

Édition

3.0

ASSOCIATION HORSE-BALL QUÉBEC

Édition 3.0, publiée le 5 mai 2019

Règles de jeu

Toute personne participant à un match de horse-ball est réputée connaître le présent document et se soumettre à toutes les dispositions qu'il renferme.

Manuel du membre

Note

Veillez noter que pour des fins de clarté dans le présent document, la dénomination masculine désigne à la fois le genre masculin et féminin. De plus, dans la computation de tout délai fixé par le présent document, lorsqu'il s'agit d'un jour férié, le délai est prolongé au premier jour suivant le jour férié (sauf avis contraire).

Certaines abréviations sont utilisées dans le présent document :

A.H.B.Q. = Association Horse-Ball Québec

C.Q.= Cheval Québec

F.I.H.B. = Fédération Internationale de Horse-Ball

F.E.I. = Fédération Équestre Internationale

La Loi d'interprétation (L.R.Q., c. C-38) avec ses modifications présentes et futures, s'applique au présent document.

© Les informations contenues dans ce document sont régies par l'Association Horse-Ball Québec, une entreprise dûment enregistrée auprès du gouvernement. Toutes modifications doivent être approuvées par le comité d'administration.

Table des matières

2.1 Règles organisationnelles

2.1.1 Organisation d'un match	4
A) Obligations	
B) Avant le début du match	
C) Approbation du match	
2.1.2 Inscription à un match	5
A) Inscription à un match hors concours	
B) Inscription au circuit compétitif ;	
2.1.3 Classement par catégories	6
A) Les catégories, divisions et handicaps	
2.1.4 Pointage	7
A) Pointage de match	
B) Pointage du circuit compétitif	
2.1.5 Forfait	8
2.1.6 Interruption ou abandon	8
2.1.7 Le comité de supervision	8
A) Le comité	
B) Le secrétaire	
C) Le steward	
2.1.8 Les arbitres	8
2.1.9 La sécurité	9

2.2 Règles techniques

2.2.1 Le terrain	10
A) Dimensions	
B) Le sol	
C) Zones de sécurités	
D) Délimitations	
E) Lignes de jeu	
2.2.2 Les buts	11
2.2.3 Le ballon	12
2.2.4 Les équipes	13
A) Général	
B) Les remplacements	
C) Le capitaine	
D) L'entraîneur et les soigneurs	
2.2.5 Les joueurs	14
A) Général	
B) Équipements	
C) Blessures	
2.2.6 Les chevaux et poneys	15
A) Général	
B) Équipements	

2.3 Règles du jeu

2.3.1 Durée du jeu	16
A) Général	
B) Arrêt de jeu	
C) Temps morts	
2.3.2 Mort subite, but et auto-but	17
A) But	
B) Mort subite	
C) Auto-but	
2.3.3 Début et fin du jeu	18
A) Avant le départ	
B) Coup d'envoi	
C) Fin de chaque mi-temps	
2.3.4 Les passes	20
A) Général	
B) Règle des 3 passes	
C) Règle de 10 secondes	
2.3.5. Sortie du ballon	20
2.3.6 Sortie, chute, bris	21
A) Sortie involontaire	
B) Sortie volontaire	
C) Joueur au sol	
D) Bris d'un équipement	
2.3.7 La touche	22
A) Général	
B) Le lanceur	
C) Les joueurs	
D) Avant le coup de sifflet	
E) Après le coup de sifflet	
F) Priorité de ramassage	
G) Catégories juniors et benjamins	
2.3.8 L'entre-deux	24
2.3.9 Le ramassage	24
A) Général	
B) Règles de sécurité	
C) Récupération difficile	
D) Sens du jeu	
E) Priorité de ramassage	
2.3.10 L'attaque	27
2.3.11 La défense	27
A) Le marquage physique	
B) Le marquage de position	
C) L'arrachage	

- D) Avantage sur l'arrachage
- E) Mauvaise défense
- F) Défense et catégories juniors et benjamins

2.3.12 Les pénalités 29

- A) Général
- B) P.1
- C) P.2
- D) P.3
- E) Fautes techniques
- F) Les sanctions (cartons)

2.3.13 Équitation dangereuse 34

2.3.14 Précaution à l'égard chevaux 34

2.4 Code d'éthique

2.4.1 C.D. de l'entraîneur 35

2.4.1 C.D. de l'officiel 36

2.4.1 C.d. du joueur 37

2.4.1 C.d. des parents 38

2.5 Charte de bonne conduite

2.4.1 Charte de bonne conduite 39

2.6 Charte de l'esprit sportif

2.4.1 Charte de l'esprit sportif 40

Association Horse-Ball Québec;

Chapitre 2 : Règlements de Horse-Ball

Note : Dans le présent document, lorsqu'une position sur le terrain est définie, cette dernière doit correspondre à la jambe du cavalier dans le sens du jeu (ex. pénalité 3 à la ligne du milieu : la jambe du cavalier ne doit pas dépasser la ligne du milieu et le cheval doit être dans le sens de l'attaque)

PRÉAMBULE

Le Horse-Ball oppose deux équipes de six cavaliers qui doivent ramasser le ballon au sol, sans jamais descendre de cheval, un ballon pourvu d'un harnais de six anses et, par un jeu de passes, d'attaques et de défenses, doivent l'envoyer dans les buts fixés à chaque extrémité du terrain pour compter un point.

La vigueur et la rapidité des actions du jeu nécessitent des joueurs une connaissance et une application stricte des règles.

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

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

Les nouveaux joueurs doivent être familiarisés dès leurs débuts avec cette notion.

2.1 RÈGLES ORGANISATIONNELLES

2.1.1 ORGANISATION D'UN MATCH

A) Obligations :

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

- 1) Un secrétariat de match séparé du public et situé à proximité de voix de l'arbitre de chaise, comprenant un chronomètre, un secrétaire chargé de la feuille de match, un superviseur, et disposant du matériel suivant
 - Un règlement de l'année en cours ;
 - Une sonnerie puissante et spécifique ;
 - Un ou deux chronomètres ;
 - Un tableau de marque.

- 2) Un tableau d'affichage proche de l'entrée des joueurs, mentionnant le nom des arbitres et l'affectation des matchs, l'ordre et l'horaire des matchs, les noms qui composent le comité de supervision et les coordonnées de sécurité (voir 2.1.9) ;
- 3) Une plate-forme installée à 1.50 m ou plus du sol pour l'arbitre de chaise ;

B) Avant le début du match :

- I. Les responsables d'équipe doivent avoir fourni : test Coggins, no C.Q., no AHBQ.
- II. Les arbitres doivent approuver tous les équipements des joueurs et des chevaux.
- III. Les équipes doivent fournir un ballon aux arbitres dès l'entrée d'un cheval sur le terrain de détente.
- IV. Les arbitres doivent approuver les équipements de terrain de horse-ball.

C) Approbation du match :

Un match est considéré approuvé lorsque :

- Les arbitres et les capitaines de chaque équipe ont signé la feuille de match.

2.1.2 INSCRIPTION À UN MATCH

A) Inscription à un match ou un tournoi

Une équipe désirant participer à un match ou tournoi doit :

- 1) Il doit être membre de l'A.H.B.Q et de C.Q.
- 2) S'inscrire au moins 10 jours avant l'ouverture du concours, pour ce faire il doit remplir le formulaire disponible sur le site web.
- 3) Fournir un Coggins test pour chaque cheval inscrit.
- 4) Spécifier le nom et les couleurs de l'équipe auquel il veut se joindre.
- 5) Être présent sur le site du concours au moins une heure avant le début du match.

B) Inscription à un championnat et/ou un tournoi:

Toute équipe voulant participer au circuit compétitif organisé par l'A.H.B.Q. doit :

- 1) Tous les joueurs doivent être membre de l'A.H.B.Q et de C.Q.
- 2) Fournir un Coggins test pour chaque cheval inscrit.
- 3) Présenter uniquement les cavaliers et/ou chevaux inscrits sur le formulaire d'engagement.
- 4) Peut fournir 1 cavaliers et 1 cheval de réserve.
- 5) Remplir le formulaire d'engagement.
- 6) Demeurer dans la même catégorie pendant la saison du championnat.
- 7) Participer à au moins 5 match sur le circuit.

2.1.3 CLASSEMENT PAR CATÉGORIES

A) Les catégories et handicaps

D'après l'âge des joueurs et la taille des chevaux, les catégories recommandées sont spécifiées dans les tableaux 2.1 et 2.2.

L'âge du joueur est défini par l'âge qu'il ou elle atteint au cours de l'année civile.

Tableau 2.1 – Catégories de jeu

Catégorie	Âge	Chevaux	Dimension du terrain min/max (m.)		Hauteurs des buts (m)	Ligne de pén. 1 (m)	Ligne Pén. 2 (m)		Ballon
			Long	Large			Direct	Indir.	
Poneys	12 et -	14,3m et -	60/75	20/30	3.50	5	10	15	n.3 ou 4
Juniors D1, D2, D3	9-14	14,3m et +	60/75	20/30	3.50	5	10	15	n.4
Seniors D1, D2, D3	14 et +	14,3m et +	60/75	20/30	3.50	5	10	15	n.4

Note : Taille du ballon: n.2 =47cm de circonférence, n.3 = 60cm de circonférence et n.4 = 65cm de circonférence.

Toute exception liée à l'âge du joueur qui implique un changement de catégorie doit être soumis à l'AHBQ.

Tableau 2.2 – Divisions des catégories et handicaps

Divisions	Niveau	Handicaps
Elite	International	+ 1
D1	Avancé	+ 1
D2	Intermédiaire	+ 2
D3	Novice	+ 3

- Chaque joueur est préalablement évalué par son entraîneur afin de déterminer qu'elle est son niveau (division) de jeu (D-1/D-2/D-3).
- Pour être dans la division Elite, il faut faire la demande auprès de l'A.H.B.Q. et avoir participé à au moins un évènement international.

