



CHAMPIONNAT FFP ARENA 2026 – DOSSIER D'INSCRIPTION

Merci de compléter un dossier par équipe et par niveau et de le renvoyer à la Fédération Française de Polo

Nom de l'équipe :

Composition de l'équipe :

N°1 : Hand.

Couleurs :

N°2 : Hand.

Capitaine :

N°3 : Hand.

Toutes les épreuves se joueront avec les handicaps Arena et les joueurs devront obligatoirement avoir une Licence FFP Compétition, Paddock Polo ou Polo, ou une Licence FFE Compétition à jour pour 2026. (Championnat de France 3/7 Goals, Licence FFP obligatoire). Si un joueur n'apparaît pas dans la liste officielle des handicaps Arena et qu'il a un hdc supérieur à 0, +1 de handicap sera appliqué sur son handicap mixte. En revanche, pour les 0 et moins, ils devront être soumis à la commission handicaps en envoyant une demande à communication@francepolo.com.

Les green-fees sont offerts aux équipes participant aux épreuves se déroulant au Polo Club de Chantilly, dont les joueurs sont licenciés auprès d'un club situé à plus de 200km.

CONDITIONS D'ENGAGEMENT :

COUPE DE FRANCE FÉMININE : 0/2 GOALS – 21 & 22 mars

- ◆ Green-fee : 300€ par équipe
- ◆ Format : 2 périodes par jour de 7min entières *
- ◆ Polo Club de Chantilly

COUPE DE FRANCE : 0/3 GOALS – 21 & 22 mars

- ◆ Green-fee : 300€ par équipe
- ◆ 1 joueur sponsorisé et de 3 de handicap max par équipe autorisé. Pas de limite de chevaux.
- ◆ Format : 2 périodes par jour de 7min entières *
- ◆ Polo Club de Chantilly

CHAMPIONNAT DE FRANCE : 3/7 GOALS – 28 & 29 mars

- ◆ Green-fee : 570€ par équipe
- ◆ Somme des 2 meilleurs joueurs inférieur ou égale à 6 goals (hdc max 7 qui seront une exception et ne pourront jouer qu'avec des 0). Un seul joueur supérieur à 2 de hdc. (par exemple, un 4 et un 2 de hdc pourront jouer ensemble).
- ◆ Format : 4 périodes par jour de 6min entières *
- ◆ Polo Club de Chantilly

CHAMPIONNAT DE FRANCE JUNIOR : 4 & 5 avril

- Mini Licorne / Licorne / Centaure**
- ◆ Green-fee : 210€ par équipe
- ◆ Mini Licorne: jusqu'à 12ans
- ◆ Licorne: à partir de 11ans jusqu'à 15ans
- ◆ Centaure: à partir de 15ans jusqu'à 18ans
- ◆ Format : 2 périodes par jour de 7min entières *
- ◆ Polo de Paris

CRITÉRIUM DE FRANCE : 0/1 GOALS – 10 & 11 avril

- ◆ Green-fee : 300€ par équipe
- ◆ Format : 2 périodes par jour de 7min entières *
- ◆ Pôle International du Cheval / Latino Polo Club

*(pas de cloche à 30sec de la fin)

Choisissez les tournois que vous souhaitez jouer :

POLO CLUB DU DOMAINE DE CHANTILLY

Coupe de France Féminine & Coupe de France – 21 & 22 mars – Championnat de France 28 & 29 mars

Contact : Adrien Le Gallo (adrien@poloclubchantilly.com) +33 6 13 43 47 33

POLO DE PARIS

4 & 5 avril – Championnat de France Junior: Mini Licorne / Licorne / Centaure

Contact : Laetitia Macaire (espritpolo@gmail.com) +33 6 08 36 64 55

LATINO POLO CLUB – DEAUVILLE

11 & 12 avril – Critérium de France

Contact : Evrard de Spa (evrarddespa@yahoo.fr) +33 6 07 99 56 92

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 celle d'un des joueurs de l'équipe soit utilisée dans le cadre précisé ci-dessus, je coche cette case



CHAMPIONNAT FFP ARENA 2026 – RÈGLEMENT

DUREE DES PERIODES :

COUPE DE FRANCE FÉMININE : 0/2 GOALS – 2 périodes de 7min entières/jour*

COUPE DE FRANCE : 0/3 GOALS – 2 périodes de 7min entières/jour*

CHAMPIONNAT DE FRANCE : 3/7 GOALS – 4 périodes de 6min entières/jour*

CRITÉRIUM DE FRANCE : 0/1 GOALS – 2 périodes de 7min entières/jour*

CHAMPIONNAT DE FRANCE JUNIOR : Mini Licorne / Licorne / Centaure 2 périodes de 7min entières/jour*

*(pas de cloche à 30sec de la fin)

ÉGALITE :

En cas d'égalité, tir de pénalité à 25 yards goal ouvert. Chaque joueur tire successivement les pénalités. La victoire sera accordée à la première équipe qui marque un goal de plus que l'autre à l'issue du même nombre de tirs.

CHANGEMENT DE COTE :

En manège ou en arène : les équipes conservent le même côté durant toute la période.

APRES UN GOAL MARQUE : 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.

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.

Afin de garantir le bien-être des chevaux, l'arbitre se réserve le droit d'interrompre le jeu pour une durée maximale de 60 secondes s'il estime qu'un temps de repos est nécessaire.

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.

CRAVACHE & ÉPERONS :

Interdiction de lâcher les rênes de la main gauche pour utiliser la cravache.

Les éperons sont interdits.

PENALITES :

Toutes les pénalités seront tirées en un coup :

- 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. Cette règle s'applique également pour un joueur qui dribble la balle à gauche le long des planches. Dans ces deux cas, un adversaire ne pourra pas venir à la rencontre.

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.

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 celle d'un des joueurs de l'équipe soit utilisée dans le cadre précisé ci-dessus, je coche cette case