composée du superviseur, d'un membre du comité de supervision et d'au moins trois membres de la FIHB d'au moins deux nationalités différentes de la nationalité de l'équipe concernée.

Un joueur ayant obtenu un carton rouge et/ou sur rapport d'un superviseur voit son cas soumis automatiquement en commission de discipline. Celle-ci définit la sanction retenue et en informe par écrit le joueur et le responsable de son équipe.

Le joueur ne peut rejouer avant que la commission ait rendu son verdict sous peine de disqualification de son équipe.

Les décisions de la commission de discipline est sans appel.

## **26) DOPAGE**

Un contrôle antidopage peut être fait à n'importe quel stade de la compétition.

Le règlement général de la FEI s'applique pour tous les cas de dopage de chevaux.

## **27) VISITE VÉTÉRINAIRE**

Toutes rencontres officielles organisées par la FIHB ou un ONHB, donnent lieu à une inspection vétérinaire officielle de tous les chevaux inscrits.

Cette inspection se déroule en fonction du programme fixé par l'organisateur et qui prends en compte le temps nécessaire au bon déroulement des matchs. Elle est effectuée par le comité de supervision et le vétérinaire. Les chevaux doivent être inspectés en main, à l'arrêt et en

mouvement sur un terrain ferme, plat et propre mais non glissant. Les chevaux sont présentés par le joueur ou un groom.

Les chevaux sont présentés sans protection ni couverture mais avec le filet.

L'inspection débute par une évaluation du cheval à l'arrêt. Le vétérinaire peut être autorisé par le superviseur à palper le cheval si il le retient nécessaire. Le cheval doit ensuite marcher au pas, puis trotter en s'éloignant de la commission procédant à l'examen puis revenir au trot en direction de celle-ci. Le vétérinaire n'est pas autorisé à éliminer un cheval et ne peut procéder à aucun test clinique (tels que les flexion d'un membre, marcher ou faire trotter le cheval en cercle). La commission a le droit et le devoir d'exclure de la compétition tout cheval qu'elle juge inapte, que ce soit pour boitement, ou manquement de condition physique, ou pour toute autre raison.

Si la commission procédant à l'inspection hésite quant à l'aptitude d'un cheval à la compétition, elle peut exiger que l'animal concerné lui soit représenté pour réinspection. La voix du comité de supervision est prépondérante et sa décision est immédiatement applicable.

Une tenue correcte est exigée lors de la présentation des chevaux.

Les documents d'identifications sont remis à la visite vétérinaire, conservés au secrétariat de la compétition. Le chef d'équipe récupère documents d'identification à l'issue de son dernier match.

## **28) ORGANISATION D'UN MATCH**

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

- un secrétariat séparé du public et situé à proximité de voix de l'arbitre de chaise, comprenant un chronométreur, un secrétaire chargé de la feuille de match et un commentateur, disposant du matériel suivant:
  - un règlement de l'année en cours en anglais et en français;
  - une sonnerie puissante et spécifique;
  - deux chronomètres;
  - une bonne sonorisation;
  - une table de marque.
- un vétérinaire;
- un service médical: l'arbitre ou le superviseur assure la responsabilité de la mise en place de ce service;
- un tableau d'affichage proche de l'entrée des joueurs, mentionnant le nom des arbitres et l'affectation des matchs, l'ordre et l'horaire des matchs, les noms qui composent le comité de supervision;
- une plate-forme installée à 1.50 m du sol pour l'arbitre référé;
- un banc par équipe pour les soigneurs et entraîneurs;
- les chevaux d'arbitres peuvent être fournis par chaque équipe participantes ou par l'organisateur;
- une personne doit être chargée de la cérémonie de la remise des prix.

## **Annexe A - ADAPTATIONS DES RÈGLES POUR LES CATÉGORIES JEUNES**

Les règles suivantes sont des adaptations pour le horse-ball Jeune. Sauf notifications spéciales, les règles normales du horse-ball s'appliquent.

### **A.1 - Catégories recommandées**

D'après l'âge des joueurs et la taille des poneys ou chevaux, les catégories recommandées sont spécifiées dans le tableau A.1. L'âge des joueurs est défini par l'âge qu'il ou elle atteint au cours de l'année civile.