- Un joueur ne peut changer de division en cours de saison. Un cavalier peut exceptionnellement changer de division si celui-ci a été réévalué par le comité entraîneur advenant que le cavalier aurait été placé dans une division inadéquate.
- Une équipe ne peut avoir plus de 2 de ses joueurs sur le terrain, de niveau différent.
- Tout entraîneur doit soumettre sa liste de joueurs/divisions à l'A.H.B.Q. pour fin d'approbation.
- Ce sont les joueurs qui portent le handicap.
- Les points de handicap sont comptabilisés au début de chaque match puis réduits à la plus simple expression (Ex : équipe a – 8 pts ; équipe b – 2 pts. Pointage de départ : 6 à 0).
- Dans le cas où le nombre de joueurs des deux équipes est inégales (4 contre 5, 5 contre 6), seul les 4 handicaps les plus élevés pour chaque équipe devront être utilisés.

B) Ligue D1

Les joueurs de niveau D1 et élite participent au circuit provincial de manière indépendante des matchs D3 et D2.

Les joueurs pouvant prendre part au circuit D1 doivent être classés D1 ou élite en début de saison.

Les équipes sont établies en fonction du classement de la compétition précédente, ou de la dernière compétition de la saison précédente. Les équipes sont annoncées 48 heures avant la compétition.

Il est possible d'accepter des joueurs D1 « réserve ». Il s'agit de joueurs D2 qui passeront dans la ligue D1 prochainement et pourront participer aux derniers matchs de la ligue D1 de la saison, si le coach a avisé l'association de ce titre en début de saison.

Les règles au présent document s'appliquent à la ligue D1.

2.1.4 POINTAGE, TOURNOIS & CHAMPIONNATS

A- Pointage de match

Lors d'un match affrontant deux équipes, l'équipe qui a obtenu le plus de points est considérée gagnante. Les points sont comptés comme suit :

Tous les buts comptés (un but = un point) + les points-handicap apportés par les joueurs de l'équipe = pointage final de l'équipe.

S'il y a égalité, il y a mort subite (voir article 2.3.2). Si à la suite de la mort subite, il ne peut y avoir de gagnant, il y a égalité.

B – Pointage de circuit du championnat

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

- match gagné 3 points
- match nul 2 points
- match perdu 1 point
- forfait ou abandon 0 point (pour l'équipe ayant déclaré forfait et 2 points pour l'autre équipe)

À l'issue des rencontres les équipes ex æquo sont départagées dans l'ordre suivant :

- Meilleure moyenne de but (nombre de buts au total / nombre de parties jouées)
- Nombres de buts comptés
- Nombre de match gagnés

L'équipe ayant obtenue le plus de points est gagnante.

2.1.5 FORFAIT

Une équipe ne se présentant pas à l'heure prévue pour la visite vétérinaire (s'il y a lieu) ou pour le match, est déclarée forfait (perdante par défaut).

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

2.1.6 INTERRUPTION DU MATCH OU ABANDON

En cas de force majeure: la décision d'interrompre appartient à l'arbitre. Dans ce cas, si la moitié de la deuxième mi-temps s'est écoulée, le résultat est comptabilisé. Dans le cas contraire, le match reprend dans la demie heure qui suit sinon le match est reporté et rejoué.

Abandon : à l'initiative d'une équipe : celle-ci est déclarée perdante. Les buts réellement marqués avant l'interruption sont comptabilisés pour l'autre équipe.

2.1.7 LECOMITÉ DE SUPERVISION DU CONCOURS

A) Le comité de supervision

Pour chaque concours reconnu, un comité de supervision désigné par l'AHBQ doit être présent, il doit comprendre;

- Deux arbitres (si arbitrage à cheval) ou trois arbitres et un superviseur d'arbitre
- Un administrateur de l'AHBQ
- Un chronométrateur et pointeur

B) Le secrétaire

Le secrétaire du concours est responsable des inscriptions, de fournir aux arbitres tous renseignements sur les joueurs (papiers vétérinaires, preuve d'adhésion à C.Q., etc.), voir à ce que tous montants dues soient acquittés dans les délais prescrits et inscrire tous les renseignements nécessaires concernant les matchs (pointage, buts, fautes, joueur sanctionné, etc.)

2.1.8 LES ARBITRES

A) droits et devoirs

Les parties sont contrôlées par les arbitres. Deux systèmes d'arbitrage sont possibles, soit « l'arbitrage à cheval » (un arbitre de terrain à cheval et un arbitre de chaise) ou « l'arbitrage à 3 » (deux arbitres de zone au sol et un arbitre de chaise). Toutefois, dans les catégories poneys, l'arbitre de terrain peut, s'il le désire, être à pieds plutôt qu'à cheval. Le choix du système d'arbitrage revient à ces derniers.

Les arbitres sont responsables du bon déroulement du concours, ils doivent faire une vérification officielle des harnachements avant les matchs, ils gèrent les protocoles, ils gèrent la remise des prix, assure la sécurité et la discipline sur le terrain de concours et doit signer les feuilles de match à la fin de chaque match afin de valider l'information s'y retrouvant. De plus, ils doivent assister à la visite vétérinaire s'il y a lieu.

- 1) L'arbitre est considéré connaître à fonds le présent manuel (règlements et code d'éthique).
- 2) L'arbitre se doit d'être neutre.
- 3) Chaque club peut proposer un arbitre.
- 4) Les arbitres doivent diriger le jeu selon les règles. Cela comprend: mettre la balle en jeu, déterminer quand celle-ci devient morte, infliger des sanctions, accorder les temps morts.
- 5) Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier et approuver tout l'équipement de terrain, y compris tous les signaux utilisés par les arbitres et leurs assistants.
- 6) Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier et approuver tout l'équipement des cavaliers et des chevaux.
Les décisions de l'**arbitre de terrain sont prépondérantes** lors « l'arbitrage à cheval » et lors de « l'arbitrage à 3 » il y a discussion entre arbitres. À tout moment le superviseur peut intervenir pour faire respecter aussi bien la règle que l'esprit.
- 7) Seuls les arbitres peuvent demander un temps mort au chronométrateur
- 8) Les arbitres peuvent demander autant de temps morts qu'ils le désirent afin de se consulter pour prendre les décisions qui s'imposent.
- 9) Les arbitres peuvent communiquer entre eux via une liaison radio ou au moyen de fanion.
- 10) Les arbitres ont pouvoir de décision pour les infractions commises aux règles, soit sur le terrain, soit en-dehors des limites de celui-ci, soit pendant l'échauffement, et ce à tout moment depuis leur arrivée sur le terrain qui se situe au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et qui se termine après que la feuille de match ait été signée.
- 11) 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.
- 12) Les chevaux d'arbitres peuvent être fournis par l'organisateur ou être amenés par chaque arbitre. Cette décision est prise par l'organisateur. De plus, les chevaux d'arbitres doivent être présentés à la visite vétérinaire (s'il y a lieu) et doivent fournir un « test Coggins ».
- 13) Un arbitre qui est aussi joueur sur le circuit compétitif ne peut arbitrer sa catégorie-division.

14) Ils doivent être membre de l'AHBQ et de C.Q.

2.1.9 LA SÉCURITÉ

Avant l'ouverture du concours, le comité de supervision doit :

- 1) S'assurer qu'un vétérinaire est disponible sur demande dans un rayon d'au plus 30km.
- 2) Il doit mettre à la disposition des participants le numéro de téléphone et/ou l'adresse du vétérinaire et de celui d'un forgeron.
- 3) Doit connaître tous numéros d'urgence nécessaires à la sécurité des participants ; 911 ou numéro de téléphone d'une ambulance et adresse de l'hôpital et/ou clinique de santé la plus proche.
- 4) S'assurer qu'une des personnes du comité de supervision et/ou un des entraîneurs soit détenteur d'un cours de premier soins à jour.

2.2 RÈGLES TECHNIQUES

2.2.1 LE TERRAIN

A) Dimensions

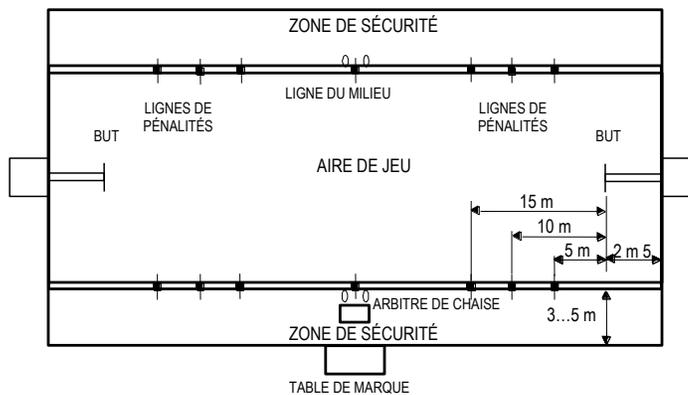
Intérieur ou extérieur, il est de forme rectangulaire et les dimensions de l'aire de jeu (à exclusion des zones de sécurité) sont décrites au tableau 2.1 (voir article 2.1.3), toutefois l'idéal pour les catégories juniors et seniors sont de 65 m x 25 m.

Dans le choix du terrain de jeu, priorité est donnée aux terrains extérieurs. Dans le cas d'un match intérieur, la largeur du terrain doit permettre la mise en place de la zone de sécurité et doit correspondre à un manège avec un pare-bottes sur la totalité de son périmètre pour la sécurité des chevaux et des joueurs. Dans ce cas, une zone pour les remplaçants doit être définie dans les environs de l'aire de jeu avec un accès facile et rapide au terrain.

B) Le sol

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

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



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

C) 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 et aux soigneurs d'y stationner.

D) Délimitation du terrain

Il est préférable, mais non obligatoire que le terrain soit délimité de façon infranchissable sur les petits cotés à une hauteur minimum de 1.60 m et que le prolongement des petits cotés délimitant la zone de sécurité soit délimité au minimum à 1.20 m. La délimitation entre cette zone et l'aire de jeu doit être franchissable en tout lieu et sans difficulté. La délimitation doit empêcher la balle de rouler en dehors du terrain.

Un filet est dressé derrière les buts afin d'empêcher la sortie du ballon.

