

Fédération Royale Belge des Sports Équestres

F.R.B.S.E.

a.s.b.l.



REGLEMENT NATIONAL

Horseball

20243

Proposé lors de la commission nationale 29/5/11/2023
Approuvé par l'Organe d'Administration 12/01/2024

K.B.R.S.F. vzw – F.R.B.S.E. asbl

Belgicastraat 9/2
B-1930 Zaventem / Belgium

☎ (32) 2.478.50.56 ✳ 📠 (32) 2.478.11.26

✉ info@equibel.be ✳ 🌐 www.equibel.be

IBAN: BE 98 4276 1581 8193 - BIC/SWIFT: KREDBEBB
TVA BE 0409.553.992

Sommaire

1	PERIODE DE CONCOURS OFFICIELS	5
2	PREAMBULE.....	5
3	INTRODUCTION.....	5
4	RÈGLES GENERALES.....	5
4.1	LE TERRAIN	5
4.1.1	Dimensions.....	5
4.1.2	Le sol.....	6
4.1.3	Zones de sécurités	6
4.1.4	Délimitation du terrain de jeu	6
4.1.5	Lignes de jeu	6
4.1.6	Fumer et alcool.....	7
4.2	LES BUTS.....	7
4.3	LA BALLE	8
4.4	LES ÉQUIPES	8
4.4.1	Engagement d'une équipe.....	8
4.4.2	Calendrier.....	10
4.4.3	Les remplacements	10
4.4.4	Le capitaine : droits et devoirs.....	10
4.5	LES JOUEURS.....	10
4.5.1	Équipements des joueurs.....	11
4.5.2	Protection des joueurs.....	11
4.6	CHEVAUX/PONEYS	11
4.6.1	Conditions d'engagement et de participation.....	11
4.6.2	Catégorie Poneys.....	12
4.6.3	Catégorie chevaux	12
4.6.4	Catégorie shetland	12
4.6.5	Équipement des chevaux	12
4.6.6	Boiterie, saignement, cruauté et abus.....	13
4.6.7	Aptitude et niveau d'éducation des poneys/chevaux.....	14
4.7	ENTRAINEURS ET SOIGNEURS	15
4.8	OFFICIELS : DROITS ET DEVOIRS.....	15
4.8.1	Le comité de supervision (jury d'appel)	15
4.8.2	Le Président de jury (superviseur).....	15
4.8.3	Le formateur des arbitres.....	16
4.8.4	Les arbitres	16
4.8.5	Le secrétariat des ligues	16
4.8.6	Le secrétaire de terrain.....	16
4.8.7	Le chronométrateur	17
4.9	VISITE VETERINAIRE.....	17
4.9.1	Généralités	17
4.9.2	Moment de la visite vétérinaire	17
4.9.3	Nombre de chevaux par équipe	17
4.9.4	Visite vétérinaire avant le match.....	17
4.9.5	Déroulement de la visite vétérinaire	17
4.10	ORGANISATION DE JEUX	18
4.10.1	Feuille de jeux digitale	18
4.10.2	Durée du jeu.....	18
4.10.3	Score	20
4.10.4	Forfait.....	20
5	REGLES DU JEU.....	21
5.1	LE SENS DU JEU	21
5.2	TIRAGE AU SORT.....	21
5.3	FAIR PLAY ET PROTOCOLE D'ENTREE ET DE SORTIE DU TERRAIN	22
5.4	COUP D'ENVOI	22

5.5	REGLES DE LA PASSE	23
5.5.1	<i>Le ramassage du ballon</i>	23
5.6	LA TOUCHE ET L'ENTRE-DEUX.....	24
5.7	SORTIE DE BALLE.....	27
5.8	SORTIE DE L' AIRE DE JEU	28
5.9	SORTIE DU TERRAIN	28
5.10	JOUEUR A TERRE	28
5.11	MOYENS D' ATTAQUE ET DE DEFENSE	28
5.12	FAUTE OFFENSIVE ET FAUTE DEFENSIVE.....	31
5.13	FAUTE TECHNIQUE	32
6	PENALITES	32
6.1	GENERALITES	32
6.2	PENALITE 1 / P1	33
6.3	PENALITE 2 / P2	33
6.4	PENALITE 3 / P3.....	34
6.5	PENALITE PARTAGEE	35
6.6	SANCTIONS INDIVIDUELLES/CARTONS.....	35
7	CLASSEMENT	36
7.1	FORFAIT	36
7.2	DISQUALIFICATION	36
7.3	EGALITE	37
8	DOPAGE	37
9	ORGANISATION EN BELGIQUE	37
9.1	CHAMPIONNAT DE BELGIQUE	37
9.1.1	<i>Principe du Championnat de Belgique</i>	37
9.1.2	<i>Saison et emplacements</i>	37
9.1.3	<i>Départements</i>	37
9.1.4	<i>Qualification des équipes</i>	38
9.1.5	<i>Calendrier des matchs - Ordre des matchs</i>	38
9.1.6	<i>Challenges</i>	38
9.1.7	<i>Coupe de Belgique</i>	38
10	LITIGES ET CLAUSES NON PREVUES AU PRESENT REGLEMENT	38
11	MATCH	38

4.1.2 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/chevaux.

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.

Il doit y avoir un sol parfait (aussi bien dans la piste que dans le paddock), capable de résister à toutes les conditions météorologiques et ayant des dimensions suffisantes.

4.1.3 Zones de sécurités

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

Dans le choix du terrain de jeu, priorité est donnée au terrain en extérieur. Pour l'organisation de rencontres officielles en indoor, la largeur du terrain doit permettre la mise en place de la zone de sécurité ou doit correspondre à un manège avec un pare-bottes (hauteur minimale 1,20m) sur la totalité de son périmètre pour la sécurité des chevaux, joueurs & le public. Une zone pour les remplaçants doit être définie dans les environs de l'aire de jeu avec un accès facile et rapide au terrain.

4.1.4 Délimitation du terrain de jeu

Le terrain de jeu doit être délimité par du matériel gonflable à la fois le long des côtés courts et le long des côtés longs.

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

Le prolongement des petits côtés 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.

Le long des grands côtés, il sera prévu une zone libre dite de sécurité Cette zone et l'aire de jeu doivent 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 côtés que sur les grands côtés doit être réalisée avec un matériel gonflable ne présentant aucun danger.

4.1.5 Lignes de jeu

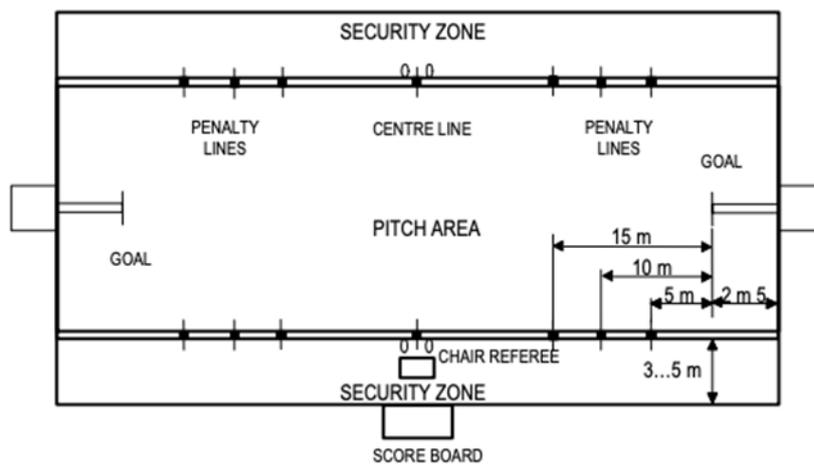
Sur les deux grands côtés du terrain des fanions ou des marques doivent indiquer :

Compétition Chevaux

- 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).

