



ARENA POLO TOUR 4-6 GOALS 2022-2023

INSCRIPTION / REGISTRATION

A RETOURNER PAR E-MAIL – TO BE RETURNED BY E-MAIL :

AU CONTACT MENTIONNE CE DESSOUS - TO THE CONTACT MENTIONED BELOW // CC : COMMUNICATION@FRANCEPOLO.COM

Nom de l'équipe :

Name of team

Couleurs : Nom du Club :

Colors

Name of club

Composition de l'équipe* : Capitaine :

Team names

N°1

Hand.

N°2

Hand.

N°3

Hand.

Conditions d'engagement / Participation conditions :

> Handicap minimum -2 / Handicap maximum 6

TOURNOIS : 5 étapes / 5 stages

Choisissez les tournois que vous souhaitez jouer / Choose the tournaments you want to play

- BO RANCH – 17 & 18 décembre 2022
Contact : Clément Delfosse (clementdelfosse@gmail.com)
- POLO CLUB DU DOMAINE DE CHANTILLY - 7 & 8 janvier 2023
Contact : Benoit Perrier (bp@poloclubchantilly.com)
- LAMOTTE BEUVRON – 21 & 22 janvier 2023
Contact : Jean-Luc Auclair (lagrammartin@aol.com)
- PÔLE INTERNATIONAL DU CHEVAL LONGINES - DEAUVILLE 4 & 5 février 2023
Contact : Evrard de Spa (evrarddespa@yahoo.fr)
- LA MAGDELEINE - 11 & 12 février 2023
Contact : Lucas Nottin (lucasnottin@yahoo.fr)
- BRITTANY POLO CLUB - 11 & 12 mars 2023
Contact : Thierry Vetois (thierryvetois@hotmail.fr)

ATTENTION :

Il est impératif de porter un casque à cheval, en toutes circonstances (y compris les pèiseros). **Tout participant à un tournoi doit être titulaire d'une licence FFP 2023.** Les chevaux devront être à jour du vaccin contre la rhinopneumonie de moins de 6 mois.

Tout changement d'horaire, dans le planning des matchs doit être tout d'abord organisé entre les deux capitaines concernés et en coordination avec les arbitres.

Please note:

Everyone must wear a helmet while riding, under all circumstances (including grooms). **All participants must have a licence FFP (French Polo Federation insurance) 2023.** Horses should be vaccinated against rhinopneumonitis less than 6 months.

Any change in the schedule of the matches should be first organised between the two captains and agreed with the referees.

Paiement par chèque*, carte bleue ou virement bancaire / Payment by check*, credit card or money transfer

GREENFEE : 450 € par équipe / par tournoi – per team – per tournament

Merci de vous renseigner auprès de chaque organisateur d'étape (précisé ci-dessus) pour toutes les questions d'accueil des chevaux et des joueurs.

Date et lieu :

Signature :

J'atteste être informé(e) que la Fédération peut être amenée, dans le strict cadre de la promotion et du développement du Polo, à utiliser des photographies prises à l'occasion des tournois qu'il organise.

Si je ne souhaite pas que mon image ou que celle d'un des joueurs de l'équipe soit utilisée dans le cadre précisé ci-dessus, je

coche cette case

I certify that I have been informed that the Federation may use photographs taken during the tournaments it organizes, strictly for the promotion and development of the Polo.

If I don't want my image or one of the players of the team to be used in the above-mentioned context, I check this box



ARENA POLO TOUR 4-6 GOALS 2022-2023

REGLEMENT

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.