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

E) Lignes de jeu

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

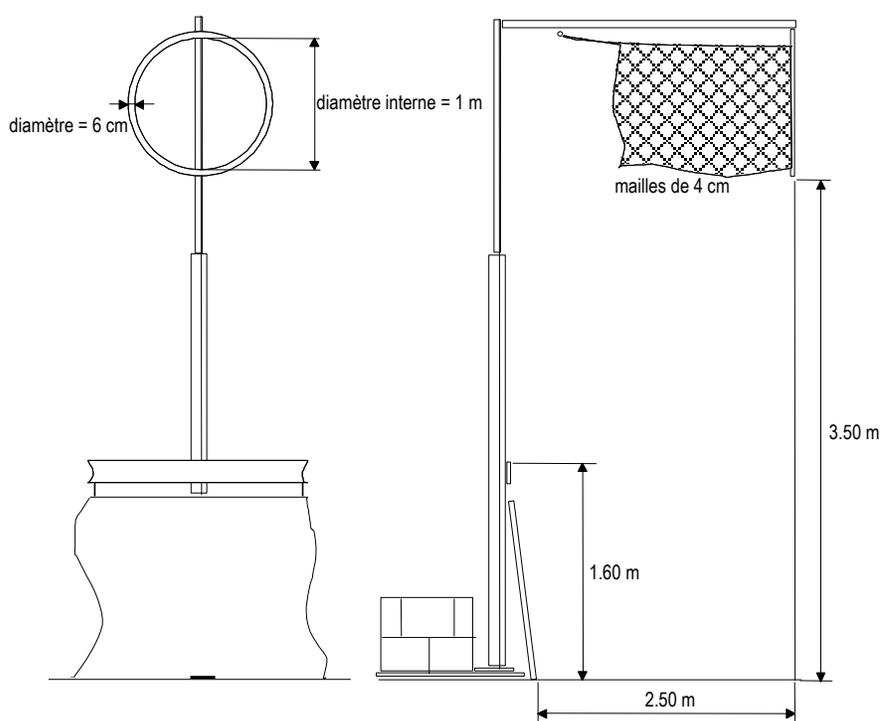
- la ligne du milieu.
- les lignes de pénalités.
- l'emplacement des alignements des joueurs lors de la touche (0.50 m de chaque côté de la ligne du milieu).

2.2.2. LES BUTS

Il y a deux buts, chacun 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 blancs (mailles de 4 cm). Le bas du cerceau du but doit être à 3.50 m du sol et à 2.50 m de la limite du terrain en son milieu.

Ils peuvent être suspendus à la charpente, fixés au mur ou à une base; dans ce dernier cas, les pieds de la base ne doivent pas être sur l'aire de jeu.



2.2.3. LE BALLON

Le ballon est un ballon de soccer de couleur claire muni d'un harnais de 6 poignés. Les dimensions du ballon doit correspondre à la catégorie des équipes (voir tableau 2.1, article 2.1.3). Toutefois, le harnais doit correspondre aux dimensions suivantes :

Ballon	n.2	n.3	n.4
Circonférence	47 cm	60 cm	65 cm
Longueur des poignées	25 cm	28 cm	31 cm
Espace entre 2 coutures	15 cm	18 cm	20 cm
Largeur des anses	1.6 / 1.8 cm	1.8 / 2.0 cm	1.8 / 2.0 cm
Épaisseur des anses	4 / 6 mm	6 / 8 mm	6 / 8mm
Poids total	400 /500 g	500 /600 g	600 / 700 g



La longueur des poignées est la mesure sans compter les coutures.

2.2.4. LES ÉQUIPES

A) Général

Le nombre de joueurs et de chevaux est d'un minimum de trois et d'un maximum de six par équipe dont **seulement quatre en même temps sur le terrain et pas moins de trois**. Les autres joueurs doivent rester dans leur zone de sécurité qui correspond à leur moitié de terrain.

Toute personne sur le terrain, représentant une équipe (joueurs, entraîneurs, soigneurs et supporteurs) est supposée connaître le présent document (règlements et code d'éthique).

B) Les remplacements

Les remplacements peuvent être effectués à l'occasion:

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

Les remplacements sont illimités.

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

C) Le capitaine droits et devoirs

Chaque équipe doit avoir un capitaine. Le capitaine est le représentant de son équipe, il doit;

- Être facilement identifiable (par un brassard ou un « C »)
- Il 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.
- À la fin du match, il doit signer la feuille de match afin d'approuver les informations qui s'y trouvent relativement au match.

S'il y a expulsion et/ou forfait du capitaine, il doit transmettre son rôle à un joueur se trouvant sur l'aire de jeu et en aviser les arbitres. Ce nouveau joueur devra assumer les responsabilités du capitaine jusqu'à son retour sur le terrain.

Dans les catégories poneys, l'entraîneur peut faire office de capitaine, cela doit être spécifié à l'arbitre avant le match. Si tel est le cas, l'entraîneur a les mêmes droits et devoirs qu'un capitaine.

D) L'entraîneur et soigneur (groom)

Droit et devoirs :

- 1) En aucun cas, ils ne peuvent influencer par des cris ou autres stimuli les joueurs adverses.
- 2) L'entraîneur ne peut s'adresser aux arbitres que pour demander un temps mort. S'il y a non-respect de ces règles, il peut se voir infliger une faute technique, un carton jaune ou rouge, ou être exclu (sauf dans le cas des catégories benjamins où il a les mêmes droits qu'un capitaine s'il est nommé comme tel).
- 3) Il n'est autorisé dans la zone de sécurité qu'un seul entraîneur par équipe, et qu'un soigneur par cheval, et ce, à condition qu'ils soient dans une tenue correcte et uniforme, aux couleurs de leur équipe.
- 4) En dehors des temps morts et de la mi-temps, ils ne peuvent quitter l'espace compris, sur la bande de sécurité, entre le fond de terrain et une délimitation à 5 m de part et d'autre du référé. Le non-respect de cet espace sera sanctionné par une faute technique.
- 5) L'entraîneur doit être membre de l'AHBQ et de C.Q.

L'entraîneur agit à titre de « directeur » de son équipe .

2.2.5. LES JOUEURS

A) Général

Les joueurs pratiquants le horse-ball dans le cadre des compétitions organisées par ou pour le compte de l'A.H.B.Q doivent être membre en règles de l'A.H.B.Q. et de C.Q. De plus, ils doivent être résidents canadiens permanents.

B) Équipements des joueurs

Les joueurs doivent se présenter de la façon suivante:

- 1) Casque en règle et toujours attaché tant que l'on est à cheval;
- 2) Bottes d'équitation ou mini chaps sécuritaires;
- 3) Chandails aux couleurs de l'équipe et **visiblement** numérotés de 1 à 15 dans le dos. Les joueurs ne doivent pas changer de numéro pendant le match;
- 4) Pantalons d'équitation ou combinaisons aux couleurs de l'équipe;
- 5) Éperons facultatifs, les éperons à molettes et dangereux sont interdits. Seuls sont autorisés les éperons à bouts arrondis longueur de tige de 3 cm maximum. Les éperons doivent être posés à l'endroit, à une hauteur normale et simplement tenus par l'intermédiaire de la courroie. Un éperon ayant provoqué une blessure apparente entraîne le retrait de la paire jusqu'à la fin du match;
- 6) Pour les catégories seniors, le port de la cravache est interdit sur le terrain de jeu mais permis sur le terrain d'échauffement.
- 7) Pour les catégories poneys et junior, la cravache est autorisée, cependant elle doit être fixée à la selle.
- 8) Le port de protections est recommandé et plus particulièrement un protège-dos et/ou un protège-genoux;
- 9) Les joueurs ne doivent pas porter de bijoux. Dans le cas de bagues ou d'alliances celles-ci doivent être couvertes par des gants ou bien enrubannées pour éviter qu'elles blessent.

Les chandails de couleur noir et blanc en bandes verticales et/ou horizontales sont réservés aux arbitres.

La présence d'un commanditaire sur la tenue des joueurs et des chevaux ne doit pas diminuer la visibilité du numéro du joueur.

C) Blessures des joueurs

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

2.2.6. LES CHEVAUX ET PONEYS

A) Général

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

Un cheval peut être autorisé à effectuer deux matchs dans la même journée à condition qu'il ait un repos d'au moins 2 heures entre les matchs. S'il souhaite faire plus de deux matchs il doit en référer aux arbitres.

Un poney peut participer à deux matchs par jour sans restriction imposée.

Le horse-ball se pratique sur tous chevaux et/ou poneys âgés au minimum de 5 ans et titulaires d'un « test Coggins » valide d'au plus 1 an à la date du concours.

Les chevaux déclarés sur la feuille de match ne peuvent pas être montés, lors de la détente et pendant le match, par d'autres cavaliers que les joueurs, l'entraîneur et les soigneurs. Ces derniers doivent être en tenue d'équitation avec casque correctement attaché et réglementaire, sous peine de l'expulsion du cheval.

B) Équipement des chevaux

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

- 1) Mors : Tous type de mors sont permis à l'exception du mors à aiguilles (longues branches); néanmoins les mors jugés trop sévères pourront être refusés par les arbitres.
- 2) La bride sans mors est permise.
- 3) Le flot des rênes doit être noué.
- 4) La martingale fixe (rigide ou élastique) est obligatoire;
- 5) La sangle de ramassage est obligatoire et elle doit être retenue près de la sangle de la selle par un anneau (ex. anneau de la martingale).
- 6) L'usage de protection : guêtres ou polos ET cloches sont obligatoires sur les quatre membres. De plus les polos doivent être maintenus par du ruban adhésif. Pour les poneys, les protections (guêtres, polos et cloches) sont optionnelles.
- 7) Tout type de selle classique est autorisé, excepté la selle camarguaise, la selle western et la selle de courses;
- 8) L'usage d'ocillères est interdit;
- 9) L'usage de crampons fixes ou mobiles est autorisé après l'accord de l'arbitre;

Le bris ou la perte de toutes pièces du harnachement nécessite le remplacement du cheval concerné. Si l'arbitre juge qu'il y a situation dangereuse, il fera un arrêt de jeu pour remplacement du cheval. En d'autre cas, il n'y aura pas d'arrêt de jeu, le cheval devra sortir du terrain et il sera remplacé lors d'un arrêt de jeu suivant.

2.3 RÈGLES DU JEU

2.3.1 DURÉE DE JEU

A) Général

Le jeu se déroule en deux périodes de 10 minutes chacune. Une mi-temps de 3 minutes sépare les deux périodes. Les chevaux et les cavaliers doivent rester en tout temps sur le terrain.