Compétition Shetland

- La ligne médiane
- Ligne de pénalité 1 (3M)
- Ligne de pénalité 2 lancer direct (6M) et lancer indirect (9M).



o o line out indicators (0.5 m from each side of the centre line)

4.1.6 Fumer et alcool

Il est interdit de fumer et de consommer l'alcool sur le terrain de jeu sous peine de faute technique au profit de la contrepartie.

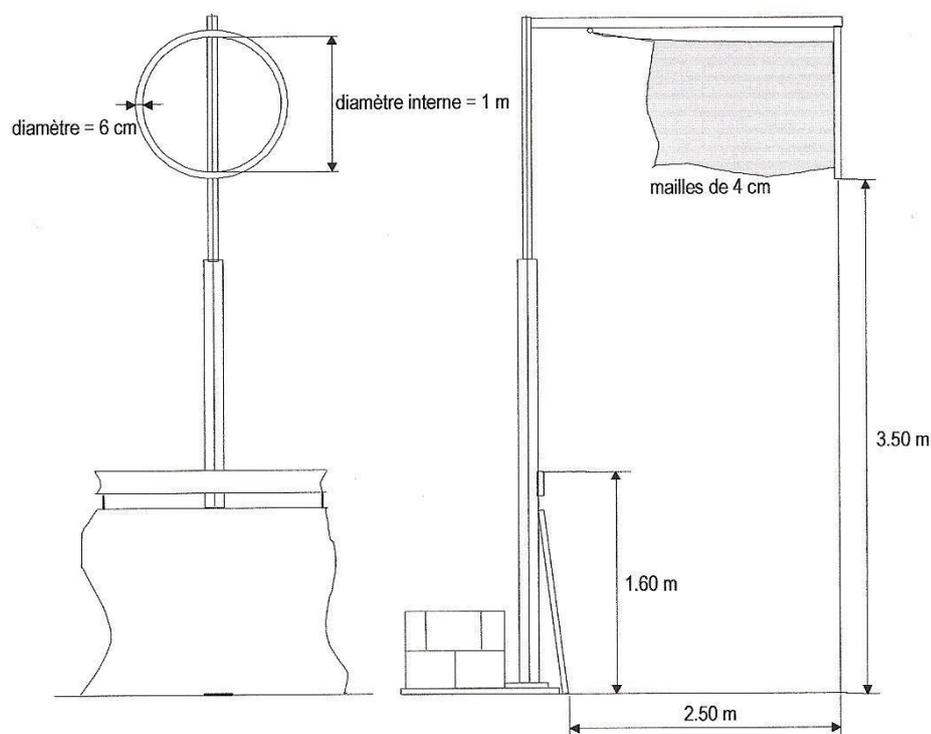
4.2 LES BUTS

Il y a deux buts : chacun est placé au centre de chaque petit côté.

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 (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.

Pour les Shetlands, la hauteur du but est de 2,50M.



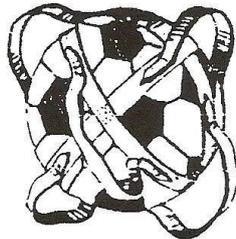
4.3 LA BALLE

Elle consiste en une balle en cuir, enserrée dans un harnais de sangles pourvu de six poignées de cuir solide. 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 600 à 700 g

Note 1 : la longueur des poignées est la mesure du cuir sans compter les coutures. Les rivets sont interdits.

La balle pour la compétition shetland : T2



4.4 LES ÉQUIPES

4.4.1 Engagement d'une équipe

Procédure d'inscription pour les équipes du Championnat Belge

Une équipe doit toujours être engagée par la LEWB ou la PVL. Les ligues enverront aux équipes un formulaire d'inscription avec les données de paiement.

Les joueurs doivent être membres de la PVL ou de la LEWB.

Une équipe doit être composée d'au minimum de 5 joueurs et pour les shetlands d'au minimum de 4 joueurs.

Phase 1 : inscription de l'équipe pour la saison

Les équipes transmettent le formulaire d'inscription à leur propre ligue via www.horseballonline.be et effectuent le paiement de l'avance à la F.R.B.S.E.

Les équipes qui ne respecteront pas les délais de paiement et les feuilles d'inscription se verront infliger une amende (100 €) et ne recevront aucune garantie de pouvoir participer la saison prochaine. Tous les montants sont ajustables annuellement et seront communiqués par les ligues.

Après paiement, le chef d'équipe recevra un login afin que les joueurs et les chevaux puissent être inscrits via www.horseballonline.be

Chaque équipe doit soumettre une liste complète de joueurs pour que la phase 1 puisse être menée à bien. Cela doit être fait au moins un mois après la date d'inscription de l'équipe.

Phase 2 : Inscription des joueurs et des chevaux - 14 jours avant chaque week-end de compétition

Les équipes transfèrent leurs frais d'inscription à la ligue organisatrice.

En cas de retard de paiement pour ce week-end de match, une amende de 30,00 € sera facturée par jour de match.

La facture (pénalité) doit être payée dès réception. Tant que la ligue n'aura pas reçu le paiement à la réception de la facture, l'équipe restera suspendue. Chaque match suspendu signifie un forfait.

Nom de l'équipe

Le nom donné à une équipe ne peut changer, pendant une même saison, durant tout le championnat de Belgique. Au début de chaque année, un cercle peut changer le nom de son équipe tout en gardant sa qualification. En cas d'inscription d'une nouvelle équipe, elle sera évaluée par la Commission afin de fixer son niveau.

Couleurs des équipes

Chaque équipe peut proposer 2 couleurs d'équipe via www.horseballonline.be. La ligue organisatrice attribuera la couleur de chaque équipe lors de l'établissement du programme de chaque match.

Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs est limité à 12 joueurs pour le concours hippique et 9 joueurs pour le concours shetland, mais avec un minimum de 5 joueurs.

Un joueur ne peut pas s'inscrire dans deux équipes différentes en même temps au cours d'une même saison. La commission nationale peut accorder une dérogation pour des cas particuliers.

Pour le soutien des équipes shetland inexpérimentées, la Commission Nationale permettent exceptionnellement à ces équipes d'être prises en charge par des joueurs confirmés selon les règles ci-dessous :

- Chaque équipe donne jusqu'à 3 noms de joueurs expérimentés avant le début de la saison.
- Max. 1 joueur expérimenté avec 1 équipe inexpérimentée par match.
- Aucune limitation du nombre de jours de jeu.

Si la commission nationale détermine que la compétition est trop affectée, cette exception peut être renvoyée à

Les équipes peuvent être mixtes. La saison s'étend du 1/01 à 4 semaines après le dernier jour de match de la saison.

Désinscription d'un joueur

Un joueur peut à tout moment se désinscrire d'une équipe, à la demande du chef d'équipe ou du joueur lui-même, à condition que le nombre minimum de 5 joueurs de l'équipe est conservé. Cela est également possible en envoyant un e-mail à la ligue du joueur.

Inscription d'un joueur supplémentaire

Un joueur supplémentaire peut à tout moment être enregistré dans équipe, à condition que le joueur n'ait participé à aucune compétition officielle pendant la saison en cours.

