

# **Conseil INTERNATIONAL de POLOCROSSE** **réglement INTERNATIONAL de POLOCROSSE**

Copyright 1976

Mise à jour 10 Juillet 2013

TRADUCTION de l'anglais vers le français MARS 2019

(Barbara Bureau HYPERLINK "mailto:info@francepolocrosse.com »  
[info@francepolocrosse.com](mailto:info@francepolocrosse.com))

**NOTE:** Tout joueur ou officiel qui souhaite jouer au polocrosse dans un autre pays que son pays d'origine doit obtenir une autorisation écrite des instances nationales qui le concerne. Un joueur interdit de jeux le sera pour tous les pays. Une notice de suspension d'un joueur doit être communiqué au secrétaire de l'IPC.

## **1. Taille des chevaux**

Il n'y a pas de restrictions sur la taille des chevaux. Les chevaux doivent être en bonne santé et ne pas avoir de vices, être dangereux ou malades.

## **2. Chevaux interdits - Penalité 5**

- (a) Un cheval borgne n'a pas le droit de jouer.  
Un étalon n'a pas le droit de jouer.  
Un cheval vicieux, que le joueur ne maîtrise pas, n'a pas le droit de jouer.  
Un cheval jugé inapte par l'arbitre (physiquement ou de comportement) ne pourra pas jouer.
- (b) Toutes drogues données à un cheval dans le but d'augmenter ses performances sont interdites, quel que soit le cheval ou le tournoi, à moins d'avoir été prescrites par un vétérinaire habilité et d'être accompagnées d'un certificat explicatif clairement établi.

## **3. Un cheval par joueur**

- (a) Un seul cheval est autorisé par joueur et par tournoi, quel que soit le type de tournoi, excepté en cas d'accident ou de blessure sur le cheval, et si un substitut est autorisé, ce sera après demande et acceptation du comité des contentieux du tournoi concerné.

## **Cheval de substitution**

- (b) En cas de blessure sur un cheval ou un cavalier il est possible de faire jouer un cheval ou un cavalier de substitution, individuellement, ou les deux ensemble. Le capitaine de l'équipe concernée peut complètement

réorganiser la section qui a perdu un cheval ou un joueur. Le cheval ou le joueur retirés du jeu peuvent éventuellement revenir sur le terrain si les arbitres ou le comité des contentieux du tournoi considèrent qu'ils sont à nouveau capables de jouer. Tout cheval de rechange devra être immédiatement disponible, mais l'arbitre peut donner jusqu'à 10 minutes de temps pour permettre à un cheval de substitution de rejoindre le terrain.

(c)The injured player may take part again in the tournament when considered fit by the umpire and/or a Doctors Medical clearance. In the event of unconsciousness a Doctors Medical clearance is compulsor

#### **4. Cheval de rechange « frais »**

Aucun joueur ne pourra changer de cheval durant le match et jouer avec un cheval qui n'a pas encore joué, sans la permission de l'arbitre en chef ou l'arbitre sénior du tournoi. Une autorisation ne peut être obtenue que dans les cas suivants :

- (a) en cas de blessure sur le cheval du joueur, si l'arbitre considère que le cheval n'est pas en état de continuer le jeu.
- (b) Si l'arbitre considère le cheval inapte, dangereux ou en danger.
- (c) si l'arbitre ou un vétérinaire déclare un cheval en situation de stress. Dans ce cas-là, la section opposée a aussi la possibilité de rentrer un nouveau cheval de substitution dans le jeu. Ces chevaux devront terminer le tournoi.

(d)That no team may offer up a substitute horse to another team unless they have played all their scheduled games and that the horse has had adequate recovery time and will not exceed the permitted maximum playing time allowed

#### **5. Joueur de substitution**

(a)Play will be stopped for blood wounds for either horse or rider. Play will not continue until blood wound has been properly dealt with.

(b) Si un joueur ou un cheval est blessé, 10 minutes sont allouées pour sa récupération et le cas échéant un joueur de substitution prendra sa place.

(c)The injured player may take part again in the tournament when considered fit by the umpire and/or a Doctors Medical clearance. In the event of unconsciousness a Doctors Medical clearance is compulsory.

#### **6. Dimensions du terrain**

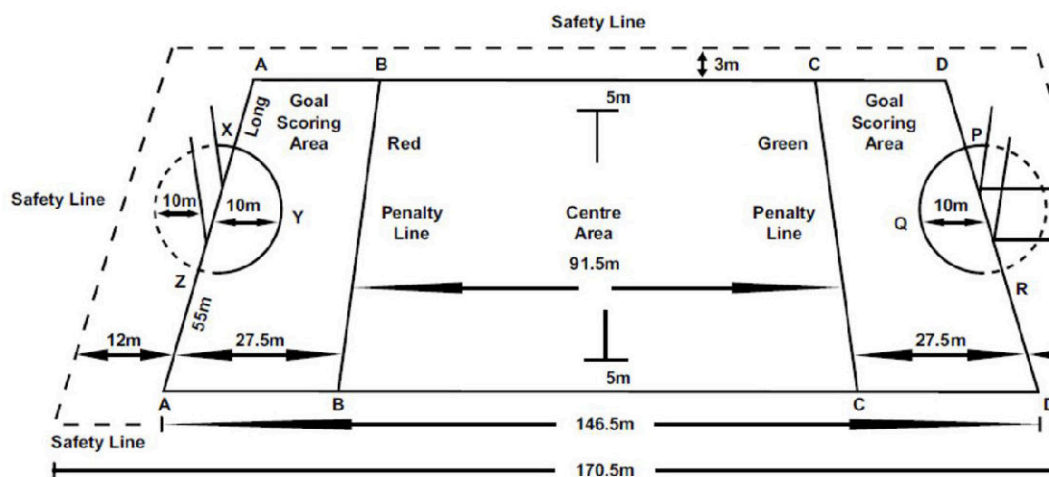
- (a) Les dimensions du terrain doivent être conformes à celles mentionnées dans le tableau ci-dessous.
- (b) Les buts doivent être espacés de 2,50 m et doivent avoir 5 m de haut. Ils doivent être faits dans un matériel suffisamment léger pour tomber ou se casser en cas de collision, et ne pas occasionner de blessures au joueur ou au cheval qui les percutent.
- (c) Toutes les lignes de démarcations doivent apparaître clairement afin d'être visibles de l'arbitre et des joueurs.

- (d) Les lignes de démarcations et de pénalités doivent aussi être identifiées par un drapeau flexible de 1 m de haut, situé à 3m de distance sur les côtés extérieurs de démarcation du terrain.

### Capacité de l'arbitre de suspendre le temps de jeu

- (e) L'arbitre aura la capacité de suspendre le temps de jeu jusqu'à ce qu'il soit satisfait que le terrain, les chevaux et les joueurs ainsi que les officiels de terrain se conforment aux règles établies concernant le jeu.
- (f) Taille standard d'un terrain de Polocrosse :

Longueur:	146.5 mètres
Largeur:	55.0 mètres
Zone de but:	27.5 mètres en longueur
Zone centrale:	91.5 mètres en longueur
Espacement des buts:	2.5 entre les buts, 5 mètres de haut
Rayon autour du but:	10.0 mètres - devant et en arrière de la ligne de démarcation du terrain. seul les deux juges de buts sont autorisés dans cet espace.
Lignes de sécurité :	Entre les démarcations du terrain et les spectateurs il doit y avoir un périmètre de sécurité délimité au sol de 3 mètres. En bout de terrain en zone de but le périmètre de sécurité doit être de 12 mètres (10 mètres minimum). ceci rajoute un total de 24 mètres à la longueur du terrain après chaque but et un total de 22 mètres en largeur au terrain entre chaque côté.