Le temps de jeu est géré à partir de la table de marque par le chronométreur officiel. Exceptionnellement, un arbitre peut modifier le temps de jeu ou de repos selon les conditions atmosphériques.

B) Arrêts de jeu (sans arrêt du chronomètre)

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

- I. Après un but;
- II. Lorsque le ballon quitte le terrain, en dehors des limites de sécurité;
- III. Lorsqu'une pénalité 3 a été commise.

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

C) Temps morts (avec arrêt du chronomètre)

Temps mort = arrêt du chronomètre

- 1) Chaque équipe dispose d'un temps mort de trente secondes par mi-temps. Le temps mort peut être demandé à l'arbitre seulement durant un arrêt de jeu et cette demande peut être faite par l'entraîneur ou la capitaine.
- 2) Les temps morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la seconde mi-temps. Le chronométreur sonne la fin du temps mort au bout de trente secondes.
- 3) Il y a arrêt du chronomètre pour un entre-deux, une P1 et une P2, et une P3 seulement si la faute est sifflée à moins de 30 secondes de la fin du jeu.
- 4) L'arbitre peut demander des temps morts supplémentaires qui ne seront pas décomptés aux équipes pour des raisons spécifiques comme récupération difficile de la balle, accident. Ces temps morts peuvent avoir n'importe quelle durée. Il n'y a pas de limites aux nombres de temps morts que peut demander l'arbitre.
- 5) Seul l'arbitre peut demander l'arrêt du chronomètre.
- 6) Le décompte du temps de jeu n'est repris que lorsque l'arbitre siffle le départ.
- 7) Sur un temps mort, les chevaux et cavaliers doivent rester sur le terrain.

2.3.2 BUT, MORT SUBITE ET AUTO-BUT

A) Un but

Un but est valide seulement lorsque le ballon a franchi entièrement le cerceau et que les règles de jeu ont été respectées. Si le ballon ressort en rebondissant, il revient à l'arbitre de trancher.

S'il y a but alors que la règle des 3 passes n'a pas été respectée, l'arbitre peut choisir de :

Continuer le jeu sans interruption

Repartir sur une p.3 (si le jeu s'était momentanément arrêté)

Dans le cas où un joueur de la défense touche le ballon sans l'attraper, juste avant l'entrée du ballon dans le but, le décompte des passes n'est pas interrompu.

B) Mort subite

Si à la fin du match il y a égalité, il y a mort subite. La mort subite se fait comme suit :

- 1) Deux minutes de repos après la fin du match
- 2) Entre-deux au milieu de la grande ligne (comme touche).
- 3) Cinq minutes de jeu et dès qu'il y a but, il y a gagnant, donc fin du match.
- 4) Si aucun but n'est marqué à la suite de cette période, une nouvelle période de repos de 2 minutes est sifflée. Une seconde période de 5 minutes débute avec un entre deux au centre du terrain. La première équipe qui marque gagne le match.
- 5) Si à la suite de ces deux périodes, il n'y a pas de but, il y a égalité.

C) Auto-but

Un auto-but est un but effectué dans son propre camp par erreur peu importe le nombre de passes. S'il y a auto-but, il y a but pour l'équipe adverse et le jeu reprend en touche en faveur de l'équipe qui a effectué l'auto-but.

2.3.3 DÉBUT ET FIN DE JEU

A) Avant le départ

- 1) Chaque équipe doit présenter un ballon réglementaire à l'arbitre. L'équipe ayant présenté le meilleur ballon doit faire le jeu du sifflet* avec l'arbitre.

*Le jeu du sifflet

L'arbitre cache son sifflet dans l'une de ses mains et demande au capitaine de l'équipe ayant présenté le meilleur ballon de deviner dans quelle main est le sifflet. S'il perd, l'autre équipe fait le choix entre le coup d'envoi ou le terrain. S'il gagne, il a le choix entre:

- le coup d'envoi. Alors l'équipe adverse choisit son terrain.
- le terrain. Alors l'équipe adverse a le coup d'envoi.

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

- 2) Pendant la période d'échauffement, chaque équipe doit, jusqu'au coup de sifflet de début de match, évoluer dans la moitié de terrain correspondant à son camp.

B) Départ : Coup d'envoi

Au début de chaque période, il y a coup d'envoi fait comme suit;

- 1) L'arbitre de terrain place la balle au centre de la ligne des 10 m dans le camp qui bénéficie du coup d'envoi.
- 2) Les joueurs de l'équipe qui défend sont placés dans leur camp dans le sens du jeu.
- 3) Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre, le chronomètre démarre à ce coup de sifflet.
- 4) L'arbitre ne siffle le début du match que lorsque tous les joueurs sont immobiles.
- 5) Est autorisé à ramasser le ballon tout joueur qui se trouve derrière la ligne des 10m.
- 6) Le ramassage du ballon doit se faire **obligatoirement au galop pour les D1 (au trot pour les poneys et les D2,D3)**

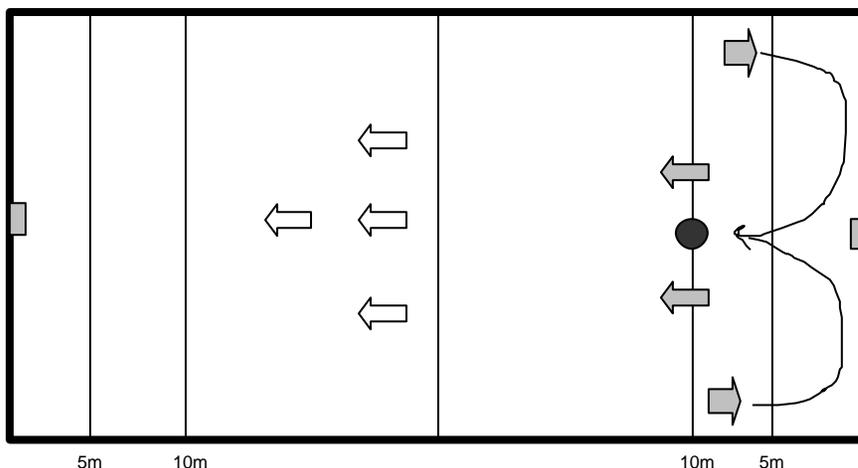
Si le premier ramassage de l'équipe ayant bénéficié du coup d'envoi ne se fait pas au galop (au trot pour les poneys) ou si chaque équipier rate sa première tentative ou a dépassé la balle (ligne des 10 m) ou si un joueur non autorisé ramasse la balle, l'arbitre siffle une pénalité n.3 au centre du terrain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

L'équipe défensive peut traverser la ligne médiane pour effectuer une action défensive seulement à partir du moment où:

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

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

exemple d'un placement pour un coup d'envoi



à noter que les deux joueurs gris placés sur la ligne de 10m n'ont pas le droit de ramasser, puisqu'ils ont dépassés la ligne des 10m.

C) La fin de chaque mi-temps

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

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

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

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

2.3.4 LES PASSES

A) Généralité

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

- Le fait de se transmettre le ballon de la main à la main ne peut en aucun cas être comptabilisé comme une passe.
- Le ballon peut être lancé et reçu à une ou à deux mains avec ou sans les anses.
- Les passes peuvent se faire librement vers les côtés, en arrière ou en avant.

- Tout toucher du ballon entre 2 joueurs de la même équipe est considéré comme une passe (à l'exception de la transmission main à main).

B) La règle des 3 passes :

- Un nombre de trois passes minimum doit être effectué consécutivement par une même équipe, entre au moins trois joueurs différents pour qu'un but puisse être marqué et accepté et ce dans toutes les phases de jeu.
- C'est la chute du ballon au sol ou l'interception par l'équipe adverse qui conditionne à nouveau le décompte des trois passes.
- Advenant que l'équipe adverse touche le ballon sans le récupérer, le décompte des trois passes n'est pas interrompu (même après un arrachage, voir article 2.3.11).

C) La règle des 10 secondes

Le ballon ne peut être gardé plus de 10 secondes par un même joueur sous peine d'encourir une pénalité n.3. L'aplomb de la faute est l'endroit où la période de 10 secondes a pris fin.

2.3.5 SORTIE DU BALLON

Le ballon est considéré sorti du terrain dès qu'il sort de l'aire de jeu, porté ou non par un joueur. Conséquemment, dès le moment que le cheval porteur du ballon pose le sabot à l'extérieur du terrain de jeu, le ballon est considéré sorti.

La remise en jeu se fait sous forme de P3, la faute étant commise par le joueur qui a sorti le ballon.

2.3.6 SORTIE, CHUTE, BRIS

A) Sortie involontaire

Un joueur (non porteur du ballon) qui sort du terrain dans l'élan peut revenir dans le jeu.

B) Sortie volontaire

Un joueur qui sort du terrain volontairement (pour réparer le harnachement, ou sur blessures, etc.) pourra revenir dans le jeu ou se faire remplacer, qu'à la faveur d'un arrêt de jeu.

C) Joueur au sol

Joueur non porteur du ballon :

Advenant qu'un joueur non porteur du ballon se trouve au sol, le jeu ne sera arrêté que si l'arbitre considère la situation dangereuse.

Si le jeu est arrêté, il reprendra avec une pénalité n.3 pour l'équipe adverse (note : l'aplomb de la p.3 est le milieu du terrain si le système d'arbitrage à trois est utilisé)

Joueur porteur du ballon :

Si un joueur tombe (sans influence de l'équipe adverse) quand il est en possession du ballon, l'arbitre donnera une pénalité n.3 en faveur de l'équipe adverse (note : l'aplomb de la p.3 est le milieu du terrain si le système d'arbitrage à trois est utilisé)

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

D) Rupture d'un harnachement

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

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

Si l'arbitre fait sortir le joueur, une pénalité n.3 sera accordée.