L'inscription ne sera valable qu'après avoir retourné le document officiel à la ligue.

Le joueur doit être inscrit (et son inscription 100 % en ordre) au plus tard le lundi (avant minuit) qui précède la rencontre. Ceci afin de donner le temps nécessaire à la commission de contrôler l'inscription et d'adapter les documents.

Un joueur désinscrit ne peut pas être réinscrit pour la saison en cours avec la même équipe.

Transferts de joueurs

Tout joueur peut changer d'équipe à condition qu'il ne demande pas de transfert dans une division inférieure. La demande doit être par écrit à la fois à la commission nationale et à la ligue. La commission nationale contactera alors le responsable d'équipe.

Le nombre de transferts dans une équipe est limité et est repartit comme suit :

- 0 pour une équipe comptant 5 ou 6 joueurs enregistrés
- 1 pour une équipe comptant 7 joueurs enregistrés
- 2 pour une équipe comptant 8 joueurs enregistrés
- 3 pour une équipe comptant 9 joueurs enregistrés

Le joueur qui a soumis sa demande en premier aura priorité sur le 2ème, 3ème, etc... Une fois que la limite est atteinte, les demandes suivantes seront refusées.

Un transfert par joueur et par saison maximum est autorisé et ceci au plus tard avant la moitié du nombre de rencontres sur la saison. Après la saison, les transferts sont libres.

Inscription d'une équipe pour un concours

Le responsable d'équipe dispose jusqu'au début de l'inspection vétérinaire pour modifier sa sélection via www.horseballonline.be. Après ceci plus de modifications possibles et seuls les joueurs et les chevaux inscrits sur la feuille de compétition peuvent entrer dans la zone de compétition.

4.4.2 Calendrier

La commission nationale est compétente pour l'élaboration du calendrier. Après la phase 1 de la procédure d'inscription et après la publication du calendrier international, la commission nationale fera une proposition aux organisateurs avec des dates disponibles.

4.4.3 Les remplacements

A- Remplacements

Les remplacements peuvent être effectués librement. Les joueurs peuvent changer de poneys/chevaux pendant la compétition.

B - Poneys/chevaux de remplacement

Sauf cas de force majeure (blessure, changement de matériel, etc.) il est déconseillé de tenir les chevaux à la main, sauf pendant la mi-temps. De préférence, tous les chevaux, y compris les chevaux de remplacement qui se trouvent dans les zones de sécurité lors des compétitions, ont un cavalier (joueurs et/ou groom avec un casque sur la tête).

4.4.4 Le capitaine : droits et devoirs

Chaque équipe doit désigner un joueur comme capitaine. Le capitaine est le représentant de son équipe. Il en dirige et contrôle le jeu. Le capitaine, uniquement, 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.

Le capitaine doit toujours être reconnaissable par un brassard porté sur le haut de son bras droit. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre peut en désigner un.

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

4.5 LES JOUEURS

Pour participer à une compétition de horse-ball, les cavaliers doivent être en ordre de bonne licence à la LEWB ou à Paardensport Vlaanderen.

* H03 pour les chevaux

* H02 pour les Shetland

Les joueurs qui souhaitent participer à des rencontres mêmes amicales à l'étranger doivent demander l'autorisation à la F.R.B.S.E. (info@equibel.be)

Il y a 3 possibilités :

1. Un joueur belge qui veut jouer avec une équipe étrangère dans une compétition étrangère : application individuelle indiquant clairement l'équipe concernée. La demande doit être effectuée 14 jours avant le premier match à laquelle il participera. Cette application est valable pour tous les matches de la même année calendrier avec cette équipe.
2. Une équipe belge qui participe à un tournoi ou un concours étranger : une seule application indiquant tous les joueurs participants, dates et l'organisateur. La demande se produit 14 jours avant le match ou avant le début du tournoi. La demande est uniquement valable pour le concours ou le tournoi particulier.
3. Un joueur belge qui veut participer à un tournoi ou un concours à l'étranger : une demande individuelle indiquant les dates et l'organisateur. La demande doit être faite 14 jours avant le match ou avant le début du tournoi.

La demande n'est valable que pour le concours ou le tournoi particulier. La demande doit indiquer clairement de quelles des options il s'agit.

Dans la demande, il faut indiquer clairement laquelle des options ci-dessus est concernée.

4.5.1 Équipements des joueurs

Les joueurs doivent se présenter de la façon suivante :

- Casque en règle suivant les normes de sécurité européennes du moment et toujours attaché tant que l'on est à cheval.
- Bottes d'équitation hautes ou chaps en cuir.
- Maillots aux couleurs de l'équipe numérotés de 1 à 15 sur la poitrine (chiffres de 10 cm) et bien visible dans le dos (chiffres de 20 cm). Les joueurs ne doivent pas changer de numéro pendant le match.
- Pantalons d'équitation ou combinaisons aux couleurs de l'équipe.
- Éperons :
 - Pour les chevaux en compétitions, facultatifs : les éperons à molettes, les éperons marteau et dangereux sont interdits. Seuls sont autorisés les éperons à bouts arrondis d'une 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. Ils doivent être en métal et non en plastique.
 - Les éperons sont interdits pour le concours shetland.
- 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, avec des chevaux, mais permis sur le terrain d'échauffement si celui-ci est différent du terrain de jeu.
 - Autorisé sur le terrain de jeux pour les compétitions de shetlands
- Le port de protections est recommandé.
- Les joueurs ne doivent pas porter de bijoux. Dans le cas de bagues ou d'alliances, ou bien elles sont couvertes par des gants ou bien scotchées pour éviter qu'elles blessent.
- Dans le cas où le joueur a des longs cheveux, les cheveux doivent être relevés et attachés.

4.5.2 Protection des joueurs

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

4.6 CHEVAUX/PONEYS

4.6.1 Conditions d'engagement et de participation

- Toutes les épreuves sont ouvertes à tout poney/cheval inscrit sur la liste Equibel et remplissant les conditions de participation. Les shetlands en ont assez avec une inscription.
- 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 compétitions D1 et D2, 7 chevaux peuvent être inscrits sur la feuille de match et présents sur le terrain si l'un d'entre eux en est à sa première saison de Horseball. Cette septième paire doit être communiquée à diana@equibel.be au plus tard deux semaines avant le concours.
- 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 termes des articles 9.1 ou 9.2, en fonction de l'épreuve.
- Un poney/cheval ne peut être engagé que sur une seule feuille de match par jour conformément à l'article 7.
- Un poney/cheval ne peut être inscrit que sur une feuille de match par jour.

- Dans les épreuves Shetland, les poneys peuvent être engagés au maximum sur deux feuilles de match par jour.

4.6.2 Catégorie Poneys

Réservé aux cavaliers ayant atteint l'âge de 12 à 16 ans dans l'année. Les poneys doivent être en règle de toisage (voir règlement F.R.B.S.E.)

4.6.3 Catégorie chevaux

Réservée aux cavaliers à partir de 14 ans. Il ne peut y avoir de poney en catégorie chevaux.

Exception : la saison 2023 est une année de transition et les joueurs âgés de 13 ans sont autorisés à participer dans la catégorie chevaux.

4.6.4 Catégorie shetland

Réservé aux cavaliers ayant atteint l'âge de 8 à 12 ans dans l'année.

Les shetlands doivent être en règle de toisage (voir règlement F.R.B.S.E.)

