

NOTES SUR LES REGLES 2018

Si le match se joue avec handicap, et que le remplaçant qualifié a un handicap supérieur au joueur remplacé, le calcul de la différence de handicap se fera comme si le remplaçant avait débuté le match.

Lors d'une remise en jeu depuis la ligne de fond, le joueur sera en jeu s'il rentre sur le terrain au delà des 60y.

Les joueurs devront regagner leur position au minimum au galop.

Une fois la balle placée par le juge de but, l'arbitre ordonne de 'jouer', et le frappeur a 10 secondes pour mettre la balle en jeu.

lorsque l'arbitre ordonne de jouer la pénalité, le frappeur à 20 secondes pour s'exécuter.

Balle sortie sur un côté.

- Entre les lignes des 60y. Si un joueur fait sortir la balle sur le côté, directement ou après un ricoché sur son cheval, l'arbitre, sans siffler, placera la balle, après 8 secondes, sur le terrain, à 5 yards des planches ou de la ligne, en face de l'endroit où elle est sortie, et ordonnera de 'jouer'. Le frappeur, un adversaire de celui qui a sorti la balle, a 5 secondes pour jouer la balle sans la replacer. Ses partenaires se placent ou ils veulent. Ses adversaires doivent se trouver à 30 yards de la balle. Si l'un d'eux se trouvent trop proche du frappeur, il ne pourra jouer que lorsque le frappeur aura frappé la balle ou aura été 'challenge' par un autre joueur.
- Dans les 60 yards. Si un joueur sort la balle sur le côté dans les 60 yards, la règle ci-dessus s'appliquera, mais, l'arbitre placera la balle sur la ligne des 60 yards à 10 yards de la ligne ou des planches. Le frappeur ne frappera la balle qu'une seule fois, il peut soit frapper vers les buts ou tenter une passe à un partenaire se trouvant à au moins 30 yards de lui.

Si les arbitres ne sont pas sûr de l'équipe qui a sorti la balle, ou si la balle a rebondi sur un autre joueur ou un autre cheval que celui du frappeur, les arbitres procéderont à un 'throw-in' depuis l'endroit où est sorti la balle.

Si un joueur est blessé ou tombe, les arbitres arrêtent le jeu immédiatement si le joueur ou son cheval sont en danger, sinon ils attendent une phase de jeu neutre pour arrêter le jeu.

Temps de remplacement 10 minutes

Feindre la blessure d'un cheval ou d'un joueur pour arrêter le chronomètre.

Après un arrêt de jeu, lorsque celui reprend par une frappe, aucun joueur de l'équipe qui a la balle ne pourra marquer ou bloquer l'adversaire qui va tenter une action sur le frappeur. Si celui-ci décide de laisser la balle à un partenaire qui le suit, personne ne pourra marquer ou bloquer le joueur qui va faire une action sur le nouveau détenteur de la balle.

- (I) si le match se termine avant l'expiration des 2 minutes d'expulsion, et sans décision spéciale du Comité de Discipline, le joueur incriminé débutera le match suivant avec un carton jaune.
- (II) Si un joueur reçoit trois cartons jaune lors d'un tournoi (12 goals ou +), et sans intervention du Comité de Discipline, ce joueur démarrera tous les matchs suivants du tournoi avec un carton jaune.
- (III) Si un joueur reçoit un 4ème carton jaune lors d'un tournoi (12 goals ou +), le joueur sera immédiatement exclus pour 2 minutes.
- (IV) Sans intervention du Comité de Discipline, ce joueur sera suspendu :
 - s'il reçoit un 5ème carton jaune : suspendu le match suivant
 - s'il reçoit un 6ème carton jaune : suspendu les 2 match suivants

Le joueur sera normalement suspendu pour le prochain match du tournoi ou le premier match du tournoi suivant; si cela s'avère impossible, le match de suspension pourra être effectué plus tard à la discrétion du Comité de Discipline.