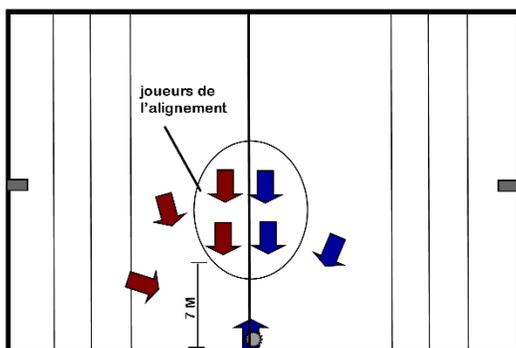
2.3.7 REMISE EN JEU PAR UNE TOUCHE (APRÈS UN BUT)

A) Généralités

Après le marquage d'un but il y a « touche ». Elle se fait au centre du terrain tel que décrit ci-dessous à l'avantage (ballon en mains) de l'équipe qui a subi le but (qui n'a pas marqué le but).

Les remises en jeu s'effectuent de la façon suivante: un ou deux joueurs de chaque équipe viennent se placer sur deux lignes parallèles, laissant entre eux un couloir de 1 m, le nez des chevaux du premier rang des joueurs se trouvant au minimum à **7 m de la limite du terrain**.

Le lanceur doit se placer sur le bord de la touche, de manière à lancer le ballon afin que ce dernier puisse suivre la ligne de milieu du terrain. Les joueurs doivent tous faire face au lanceur au moment du tir.



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

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 le ballon est touché ou dévié par un joueur de l'alignement.

B) Le lanceur,

Il est interdit d'avoir le ballon plus de trois secondes en mains après le coup de sifflet de l'arbitre.

Le lancer du ballon doit obligatoirement;

- I. Être dans l'axe de la ligne du milieu (voir note 1) en respectant le corridor de 1m de large.
- II. Atteindre au moins 5 mètres.
- III. Être plus haut que la hauteur des étriers
- IV. Ne pas dépasser le deuxième rang des joueurs sans que le ballon ait touché un joueur.
- V. Ne pas toucher les éléments de la toiture ou de la charpente

Dans tous ces cas de faute, une pénalité 3 est ordonnée (à l'exemption du point I) au centre du terrain contre l'équipe qui n'a pas respecté ces règles.

Note 1 :

Advenant que le ballon n'ait pas été lancé dans l'axe du milieu :

- 1) Si le lancer profite à l'équipe adverse, le jeu continue
- 2) Si le lancer profite à l'équipe de lanceur, il y a touche en faveur de l'équipe adverse. Et si l'équipe adverse fait la même erreur, l'arbitre fait lui-même un entre-deux.

C) Les joueurs

Il est interdit de;

- 1) Tarder à se mettre en place
- 2) Entrer dans l'alignement après le coup de sifflet de l'arbitre et avant qu'un joueur d'alignement ait touché au ballon
- 3) Dépasser la ligne du milieu que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur.

- 4) Une fois les joueurs positionnés en ligne de touche, ils ne peuvent sortir de leur position, sauf sur demande de l'arbitre. Les joueurs peuvent avancer et reculer tout en restant dans leur alignement, et ce sans perturber le positionnement de leurs adversaires.

Dans tous ces cas de faute une pénalité 3 est ordonnée au centre du terrain contre l'équipe qui n'a pas respecté ces règles.

D) 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 7 m du bord de touche du côté duquel la remise en jeu est effectuée;

Les joueurs de l'alignement se placent face au lanceur.

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

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

E) Après le coup de sifflet:

Les joueurs peuvent quitter leur alignement dans la mesure où aucune faute de marquage sans ballon n'est commise.

Les joueurs du 1^{er} rang n'ont pas le droit de faire demi-tour en restant dans l'alignement ($< 45^\circ$).

F) Priorité de ramassage en touche

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

- Pour les joueurs de l'alignement dans le respect de la règle sur le ramassage. Plus précisément, si le ballon tombe dans l'alignement comme suit :
 - Devant tous les joueurs; tous les joueurs en ligne de touche, excepter le lanceur, peuvent ramasser le ballon, en respectant les règles de priorité de ramassage.
 - Entre les deux joueurs de la première ligne; tous les joueurs en ligne de touche et en mouvement, excepter le lanceur, peuvent ramasser le ballon, en respectant les règles de priorité de ramassage.
 - Entre la première et la deuxième ligne; la première ligne doit avancer pour laisser les joueurs de la deuxième ligne ramasser le ballon en respectant les règles de priorité de ramassage.
 - Derrière tous les joueurs, le ballon ayant été touché pour être valide, les joueurs de la deuxième ligne de touche ont l'exclusivité de ramassage.

- Derrière les joueurs, le ballon n'a pas été touché; la P3 s'applique.
- Si aucun joueur de l'alignement ne ramasse le ballon, l'arbitre siffle un entre deux.
- Si le ballon tombe alors qu'il a été dévié d'un côté ou de l'autre de l'alignement : Pour les joueurs du camp dans lequel le ballon tombe. Cette priorité se perd en cas de:
 - non-action de ramassage immédiat;
 - après une tentative, ballon touché ou non.

G) Remise en touche pour les catégories juniors, benjamins et D3

La touche se fait telle que décrit ici-bas pour les catégories juniors et/ou benjamins. Toutefois, l'arbitre doit le spécifier avant le début de la partie.

Départ en jeu sous les buts et sous forme de p.3 à la faveur de l'équipe qui n'a pas marqué le but (donc sous SES propres buts).

Advenant qu'une équipe D3 joue contre une équipe d'une division plus élevée, le choix de la remise en jeu du ballon (en touche ou sous les buts) revient à l'équipe de la plus basse division ou des arbitres.

2.3.8 REMISE EN JEU PAR UN ENTRE-DEUX

L'entre deux est effectué:

- Après 2 tentatives manquées de remise en touche.
- En cas de faute ou de litige ne profitant à personne.

Procédure :

- 1) L'entre deux est une remise en jeu effectuée par l'arbitre lui-même et se fait seulement entre un joueur de chaque équipe. L'arbitre se place toujours en bordure du terrain à l'aplomb de l'endroit où l'entre deux a été sifflé, les deux joueurs se tenant directement devant lui à une distance de 5 m de l'arbitre. La distance entre les joueurs est au moins de 1 m. L'arbitre lance le ballon entre les deux joueurs après avoir sifflé. Les lancers peuvent se faire en tirs tendus ou lobés.
- 2) Les autres joueurs doivent être à 5 m dans leur camp respectif jusqu'à ce que le ballon soit lancé et ne peuvent jouer le ballon qu'après qu'il ait été pris ou touché par un des joueurs de 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 deux joueurs. Il n'y a pas de limite quant aux lancers de l'arbitre.

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

Toutes les règles de la touche sont applicables pour l'entre deux.

2.3.9 RAMASSAGE DU BALLON

A) Généralités

Le ramassage se fait :

- Obligatoirement à cheval sans mettre pied à terre
- Par la droite ou par la gauche
- Au pas, au trot ou au galop mais en aucun cas à l'arrêt faute d'encourir une pénalité n.3.
- Le joueur qui ramasse le ballon le fait rapidement et en gardant une trajectoire la plus droite possible.
- Une fois le ballon ramassé, le joueur doit reprendre rapidement une position normale à cheval ou transmettre la balle immédiatement.

B) Règles de sécurité lors du ramassage.

- 1) Une zone de ramassage sécuritaire (idéalement 5 m) autour du ballon devra être dégagée par les joueurs ne participant pas au ramassage.
- 2) Dès qu'un joueur ne parvient pas à ramasser, il ne peut ni s'arrêter, ni ralentir sur le ballon et doit sortir rapidement de la zone de ramassage de 5 m.
- 3) Les joueurs dans la zone des 5m qui ne participent pas au ramassage ne doivent pas ralentir et doivent continuer leur trajectoire jusqu'à la sortie de cette zone.
- 4) Un joueur qui ralentit sur le ballon ou bien tourne autour sera pénalisé par une pénalité n.3.
- 5) 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. Toute intervention sur un joueur qui n'est pas encore en selle après le ramassage sera sanctionnée par une pénalité n.1 et/ou un carton jaune ou rouge selon l'appréciation de l'arbitre.
- 6) En aucun cas le joueur qui tente de ramasser le ballon ne doit être gêné. Toute intervention d'intimidation, de marquage ou d'obliger le changement de direction pour éviter une collision sur un joueur en situation de ramassage sera sanctionnée d'une pénalité n.1, avec avertissement ou carton jaune ou rouge selon l'appréciation de l'arbitre.

C) Récupération difficile du ballon

Dans le cas où le ballon tombe dans un des quatre coins et/ou très près de la clôture et qu'il semble dangereux ou trop difficile à récupérer, l'arbitre siffle un entre-deux comme suit:

S'il est entre la ligne des 15 m et le but : à cette ligne de 15 m.

Sinon, à l'aplomb où se trouvait le ballon.

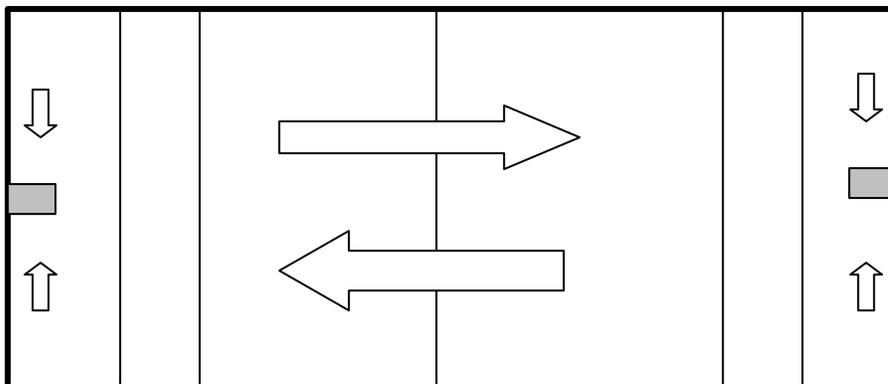
Si le ballon tombe à proximité du boudin : Les arbitres doivent laisser le jeu continuer même si le ballon est difficile à récupérer. L'arbitre ne siffle que si le ballon est coincé.