DIVISIONS	AGE	TAILLE
Seniors	Min. 5 ans*	> 1m49 ferré
Poneys	Min. 5 ans	Min. 1.38m et max. 1m49 ferré
Shetlands	Min. 4 ans	Max. 1.09m

*Le cheval de 4 ans peut participer à 6 matchs maximum. Cette demande doit être transmise à diana@equibel.be 2 semaines avant la compétition.

4.6.5 Equipement des chevaux

Concerne tous les poneys/chevaux qui participent à un concours.

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. Les muserolles mexicaines sont interdites.

Elle doit présenter toutes les conditions nécessaires de sécurité, d'ajustage et de propreté. Les arbitres peuvent refuser toute martingale pouvant occasionner des problèmes de sécurité.

3. Selle

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

4. Sangle de ramassage

Elle est obligatoire.

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

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

5. Filet

L'usage d'ocillères est interdit.

Les éventuelles protections des montants de filet ne peuvent excéder 2cm d'épaisseur. Le flot des rênes doit être noué.

6. Tapis de selle

Pour les épreuves 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 et les bouchons d'oreilles sont interdits. Les masques en titane sont autorisés.

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.
- Quitter le terrain de jeu de sa propre initiative, sans être remplacé.

C - Protections

Les protections, guêtres et/ou bandes, sont obligatoires sur les 4 membres, sauf pour les épreuves Shetland.

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.

4.6.6 Boiterie, saignement, cruauté et abus

A – Général

Un cheval qui boite ou qui saigne doit immédiatement quitter le terrain de jeu.

Il ne pourra réintégrer la compétition qu'avec l'autorisation de l'encadrant ou de l'officiel de compétition présent et le cas échéant sur avis du vétérinaire.

B – Blessures

Un cheval qui saigne doit recevoir sans délai les soins appropriés pour arrêter le saignement.

Il est strictement interdit d'appliquer sur la plaie des produits autres que ceux adaptés.

Sanction : Interdiction de compétition pour le cheval et suspension du joueur.

Le cheval ne peut pas retourner sur le terrain de jeu tant que l'hémorragie n'est pas définitivement arrêtée et uniquement avec l'autorisation d'un officiel du match.

C – Brutalité et agression

1. Pendant le match

Il est interdit de frapper un poney/cheval avec le ballon, les rênes, un étrier ou les mains ou tout autre objet.

Sanction : P3 à P1 avec ou sans carton

2. Sur le site de compétition

Il est interdit de brutaliser et/ou de maltraiter un poney/cheval sur le lieu du concours pendant toute la durée du concours, de quelque manière que ce soit :

- Privation : nourriture, eau, douche par temps chaud, pas de couverture par temps froid, etc.
- Coups par tous moyens : main, pied ou toute autre partie du corps et/ou tout objet pouvant porter atteinte à l'intégrité physique du cheval, même partiellement.
- Administration ou injection de substances qui ne conviennent pas au pansage et qui pourraient porter atteinte à l'intégrité physique des chevaux ou qui pourraient modifier le comportement des chevaux en vue de les rendre aptes à la compétition ou qui pourraient améliorer les performances ou l'influence des chevaux.

Sanction : Avertissement, suspension et/ou procédure disciplinaire

4.6.7 Aptitude et niveau d'éducation des poneys/chevaux

A – général

Dans toutes les situations de jeu, les joueurs doivent contrôler l'allure et la trajectoire de leurs chevaux. Les joueurs, entraîneurs et/ou palefreniers doivent s'assurer du bon entraînement et de l'adéquation de leurs poneys/chevaux à la pratique de ce sport.

Le comportement dangereux d'un cheval se caractérise par le manque de contrôle et/ou l'affichage d'un comportement pouvant mettre en danger les différents acteurs d'un jeu, et notamment

- Un poney/cheval qui dépasse les limites du terrain de jeu ;
- Un poney/cheval qui a besoin des structures de l'aire de compétition pour être maîtrisé ;
- Un poney/cheval qui se cabre et/ou tombe ;
- Un poney/cheval qui, malgré les actions du cavalier, reste raide ou se tient debout pendant le déroulement de l'épreuve ;
- Un poney/cheval qui mord un autre poney/cheval et/ou un cavalier ;
- Un poney/cheval qui donne un ou plusieurs coups de pied à un autre poney/cheval et/ou un cavalier.

Sanction : carton blanc

B - Sanctions

1. Carte blanche

Les arbitres peuvent sanctionner un cheval à tout moment s'ils estiment que les conditions de sécurité ne sont pas garanties.

- Une première sanction signifie une suspension temporaire jusqu'à la mi-temps,
- Une deuxième pénalité (dans le même match) signifie un carton blanc et l'exclusion immédiate du cheval du terrain.

Dans une saison, 2 cartons blancs pour le même poney/cheval entraîneront la suspension de toutes les compétitions de horseball pour une durée de 40 jours incluant le jour où le 2ème carton blanc a été donné.

Un troisième carton blanc (dans la même saison) entraînera la suspension du poney/cheval de toutes les compétitions de horseball jusqu'à la fin de la saison en cours.

Les cartons blancs doivent être spécifiés dans le calendrier des matchs pour être enregistrés. La liste des cartons blancs est disponible sur www.horseball-online.be. Les joueurs et les entraîneurs doivent connaître, respecter et se conformer aux conséquences des différentes sanctions. En cas de non-respect des sanctions, les joueurs, entraîneurs et/ou équipes pourront être interrogés ou convoqués par la commission (disciplinaire). F.R.B.S.E. peut décider de disqualifier l'équipe, d'imposer une sanction individuelle ou collective, ou d'engager une procédure disciplinaire.

4.7 ENTRAINEURS ET SOIGNEURS

Un groom doit avoir au moins 12 ans. L'accès aux pistes se fait à vos risques et périls. La fédération recommande fortement à tous les grooms d'avoir au minimum une L01 pour être en règle.

Chaque entraîneur doit aussi avoir au moins une licence de loisir (selon les règlements de la ligue). Sinon, il ne sera pas admis sur le site. Il n'y a qu'un entraîneur par équipe, un chef d'équipe ou second entraîneur et un maximum de 3 grooms autorisés dans la zone de sécurité, à condition qu'ils portent une tenue uniforme, si possible aux couleurs de leur équipe.

L'entraîneur et les grooms portent des pantalons longs et des chaussures fermées. Si la tenue n'est pas en règle, les grooms et entraîneurs ne seront pas admis sur les pistes.

Pendant la mi-temps, des grooms supplémentaires peuvent entrer sur le terrain pour avoir un total de 1 groom par cheval pour faire marcher les chevaux.

Un maximum de 6 joueurs avec ou sans cheval sont autorisés dans la zone de sécurité et uniquement en tenue de joueur complète. Ni l'entraîneur (sauf pour demander un temps mort) ni les gardiens n'ont le droit de s'adresser aux arbitres, sous peine de faute technique, de carton jaune ou rouge ou d'exclusion.

Sauf pendant les temps morts et les mi-temps, ils ne sont pas autorisés à pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre. Le non-respect de cette règle sera sanctionné d'une faute technique.

Les entraîneurs et gardiens prennent place dans leurs zones respectives, à une distance de 5m de l'arbitre de chaise.

4.8 OFFICIELS : DROITS ET DEVOIRS

Les officiels doivent avoir minimum une licence OU 01.

