

ARENA POLO TOUR 22/23

ÉTAPE CHANTILLY

4/6 goals

LES ÉQUIPES :

POULE A

MUNGO 6

Ulysse Eisenchteter	0
Pierre-Henri N'Goumou	6
Elouan Badarello	0

VOLTEX 4

Saïd Ait-Ouaraz	0
Lucas Nottin	3
Côme Dubois	1

LOS DRAGONES 5

Simon Sztarkman	-1
Alex Sztarkman	1
Clément Delfosse	5

POULE B

LA GRANGE MARTIN 6

Jean-Luc Auclair	0
Clément Gosset	2
Louis Jarrige	4

CAVOK 6

Arnaud de Chênevarin	0
Gaëtan Gosset	3
Adrien Le Gallo	3

TWIST POLO TEAM 5

Gildas Baron	0
Stanislas Clavel	2
Jules Legoubin	3

Etape en partenariat avec :



ARENA POLO TOUR 22/23

ÉTAPE CHANTILLY

4/6 goals

LE PROGRAMME :

SAMEDI 7 JANVIER

12H00

Mungo vs Voltex

12h30

Mungo vs Los Dragones

13h00

Los Dragones vs Voltex

13h30

La Grange Martin vs Cavok

14h00

La Grange Martin vs Twist Polo Team

14h30

Twist Polo Team vs Cavok

DIMANCHE 8 JANVIER

11H00

5ème - 6ème Places

3ème Poule A vs 3ème Poule B

12h00

PETITE FINALE

2ème Poule A vs 2ème Poule B

13h00

FINALE

1er Poule A vs 1er Poule B

Etape en partenariat avec :



ARENA POLO TOUR 22/23

ÉTAPE CHANTILLY

4/6 goals

LE RÉGLEMENT :

TOURNOIS HANDICAP : 4/6 goals

DUREE DES PERIODES : 4 périodes de 6 minutes 30 secondes. Première sonnerie après 6 minutes.

CLASSEMENT :

Un classement par équipe et un classement par joueur sera effectué sur les six étapes :

- Vainqueur : 25 points
- Finaliste : 15 points
- 3ème position : 10 points
- Participant : 5 points

ÉGALITE :

En cas d'égalité, tir de pénalité à 25 yards goal ouvert. Chaque joueur tire successivement les pénalités jusqu'à ce que le score soit modifié.

CHANGEMENT DE COTE :

- En manège ou en arène : les équipes conservent le même côté durant toute la période.
- Sur terrain ouvert : les équipes changent de côté après chaque goal.

APRES UN GOAL MARQUE : l'équipe qui engage doit remettre la balle en jeu aussitôt. Les joueurs adverses devront être à 10 yards de balle pour intervenir sur l'action.

- En manège ou en arène : l'équipe qui engage doit remettre la balle en jeu aussitôt. Les joueurs adverses devront être à 10 yards de la balle pour intervenir sur l'action.
- Sur terrain ouvert : un throw-in sera effectué par l'arbitre au milieu du terrain.

LITIGE DEVANT LES GOALS : si l'arbitre siffle lorsqu'un goal est marqué.

- Si le goal est accordé. L'équipe adverse engage, la balle sera placée à 15 yards,
- Si le goal est refusé. Throw in à 25 yards.

ARRET DU JEU : si l'arbitre siffle pour une autre raison que pour une infraction aux règles (balle endommagée, problème de matériel, etc.), un throw in sera réalisé entre les 2 lignes des 25 yards, à l'endroit signalé par

le coup de sifflet.

BALLE SORTIE : La balle est considérée sortie par un joueur s'il sort la balle directement après l'avoir frappée et également si elle touche son poney, les planches ou un poteau après l'avoir frappée.

Si la balle est sortie dans la zone entre la ligne de fond et les 25 yards :

- Par un attaquant : l'équipe qui défend engage avec une balle placée à 15 yards.
- Par un défenseur : l'équipe qui attaque bénéficie d'une pénalité à 25 yards fermé.

PENALITES :

Toutes les pénalités seront tirées en un coup :

- Goal accordé et throw in à 25 yards,
- 15 yards goal ouvert,
- 25 yards goal ouvert,
- 25 yards goal fermé (balle sortie dans la zone entre la ligne de fond et les 25 yards),
- Milieu de terrain,
- De la place.

Positions des joueurs lors des pénalités :

- Dans la zone entre les 25 yards : tous les défenseurs sont placés minimum 10 yards devant la balle,
- Dans la zone entre la ligne de fond et les 25 yards : tous les joueurs seront derrière le tireur, sauf un défenseur qui sera à 5 yards de la ligne de fond, entre les poteaux ou à l'extérieur selon la pénalité. Ce joueur remettra la balle en jeu.

JEU LE LONG DES PLANCHES :

Un joueur en possession de la balle ne doit pas réduire sa vitesse. L'arbitre doit vérifier que l'adversaire dans l'action laisse le droit de passage et qu'il ne marque pas sur les planches.

DEUX TOUCHES DE BALLE :

Un joueur en possession de la balle et attendu par un adversaire doit faire circuler la balle. Qu'il soit au pas, au trot ou au galop, il a le droit à un touché de balle et ensuite il doit :

- Laisser la balle à un coéquipier qui devra jouer une action directement,
- Accélérer son cheval en gardant la balle,
- Taper la balle.