D) Sens du jeu

- 1) Le sens du jeu est déterminé par le porteur du ballon.
- 2) Le sens du jeu passe par une ligne imaginaire, parallèle à la longueur du terrain, allant d'une ligne de but à l'autre en passant par le ballon (dessin ici-bas)

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

Le sens du jeu



E) Priorité de ramassage

Les priorités de ramassage se définissent dans l'ordre, comme suit :

- 1) A priorité de ramassage le joueur qui est le plus près du ballon ET qui est dans le sens du jeu
- 2) A priorité de ramassage le joueur qui est le plus près du ballon et qui peut ramasser sans gêner un autre cavalier.
- 3) Dans le cas où les joueurs arrivent à égale distance du ballon dans le sens du jeu (ou face à face sous les buts), la priorité revient à celui dont l'équipe est la dernière à avoir touché le ballon.

La sécurité prime sur le principe de priorité.

2.3.10 L'ATTAQUE

Un joueur attaquant porteur du ballon ou non doit rester maître de sa vitesse et de sa direction. Les décisions du joueur attaquant, pour se défaire d'un défenseur, doivent être exécutées dans le respect des règles du marquage. C'est-à-dire en évitant les contacts à plus de 45°.

2.3.11 LA DÉFENSE

Pour défendre son but, les moyens à prendre sont : le marquage physique au porteur du ballon, le marquage de position à tout autre joueur attaquant (suivre de près), l'arrachage du ballon. Tel que décrit ci-dessous :

A) Le marquage physique

Le marquage est l'action de porter son cheval au contact du cheval de l'adversaire porteur du ballon afin de ralentir sa marche, de dévier sa trajectoire et de s'emparer du ballon. 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.

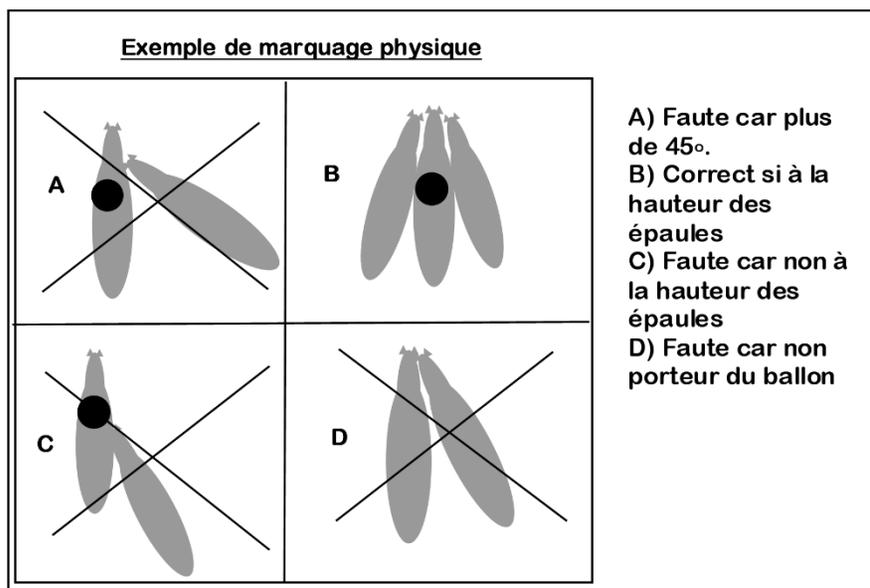
Le marquage n'est autorisé que :

- 1) Pour un porteur du ballon
- 2) Dans un angle de 45° ou moins et dans le sens du jeu.
- 3) Dans le sens du jeu défini par le porteur du ballon
- 4) Au niveau de l'épaule du cheval : épaule contre épaule des chevaux
- 5) Au niveau de l'épaule du cavalier : épaule contre épaule des cavaliers
- 6) Il peut être effectué par plusieurs joueurs.

S'il y a non-respect de ces règles, les joueurs peuvent encourir une pénalité n.1 ou pénalité n.2 selon la gravité.

Il est interdit :

- De ceinturer l'adversaire;
- De pousser ou de retenir avec la main;
- De retenir un équipement/vêtement du cavalier adverse;
- De percuter avec le poing, l'avant-bras, le coude ou la tête, en avant, aussi bien pour défendre que pour attaquer.
- De faire un marquage sur une personne qui effectue un ramassage, tant que cette personne n'est pas en position verticale sur son cheval.



B) Le marquage de position (ou « moucher »)

Par un marquage de position on peut s'attarder à suivre tous les déplacements d'un adversaire à condition de ne gêner en rien sa liberté de mouvements.

C) L'arrachage

Toute tentative d'arrachage doit se faire selon les règles :

- a) Le joueur qui, pour défendre son camp, a la possibilité de s'emparer du ballon alors en possession d'un adversaire, peut lui subtiliser seulement **d'une main**.
- b) La prise du ballon étant effectuée, si une lutte s'établit entre deux joueurs, c'est seulement à la force d'une main, du bras et de l'assiette que l'arrachage pourra être joué.
- c) Les joueurs impliqués **ne peuvent changer la balle de main** au cours de l'arrachage.
- d) 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.
- e) Dès qu'un joueur se sent **désarçonné** (qu'il sort le bassin de sa selle), il doit lâcher le ballon.
- f) Il est interdit d'arracher plus de 5 secondes.
- g) Du moment qu'il arrache le ballon, le joueur doit rapidement se rasseoir en selle.
- h) L'arrachage ayant lieu **aucun autre joueur** ne peut participer à l'action.
- i) Toute tentative d'arrachage sans prise immédiate du ballon oblige l'arracheur à revenir en selle avant de faire une nouvelle tentative.

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

D) Avantage sur l'arrachage

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

Si la vivacité du jeu décline au cours de l'arrachage ou si les deux joueurs ne peuvent se départager, l'arbitre arrête l'action et ordonne une P3 à l'avantage de l'arracheur.

E) Mauvaise défense

Il est interdit de rester arrêté volontairement sur la ligne de jeu d'un adversaire et/ou de reculer dans sa direction, qu'il ait ou non le ballon. Une telle défense sera pénalisée par une p.2.

F) Défense dans catégories juniors et benjamins

Pour ces catégories, les joueurs en défense ne peuvent rester arrêtés dans un périmètre de 10m autour du but, sinon il y a p.3.

2.3.12 LES PÉNALITÉS

A) Généralités

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

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

Pour les pénalités n.1 et n.2, les joueurs du camp offensé doivent se trouver derrière le porteur du ballon. Le lancer ou la passe n'est effectué qu'au moment du coup de sifflet de l'arbitre.

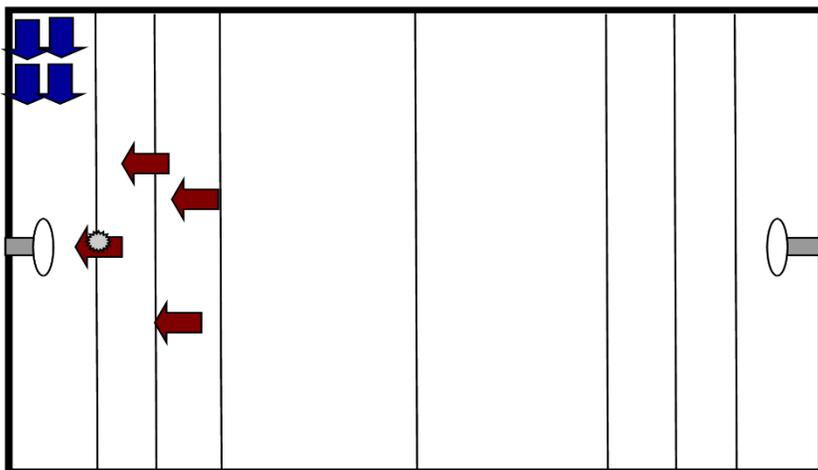
En cas de faute de jeu continuant à profiter à l'équipe attaquante, l'arbitre de terrain signale la faute par un bras levé (« avantage pour »), mais laisse jouer. Si cet avantage ne profite pas, il revient à la faute initiale.

B) Pénalité n.1

Elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles: brutalité, jeu dangereux, insultes à l'arbitre.

Procédure :

- 1) L'arbitre siffle la pénalité.
- 2) Il y a arrêt du chronomètre, ce dernier repartira au coup de sifflet de l'arbitre.
- 3) Le **camp offensé** se place comme suit :
 - Le joueur offensé se place sur la ligne des 5 m, cheval arrêté, dans l'axe du but et exécute librement un tir direct au coup de sifflet de l'arbitre. Si le joueur offensé est dans l'incapacité (blessure) de faire le lancer, le capitaine prend la relève. Si le capitaine est aussi dans l'incapacité (blessure) de faire le lancer, l'équipe peut choisir qui prendra la relève.
 - Le cheval peut être tenu par un coéquipier, ce dernier doit rester en selle.
 - Les autres coéquipiers doivent rester derrière la ligne des 5 m.
- 4) Le **camp fautif** se place comme suit :
 - Tous dans le même sens, dans la zone délimitant le but et la ligne des 5 m et le plus près possible du grand côté.
- 5) Si la tentative de tir est réussie, il y a but, le jeu reprend sous forme de touche.
- 6) Si la tentative de tir au but est ratée, le ballon tombe au sol, le jeu reprend. Toutefois la priorité de ramassage est toujours à l'avantage du camp fautif.



C) Pénalité n.2

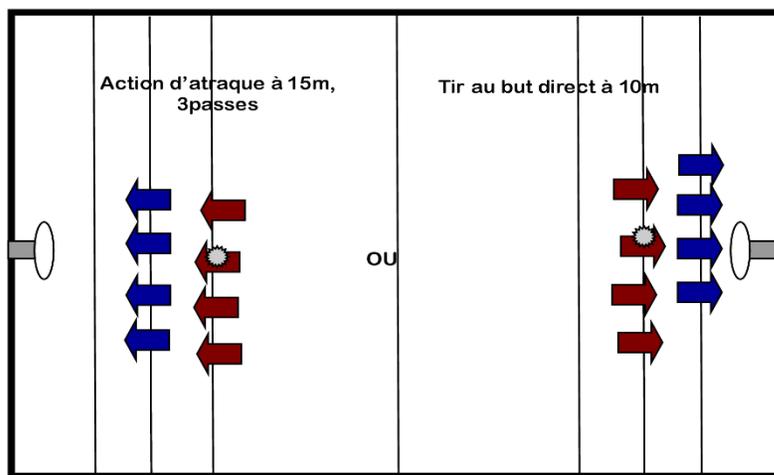
Elle s'applique pour des fautes moins graves mais également préjudiciables au déroulement du jeu et à sa sécurité, tel que le non-respect du droit de ramassage, l'obstruction, l'intimidation de l'adversaire, etc.