4.8.1 Le comité de supervision (jury d'appel)

Le déroulement général des compétitions est contrôlé par un comité de supervision désigné par la ligue.

Ce comité est composé du superviseur et des membres de la Commission nationale présents pour traiter les plaintes possibles.

Si un joueur/groom/entraîneur n'est pas d'accord avec la décision du comité de surveillance, il peut se tourner vers le comité de discipline de F.R.B.S.E.

4.8.2 Le Président de jury (superviseur)

Il est présent une heure avant la première rencontre officielle. Tous les cavaliers, responsables d'équipe et grooms doivent se soumettre à ses directives.

Le superviseur n'intervient pas sur l'arbitrage pendant le match mais il peut être consulté. Cependant, il peut nommer un remplaçant temporaire si sa présence en tant qu'arbitre de terrain ou de chaise est nécessaire au bon déroulement de la journée.

- Il préside l'inspection vétérinaire.
- Il estime la jouabilité du terrain.
- Il tranche en cas de litige ne nécessitant pas de faire appel à la commission de discipline.
- Il reçoit les réclamations réglementaires.
- Il contrôle les papiers des poneys/chevaux (cela peut être fait par le secrétariat).
- Il contrôle les licences (cela peut être fait par le secrétariat).

Il prend les décisions qui s'imposent pour demander à l'arbitre à cheval d'arrêter un match, arrêter un poney/cheval après avoir pris l'avis du vétérinaire ou un joueur après avoir pris l'avis du médecin. Si le médecin/vétérinaire n'est pas présent à ce moment-là, la décision sera prise en consultation avec les arbitres.

Il vérifie avec le comité de supervision :

- La présence du service médical (secouriste).
- La sécurité au bord et sur le terrain tout au long de la journée.
- Que les équipes soient prêtes dans le paddock ½ h avant leur match.

- Que les grooms soient en tenue et en nombre réglementaire (1 par poney/cheval).
- Que les chevaux d'arbitre soient prêts et accompagnés d'un groom.
- A la bonne organisation et tenue du parking.
- Le rapport d'évaluation du concours en fin de journée.

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

Il signale les raisons justifiant son intervention et informe l'arbitre à cheval afin d'arrêter le jeu pour vérifier le poney/cheval qui lui semble douteux.

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

4.8.3 Le formateur des arbitres

Il se place à côté de l'arbitre de chaise afin d'exercer son rôle pédagogique. Il établit et gère la grille d'arbitrage des journées.

Il rappelle les directives réglementaires et veille au bon déroulement de la compétition. Le formateur peut aussi être superviseur.

4.8.4 Les arbitres

La tenue des arbitres

Les arbitres doivent se présenter dans une tenue correcte et conforme à l'équitation et au sport. Les shorts et les chaussures ouvertes sont interdits.

Les parties sont contrôlées par : Trois arbitres : un arbitre de chaise et deux arbitres à pied.

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

Les trois arbitres communiquent ensemble par un système de radio et sont chacun responsable de leur zone et en cas de doute, c'est la majorité des arbitres qui détermine la décision finale.

Dans tous les cas, il faut une zone de sécurité de minimum 3 mètres.

Tous les arbitres doivent être détenteurs d'une licence de l'année en cours.

Tous les arbitres doivent 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 arbitres doivent diriger le jeu selon les règles. Cela comprend : mettre la balle en jeu, déterminer quand celle-ci devient « morte », infliger des sanctions et 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, ceci se passe sur le terrain de jeu.

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 commence au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, et qui termine une heure après la fin du match.)

4.8.5 Le secrétariat des ligues

La Ligue organisatrice prévoit à chaque concours un secrétariat et prévoit pour les personnes du Secrétariat des ordinateurs.

Le secrétariat de la ligue est responsable du traitement des résultats.

Si nécessaire, le secrétariat de concours aide le superviseur pour les tâches administratives.

4.8.6 Le secrétaire de terrain

Le secrétaire de terrain est chargé de noter les temps morts pris par les équipes, les goals inscrits, le nom du joueur qui a marqué, ainsi que les pénalités reçues par les joueurs. Le personnel de secrétariat doit avoir une licence.

Le secrétariat du concours est responsable de l'inspection vétérinaire et de l'enregistrement des compétitions.

4.8.7 Le chronométréur

Le chronométrage est effectué par un arbitre.

En cas de panne du chronomètre officiel, une personne est chargée du chronométrage manuel. Elle prévient l'arbitre de chaise à la fin du temps réglementaire. L'arbitre de chaise prévient alors l'arbitre à cheval qui siffle la fin de la mi-temps, et la fin du match par coups de sifflet successifs.

Le début du premier coup de sifflet marque la fin de toute action de jeu.

4.9 VISITE VETERINAIRE

4.9.1 Généralités

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

Sanction : refusé à la présentation

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

Sanction : Avertissement

4.9.2 Moment de la visite vétérinaire

Tous les chevaux doivent être présents à l'heure de début du contrôle tel qu'indiqué dans le programme d'accompagnement. 15 minutes sont prévues pour chaque équipe. Toute personne arrivant en retard recevra un avertissement si elle se présente encore pendant le temps de l'inspection. Toute personne qui présente son cheval à l'inspection après l'heure fixée recevra automatiquement un carton jaune.

Cette carte est destinée au joueur qui commence le match avec le cheval ce jour-là. Cette carte ne compte pas dans le jeu, mais elle me compte dans le nombre de cartes pendant la saison.

4.9.3 Nombre de chevaux par équipe

Chaque équipe doit présenter au minimum 4 chevaux à chaque visite vétérinaire.

Un ne peut être présenté que dans une seule équipe par match.

4.9.4 Visite vétérinaire avant le match

Une visite vétérinaire quotidienne est obligatoire. Elle est réalisée par un vétérinaire sous l'autorité d'un superviseur. Le contrôle se déroulera 2 h00 avant le match.

4.9.5 Déroulement de la visite vétérinaire

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

Sanction : Interdiction de concourir pour l'équidé

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

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

Sanction : refusé à la présentation

Le contrôle doit avoir lieu sur un terrain similaire à celui de la compétition.

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

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

Après vérification de l'identité du poney/cheval, de ses vaccinations et après contrôle de l'état général, le cavalier fait effectuer un aller-retour au trot à son poney/cheval. S'il y a un doute sur l'aptitude du poney/cheval à concourir sans risque, le jury peut lui faire faire immédiatement un 2^{ième} passage.

Dès la fin du 2^{ième} passage, le vétérinaire du concours peut, avec l'accord de l'officiel de compétition, procéder à un examen clinique afin de juger de l'état à concourir du poney/cheval et d'en tirer les conséquences : maintien dans l'épreuve ou élimination. La décision est prise par l'officiel de compétition sur avis vétérinaire, elle est sans appel.

Le Délégué Technique sur les épreuves Pro et l'officiel de compétition sur l'ensemble des épreuves se réservent le droit d'interdire l'accès à la visite vétérinaire à tout poney/cheval ne remplissant pas les conditions minimums de présentation.

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

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

Les équipes shetland font l'inspection vétérinaire une fois pour le premier match qu'elles jouent. Si un nouveau shetland est ajouté au cours de la saison, il doit être approuvé à la première inspection des chevaux.

4.10 ORGANISATION DE JEUX

4.10.1 Feuille de jeux digitale

C'est le document officiel de la rencontre. La feuille 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° d'immatriculation et le n° de dossard des chevaux ainsi que les informations concernant la visite vétérinaire éventuelle,
- Noms, prénoms et n° de licences des arbitres,
- Décompte des buts, des temps morts d'équipes, sanctions et éventuellement indication de prolongations.