### **A.2 - Sur classement**

Un joueur peut être surclassé dans la catégorie immédiatement supérieure, pendant la compétition. Tout autre sur classement doit être validé par la FIHB.

### **A.3 - Le terrain**

Les dimensions du terrains relatives aux différentes catégories sont définies dans le tableau A.1.

### **A.4 - Les buts**

La hauteur des buts relatives aux différentes catégories est définies dans le tableau A.1. Les buts pour la catégorie Moustiques doivent être peints dans deux couleurs différentes.

### **A.5 - Le ballon**

La taille du ballon est adaptée à chaque catégorie (voir tableau A.3).

### **A.6 - Le capitaine**

L'entraîneur d'une équipe Moustiques fait office de capitaine.

### **A.7 - Équipement des joueurs**

Seulement pour les catégories Moustiques et Poussins:

- l'usage d'une cravache est autorisée. Elle doit être attachée à la selle;
- éperons interdits.

## **A.8 - Les poneys**

Les catégories de poneys sont définies en fonction de leur taille (voir tableau A.2). Une tolérance d'un cm est autorisé (due à l'éventuelle ferrure).

Seulement pour les catégories Moustiques et Poussins :

- l'utilisation des protections des bandes et des cloches sont optionnelles sur les quatre membres;
- l'utilisation de la martingale est optionnelle.

## **A.9 - L'arbitre**

L'arbitre est à pieds pour les catégories Moustiques et Poussins.

## **A.10 - Engagement du début de période**

Le ramassage peut se faire au trot pour les catégories Moustiques et Poussins.

## **A.11 - Touches**

Pour les catégories Moustiques, Poussins et Benjamins, l'engagement après un but est fait par l'équipe qui a encaissé le but, sous ses buts, par l'intermédiaire d'une pénalité n.3.

## **A.12 - Défense**

Pour les catégories Moustiques et Poussins, les joueurs en défense ne peuvent pas rester arrêté entre la ligne des 10 m et leur but.

Pour la catégorie Benjamins, les joueurs en défense ne peuvent pas rester arrêté entre la ligne des 12 m et leur but.

Sinon, une pénalité n.3 sera sifflée à l'équipe attaquante, au milieu du terrain.

## **A.13 - Catégories de Tournois Jeunes**

D'après l'âge des joueurs et la taille des poneys ou chevaux, les catégories de Tournois Jeunes sont spécifiées dans le tableau A.4. L'âge des joueurs est défini par l'âge qu'il ou elle atteint au cours de l'année civile.

Catégorie	Age	Poney	Dimensions du terrains min. (m.)		Hauteur des buts (cm.)	Ligne pén.1 (m.)	Ligne pénalité.n.2 (m.)		Ballon
			Long	Large			Direct	Indir.	
Moustiques	0..8	A	40	20	200	3	6	10	n.2
Poussins	9..10	A	40	20	250	3	6	10	n.2
Benjamins	11..12	B et C	60	20	300	4	8	12	n.3
Minimes	13..14	C et D	60	20	350	5	10	15	n.3
Cadets	15..16	C et D	60	20	350	5	10	15	n.4
Juniors	17..18	D et chevaux	60	20	350	5	10	15	n.4

Tableau A.1 – Catégories recommandées

Catégorie du Poney	Taille
A	maxi 107 cm
B	108 cm à 130 cm
C	131 cm à 140 cm
D	141 cm à 148 cm

Tableau A.2 – Catégories Poneys

	Catégorie		
	Moustiques Poussins	Benjamins Minimes	Cadets Juniors
Balle	n.2	n.3	n.4
Circonférence	47 cm	60 cm	65 cm
Longueur des anses (note 1)	25 cm	28 cm	31 cm
Espace entre deux coutures	15 cm	18 cm	20 cm
Largeur du cuir	16÷18 mm	18÷20 mm	18÷20 mm
Épaisseur du cuir	4÷6 mm	6÷8 mm	6÷8 mm
Poids total	400÷500 g	500÷600 g	600÷700 g

note 1: la longueur des poignées est la mesure du cuir sans compter les coutures.