## 7. La balle

La balle est en latex épais de 100 à 103 mm de diamètre avec un poids total de 140-155 grammes. La balle doit avoir une capacité de rebond de 55% à 65% lorsqu'on la fait tomber au niveau de la mer.

## 8. Joueurs

- (a) Une équipe est constituée de 6 joueurs pour chaque match. Ces 6 joueurs forment deux sections de 3 joueurs. Les sections alternent à chaque Chukkas et le score de chaque section est additionné au final pour donner le résultat total, excepté en cas de Penalité 4.
- (b) Une équipe est constituée de n'importe quelle combinaison de joueurs hommes et femmes jusqu'à un total de 6. La combinaison exacte sera décidée avant chaque championnat ou match par l'association ou le club organisateur.

Les combinaisons suivantes sont considérées standards :

Equipe masculine	6 hommes
Equipe féminine	6 femmes
Equipe Mixed	3 hommes et 3 femmes
Equipe « Open »	Toute combinaison homme/femme jusqu'à une limite de 6 joueurs.
Equipe Intermédiaire	Toute combinaison de joueurs entre 16 et moins de 21 ans jusqu'à une limite de 6 joueurs.
Equipe Junior 16	Toute combinaison de joueurs de moins de 16 ans jusqu'à une limite de 6 joueurs.
Equipe Junior 14	Toute combinaison de joueurs de moins de 14 ans jusqu'à une limite de 6 joueurs.
Equipe Vétéran	Toute combinaison de joueurs d'au moins 40 ans jusqu'à une limite de 6 joueurs.

### Détermination d'une limite d'âge

- (c) Lorsqu'une limite d'âge existe, elle concerne l'âge du joueur au premier janvier de l'année en cours.

### Preuve de date de naissance

- (d) Si une limite d'âge existe dans un tournoi, une preuve de la date de naissance doit être enregistrée auprès du corps exécutif du pays d'origine au moment de l'enregistrement ou de l'affiliation avec la fédération concernée.

### Drogues

- (e) Aucune drogue dans le but d'augmenter ses performances n'est autorisée pour quelque joueur que ce soit dans tous tournois de

Polocrosse, à moins d'être déclarée ouvertement comme ayant été prescrite et d'être accompagnée d'un certificat officiel et d'une justification écrite par un docteur.

**Injures et abus de langage. Pénalité 1 et pénalités 2 ou 3 en cas de persistance.**

- (f) Tout joueur proférant des injures ou utilisant un langage abusif lors d'un match sera pénalisé.

**9. Nomination des Sections**

- (a) Les capitaines de chaque équipe vont nommer les équipes, l'ordre des section et la position de chaque joueur et en informer l'arbitre immédiatement avant le match. Si l'arbitre le demande les équipes arriveront sur le terrain des côtés opposés. Les côtés seront déterminés à pile ou face.
- (b) En cas de rencontres internationales et à la demande, ces informations devront être déterminées 2 heures avant le début du match. Les détails doivent être écrit dans des enveloppes scellées et données aux référés et ne seront ouvertes qu'au moment opportun.

**En cas de rencontres entre équipes mixtes**

- (c) Lors de compétitions entre équipes mixtes, les sections hommes rencontreront les autres sections hommes et les sections féminines rencontreront les sections féminines pour l'ensemble du tournoi.

(d) Once nominated for their first match, the players in a team shall play within that section throughout the remainder of that tournament. This shall not apply to international competition.

**10. Changement de position des joueurs**

Les joueurs d'une section dans une équipe peuvent changer de position au sein de leur propre section, au cours d'un match à condition que :

- (a) Le changement s'effectue entre, et non pendant, une Chukka.
- (b) L'arbitre soit informé.
- (c) Le capitaine de l'équipe adverse soit informé.
- (d) Les maillots des joueurs soient changés et correspondent à leur nouvelle position.
- (e) Lorsqu'un cheval et/ou un joueur de substitution entre en jeu, le capitaine peut le faire rentrer dans la position de son choix.
- (f) Un but de pénalité est attribué contre l'équipe qui n'a pas respecté les règles stipulées en sections a), b), c) and d).
- (g) Lorsqu'un cheval ou un joueur de substitution entre sur le terrain, ni l'un, ni l'autre ne doivent être d'un niveau supérieur au cheval et/ou au joueur remplacé, afin de ne pas modifier le niveau général de l'équipe. Cette règle n'est pas applicable dans les rencontres internationales.

**11. Joueurs gauchers**

- (a) Un joueur n'a pas le droit de changer de main de jeu en cours de jeu. S'il annonce qu'il est gaucher en début de partie, il doit jouer avec la main gauche toute la partie et idem main droite.
- (b) L'arbitre doit être informé en début de partie de la présence de tout joueurs gauchers et doit en informer collectivement tous les autres joueurs.

## **12. Substitution de joueurs en cours de tournoi**

Dans le cadre d'un tournoi (à moins que les conditions du tournoi prévoient autrement) si un des joueurs engagé à jouer est incapacité (par une maladie ou un accident) et ne peut pas participer au tournoi, il ou elle, peut-être remplacé par un joueur qualifié pour le remplacer (de même niveau de jeu). Dans tous les cas les organisateurs de ce tournoi doivent être consultés.

## **13. Dédoublment de joueurs**

Lorsque seulement 5 joueurs sont disponibles pour jouer, l'équipe peut-être composée d'un joueur qui tient deux positions, avec deux chevaux différents, dans chacune des sections de l'équipe :-

- (a) Ceci est possible seulement si les organisateurs du tournoi l'autorisent.
- (b) L'équipe concernée doit accepter un joueur de substitution de niveau équivalent à celui ou celle remplacé à partir du moment où ce joueur de substitution est mis à la disposition de l'équipe avant le début de la compétition.
- (c) En cas de dédoublment d'un joueur dans deux sections d'une même équipe, le joueur concerné doit jouer en position n°2 dans au moins une des sections.
- (d) Un dédoublment est possible avec uniquement un joueur dans une équipe, 5 joueurs est le minimum pour une équipe.
- (e) Les associations et clubs qui présentent plus d'une équipe dans un tournoi doivent, lorsqu'un joueur vient à manquer, avant tout effectuer ce remplacement ou dédoublment au sein de l'équipe la plus forte et la plus expérimentée.

## **14. Deux arbitres**

- (a) Lorsque deux arbitres contrôlent un match, l'un d'eux est responsable de remettre la balle en jeu et le second de contrôler l'arrière des alignements. Les arbitres alterneront entre ces deux positions à chaque but encaissé. Chaque arbitre est indépendant et aura autant de pouvoir de décision que son collègue lors du déroulement du match. Les arbitres doivent contrôler tous les joueurs en permanence. L'un d'eux suivra le porteur de la balle et l'autre l'arrière du jeu à tout moment, afin d'avoir une vision du jeu dans son ensemble.

### **Référe**

- (c) Le référe est à pied assis à la table de matche. Il sera nommé par les organisateurs du tournoi ou par le pays hôte.
- (d) Le capitaine de l'équipe ou l'adjoint du capitaine dans la seconde section de l'équipe seront les seules personnes abilitées à déposer une réclamation auprès de l'arbitre, mais il leur est interdit de protester ou d'argumenter de quelque façon que ce soit. La décision de l'arbitre est finale et sans appel.