La feuille de match est numérique et sera validée/publiée par le superviseur après le match.

4.10.2 Durée du jeu

A - Durée du match

1 – Durée de jeux

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

2 – Mi-temps

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

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

Les équipes changent de camps à la mi-temps.

3 – Prolongation – Golden Goal

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

Il n'y a pas de prolongation pour départager les équipes lors de rencontres du type « triangulaire » avec un classement par points.

Procédure :

Une mi-temps de 2 minutes est accordée dès la fin du temps réglementaire. L'arbitre remet la balle entre-deux (Article 5.6 / C).

L'équipe qui marque la première gagne le match.

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

B- Fin du temps de jeu.

1. Fin de jeu

La fin du temps de jeu est signalée par le chronométrateur par une sonnerie. A ce signal, le jeu s'arrête immédiatement.

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

2. Tir avant la sonnerie

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

C- Chronométrage

- Chronométrer les périodes de 10 minutes,
- Signaler la fin de chaque période par une sonnerie,
- Chronométrer les 3 minutes de la mi-temps et en signaler la fin par une sonnerie,
- Chronométrer les 30 secondes des temps morts et en signaler la fin par une sonnerie,
- Arrêter le chronomètre dans les 30 secondes qui précèdent la fin du temps réglementaire d'une rencontre, à chaque coup de sifflet des arbitres (temps morts, entre-deux, validation d'un but, P1, P2 et P3). Cette disposition n'est pas valable lors des prolongations ou lors de rencontres du type
- « Triangulaire »
- Reprendre le chronomètre au coup de sifflet de l'arbitre, ou pour les P1 et P2 à tir direct, au lâcher du ballon,
- Chronométrer les éventuelles prolongations.

D – Temps morts

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

1. Temps morts équipe

Chaque équipe dispose d'un temps mort de 30 secondes par mi-temps. Les temps morts sont demandés par un joueur de champ ou par un entraîneur et accordés par les arbitres. Les temps morts non utilisés en 1^{er} 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 morts d'équipes pendant les prolongations.

2. Temps morts arbitre

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

E – Usage de l'eau

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

- Allonger la durée de la mi-temps de 3 à 5 minutes.
- Siffler une pause au milieu de chaque mi-temps de la rencontre d'une durée d'une minute. Lors de ce temps mort les entraîneurs sont autorisés à communiquer avec les joueurs.

F – Arrêt 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,
- Balle sortie ou difficilement récupérable, accident, cas de force majeure.

Le jeu reprend au signal des arbitres.

2. Arrêt 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 signales 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.

4.10.3 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 perdante quel que soit le temps de jeu écoulé. Le goal-average validé est celui du forfait sauf si la différence de buts est supérieure, auquel cas elle sera validée en l'état. Les buts marqués avant l'interruption sont comptabilisés pour le classement du meilleur buteur.

Si une équipe ne remplit plus les conditions de participation, le match est interrompu et l'équipe est déclarée perdante dans les mêmes conditions.

4.10.4 Forfait

L'équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le contrôle vétérinaire ou pour la compétition perdra avec une somme forfaitaire.

Dans certains cas, le Comité de Surveillance peut accorder une dérogation sous réserve de l'accord du capitaine adverse, des arbitres et des organisateurs. En tout état de cause, cette dérogation ne pourra être accordée que si elle est demandée au moins deux heures avant l'heure officielle de départ de la course.

L'inscription en début de saison oblige l'équipe à participer à toutes les compétitions.

Lors des matchs officiels, l'équipe qui ne s'inscrit pas ou s'inscrit en retard se verra infliger une amende de 500 € par week-end par la ligue. De plus, une amende supplémentaire de 60 € pour l'événement sera facturée si l'équipe fautive n'a pas prévenu la ligue organisatrice au moins 48 heures avant le premier match de l'événement.

La somme totale sert de compensation.

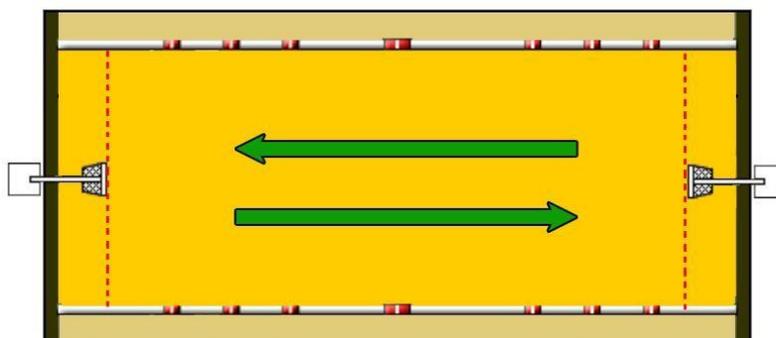
Les joueurs adverses ne doivent pas être présents, sauf les jours de finales.

La facture doit être payée à réception. Tant que la ligue n'a pas reçu le paiement, l'équipe reste suspendue. Chaque match suspendu signifie un nouveau forfait.

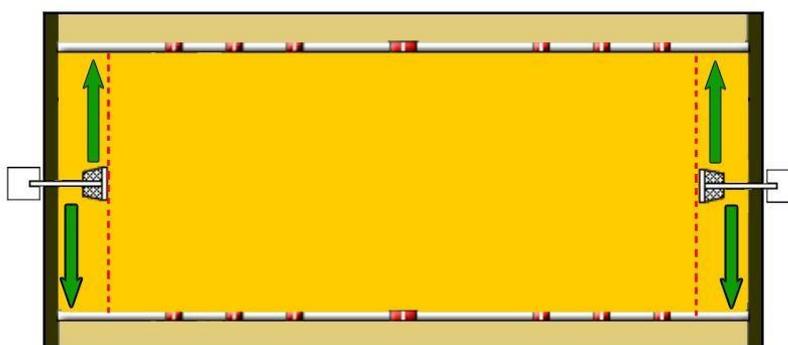
5 REGLES DU JEU

5.1 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



5.2 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, les 2 engagements sont accordés à l'équipe adverse.

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.

5.3 FAIR PLAY ET PROTOCOLE D'ENTREE 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 faute

5.4 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.

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

Sanction : P3

Chaque joueur habilité à ramasser peut tenter le ramassage une fois. Si aucun de ces joueurs ne réussit le ramassage :

Sanction : P3

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

E - Défense du coup d'envoi

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

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

Sanction : P3

5.5 REGLES DE LA PASSE

A - Définition de la passe

Il y a passe lorsque le ballon quitte les mains 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 la récupération du ballon. Un toucher de balle, sans récupération du ballon, par l'équipe adverse ne suspend pas le décompte des passes.

C - Règle des 10 secondes

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

Sanction : P3.

