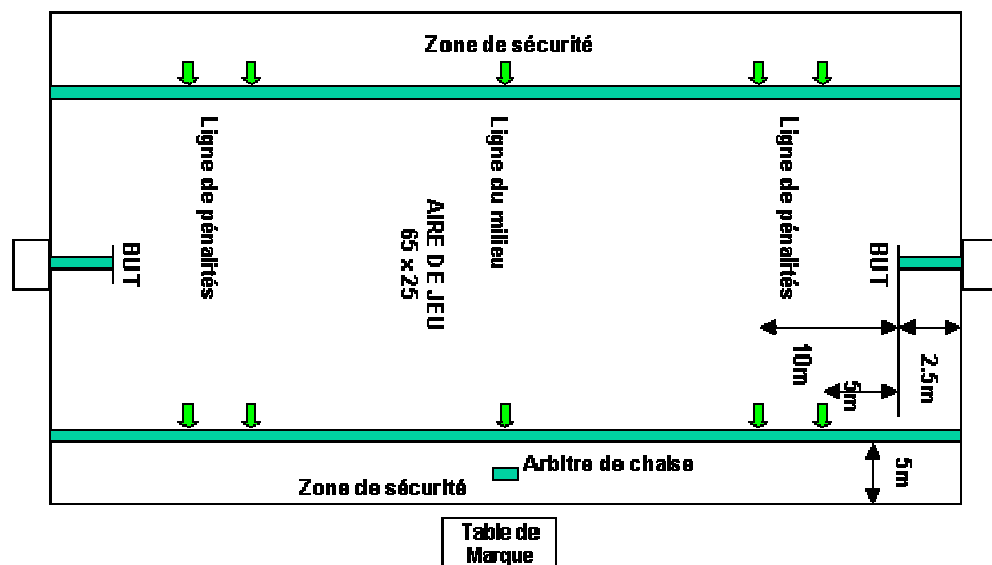


REGLES DU JEU

Règles générales

Le terrain : C'est un rectangle de 65m. sur 25. Le sol doit être souple et drainé pour être utilisable en temps de pluie. Il est délimité sur les petits côtés de façon infranchissable sur une hauteur d'1m60. Un filet est dressé derrière les buts et il est prévu une zone de sécurité de 5m qui borde les grands côtés. Des lignes sont tracées sur le terrain: une ligne médiane et deux lignes de pénalités à 5 m et 10 m de l'aplomb du but.



Le but : C'est un cercle de métal de 1m de diamètre et 6 cm d'épaisseur garni de filets. Il fait face au jeu à 3m50 de hauteur et se situe à 2m50 de la limite du terrain en son milieu.

Le ballon : C'est une balle de cuir de dimension et de poids réglementaire selon les catégories (800 G pour les séniors) , serrée dans un harnais de sangles avec 6 poignées de cuir..

Les joueurs : Ils sont au nombre de 4 sur le terrain et 2 remplaçants. Ils portent un casque avec mentonnière, un maillot (numéroté de 1 à 6), des bottes et une combinaison ou une culotte de cheval. Des protections aux genoux sont conseillées. Les remplacements ne sont pas limités. Ils ont lieu lors des arrêts de jeu ou des temps morts.

Les chevaux : Il y a 6 chevaux par équipe. Ils sont âgés d'au moins 4 ans et font l'objet de contrôles vétérinaires très stricts Les chevaux de de Horse Ball doivent avoir plusieurs qualités : ne présenter aucune agressivité envers les autres chevaux; avoir un galop rapide; être très maniable et aux ordres; avoir un "gros cœur" pour " permettre à son cavalier d'aller chercher le ballon chez l'adversaire ... "

"Un cheval ne pourra faire un bon cheval de Horse Ball que s'il a envie de jouer !!!! "

Harnachement: Les membres sont sans doute les parties les plus fragiles des chevaux. C'est pourquoi au Horse Ball , il est obligatoire de protéger les membres de son cheval . Les tendons seront protégés par des bandes de polos parfois associées à des coques en mousse ou des flanelles ou encore par des guêtres .On utilisera des cloches pour protection des sabots et des couronnes.

Le type de selle est libre mais la selle anglaise est la plus fréquemment utilisée. Il est conseillé d'avoir une bricole ou un collier de chasse pour éviter tout mouvement intempestif de la selle lors de geste brusque du cavalier et afin de protéger l'embouchure.