## **15. Juges de buts**

- (a) Des juges de buts seront nommés, pour les matches importants. Ils devront être adultes et témoigner auprès de l'arbitre, mais uniquement à sa demande, du nombre de buts encaissés et des infractions (pénétration ou non du cercle de 10 mètres) à proximité de leur but. Cependant l'arbitre est seul habilité à décider de la gestion du jeu.
- (b) Les juges de buts agiteront un drapeau au-dessus de leur tête pour signaler un but encaissé, ou agiteront le drapeau sous leurs genoux pour signaler un but raté. Ils seront positionnés, 3 mètres derrière les buts, entre chaque poteau.

#### **Arbitres de ligne**

- (c) Les arbitres de ligne, s'ils sont nommés devront être à cheval et auront la responsabilité de signaler à l'arbitre si la balle est sortie de l'aire de jeu.

#### **Arbitrage**

- (d) Le ou les arbitres ont l'autorité de refuser le jugement des juges de but.

### **16. Temps de jeu & score**

Un gestionnaire du temps officiel et un gestionnaire du score seront nommés pour la durée du tournoi et présents sur chaque match. Ils auront la responsabilité de comptabiliser le nombre de buts et le temps de jeu restant, à la demande de l'arbitre. Chaque équipe engagée dans un match aura la possibilité de positionner un représentant officiel au côté des gestionnaires de temps et du score. Lors de rencontres internationales, un panneau d'affichage du score sera mis en place, comportant des chiffres d'au moins 230 mm de haut et clairement visibles pour tous les spectateurs.

### **17. Durée du jeu**

- (a) La durée maximum du temps de jeu sera de 8 chukkas (période) de 8 minutes chacune, avec une intervalle de deux minutes entre chaque période. Les deux sections d'une même équipe alternent leur présence sur le terrain entre chaque période. Un représentant de chaque équipe et les organisateurs du tournoi, décideront ensemble, une heure avant le début du tournoi, de la durée et du nombre de Chukkas qui seront jouées. Chaque section qui rentre sur le terrain changera de direction de tir au début de sa chukka. S'il n'y a pas d'accord concernant le sens du tir de chaque section, le référé du match aura l'autorité pour faire valoir une décision.

#### **Temps de jeu maximum**

- (b) Aucun cheval ne pourra jouer plus de 54 minutes maximum dans une journée.

#### **Durée écourtée, calcul des handicaps**

- (c) Lorsque des matches sont joués avec un handicap et les Chukkas sont écourtés, le temps des Chukkas sera déterminé au pro rata du nombre total de Chukkas joués. Toutes erreurs de calculs des buts alloués ou de handicaps doivent être contestés avant le début du match, aucune objection ne sera autorisée après son déroulement.



## **18. Fin d'une Chukka**

- (a) Une Chukka se termine lorsque le temps alloué est passé.

### **Pénalité en fin de Chukka**

- (b) Lorsqu'une faute se déroule juste avant la fin d'une partie et le temps restant n'est pas suffisant pour exécuter la pénalité, cette pénalité sera exécutée au début de la Chukka suivante. Lors de la dernière Chukka d'un match si une pénalité est donnée en faveur de l'équipe attaquante dans la zone de but, avec trop peu de temps restant avant la fin de la partie, le temps est rallongé pour permettre un lancé vers le but. Si la défense ne fait pas d'autres fautes, la balle est ensuite «morte » et la partie terminée.

### **Egalité**

- (c) En cas d'égalité en fin de partie, la section suivante, recommence une Chukka jusqu'à ce qu'un but soit encaissé. Les Chukkas se dérouleront normalement jusqu'à ce qu'un but soit encaissé.
- (d) L'arbitre à l'autorité de prendre un temps mort pour quelque raison que ce soit dès lors qu'il considère qu'un temps mort est nécessaire.

## **19. Jeu non terminé**

Si une partie est interrompue par l'arbitre pour des raisons fortuites, temps changeant, nuit qui tombe, ou pour toute raison imprévisible de ce type, la partie sera résumée dès que possible au même point en ce qui concerne le score, le temps, la Chukka en cours et la position de la balle dans le jeu.

Si les conditions empêchent de résumer le jeu dans la journée ou les jours qui suivent, le jeu est considéré comme étant abandonné et la ré-organisation est laissée à la décision du club hôte du tournoi ou du comité organisateur.

## **20. Matche gagné**

L'équipe qui score le plus de buts est l'équipe gagnante.

## **21. Protection de tête**

- (a) Aucun joueur ne pourra jouer en tournoi sans porter un casque de protection, aux normes approuvées par son pays d'origine. Le casque doit être équipé avec au minimum de 3 points d'attaches et un clip de relâche rapide.

### **Perte du casque**

- (b) Si un joueur perd son casque l'arbitre arrêtera le jeu pour lui permettre de le récupérer. La partie reprendra sur un lancer franc donné à l'équipe adverse à partir de l'endroit où la balle a été arrêtée.

## **22. Equipement et habillement.**

- (a) Les joueurs doivent être correctement habillés dans les couleurs officiellement enregistrées, de leur équipe, avec bottes d'équitation, casques approuvés et pantalons blancs.

L'arbitre doit être correctement habillé en pantalon blanc, casque blanc normalisé, blouson d'arbitre et bottes d'équitation.

- (c) Aucun joueur ne pourra jouer avec des éperons longs à roulettes.
- (d) L'arbitre déterminera la sécurité de chaque embouchure. Les embouchures avec des barres de sorties proéminentes ne seront pas autorisées.
- (e) Tout équipement doit être en bon état et sécurisé.
- (f) Les selles de polo ou d'équitation australienne légères (Poley saddles) sont recommandées et toutes les selles devront être équipées avec une sangle, une sursangle et un collier de chasse.
- (g) Les selles de roping (Western) ou les selles avec une corne d'attache ne sont pas autorisées.
- (h) La raquette de Polocrosse peut-être de n'importe quelle longueur, mais la tête devra avoir un filet interne ne dépassant pas 216 mm par 184 mm et ne devra pas avoir de renforcements en métal ou de protrusions.
- (i) Les maillots des joueurs doivent être correctement numérotés avec des nombres clairement visibles d'au minimum 230 mm de hauteur au dos et portant un second n° d'au minimum 115 mm de hauteur, clairement visible sur le front ou la manche.

«l'Attaquant» portera le n° 1

«le Centre» portera le n° 2

«le Défenseur» portera le n° 3

- (j) Les chevaux joueront avec des protections (bandes, protections mousse ou coques) et des cloches aux 4 pieds.
- (k) Toutes les cravaches auront un taquet en bout d'une taille minimum de 12.5 mm de largeur et de 50 mm de long.
- (l) Aucune paire de rênes séparées ou des enrênements ne seront autorisées. Des enrênements sont définis comme étant un élément qui relient d'un seul tenant la main du cavalier à la selle, la sangle ou le collier de chasse en passant par le mors du cheval. Est interdit aussi tout élément qui pourrait faire office de 2e rêne. Un « Market Harborough » commercialisé pour les professionnels est cependant acceptable.
- (m) Une liste spécifiant les éperons et cravaches autorisés et tout autre équipement généralement en usage pour le cheval dans le cadre de la pratique du polocrosse sera mise à disposition. Le propriétaire du cheval se devra de prêter le cheval avec son embouchure habituelle qui se doit d'être conforme au matériel autorisé. Le cavalier devra se tenir à monter le cheval avec son équipement adapté, à tous les moments d'un tournoi.