Il existe deux choix de pénalité 2 : la pénalité 2 à 10m ou de la pénalité 2 à 15m.

Procédure de la pénalité 2 :

- 1) L'arbitre siffle la pénalité.
- 2) Il y a arrêt du chronomètre, ce dernier repartira au coup de sifflet de l'arbitre.
- 3) L'arbitre demande au capitaine du camp offensé de choisir entre: la pénalité 2 à 10m ou la pénalité 2 à 15m.

- 4) Le capitaine peut consulter ses équipiers ou/et son entraîneur mais sa décision doit être rapide.
- 5) L'arbitre officialise sa décision,
 - i) soit sur la ligne des 10 m en montrant le but,
 - ii) soit sur la ligne des 15 m en désignant les joueurs du camp offensé..
- 6) Une fois que le choix est annoncé il ne peut plus être changé.
- 7) S'il y a **pénalité 2 à 10m** (tir direct)
 - i) Le camp offensé se place comme suit :
 - Un joueur se place sur la ligne des **10 m, cheval arrêté**, dans l'axe du but et exécute librement un **tir direct** au coup de sifflet de l'arbitre.
 - Le cheval peut être tenu par un coéquipier, ce dernier doit rester en selle.
 - Les autres coéquipiers se placent où ils le veulent derrière ou à côté du porteur du ballon.
 - ii) Les joueurs du camp **fautif** se placent comme suit :
 - Sur la ligne des **5m** dans le sens du jeu et en dehors d'une zone de 5m autour du ballon.
 - Ils peuvent faire acte de défense mais à cheval arrêté.
- 8) S'il y a **pénalité 2 à 15m** (comme P3)
 - i) Le camp offensé doit :
 - Le porteur du ballon se place sur la ligne des **15 m dans l'axe du but**.
 - Les autres coéquipiers se placent où ils le veulent derrière ou à côté du porteur du ballon.
 - Les joueurs doivent suivre les règles du jeu (règles de 3 passes, règles 10 sec. etc.) avant de pouvoir effectuer un but.
 - ii) Les joueurs du camp **fautif** :
 - Doivent se placer entre le but et la ligne des **10m** dans le sens du jeu et en dehors d'une zone de 5m autour du ballon.
 - Ils peuvent faire acte de défense dès le coup de sifflet.

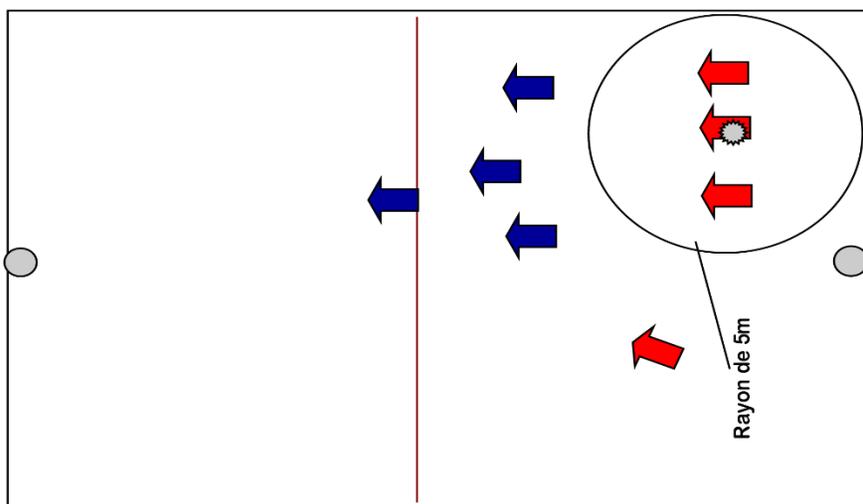


D) Pénalité n.3

Elle s'applique à toutes les infractions simples et ne mettant pas la sécurité en jeu.

Procédure arbitrage à deux :

- 1) L'arbitre siffle la pénalité, il n'y a pas d'arrêt du chronomètre
- 2) Si le camp fautif était dans le camp adverse, la pénalité se joue à l'aplomb de la faute.
- 3) Si le camp fautif était dans son propre camp, la pénalité se joue à la ligne du milieu, à gauche ou à droite selon le côté où a été commise la faute.
- 4) Les joueurs du camp fautif peuvent se placer où ils veulent sur le terrain, excepté dans la zone des 5 m autour du porteur du ballon, dans le sens du jeu.
Le porteur du ballon de l'équipe offensé se place là où l'arbitre l'indique (l'aplomb de la faute) et doit être dans le sens du jeu.
- 5) Le jeu reprend toujours à partir du coup de sifflet de l'arbitre.



Procédure arbitrage à trois :

- 1) L'arbitre siffle la pénalité, il n'y a pas d'arrêt du chronomètre
- 2) Toutes les fautes repartent du milieu de terrain du même côté de la faute.
- 3) Les joueurs du camp fautif peuvent se placer où ils veulent sur le terrain, excepté dans la zone des 5 m autour du porteur du ballon, dans le sens du jeu.

- 4) Le porteur du ballon de l'équipe offensé se place là où l'arbitre l'indique (l'aplomb de la faute) et doit être dans le sens du jeu.
- 5) Le jeu reprend toujours à partir du coup de sifflet de l'arbitre.

E- Faute technique

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

- S'adresser à un officiel ou entrer en rapport avec lui en terme incorrects.
- Contester une décision de l'arbitre ouvertement en plein match.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser.
- Agacer un adversaire.
- Retarder le déroulement de la rencontre en empêchant la remise en jeu rapide de la balle.
- Changer de numéro sans en avertir l'arbitre.
- Fautes données aux entraîneurs et/ou aux soigneurs.

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

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

F- Les sanctions

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

- 1) Un premier carton jaune. Le joueur concerné ne peut plus participer au jeu jusqu'à la fin de la période et peut être remplacé. Si le carton jaune survient lors de la première période de jeu, le joueur peut rejouer après la mi-temps. Cette sanction est toujours accompagnée d'une pénalité n.1 ou n.2;
- 2) Un deuxième carton jaune pendant le même match. Le joueur concerné ne peut plus participer au reste du match, et peut être remplacé. Il sera également suspendu pour le match suivant avec effet immédiat;
- 3) Un carton rouge signifiant l'exclusion immédiate du joueur sans possibilité de remplacement, et suspension pour au minimum un match et réunion du c.a. de l'AHBQ. Le carton rouge est accompagné automatiquement d'une pénalité n.1.

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

En cas de sanction par un carton jaune, le compte de carton est remis à zéro à la fin du match.

2.3.13 EQUITATION DANGEREUSE ET ANTI-JEU

Il est interdit pour n'importe quel joueur de :

- 1) Faire obstruction en se plaçant en travers de la ligne de jeu de l'adversaire porteur ou non de la balle;
- 2) Menacer, de frapper, de retenir un joueur ou un cheval adverse;
- 3) Faire tourner la balle autour de soi en vue d'intimider l'adversaire;
- 4) Sortir les pieds des étriers;
- 5) Frapper le cheval avec la balle ou le flot des rênes ou avec ses mains;
- 6) Se mettre debout sur leur selle pour intercepter la balle quelle que soit la situation de jeu;
- 7) Intimider un adversaire, en particulier lors des ramassages, et ainsi l'obliger à changer de direction pour éviter une collision, bien qu'en fait aucune faute n'ait été commise.

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

2.3.14 PRÉCAUTIONS A L'ÉGARD DES CHEVAUX

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

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

Peut être sanctionné par un carton jaune le fait de:

- 1) Frapper le cheval avec la balle ou le flot des rênes ou les mains;
- 2) Frapper, retenir un cheval adverse.
- 3) Les chevaux montrant de l'agressivité (mordre, ruer).

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

Les produits maquillant une blessure sont interdits.

La décision des arbitres est sans appel.

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

2.4 CODE DÉTHIQUE

L'ÉTHIQUE (Définition)

Définie comme la science de la morale, l'éthique est l'art de diriger sa propre conduite.

L'éthique se retrouve dans le domaine sportif et s'inscrit dans le cadre de la loi et des règlements.

« Pour réaliser avec succès le mandat de son association sportive, toutes les personnes qui s'intéressent à ce sport (notamment les athlètes et les parents, les entraîneurs, les officiels et les administrateurs) doivent avoir une vision commune et la même compréhension de leurs rôles respectifs afin d'établir et de maintenir un milieu d'apprentissage positif. Cependant, ce sont les actions de chaque personne qui, en définitive, contribuent à créer un milieu propice à l'apprentissage ou, au contraire, à le détruire. »

2.4.1 CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

L'entraîneur doit avant tout être conscient de l'importance de son rôle et de la grande influence qu'il a sur ses joueurs et sur son entourage. Il doit assumer une mission d'éducation et de formation physique, morale et sociale auprès des joueurs et se montrer digne de cette responsabilité. Il doit s'attacher davantage au bien-être et aux intérêts de ses joueurs/chevaux qu'à leur fiche de victoires et de défaites. Il ne doit pas considérer le sport comme une fin en soi mais comme un outil d'éducation. **AFIN D'ACCOMPLIR SA TÂCHE AVEC SUCCÈS, L'ENTRAÎNEUR DOIT :**

- a) Connaître et respecter les règlements du horse-ball et les défendre en tout temps.
- b) Respecter les décisions des arbitres en tout temps et exiger un comportement similaire de ses joueurs.
- c) Sensibiliser ses joueurs à l'esprit sportif, encourager et récompenser de tels comportements.
- d) Le respect et les soins aux chevaux doivent être prioritaires.
- e) Respecter les entraîneurs, les joueurs adverses et leurs supporters et exiger un comportement identique de ses joueurs.
- f) Apprendre aux joueurs que les règlements visent à les protéger (cavaliers et chevaux) et à établir des normes permettant de déterminer un gagnant et un perdant.
- g) Éviter toute consommation de boissons alcooliques ou de drogues devant ses joueurs et les sensibiliser aux problèmes liés à la consommation de ces produits ainsi qu'au dopage des chevaux.