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

5.5.1 Le ramassage du ballon

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

Sanction : P3

A - Obligations du ramasseur

Le joueur qui ramasse le ballon le fait rapidement. Il est interdit au ramasseur de modifier sa trajectoire, de faire demi-tour sur la balle et/ou de ralentir en changeant d'allure au cours du ramassage, sauf s'il est seul ou s'il ne gêne pas ou n'entrave pas l'action des autres joueurs. *Sanction : P3 à P2.*

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

Sanction : P3

B - Protection du ramasseur

1. Zone de ramassage

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

Sanction : P3

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

Sanction : P3

2.Regroupement autour du ballon

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

Sanction : P3

3.Protection du ramasseur

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

Sanction : P3

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

Sanction : P2 à P1

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

Sanction : P3 à P2

C - Priorités de ramassage

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

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

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

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

Sanction : P3

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

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

Sanction : P2

5.6 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, et qui le quittent volontairement ne peuvent plus s'y aligner. Ils ne peuvent pas non plus être remplacés par un coéquipier.~~

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 Shetland la remise en jeu après un but se joue sous la forme d'une P3 sous le but de l'équipe ayant encaissé le but.

B - La touche

La touche est la remise en jeu après un but. Elle se joue au centre du terrain. Elle est lancée par un joueur de l'équipe qui a encaissé le but.

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

Sanction : P3

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

1. Avant le coup de sifflet

Le lanceur

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

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

L'alignement

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

Sanction : P3

Les joueurs de champ

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

Sanction : P3

Ils peuvent se placer dans n'importe quel sens.

Mise en place de la touche

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

2. Après le coup de sifflet

Le lanceur

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

Sanction : P3

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

Sanction : P3

Le lanceur doit lancer le ballon dans les 3 secondes.

Sanction : P3

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

Sanction : P3

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

Sanction : P3

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

Sanction : P3

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

Si le lancer profite ostensiblement à l'équipe du lanceur, la touche est rejouée par l'équipe adverse sauf si le coéquipier du lanceur crée un décalage manifeste avec son vis-à-vis.

Si le lancer profite à nouveau à l'équipe du lanceur, sans décalage manifeste de l'un de ses coéquipiers, un arbitre de zone remet en entre-deux depuis la ligne du milieu de terrain du côté opposé à l'arbitre central.

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

Les joueurs de l'alignement

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

Sanction : P3

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

Sanction : P2 à P1

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

Sanction : P3

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

Sanction : P3 ou P2

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

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

Sanction : P2 à P1

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

Sanction : P3

Les joueurs de champ

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

Sanction : P3

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

Sanction : P2 et/ou carton jaune

En cas de percussion entre un joueur de champ et un joueur de l'alignement qui ne 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 l'endroit où il a été sifflé 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 sur la ligne des 5m, à l'arrêt, face à l'arbitre. Le lancer de l'arbitre est libre, tendu ou lobé.

Si l'arbitre estime qu'il a avoué 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.

5.7 SORTIE DE BALLE

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

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

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

Sanction : P3

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

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

5.8 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.

5.9 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.

5.10 JOUEUR A 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.

5.11 MOYENS D'ATTAQUE ET DE DEFENSE

A - Généralité

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

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

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

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

L'arbitre a la liberté de sanctionner toute action qui lui paraît dangereuse ou déloyale. Il est interdit pour tous les joueurs :

- De faire obstruction en se plaçant en travers de la trajectoire d'un autre joueur,

Sanction : P3 à P1

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

B – Les attaquants

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

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

- De faire tourner la balle en vue d'intimider un adversaire ou pour l'empêcher de la lui prendre,
Sanction : P3
- D'inverser subitement le sens du jeu par son déplacement sans que les défenseurs aient la possibilité de se repositionner pour faire action de défense,
Sanction : P3 à P1
- 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. (Pas pour le shetland)
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

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,

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

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 : P2 à P1

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

Sanction : P2 à P1

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

Sanction : P2 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

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.

5.12 FAUTE OFFENSIVE ET FAUTE DEFENSIVE

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

5.13 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.

Dans le cas d'un groom ou d'un représentant d'équipe, ils peuvent être retirés de l'aire de compétition sans carton.

En cas de carte pour un groom/responsable d'équipe la carte s'applique au capitaine.

6 PENALITES

6.1 GENERALITES

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

On appelle :

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

Pour toutes les pénalités, c'est les antérieurs des chevaux qui déterminent l'alignement des joueurs des deux camps sur les différentes lignes de pénalités.

6.2 PENALITE 1 / P1

A - Que sanctionne la P1 ?

Elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles.

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

B - Procédure

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

Une ligne peut être tracée au sol par les arbitres.

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

1. Camp offensé

- Un joueur de l'équipe ayant subi la faute se place à l'arrêt sur la ligne des 5m, dans l'axe des buts (3m pour les épreuves Moustiques et Poussins. 4m pour les épreuves Benjamins et Minimes). Son poney/cheval ne peut être tenu que par un coéquipier,
- Les autres joueurs du camp offensé se tiennent derrière le tireur,
- Le tireur effectue un tir direct, poney/cheval arrêté au moment du lâcher du ballon. Un mouvement modéré des poneys/chevaux est toléré au coup de sifflet. Cependant, le poney/cheval ne doit pas franchir la ligne des 5 m (3 m pour les épreuves shetland) ou celle tracée au sol avant le lâcher du ballon.

Sanction : P3

2. Camp offensif

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

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

Sanction : P1 rejouée et/ou carton jaune.

C – Ballon récupéré après un tir raté

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

D – Ballon au sol après un tir raté

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

Sanction : P3

6.3 PENALITE 2 / P2

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 de choisir entre :

- Tir direct au but, poney/cheval arrêté à 10m. (6m pour les épreuves Shetland)
- Jouer le ballon à 15m selon les règles. (9m pour les épreuves Shetland)

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

- Le choix du tireur est libre, il se place à l'arrêt sur la ligne des 10m (6m pour les épreuves Shetland dans l'axe des buts. Une ligne peut être tracée au sol par les arbitres.
- Il effectue un tir direct, poney/cheval arrêté au moment du lâcher du ballon. Un mouvement modéré des poneys/chevaux est toléré au coup de sifflet. Cependant, le poney/cheval ne doit pas franchir la ligne des 5 m (6 m pour les épreuves Shetland ou celle tracée au sol avant le 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 offensé

Les joueurs du camp offensé 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 (9m pour les épreuves Shetland) dans l'axe des buts, dans le sens de jeu et face au but du camp offensé.

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 offensé

Les joueurs du camp offensé 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. En cas de faute directe sur l'action de jeu :

Sanction : P1 et/ou carton jaune

6.4 PENALITE 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 offensif

- Les joueurs du camp offensif se placent à 5m minimum devant le porteur de ballon. Ils doivent être dans le sens du jeu, à l'arrêt ou en mouvement,
- Ils peuvent faire acte de défense dès le coup de sifflet de l'arbitre. En cas de faute directe sur l'action de jeu :

Sanction : P2 ou P1 et/ou carton

6.5 PENALITE PARTAGEE

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 5.6 / C.

6.6 SANCTIONS INDIVIDUELLES/CARTONS

A - Généralités

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

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

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

Les cartons ne peuvent se purger qu'au sein de l'équipe et l'épreuve dans laquelle le joueur ou l'entraîneur a été sanctionné. À tout moment, le soigneur et l'entraîneur peuvent être également sanctionnés par les arbitres (Avertissement et Mise à Pied) et expulsés des aires d'évolutions de la compétition.

Les cartons jaunes et/ou rouges doivent être spécifiés sur la feuille de match. La liste des sanctions est disponible sur <https://www.horseballonline.be>.

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

B - Carton jaune

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

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

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

Après 6 jours de compétition sans nouveau avertissement avec carton jaune, le carton jaune est écarté.

Si un joueur reçoit 2 cartons jaunes dans 2 matchs différents pendant la période de validité des 2 cartons jaunes, il sera suspendu pour le match suivant.