### 23. Zones de but

- (a) Un lancé vers le but doit partir des zones de buts de chaque extrémité du terrain (AXYZA<sup>1</sup>B<sup>1</sup>B ou DPQRD<sup>1</sup>C<sup>1</sup>C) et en aucun cas de la zone centrale. Ces espaces sont définis comme les «zones de buts» Il n'y aura pas de but dans le cas d'un lancé en dehors de BB<sup>1</sup> ou CC<sup>1</sup>, idem à partir de l'intérieur de XYZ ou PQR.

#### Remise en jeu de la balle après un but manqué.

- (b) Lorsqu'un but est manqué ou lorsque la balle sort du terrain par la ligne arrière alors que le n°3 empêche un but d'être marqué, celui-ci la remet en jeu à partir de la ligne de sortie qui est l'endroit de pénalité. Pour cette pénalité le joueur doit envoyer la balle vers l'avant, en ligne droite opposée à la sortie de la balle du terrain. La balle doit voyager au moins 10 mètres vers l'avant. Aucun joueur ne devra être positionné à 10 mètres ou moins, de l'endroit du lancé, excepté l'Attaquant opposé qui lui sera positionné directement derrière le lanceur et le suivra (nez de son cheval au niveau de la croupe de son adversaire) sans toutefois faire obstruction au lancé. Aucun joueur ne pourra faire obstruction ou créer une interférence avec le joueur qui lance cette pénalité jusqu'à ce que le joueur et la balle aient voyagé au moins 10 mètres. Le joueur lançant cette pénalité aura le premier le droit de tenter un ramassage, à partir du moment où il garde le contrôle de la balle. Ceci ne sera plus valable s'il perd le contrôle de la balle et elle amorce un second rebond.
- (c) Si le lancé ne couvre pas 10 mètres l'arbitre effectuera un lancé en alignement depuis la zone centrale, du côté le plus proche.

#### Obstruction du lancé, Pénalité 1.

- (d) Si l'Attaquant fait obstruction au lancé, ou si les autres joueurs ne respectent pas la distance des 10 mètres au moins, une pénalité sera accordée.

### 24. Zones de jeu

En imaginant que les deux équipes qui s'opposent sont l'une Verte et l'autre Rouge... seul «l'Attaquant» N°1 Vert et le «Défenseur» N°3 Rouge ont le droit de jouer dans la zone de but AA<sup>1</sup>B<sup>1</sup>B. Seul «l'Attaquant» N°1 Rouge et le «Défenseur» N°3 Vert ont le droit de jouer dans la zone de but DD<sup>1</sup>C<sup>1</sup>C. Tous les joueurs peuvent jouer dans la zone centrale BCC<sup>1</sup>B<sup>1</sup>. Les joueurs N°2 « Centres » ne peuvent jouer que dans cette zone.

### 25. Début de la partie

Au début de partie les joueurs devront s'aligner comme suit:-

- (a) En 2 lignes parallèles, botte à botte, faisant face à l'arbitre.
- (b) Joueurs n° 1 (Attaquants) les plus prêts de l'arbitre et du lancé, directement derrière eux les joueurs n°2 (Centres), puis derrière encore en dernière position, les joueurs n°3 (Défenseurs). Les chevaux ne seront pas plus prêts que tête-à-queue et pas plus espacés que la largeur d'un cheval.

- (c) Les «Attaquants» seront à 5 mètres de la ligne, et l'arbitre sera au moins à 3 mètres de ces joueurs.
- (d) Chaque équipe s'alignera du côté du but qu'elle doit défendre.
- (e) L'alignement s'effectuera le long de la ligne centrale qui sépare le terrain, du côté indiqué par l'arbitre.

L'arbitre effectuera le lancé à la main (lancé par dessus) à portée des raquettes des joueurs, au-dessus de leurs têtes, sur une trajectoire centrale, entre chaque équipe. L'arbitre préservera la balle basse et cachée jusqu'au lancé. Si la balle est mal lancée, l'arbitre sifflera et effectuera un nouveau lancé.

Concernant (f) ci-dessus, pour le cas où la balle est attrapée puis ressort du terrain, l'arbitre sifflera une pénalité.

- (h) Aucun joueur ne fera mine de chercher un avantage de jeu jusqu'à ce que la balle ait quitté les mains de l'arbitre.
- (i) Après chaque but la balle est remise en jeu de cette manière, en alternant à chaque fois le côté du terrain.
- (j) Un temps raisonnable doit être alloué à l'alignement des équipes.
- (k) Le 1<sup>e</sup> alignement d'une Chukka démarrera du côté où se situe la table du temps de jeu.

## **26. Marquage de but.**

Un but est marqué si:-

- (a) La balle est lancée par «l'Attaquant» N°1 depuis sa zone de but et passe entre les poteaux de but, quelle que soit sa hauteur.
- (b) La balle lancée par «l'Attaquant» N°1, touche le «Défenseur» N°3 ou son cheval, avant de passer entre les poteaux de but, même si ce dernier est dans le cercle des 10 mètres.

### **Raquette de l'attaquant passant la ligne de dos du cheval en compétitions internationales.**

- (c) La raquette de «l'Attaquant» N°1 contenant la balle, peut passer au-dessus de la ligne de dos du cheval sans que ce soit considéré une pénalité, à partir du moment où le joueur est en train de tirer un but et les membres de son cheval ne sont pas sûr ou au delà du cercle des 10 mètres, et à partir du moment où «l'Attaquant» N°1 ne lance pas la balle avec la raquette entre les poteaux.
- (d) Le «Défenseur» N°3 dévie la balle avant qu'elle franchisse les poteaux avec les membres de son cheval et qu'ensuite elle franchit la ligne arrière entre les poteaux du but.

## **27. Passer par-dessus la ligne de pénalité - Pénalité 1**

- (a) La balle ne doit pas être portée au-dessus des lignes BB<sup>1</sup> ou CC<sup>1</sup> qui démarquent les deux zones de but à chaque extrémité du terrain.
- (b) Un joueur qui se déplace en direction de la ligne de pénalité en portant la balle, doit la lancer par-dessus cette ligne, afin qu'elle touche la terre de l'autre côté de la ligne et qu'elle ne soit pas portée par le joueur alors que son cheval traverse la ligne. Cependant un joueur peut aussi faire une passe par-dessus cette ligne à son co-équipier de l'autre côté.
- (c) Si une faute est commise sur un joueur traversant la ligne de pénalité avec la balle, la pénalité sera prise à partir de l'endroit où se rendait ce joueur.

## **28. Sortie de balle**

- (a) Si la balle rebondit sur la ligne ou si un pied du cheval est sur la ligne au moment du rebond la balle est «hors jeu». Le joueur commettra une faute si les pieds de son cheval passent la ligne alors que le rebond n'est pas effectué.

### **Balle sur la ligne de pénalité - Pénalité 1.**

- (b) Une balle pausée sur la ligne de pénalité ne peut-être ramassée que par les joueurs dans la zone centrale.
- (c) Si la balle est sortie et est remise en jeu par l'arbitre elle le sera près de l'endroit où elle est sortie du terrain. L'arbitre usera de son bon jugement si le lieu de sortie est proche de la ligne de pénalité ou des lignes extérieures de démarcation du terrain, pour déterminer l'endroit de remise en jeu. Quoi qu'il en soit cette remise en jeu ne se fera pas à plus de 5 mètres de ces deux lignes.