Tous les types de mors sont autorisés.

Les cravaches sont interdites, ainsi que les œillères.

Les éperons à bouts ronds de 20 mm de longueur maxi sont autorisés.

La martingale fixe est obligatoire (prévient tout risque de choc entre la tête du cavalier et celle du cheval ...)

Spécifique au Horse Ball : **la sangle de ramassage.** C'est une courroie résistante qui vient relier les deux étriers entre eux sous le ventre du cheval. En solidarissant les étriers, les cavaliers peuvent ainsi sortir de selle pour

pratiquer des ramassages de ballon au sol.

Les officiels : Il y a un arbitre de terrain à cheval, un arbitre à pied,, un chronométrateur, et un marqueur. On autorise dans la zone de sécurité un entraîneur par équipe et un soigneur par cheval. De plus, il y a un superviseur qui sert de président du jury et un vétérinaire officiel qui se préoccupe de la protection des chevaux.

Principe du jeu :

Ce jeu met en présence deux équipes de 6 cavaliers qui doivent ramasser à terre, sans jamais descendre de cheval, un ballon pourvu de six anses en cuir et, par un jeu de passes, l'envoyer dans des buts fixes à chaque extrémité du terrain, après trois passes minimum Il s'agit pour le camp possesseur du ballon d'attaquer et pour l'autre de défendre son but et de reprendre le ballon.

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

C'est par l'arbitrage, la manière de jouer et l'esprit du jeu, que se développent **le respect de l'esprit sportif et la protection du cheval; sinon, le Horse Ball perd sa vraie valeur.** "Cet esprit sportif qui est l'essence même de tous les jeux collectifs et constitue la pierre de touche du Horse-Ball. Il faut donc que les joueurs soient familiarisés dès le début avec cette notion."

Durée du jeu : Il y a deux périodes de 10 minutes avec un intervalle de 3 minutes de repos. Chaque période est marquée par un signal sonore de 3 secondes. Sont décomptés les temps morts de 30 secondes par équipe et par mi-temps. Ne sont pas décomptées les remises en jeu après un but ou une sortie de terrain ou une faute.

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

Dans le cadre de rencontres multiples, ayant lieu dans la même journée, les organisateurs peuvent réduire la durée des périodes Dans ce cas, les chevaux peuvent être autorisés à faire 2 matchs.

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 doivent être exécutés sans défense.

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.

Chaque équipe dispose d'un temps mort de trente secondes par mi-temps à demander à l'arbitre.

Les temps morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la seconde mi-temps. Le chronométrateur sonne la fin du temps mort au bout de 30 secondes. Le décompte du temps de jeu n'est repris que lorsque le jeu repart au signal de l'arbitre.

Le score : Un but est marqué lorsque le ballon pénètre entièrement dans le but. Est déclarée gagnante l'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin du temps réglementaire.

Le classement : 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: 0 point et - 8 de goal-average pour l'équipe forfait + 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;

Meilleure attaque;

résultat des matchs ayant opposé les 2 équipes ex aequo;

nombre de match gagnés;

nombre de matchs perdus;

Equipe ayant obtenu le plus petit nombre de cartons jaunes et/ou P1;

équipe la plus jeune dans sa composition.

Les phases de jeu : A) Le coup d'envoi : au début de chaque période, la balle est placée sur la ligne des 10m de l'équipe ayant été tirée au sort; l'autre équipe se place en défense.

B) L'attaque : les attaquants doivent se conformer à la règle des trois passes, c'est à dire qu'ils doivent effectuer au moins 3 passes entre 3 joueurs différents sans chute du ballon ou interception de l'adversaire. Chaque joueur ne peut garder la balle plus de 10 secondes.

Le ramassage de la balle : Il doit se faire à cheval sans mettre le pied à terre, par la droite ou par la gauche, à n'importe quelle allure, mais jamais le cheval arrêté. On définit une zone de ramassage de 5m autour du ballon au

sol. Il existe différentes priorités de ramassage selon le sens du jeu (la ligne parallèle aux grands côtés passant par la place du ballon) par ordre d'importance : le joueur le plus proche de la balle ; le joueur dans le sens du jeu ; le joueur dont l'équipe est la dernière à avoir touché la balle. Toute gêne ou toute intervention d'intimidation ou de marquage sur un joueur en train de ramasser vaut une pénalité 1 (question de sécurité) La balle une fois ramassée, le joueur doit reprendre rapidement une position normale à cheval ou transmettre 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.