Tableau A.3 – Caractéristiques du ballon

Catégorie	Age	Poney	Dimensions du terrains min. (m.)		Hauteur des buts (cm.)	Ligne pén.1 (m.)	Ligne pénalité.n.2 (m.)		Ballon
			Long	Large			Direct	Indir.	
Moins de 13 ans	11..13	B et C	60	20	300	4	8	12	n.3
Moins de 16 ans	14..16	C et D	60	20	350	5	10	15	n.4
Moins de 18 ans	17..18	D et chevaux	60	20	350	5	10	15	n.4

Tableau A.4 – Catégories de Tournois Jeunes

## Histoire

<b>Histoire du document</b>		
Ver.1.0	Mai 2001	Document élaboré par le comité du règlement (France, Portugal et UK)
Ver.2.0	Juin 2001	Document élaboré par l'Italie : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Addition de la version du document</li> <li>• Modification de l'introduction</li> <li>• Clarification et correction du terrain</li> <li>• Addition des figures du terrain, des buts et de la balle</li> <li>• Modification de la taille des poignées de la balle</li> <li>• Addition de la substitution du capitaine</li> <li>• Clarification à propos des éperons, cravache et des chiffres sur les maillots</li> <li>• Clarification à propos du rôle du vétérinaire</li> <li>• Addition de l'arrêt de jeu pour un entre-deux</li> <li>• Addition de l'entraîneur pour la demande d'un temps mort</li> <li>• Addition des règles pour une balle non réglementaire</li> <li>• Addition/modification des critères d'ex aequo</li> <li>• Clarification à propos d'un match abandonné</li> <li>• Modification de la touche, de l'entre deux (distance de l'arbitre), défense physique, pénalités et amunitions</li> <li>• Addition de l'Annexe A à propos des règles poney</li> </ul>
Ver.3.0	Juin 2001	Document approuvé par la FIHB le 10.06.01: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clarification à propos de la durée des matchs (cas de deux matchs par jour)</li> <li>• Addition du steward</li> <li>• Modification/addition des critères d'ex aequo</li> <li>• Clarification à propos des pénalités n.3 à propos des 10 sec</li> <li>• Clarification à propos de la sortie de balle</li> <li>• Clarification à propos de la rotation du joueur pendant la touche</li> <li>• Annulation d'un arrêt de jeu pour l'entre deux</li> <li>• Clarification à propos de la priorité au ramassage</li> <li>• Clarification à propos de la pénalité n.1</li> </ul>
Ver.3.1	Septembre 2001	Document revu par United Kingdom: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Révision de la langue anglaise</li> </ul>
Ver.3.2	Septembre 2001	Document présenté à la FIHB pour approbation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nouveau format et ajout de l'histoire du document</li> </ul>
Ver.3.3	Septembre 2001	Document approuvé par la FIHB le 23.09.01: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correction de la pénalité n.1</li> <li>• Addition de "pas d'appel de D.C." au comité de discipline</li> <li>• Substitution "Grand Jury" en "comité de supervision"</li> <li>• Annulation de art.26 - Appel</li> <li>• Mise à jour de l'adaptation des règles pour les catégories poney</li> </ul>
Ver.3.4	Octobre 2001	Document approuvé par la FIHB et ONHB: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifications à propos des règles poney rules (definition de l'age du joueur, buts, capitaine, équipement des joueurs, protection des poneys, martingale, défense, table A.1)</li> <li>• Variées modifications (age minimum du cheval, type de selle, utilisation des crampons, punition des groom et entraîneurs, fin d'une mi-temps, multiple période de mort subite, attitude de la première ligne dans la touche, pénalité n.1)</li> <li>• Révision de la langue anglaise</li> <li>• Traduction en langue française</li> </ul>
Ver.3.5	Février 2003	Document approuvé par la FIHB le 09.02.03: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changement de règles 001-2003 à propos de l'abolition de l'entre deux, 002-2003 à propos du ramassage au coup d'envoi, 003-2003 sur le règlement jeunes pour les catégories de tournois, 004-2003 pour la composition du bureau de la FIHB.</li> </ul>
Ver.3.6	Septembre 2003	Document approuvé par la FIHB le 14.09.03: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changement de règles 005-2003 rev.1 à propos de la remise en jeu pour un ballon sortie par le petit coté.</li> </ul>