## **29. Droit du joueur de rentrer à nouveau sur le terrain – Pénalité 1 ou 2.**

Un joueur qui sort délibérément du terrain de jeu, ou un joueur qui est sorti de force par un autre joueur dans le cadre d'une action de jeu, doit être autorisé à rentrer sur le terrain par son adversaire à moins de 10 mètres de l'endroit où il est sorti; à partir du moment où cet espace correspond aussi à sa zone d'action.

### **Passage délibéré de la ligne - Pénalité 1**

- (b) Un joueur ne doit pas délibérément passer la ligne délimitant le terrain avec la balle en sa possession.

### **Joueur portant délibérément la balle par-dessus la ligne - Pénalité 1**

- (c) Si un joueur portant la balle est emporté sur la ligne et va sortir de sa zone, il devra relancer la balle dans le terrain central avant d'être sur la ligne.

## **30. Pénalité sur la ligne arrière**

Une pénalité contre un joueur qui est sorti par la ligne arrière en portant la balle, délibérément ou non, s'effectuera de l'endroit où le joueur est sorti et couvrira au moins 10 mètres dans n'importe quelle direction.

- (b) Pour effectuer cette pénalité le joueur pourra se rendre au point de sortie désigné par l'arbitre en passant par l'extérieur du terrain.

**31. Balle sortie du terrain - Pénalité 1, 2 ou 3**

- (a) Un joueur ne doit pas délibérément lancer la balle en dehors du terrain ou la sortir avec sa raquette. La pénalité sera octroyée à partir de l'endroit où la balle est sortie du terrain. Si un joueur est responsable de la sortie de la balle du terrain lors d'un lancer, ramassage ou en la tapant, poussant, bougeant avec sa raquette, alors un lancer franc est donné à l'équipe adverse.

**Balle hors jeu.**

Une pénalité octroyée lorsqu'un joueur a sorti une balle par la ligne arrière du but ou les lignes de limites du terrain dans la zone de pénalités, sera effectuée de l'endroit où la balle est sortie et devra être lancée au moins 10 mètres dans n'importe quelle direction.

- (c) Si une balle est sortie accidentellement par un cheval par-dessus la ligne de fond ou de côté du terrain, le jeu reprendra avec un alignement à l'endroit exact où la balle est sortie de jeu. Les deux équipes s'aligneront correctement. Lorsqu'un joueur est en passe de sortir des limites du terrain et préserve la balle en la faisant rebondir sur son cheval ou le cheval d'un autre joueur, une pénalité sera octroyée à l'encontre de ce joueur.

**32. Joueur passant la ligne de pénalité - Pénalité 1, 2 ou 3.**

Un joueur qui n'a pas le droit de passer dans la zone de but, peut passer la ligne de démarcation si : -

- (a) il n'est pas porteur de la balle.
- (b) Il ne se positionne pas pour intimider ou gêner le jeu des joueurs autorisés dans cette zone.
- (c) il cherche à ressortir immédiatement de la zone.

**33. Croisements entre joueurs - Pénalités 1,2,3, ou 4**

- (a) aucun joueur ne peut traverser la trajectoire d'un autre excepté à une distance de sécurité où il n'y aura pas de risques de collision ou de danger pour les deux joueurs. Un joueur quittant le terrain n'a pas de droit de passage automatique lors de sa rentrée sur le terrain.
- (b) Deux joueurs qui suivent la ligne de déplacement de la balle et essayent de se faire mutuellement dévier ou sortir on la priorité sur un joueur seul venant de n'importe quelle direction.

**Possession de la Balle - Pénalité 1,2,3, ou 4**

- (c) Le joueur prioritaire est celui qui se déplace dans la même direction de déplacement que la balle ou dans le même angle de déplacement préalable que celle-ci, ou l'angle le plus prêt de celui de déplacement de la balle.

**Priorité à la balle - Pénalité 1,2,3, ou 4.**

- (d) Si deux joueurs arrivant de deux directions pour ramasser la balle sont en danger de se percuter, le joueur qui est dans l'angle de déplacement de la balle est prioritaire.

**Pénalité 1,2,3, ou 4**

- (e) Un joueur qui se déplace dans la même direction que la balle et sur la même trajectoire est prioritaire, devant un joueur qui va à la rencontre de la balle sur une autre trajectoire.
- (f) De même, entre deux joueurs allant à la rencontre de la balle, le joueur prioritaire est celui dont la trajectoire est à un angle le plus proche de l'angle de déplacement de la balle.

**Pénalité 1,2,3, ou 4**

- (g) Aucun joueur ne peut arriver devant un joueur qui est déjà dans la trajectoire de déplacement de la balle, excepté à une distance raisonnable qui empêche toute éventualité de collision ou qui ne met pas en danger un des deux joueurs. Si un joueur se positionne de manière sécurisée dans la trajectoire de la balle, il est également interdit de lui rentrer dedans par l'arrière.
- (h) Un joueur perd sa priorité sur la ligne de balle même s'il est le dernier à l'avoir lancé, dès que sa trajectoire dévie de celle de la balle.

**Pénalité 1,2,3, ou 4**

- (i) Aucun joueur ne coupera la trajectoire de la balle, si en ce faisant il se met en danger, ou met en danger un autre joueur.
- (j) Si la balle est inerte et sans trajectoire, le joueur le plus proche est prioritaire en cas de risques de collision.

Un joueur immobile se trouvant sur la trajectoire de déplacement de la balle doit immédiatement se mettre en mouvement et bouger de cette trajectoire. Le joueur peut attraper la balle mais doit immédiatement se mettre en mouvement afin d'éviter toute collision ou de mise en danger des autres joueurs.

**34. Trajectoire de la balle par dessus la ligne de pénalité - Pénalité 1,2,3 ou 4.**

Le «Défenseur» N°3 et «l'Attaquant» N°1 qui suivent la trajectoire de la balle depuis la zone de but vers la zone centrale par-dessus la ligne de pénalité, sont prioritaires. Les joueurs en zone centrale doivent leur laisser le passage.

**35. Jeu Dangereux - Pénalité 1,2,3,4 ou 6.**

Aucun joueur n'est autorisé à monter son cheval de façon à mettre les autres en danger, il est interdit par exemple:-

- (a) de foncer à un angle ouvert sur un autre joueur ou son cheval.
- (b) Passer devant ou en travers des antérieurs d'un cheval de façon à risquer de le faire tomber.
- (c) Foncer avec force sur un cheval de façon à le déloger de sa trajectoire.

- (d) Pousser un cheval en travers de sa croupe ou de son encolure.
- (e) Il est interdit de pousser ou de rentrer dans un autre cheval pendant les temps morts.
- (f) Perdre le contact avec les rênes de manière intentionnelle en phase de jeu.
- (g) Pousser pour sortir un joueur de sa zone est permis à partir du moment où le contact se fait en voyageant dans la même direction et en poussant épaule contre épaule.
- (h) Lorsque les chevaux se font face de directions opposées, il est permis de pousser de côté à partir du moment où les chevaux restent parallèles et aucun des deux joueurs ne pousse en travers de la croupe ou de l'encolure de son adversaire.

**36. Jeu agressif - Pénalité 2,3,4 ou 6.**

- (a) Aucun joueur n'a le droit de saisir la main de son adversaire, de le taper ou de le pousser avec sa tête, son bras ou son coude, cependant un joueur peut se servir de son avant bras pour pousser à partir du moment où il garde son coude proche de son torse.