La défense : Elle se définit par deux phases principales :

A) Le marquage : c'est l'action de porter son cheval au contact du cheval du possesseur de la balle afin de ralentir sa progression et de s'emparer de la balle. Il doit être effectué dans le sens de la marche et à moins de 45 degrés.

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. 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.

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

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

B) L'arrachage : c'est le geste d'un défenseur essayant de s'emparer de la balle d'un adversaire. La lutte pour la prise de balle ne peut s'effectuer que d'une seule main. Tout joueur désarçonné doit lâcher la balle. Le joueur qui pour défendre son camp a la possibilité de s'emparer de la balle en possession d'un adversaire peut tenter de lui subtiliser seulement d'une main.

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.

Des qu'un joueur se sent désarçonné, il doit lâcher la balle sous peine d'encourir une pénalité n° 3.

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.

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 ordonne une remise en jeu sur un entre-deux en Pénalité n°3 en faveur du défenseur.

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.

Définition de la passe: 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 en aucun cas être comptabilisé comme une passe.

Ce jeu devant rester avant tout un jeu collectif, un nombre de 3 passes minimum doit être effectuée consécutivement par une même équipe, entre au moins 3 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 par l'équipe adverse qui conditionne 3 nouveau le décompte des 3 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 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.

La remise en jeu : Elle s'effectue soit après un but marqué depuis le centre du terrain par l'équipe ayant encaissé un but, soit lors d'une sortie de balle sur les grands ou les petits côtés (depuis la ligne des 10m pour les petits côtés) . Un ou deux joueurs de chaque camp viennent se ranger sur deux lignes parallèles, chaque camp étant espacé par la distance égale au passage d'un cheval, le premier rang des joueurs étant au moins à 5m du bord de touche. La balle est lancée par un joueur de l'équipe bénéficiaire de la remise en jeu dans l'axe du couloir et doit atteindre la zone de présence des concurrents sous peine d'être rejouée par l'équipe adverse.

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.

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

Les remises en jeu sont effectuées par un joueur de l'équipe à l'avantage de laquelle la remise en jeu a été

ordonnée.

Dans tous les cas de remise en jeu les joueurs ne participant 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 lancers 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 5m de bord de touche avant d'être touchée ou saisie.

La feinte de lancer est interdite

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 duquel 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. Faire un demi-tour sur la remise en jeu est interdit en première ligne.

Si une équipe tarde manifestement, sans raison valable, à rejoindre le point de remise en jeu, l'arbitre peut siffler une pénalité simple 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.

Entre-deux: Toute remise en jeu effectuée par l'arbitre lui-même se fait entre seulement un joueur de chaque équipe et ce après un arrachage sifflé, en cas de faute ou de litige ne profitant à personne, en cas de remise en jeu pas droite. Le chronomètre est arrêté à l'indication par l'arbitre d'un entre-deux et reprend quand la balle est lancée par l'arbitre.

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

L'arbitre doit refaire son lancer s'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 2 joueurs.

Les lancers peuvent se faire à volonté en tir tendu ou lobe. L'arbitre se plaçant 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.

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

Les pénalités :

Les fautes : Sont considérées comme fautes : ceinturer l'adversaire, le pousser ou le retenir avec la main, percuter avec le poing, l'avant-bras, le coude ou la tête, faire tourner la balle, frapper le cheval, se mettre debout sur la selle...

Les sanctions :

Pénalité 1 : pour faute grave. Exemple : brutalité, insulte, jeu dangereux... Le joueur offensé lance la balle sans opposition défensive depuis la ligne des 5m pour marquer directement.

Pénalité 2 : faute un peu moins grave. Exemple : obstruction, ramassage... Le joueur offensé peut soit lancer directement cheval arrêté depuis la ligne des 10m avec les défenseurs sur la ligne des 5m, soit faire une passe à l'un de ses partenaires.

Pénalité 3 : infraction simple. On joue la pénalité à l'endroit de la faute, les offensants doivent être dans leur camp, à plus de 5m.

Carton jaune : Frapper un cheval, retenir un cheval adverse, en cas de fautes répétées...

Carton rouge : Ou 2 cartons jaunes. Exclusion non remplacée.

Faute technique :

Pour attitude anti-sportive donnant lieu à une pénalité selon l'appréciation de l'arbitre.