Pour les joueurs s'il reçoit 3 cartons jaunes dans des matches différents pendant une période de validité des 2 cartons jaunes, cela entraînera une suspension pour le match suivant.

Les cartons jaunes suivent le joueur ou l'entraîneur en cas de transfert en cours de saison dans une équipe évoluant dans la même division.

Les cartons jaunes restent valables pour les entraîneurs tout au long de la saison.

C - Carton rouge

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

Un carton rouge entraîne :

- L'expulsion immédiate du joueur et/ou de l'entraîneur qui doit quitter le terrain sans possibilité de remplacement du joueur/entraîneur.
- La suspension automatique du joueur et/ou l'entraîneur pour le match suivant.
- En cas de faute grossière ou excessive, une sanction supplémentaire pourra être prononcée par la Commission Nationale du Horseball

D - Avertissement et Mise à Pied

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

7 CLASSEMENT

Seniors

Lors d'une rencontre, l'équipe qui marque le plus de buts gagne le match.

Si un classement sur plusieurs rencontres, compétitions en matches aller ou matches aller- retour, doit être établi entre les équipes, il se fait de la façon suivante :

Match gagné dans le temps réglementaire. 3 points

Match après extension..... 2 points

Match perdu 0 point

Bonus défensif 1 point

Bonus offensif..... 1 point

Le bonus défensif est attribué à toute équipe qui perd un match, à la fin du temps réglementaire ou des prolongations, avec une différence de 1 but. Le bonus offensif est attribué à toute équipe qui remporte un match par au moins 6 buts d'écart.

Shetties et poneys

Lors d'un match, l'équipe qui marque le plus de buts gagne le match.

Si l'on veut déterminer un classement sur plusieurs matches, sur les matches à l'extérieur ou sur les matches à domicile et à l'extérieur entre les équipes, il est le suivant :

Gagné le match..... 3 points

Egalité 2 points

Match perdu 1 point

7.1 FORFAIT

- Pour l'équipe forfait : 0 point et - 14 de goal-average.
- Pour l'équipe adverse : 3 points et + 14 de goal-average.
* si la différence de buts est supérieure à 14 points, elle sera conservée et non réduite à 14.

7.2 DISQUALIFICATION

Pour l'équipe disqualifiée : 0 point et -6 points de goal average. Si la moyenne de buts atteinte dans le match est inférieure à -6, la moyenne de buts atteinte dans le match sera prise en compte.

Pour l'adversaire : 3 points et +6 points de goal average. Si le goal-average réalisé lors du match est supérieur à +6, le goal-average réalisé lors du match sera pris en compte.

7.3 EGALITE

En cas d'égalité au classement par points, les équipes sont classées dans l'ordre suivant :

1. Le plus grand nombre de matchs gagnés sur l'ensemble de la compétition,
2. L'équipe avec le plus de points obtenus lors des matchs entre les équipes concernées (y compris les éventuels points bonus),
3. La meilleure différence de buts = la plus grande différence de buts marqués dans les matchs entre les équipes impliquées,
4. Le plus petit nombre de matchs perdus de toute la compétition,
5. La meilleure différence de buts = plus grande différence de buts marqués sur l'ensemble de la compétition,
6. La meilleure attaque = le plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble de la compétition,
7. L'équipe avec le plus grand nombre de bonus offensifs sur l'ensemble de la compétition,
8. L'équipe avec le plus grand nombre de bonus défensifs tout au long de la compétition,
9. Le plus petit nombre de cartons rouges sur l'ensemble de la compétition,
10. Le plus petit nombre de cartons jaunes de toute la compétition,
11. La moyenne d'âge la plus jeune des joueurs inscrits sur la feuille de match au jour de l'établissement du classement.

8 DOPAGE

Un contrôle antidopage peut être effectué à n'importe quelle étape de la compétition.

Le Règlement Général de la F.R.B.S.E. s'applique à tous les cas de dopage des chevaux.

9 ORGANISATION EN BELGIQUE

9.1 CHAMPIONNAT DE BELGIQUE

9.1.1 Principe du Championnat de Belgique

Le système du Championnat de Belgique de Horseball est déterminé par la commission en fonction du nombre d'équipes inscrites.

9.1.2 Saison et emplacements

Le Championnat de Belgique sera décidé pendant la période des compétitions officielles. Les compétitions doivent se dérouler sur le territoire belge (sauf accord exprès de la Commission Nationale pour un autre lieu).

9.1.3 Départements

Chevaux : il y a une première division (D1) et une deuxième division (D2), en fonction du nombre d'équipes engagées.

Il est possible qu'un tour préliminaire soit organisé pour déterminer quelles équipes participeront en D1 et quelles équipes en D2.

Poneys : il existe une ou plusieurs divisions pour les poneys en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Attention : les poneys ne sont pas admis dans les catégories chevaux et inversement. Selon le règlement vétérinaire du F.R.B.S.E., la hauteur au garrot des poneys ne peut excéder 1,49 m (ferrés).

9.1.4 Qualification des équipes

La formule du championnat et les qualifications seront déterminées en début de saison par la Commission Nationale, après avoir connu les équipes engagées.

Le comité se réserve le droit de déterminer le nombre d'équipes qui concourront en D1, mais ne pourra en aucun cas refuser l'engagement d'une équipe automatiquement qualifiée.

Si le nombre d'équipes engagées en D1 est insuffisant, la Commission Nationale se réserve le droit d'exiger que les meilleures équipes de D2 concourent en D1.

9.1.5 Calendrier des matchs - Ordre des matchs

Un calendrier avec tous les matchs est établi. La place des équipes dans ce tableau est déterminée par tirage au sort.

L'acte de soutien est établi par la ligue organisatrice ; si possible, il tient compte des souhaits de l'organisateur de la journée de compétition et de la disponibilité des arbitres.

L'ordre des matchs doit être respecté, sauf dérogation spéciale accordée par la Commission Nationale.

L'organisateur peut souhaiter communiquer l'heure de son (ses) match(s) avant le début de la saison. Le comité en tient compte dans la mesure du possible.

9.1.6 Challenges

Les clubs organisateurs peuvent organiser des compétitions nationales et internationales (sur invitation ou ouvertes à toutes les équipes) avec l'accord de la Commission Nationale.

La commission autorise ces matchs pendant la saison des matchs officiels. Le programme d'accompagnement et les modifications du règlement technique de ces compétitions seront publiés sur le site Internet de la F.R.B.S.E après approbation par le comité (www.equibel.be).

9.1.7 Coupe de Belgique

La participation à la Coupe de Belgique est obligatoire pour les équipes inscrites aux Championnats de Belgique.

La formule de la Coupe de Belgique sera communiquée aux différentes équipes au début de chaque saison.

La Coupe de Belgique fait partie des compétitions officielles, tout comme les Championnats de Belgique, et suit les mêmes règles.

10 LITIGES ET CLAUSES NON PREVUES AU PRESENT REGLEMENT

Pour toutes les clauses non prévues au règlement sportif, la Commission Nationale est seule compétente.

Pour tous les autres litiges, le Règlement Général de la F.R.B.S.E appliquer.

11 MATCH

Toute compétition, officielle ou sur invitation, doit être notifiée à la Commission Nationale. Les matchs amicaux se jouent également dans le respect du règlement sportif, certaines dérogations financières pouvant être autorisées.

La version la plus récente du règlement et du cahier des charges s'applique.