**Tête du cheval- Pénalité 2,3 ou 5.**

- (b) Aucun joueur n'est autorisé à mettre la tête de son cheval en contact avec un autre joueur si en ce faisant il peut blesser ou interférer avec le jeu de ce joueur.

**Faire tourner sa raquette - Pénalité 2,3,4 ou 6**

- (c) Aucun joueur n'est autorisé à faire tourner sa raquette de manière intimidante pour les autres chevaux et cavaliers ou en risquant de blesser ces derniers. L'arbitre sanctionnera immédiatement ce type de comportement.
- (d) Faire tourner sa raquette dans un mouvement circulaire plus d'une fois fait partie des actions de jeu dangereuses et interdites
- (e) Aucun joueur ne sera autorisé à taper la raquette d'un adversaire en arrivant de l'arrière avant que son torse soit au niveau de la croupe de du cheval de son adversaire et pas plus loin que l'épaule de son adversaire en cas de mouvement de raquette vers l'arrière. A tous moment le joueur attaquant doit être à proximité de la raquette de son adversaire pour essayer de taper celle-ci.

**Pénalités 2,3,4,6 ou 7.**

- (f) Tout mouvements brusques ou incontrôlés avec la raquette touchant un cheval ou un cavaliers seront sanctionnés.

**37. Taper un cheval avec la rackette - Pénalité 1,2,3,4 ou 6.**

- (a) Aucun joueur n'est autorisé à taper un cheval intentionnellement avec une raquette de polocrosse.

**Mauvais usage des éperons et de la cravache - Pénalité 1,2,3,4 ou 6.**

- (b) Aucun joueur n'utilisera sa cravache, raquette, ou ses éperons pour



intimider ou blesser un cheval ou un cavalier.

#### **Retirer éperons ou cravache**

- (c) L'arbitre peut exiger d'un joueur qu'il enlève ses éperons ou sa cravache afin de ne pas blesser sa monture et l'empêcher de s'en servir pour la durée restante d'un match.

#### **38. Coincer un joueur - Pénalité 1,2,3,4 ou 6.**

Aucun joueur n'a le droit de jouer de manière dangereuse pour les autres. En particulier il est interdit pour deux joueurs d'en coincer un autre intentionnellement. Le dernier cavalier à arriver au contact prenant, un tierce en sandwich sera fautif dans l'action et sanctionné par l'arbitre.

#### **39. Porter la balle - Pénalité 1**

- (a) Tout joueur étant porteur de la balle doit la garder du côté habituel de sa raquette (à gauche s'il est gaucher et à droite s'il est droitier) et ne doit pas la faire passer par-dessus l'encolure ou la croupe de son cheval pour la protéger. Il est possible d'effectuer un ramassage de son mauvais côté pour un cavalier, mais la raquette doit immédiatement revenir du bon côté et il n'est pas permis de protéger la balle du mauvais côté.
- (b) La raquette peut passer la ligne centrale de son cheval sans que cela constitue une pénalité ou une faute à partir du moment où cette action est effectuée lors d'un lancé de la balle.

#### **40. Lancer à deux mains.**

- (a) Lancer la balle en tenant la raquette à deux mains est interdit.
- (b) Un joueur possédant la balle dans sa raquette n'a pas le droit de passer celle-ci avec la balle dedans à un autre joueur.
- (c) Il est interdit à tout joueur de lancer délibérément sa raquette pour atteindre la raquette d'un autre joueur ou la balle en vol.

#### **41. Taper la raquette**

- (a) Un joueur peut taper la raquette de son adversaire mais seulement de bas en haut afin de faire sortir la balle du filet par le haut ou afin d'empêcher son adversaire de prendre possession de la balle, cependant cette action ne peut se faire qu'à partir du «côté de la raquette».

#### **Côté de la raquette**

- (b) Le «côté de la raquette» est considéré comme étant le côté où l'adversaire porte sa raquette au moment où l'on cherche à la taper.

#### **Pénalité 1, 2 ou 3**

- (c) Il est interdit de taper une raquette à moins que l'adversaire soit en train d'essayer d'attraper la balle ou soit en possession de la balle.

#### **Penalité 1 ou 2**

Un joueur n'a pas le droit de passer sous ou au-dessus de l'encolure ou du corps du cheval adverse pour déloger une balle d'une raquette.

- (e) Une balle peut-être attrapée ou lancée par dessus la ligne de dos d'un cheval mais il est interdit de la taper à la manière d'une balle de baseball.

**42. Pousser la balle - Pénalité 1.**

Une balle peut être poussée au sol mais la raquette ne doit pas être levée au dessus du genou ou du jarret du cheval pour ce faire.

**43. Attraper la balle - Pénalité 1**

Un joueur ne doit pas attraper ou taper la balle avec quoi que ce soit d'autre que sa raquette. Il peut la l'intercepter avec n'importe quelle partie de son corps par contre sans la retenir.

**Porter la balle**

- (b) Un joueur ne portera pas la balle autrement que dans sa raquette ; il n'a pas le droit de maintenir la balle dans le filet de sa raquette avec quoi que ce soit, ni son corps, ni celui de son cheval.

Lorsque la balle vient se loger contre un joueur, un cheval ou une partie de l'équipement il faut immédiatement la faire tomber.

**44. Joueur à terre - Pénalité 1 ou 2**

Aucun joueur à terre n'aura le droit d'interférer avec la balle, sa trajectoire, ou le jeu dans son ensemble. De même manière il est interdit de gêner un joueur à terre ou de le mettre en danger.

**45. Accidents**

- (a) Si un cheval tombe, ou un joueur, ou si un des deux est blessé, ou si un problème survient sur le matériel d'un cheval qui peut mettre en danger les joueurs, l'arbitre est autorisé à arrêter le jeu.

**Pertes de protections**

- (b) L'arbitre arrêtera le jeu en cas de perte de protections ou de bandes se déroulant. Le joueur mis en cause sera pénalisé et la partie reprendra avec un lancer franc à l'équipe adverse.
- (c) L'arbitre sera libre de juger lui même la nécessité ou non d'un arrêt de jeu pour remplacer ou remettre du matériel cassé ou défectueux. Le jeu recommencera sur un lancer franc pour l'équipe qui possédait la balle au moment de l'arrêt de jeu ou sur un alignement.

**Raquette à terre ou cassée**

- (d) L'arbitre n'arrêtera pas le jeu pour une raquette cassée ou perdue à moins que ceci soit dû à une faute de l'équipe adverse et nécessite une pénalité.

**46. Non respect des règles**

Tout non-respect des règles est une faute et l'arbitre arrêtera le jeu à l'aide d'un coup de sifflet.

**Balle Morte**

Dès lors que l'arbitre siffle, la balle est morte et le jeu s'arrête. L'arbitre recommencera la partie en remettant la balle en jeu lui même ou en octroyant un lancer franc pour une des deux équipes.

**47. Libre arbitre**

L'arbitre peut choisir de ne pas arrêter le jeu pour faire appliquer une pénalité, si arrêter le jeu et mettre une pénalité va désavantager l'équipe contre qui la faute a été commise.

**48. Reprendre le jeu**

Si le jeu est arrêté pour tout autre raison qu'une faute commise, le jeu redémarrera par un lancer de balle de la ligne extérieure la plus proche. Si le jeu est arrêté pour blessure sur un cheval ou un joueur, l'arbitre relancera le jeu en octroyant un lancer franc à l'équipe en possession de la balle au moment où le jeu a été arrêté.