- h) Dans leur relation aux médias, ainsi que dans l'exercice de leur liberté d'opinion et de communiquer des informations ou des idées, l'entraîneur s'engage à préserver l'image du sport, ainsi que de ne pas porter atteinte à l'intimité l'honneur ou la considération d'autrui.

2.4.2 CODE D'ÉTHIQUE DE L'OFFICIEL

Aucune compétition ne peut se dérouler de façon satisfaisante sans la présence d'officiels. Un bon arbitrage assure le plaisir de jouer et la protection des joueurs. Pourtant les décisions des officiels sont souvent la source de nombreuses frustrations. Leurs jugements font rarement l'unanimité. Ce travail demande donc un niveau de compétence très élevé.

UN OFFICIEL EFFICACE ET COMPÉTENT DOIT :

- a) Connaître parfaitement et appliquer fermement tous les règlements avec discernement et impartialité.
- b) Suggérer la modification des règles de façon à ce qu'elles correspondent au niveau d'aptitude et à l'âge des joueurs.
- c) Condamner toute tricherie comme contraire à l'esprit sportif.
- d) Condamner toute utilisation de la violence en pénalisant les infractions sans tarder.
- e) Être constant et cohérent dans ses décisions en accordant à chaque période et à toute partie une importance égale.
- f) Donner avec courtoisie et tact les explications et les interprétations dont les entraîneurs et les capitaines ont besoin.
- g) S'efforcer constamment de s'améliorer et de partager son savoir et ses expériences avec ses collègues.
- h) Coopérer avec ses confrères, avoir de la considération pour les officiels secondaires et être honnête envers ses employeurs.
- i) Ne jamais tenter de compenser pour une erreur commise et continuer d'arbitrer avec calme et confiance.
- j) Se présenter dans des tenues uniformes et propres ainsi que dans le respect de l'image sportive.
- k) Le respect et les soins aux chevaux doivent être la préoccupation principale de chacun des acteurs de la discipline. Présenter des chevaux soignés avec des harnachements propres,

conformément à l'éthique équestre. L'aptitude des chevaux à pratiquer la discipline doit être conforme aux règles de sécurité.

- l) Dans leur relation aux médias, ainsi que dans l'exercice de leur liberté d'opinion et de communiquer des informations ou des idées, l'officiel s'engage à préserver l'image du sport, ainsi que de ne pas porter atteinte à l'intimité, l'honneur ou la considération d'autrui

2.4.3 CODE D'ÉTHIQUE DU JOUEUR

Pour bénéficier au maximum de la pratique horse-ball, le joueur doit avoir des attitudes et des comportements qui découlent du plus pur esprit sportif. L'important n'est pas nécessairement de gagner ou de perdre, mais bien la manière dont il pratique le horse-ball. Il ne doit jamais perdre de vue qu'il s'agit d'un jeu.

POUR OBTENIR LE MAXIMUM DE PROFIT DU HORSE-BALL, TOUT JOUEUR DOIT :

- a) Jouer pour s'amuser en se rappelant que le horse-ball n'est pas une fin mais un moyen.
- b) Observer rigoureusement les règles de jeu et son code d'éthique.
- c) Accepter et respecter en tout temps les décisions des officiels.
- d) Respecter en tout temps les chevaux, arbitres, les adversaires et leurs supporteurs.
- e) Toujours rester maître de lui afin que le horse-ball, un sport robuste, ne devienne pas un sport brutal et violent.
- f) Avoir une conduite exemplaire sur et hors du terrain en utilisant un langage sans injure, expression vulgaire ou blasphème.
- g) Apporter la même considération et collaboration à tous ses coéquipiers.
- h) Respecter son entraîneur et ses dirigeants et obéir à leurs directives lorsque celles-ci ne sont pas contraires à son bien-être.
- i) Engager toutes ses forces dans le jeu en évitant le découragement dans l'échec et la vanité dans la victoire.
- j) Respecter le bien d'autrui et éviter tout vol ou acte de vandalisme.
- k) Se présenter dans des tenues uniformes et propres ainsi que dans le respect de l'image sportive (pas de cigarette, d'alcool...), lors des étapes officielles des journées de compétitions (contrôle vétérinaire, détente, matchs, réceptions, remise des prix...).
- l) Le respect et les soins aux chevaux doivent être la préoccupation principale. Les équipes s'engagent à présenter des chevaux soignés avec des harnachements propres, conformément à

l'éthique équestre. L'aptitude des chevaux à pratiquer la discipline doit être conforme aux règles de sécurité

- m) Dans leur relation aux médias, ainsi que dans l'exercice de leur liberté d'opinion et de communiquer des informations ou des idées, l'ensemble des acteurs de la discipline s'engage à préserver l'image du sport, ainsi que de ne pas porter atteinte à l'intimité, l'honneur ou la considération d'autrui.

2.4.4 CODE D'ÉTHIQUE DES PARENTS (CATÉGORIE ENFANTS)

Les parents soucieux du développement de leur enfant doivent s'intéresser à leur mieux-être et connaître les valeurs éducatives véhiculées par le sport. Ils doivent donc collaborer à l'utilisation du horse-ball comme moyen d'éducation et d'expression pour que leur enfant en retire des effets bénéfiques.

POUR BIEN S'ACQUITTER DE LEURS DEVOIRS, LES PARENTS DOIVENT ADOPTER LES COMPORTEMENTS SUIVANTS:

- a) Éviter toute violence verbale envers les joueurs et appuyer les efforts faits en ce sens.
- b) Ne jamais oublier que leurs enfants jouent au horse-ball pour leur propre plaisir, pas pour celui de leurs parents.
- c) Encourager leurs enfants au respect de la charte de l'esprit sportif, des règles du jeu et de celles de l'équipe.
- d) Reconnaître les bonnes performances de leurs enfants comme celles des joueurs de l'équipe adverse.
- e) Aider leurs enfants à chercher à améliorer leurs habilités et à développer leur esprit sportif.
- f) Apprendre à leurs enfants qu'un effort honnête vaut tout autant que la victoire.
- g) Juger objectivement les possibilités de leurs enfants et éviter les projections.
- h) Aider leurs enfants à choisir une ou des activités selon leurs goûts plutôt que leur imposer de jouer au horse-ball.
- i) Ne jamais tourner en ridicule un enfant parce qu'il a commis une faute ou qu'il a perdu la partie.
- j) Éviter la discrimination familiale à l'endroit des filles.

2.5 CHARTE DE BONNE CONDUITE

2.5.1 - Tous les acteurs de la discipline sont responsables de leur comportement. Leur ligne de conduite doit être conforme aux principes énoncés dans cette présente Charte de Bonne Conduite et régie par les principes d'éthique, de déontologie, d'esprit Sportif et de Fair Play. Chaque équipe est garante de l'attitude de ses membres, ainsi que de son Encadrement.

2.5.2 - Les équipes et leurs encadrements sont tenus de respecter les règles sportives, de sécurité, de courtoisie, à l'égard des Cadres Provinciaux ou Fédéraux, du Service d'Organisation, des Services Équins et des autres équipes. Ils doivent, en toutes circonstances et à tous moments, faire preuve de loyauté, de tolérance et respecter les décisions prises.

2.5.3 - Les équipes s'engagent à se présenter dans des tenues uniformes et propres ainsi que dans le respect de l'image sportive (pas de cigarette, d'alcool...), lors des étapes officielles des journées de compétitions (contrôle vétérinaire, détente, matchs, réceptions, remise des prix...).

2.5.4 - Le respect et les soins aux chevaux doivent être la préoccupation principale de chacun des acteurs de la discipline. Les équipes s'engagent à présenter des chevaux soignés avec des harnachements propres, conformément à l'éthique équestre. Les équipes doivent se plier aux décisions des Services équins et des Cadres Fédéraux lors des contrôles vétérinaires, ainsi que sur l'aire de détente et de jeu. L'aptitude des chevaux à pratiquer la discipline doit être conforme aux règles de sécurité.

2.5.5 - Dans leur relation aux médias, ainsi que dans l'exercice de leur liberté d'opinion et de communiquer des informations ou des idées, l'ensemble des acteurs de la discipline s'engage à préserver l'image du sport, ainsi que de ne pas porter atteinte à l'intimité, l'honneur ou la considération d'autrui.

2.5.6 - Les Cadres Fédéraux et les équipes s'engagent à la lutte contre le dopage. Ces derniers s'interdisent de recourir, pour eux-mêmes et pour leurs chevaux, à l'utilisation de substance ou de procédés interdits.

2.6 CHARTE DE L'ESPRIT SPORTIF

Pour promouvoir une pratique sportive plus humaine et plus formatrice, toutes les personnes (entraîneurs, officiels, administrateurs bénévoles, parents, joueurs, spectateurs, etc.) gravitant dans la sphère du réseau de horse-ball sont invités à prendre connaissance de la charte de bonne conduite et de l'esprit sportif.

Tous les participants sont invités à faire preuve d'esprit sportif en mettant en pratique les dix articles de la Charte de l'esprit sportif. Chacun doit faire sa part pour promouvoir une pratique sportive plus humaine et plus formatrice.

ARTICLE I : Faire preuve d'esprit sportif, c'est d'abord et avant tout observer strictement tous les règlements ; ce n'est ne jamais chercher à commettre délibérément une faute.

ARTICLE II : Faire preuve d'esprit sportif, c'est respecter l'officiel. La présence des officiels ou d'arbitres s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. L'officiel a un rôle difficile à jouer. Il mérite entièrement le respect de tous.

ARTICLE III : Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.

ARTICLE IV : Faire preuve d'esprit sportif, c'est reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.

ARTICLE V : Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.

ARTICLE VI : Faire preuve d'esprit sportif, c'est savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.

ARTICLE VII : Faire preuve d'esprit sportif, c'est vouloir se mesurer à un opposant dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.

ARTICLE VIII : Faire preuve d'esprit sportif, c'est tenter de se surpasser dans la recherche de la victoire mais en refusant d'utiliser des moyens illégaux et la tricherie.

ARTICLE IX : Faire preuve d'esprit sportif pour l'officiel, c'est bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.

ARTICLE X : Faire preuve d'esprit sportif, c'est garder sa dignité en toutes circonstances ; c'est démontrer que l'on a la maîtrise de soi. C'est refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus sur nous.