**49. Assistance aux joueurs - Pénalité 1 ou 2**

Personne n'est autorisé sur le terrain pendant le jeu pour quelque raison que ce soit, excepté les joueurs et le ou les arbitres. Un joueur ayant besoin d'une raquette ou d'une assistance extérieure doit venir aux abords du terrain pour obtenir ce dont il a besoin. Ceci est aussi applicable pour les n°1 et n°3 s'ils perdent leur raquette dans la zone de but où aucun autre joueur ne peut se rendre.

**50. Jeu stationnaire**

En cas d'égalité (deux joueurs adverses incapables d'avancer avec la balle), au delà de 10 secondes, l'arbitre arrêtera le jeu et effectuera un lancer depuis la ligne extérieure la plus proche.

**51. Evènements non-spécifiés dans le présent règlement.**

En cas de problèmes ou d'incidents auxquelles les présentes règles ne peuvent apporter de solutions, l'arbitre ou les arbitres ont un pouvoir de décision qui ne pourra en aucun cas être remis en cause. Si les arbitres ne sont pas d'accord et n'arrivent pas à s'entendre le pouvoir de décision ultime revient au référé. Sa décision est sans appel.

**Dimensions du terrain**

## PENALITES

N°1. Un lancé franc pour l'équipe agressée, depuis l'endroit où la faute s'est déroulée ou depuis l'endroit désigné par l'arbitre.

Les lancés francs peuvent s'effectuer dans n'importe quelle direction tant qu'ils restent dans le terrain .

Le joueur peut lancer la balle en arrêt ou en mouvement, à partir du moment où la balle est lancée depuis l'endroit désigné par l'arbitre.

Le joueur ne peut lancer qu'à partir du moment où l'arbitre le lui indique. Le lancé doit s'effectuer dans un temps raisonnable.

Si la balle ne voyage pas 10 mètres l'arbitre remettra la balle en jeu depuis la ligne de démarcation du terrain la plus proche.

La balle doit voyager au moins 10 mètres. Les autres joueurs ne peuvent pas être à moins de 10 mètres de l'endroit de la pénalité. Ce lancé franc s'il n'est pas considéré comme étant une passe directe, doit toucher le sol avant que le lanceur puisse récupérer la balle.

Aucun joueur ne fera mine d'attraper la balle ou d'interférer avec le joueur effectuant le lancé jusqu'à ce que ce joueur et la balle aient voyagé 10 mètres. Le joueur effectuant le lancé à droit de rammassage sur la balle à partir du moment où il n'en perd pas le contrôle. L'arbitre détermine le contrôle de la balle à tous moments.

g) Si un joueur lance délibérément la balle sur un autre dans le cadre d'une pénalité, l'arbitre effectuera un lancé à partir de la ligne de démarcation de terrain la plus proche.

N° 2. C'est un lancé franc, depuis la zone centrale, à partir du centre de la ligne de pénalité, le lancé ne peut-être que vers l'avant.

Le N° 3 peut défendre son but, mais ne doit pas être à moins de 10 mètres de l'endroit du lancé.

Points (b), (c), (d), (e) et (f) de la Pénalité 1 sont également applicables.

N° 3. Un lancé franc vers le but dans la zone de but, se fait à partir d'un point central en dehors du périmètre de 10 mètres autour des buts.

La balle doit être lancée au but.

La défense est prioritaire sur la trajectoire de la balle, mais ne peut pas se tenir à moins de 8 mètres de l'endroit où part le lancé.

N°4. Si de l'avis de l'arbitre le joueur commet une faute dangereuse, l'équipe victime de cette faute augmentera son score d'un but. L'arbitre reprendra la partie sur un lancé de balle en zone centrale.

N°5. Le cheval est sorti du terrain par l'arbitre et disqualifié pour tout jeu futur dans ce match.

Un substitut peut être fourni, mais uniquement un substitut du joueur mis en cause. Il n'y aura pas de réorganisation de l'équipe.

- N°6. L'arbitre peut exclure un joueur du jeu pour une partie du match en plus de toute autre pénalité définie contre son équipe, en cas de jeu dangereux de sa part, continuation de jeux dangereux alors qu'il a été réprimandé une 1<sup>e</sup> fois, ou comportement préjudiciable au bon déroulement du jeu. Un substitut n'est pas autorisé. En cas de joueur sorti d'office, le capitaine peut réorganiser la section mise en cause à son meilleur avantage. Lorsque ce joueur rentre sur le terrain il prendra la position laissée vacante et aucune autre. Si un joueur est sorti trois fois dans un même tournoi, l'arbitre en chef du tournoi rédigera un rapport dans les 24 heures qui sera communiqué à son Association Nationale et qui sera renvoyé dans les 60 jours de la date de l'incident au Conseil International de Polocrosse.
- N°7. L'arbitre peut exclure un joueur du jeu pour une partie ou la totalité du match en plus de toute autre pénalité définie contre son équipe, en cas de jeu dangereux de sa part, continuation de jeux dangereux alors qu'il a été réprimandé une 1<sup>e</sup> fois, ou comportement préjudiciable au bon déroulement du jeu. Un substitut est autorisé. En cas de joueur sorti d'office, le capitaine peut réorganiser la section mise en cause à son meilleur avantage en utilisant le joueur de réserve. Les deux arbitres de terrain et le référé du tournoi rédigeront un rapport dans les 24 heures qui sera communiqué à l'Association Nationale du joueur mis en cause et qui sera renvoyé dans les 60 jours de la date de l'incident au Conseil International de Polocrosse.

## INTERNATIONAL POLOCROSSE RULES INDEX

	RULE
Accidents	12, 45a
Avantage	47
Assistance aux joueurs	49
Ligne arrière de but	26d
"  par-dessus	30a, 30b
Balle	
"  Rebond	7
"  Porter	29c, 32a, 39a, 43b
"  Morte	18a, 18b, 21b, 46
"  Prendre possession de	41a, 41c, 43a, 43b
"  Taper à terre	42
"  En vol	40c
"  Trajectoire	33c, 33 NB
"  Sur la ligne de pénalité	28b, 28c.
"  Sur la ligne extérieure	28a, 28c
"  Hors jeu	28a, 28c, 31c
"  Ramasser à terre	33j
"  Taille	7
"  Immobile	33j
Perte de protections ou bandes	45b
Sonnerie	18a, 18b
Mors	22d
Borgne	2a
Ligne extérieure latérale	6d, 25c, 28a, 28c, 29a, 29c, 31a, 31b
"  Arbitres	15c
"  Re-démarrer jeu	23b, 28c
"  Passer la ligne avec la balle	29a, 30a
"  Etre poussé sur la ligne	29a, 29c
"  Balle sortie	28c, 29b
Collier de chasse	22f, 22l
Equipement cassé	45c
Capitaine de l'Equipe	3b, 9a, 10c, 14b, 14d
Comité des contentieux	3a, 3b
"  Organisateurs	8b, 12, 13a, 17a, 19
Ligne Centrale	26c, 39b
Changement de positions	10
"  de mains	11a
Chukkas finale	18b
"  Première	25j
"  Durée	17c
"  N° de	17a, 17b, 17c, 18a
"  Fin	18a
Collision	33a, 33d, 33g, 33j, 33k
Combinaison de joueurs	3b, 5, 8a, 8b, 9c, 9d, 10
Controle, perte de	2a



Croiser la trajectoire d'un joueur	33a, 33i, 34, 35b
" Ligne de Pénalité	34
Monte dangereuse	35a, 35b, 35c, 35d, 35e, 35f, 36c, 38
" Vices	1, 2a
Balle Morte	18a, 18b, 21b, 46
Maladie, exempte de	1
Joueur à terre	44
Dédoublement	13
Egalité	18c
Tenues, joueurs	22a
" arbitres	22b
Drogues,	2b, 8d
Temps de jeu	17a, 17b, 17c
Equipement	43b
" Balle	7
" Bandes	45b, 22j
" Mors	22d
" Cassé	45c
" Rênes	22i
" Selles	22f, 22g
" Eperons	22c
" Sur-sangle	22f
" Cravache	22k
Jeu agressif	18b, 27c, 46, 48, Penalty 4
Matériel	22e, 22f, 45c
Juges de buts	15a, 15b, 15d
" Poteaux	6b
" Mettre un but	26a, 26b, 26c, 26d
" Zone de but	23a
" " droit d'entrer dans	24, 32
Handicap	17c
Casque	21a, 22a
" Perte de	21b
Taper la balle en l'air	41e, 43a
" Balle à terre	42, 43a
" le Cheval	37a
" une raquette adverse	31a, 40c, 41a, 41b, 41c, 41d
" l'adversaire	36b
Pays hôte	14b, 14c
Cheval, à terre	45a
" frais	4, 4c
" tête du	36b
" taille	1
" Taper avec la raquette	36c
" Sabot	28a
" Blessé	3a, 3b, 4a, 45a, 48
" Nez	23b, 25b
" Sans droit de jouer	2a, 4a, 4b, 4c
" N° admis	3a

"	Protections	22j
"	de réserve	3a, 3b
"	Substitut	3a, 3b, 10g
	Chevaux blessés	3a, 3b, 4a, 45a, 48
	Joueurs blessés	3b, 5, 45a, 48
	Matches Internationaux	9b, 9d, 10g, 14b, 16
	Intimidation	32b, 36c, 37b
	Juges, buts	15a, 15b, 15d
"	, touches	15c, 15d
	Progression du jeu arrêté	50
	Joueurs gauchers	11b
	Limite, d'âge	8b, 8c
"	" Intermediaire	8b
"	" Junior	8b
"	" Primary juniors	8b
"	" Vétérans	8b
"	" Date d'application	8c
	Alignement	25a,b,c,d,e,f,g,h,i,j, 31c
	Ligne de la balle, définition	33c, 33NB
"	" Entrer	33b, 33d, 33e, 33f, 33g, 33h
"	" Sur la ligne de pénalité	34
"	" Balle stationnaire	33j
"	" Interception stationnaire	33k
"	" S'arrêter sur	33i
	Perte de Casque	21b
	Temps de jeu maximum	17a, 17b
	Mesures, de la balle	7
"	Du terrain	6f, 22
"	Zone de but	6f, 22
"	Raquette	22h
	But raté	23b, 23c, 23d
	Nominations des sections	9a, 9b
	Nombre de chevaux permis	3a
"	de joueurs dans une équipe	8a, 8b
	Obstructions lors du lancé franc	23d, 25g
	Sortie de jeu	15c
"	par la ligne arrière du but	30a, 30b, 31b, 31c
"	par les côtés du terrain	28c, 29a, 29b, 29c, 31a, 31b, 31c
	Personne extérieure	49
	Penalités, zones de définition	Penalty 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
"	A la fin d'une chukka	18b
"	Ligne arrière du but	30a, 30b
"	But de pénalité	10f
"	Lignes de côté	28c, 31a
	Ligne de pénalité, balle sur	28b,
"	" Croiser	27a, 32
"	" Joueurs passant sur	32, 32a, 32b, 32c
"	" Lieu de la pénalité	27c, 28c
	Reprendre le jeu	21b

Terrain		6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 22
Joueurs, limite d'âge		8b, 8c
" Zones		24, 29
" Assistance aux		49
" Changements de positions		10
" Couper la ligne d'évolution		33a
" Combinaison de		3b, 5, 8a, 8b, 9c
" A terre		44
" Tenue		22a
" Dédoulement		13a, 13b, 13c, 13d
" Blessure		3b, 5, 45a, 48
" Gaucher		11b
" Numéros		22i
" Jeu stationnaire		50
" Protestation		14d
" Présence, zone de but		23a
" Pousser avec le corps		36a
" Pousser avec un cheval		35d, 35g, 35h
Joueurs, Droit de passage		34
Joueurs, éperons		22c
" Substitut		5, 10g
" deux-mains		11a, 40a
" temps d'attente		5
Référé		9b, 14c, 17a, 51
Réserves, cheval		3b, 4c
" joueur		3b
Redémarrer le jeu, après un but		25h
" " Après but raté		23b, 23d
" " Après blessure ou matériel cassé		48
" " Incapacité à reprendre le jeu		23c
Rentrer à nouveau sur le terrain		29a
Sortir du jeu		29a, 35g, 35h
Droit de passage		34
Jeu dangereux		35a, 35b, 35c, 35d, 36a, 36b
Règles non déterminés		51
Selles		22f, 22g
Sécurité des mors		22d
Sandwich		38
Score		20
Zones de but, définition		23a
Résultats		16
Sections, nominations		9a
Lignes de côté du terrain		6d, 25c, 28a, 28c, 29a, 29c, 31a, 31b
Normes à respecter		21a
Démarrage de la partie		25a,b,c,d,e,f,g,h,i,j
Ealon	2a	
Raquette, tombée ou cassée		45d
" Taper cheval avec		37a
" Taper adversaire		31a, 36c, 36e, 36f, 37b, 41a, 41c, 41d

"	Opar dessus ligne centrale	26c, 39b
"	Taille	22h
"	Spectateur	49
"	Côté de la raquette	39a, 41a, 41b
"	Faire tourner	36c, 36d
"	Lancer	40b, 40c
Eperons		22c, 37b
Equipe avec le meilleure classement		13e
Substitut, cheval		3a, 3b, 10g
"	Joueurs	5, 10g
Cercle de 10 mètres		26b
Lancer		25f, 26c, 27b, 29c, 31a, 39b, 40a, 40b, 40c
"	Balle par dessus la ligne extérieure	31a
"	Raquette	40b, 40c
Temps rallongé		18b, 18c
"	Responsables d	16, 25j
"	Mort	18d, 35e
"	Joué	17a, 17b, 17c, 18a, 18b
Arbitres, avantage		47
"	Ligne extérieure	15c, 28a, 29a, 31a, 31b
"	Discrétion	28c, 45b, 45c, 47
"	Décision	14d, 15a, 15c, 15d
"	Tenue	22b
"	Main	25g
"	Casque, perte de	21b
Arbitres, règlement		51
"	Autorité pour suspendre jeu	6e
"	Retirer cravache et éperons	37c
"	Redémarrer jeu	21b, 25h, 31c, 48
"	Signaux	23a, 26d, 27c, 33k, 35a, 36e, 37a, 39a, 41a, 45a
"	Démarrer jeu	25a, b, c, d, e, f, g, h, i, j
"	Arrêter jeu	18d, 19, 21b, 45a, 45b, 45c, 45d
"	Sécurité des mors	22d
"	Lancer dans l'alignement	25f, 28c
"	Temps mort	18d, 35e
"	Deux	14
Vétérinaires		2b, 4c
Pays invité		14b
Attente de joueurs blessés		5
Cravaches		22k, 37b
Sifflet utilisation du		25f, 46
Tourner la raquette		36c, 36d
Gagner la partie		8a, 20