



GUIDE DE L'ARBITRE

SYSTEME AVEC 3 ARBITRES A PIEDS

SAISON 2020

Ce document est un « GUIDE » à destination des arbitres de horse-ball. Il détaille le dispositif, les principes, les missions ainsi que le fonctionnement de l'arbitrage des rencontres de horse-ball avec 3 arbitres (1 arbitre central et 2 arbitres de zone).

Pour toutes les questions relatives à l'arbitrage ou aux conditions de participation, de qualification ou aux missions des arbitres de horse-ball, il est fait application du règlement des compétitions FFE en vigueur, Dispositions Générales et Règlement Spécifique Horse Ball, complété par les rectificatifs publiés sur www.ffe.com (Disciplines/Horse-ball).

L'arbitre de horse-ball est un officiel de compétition. Lors d'une étape de horse-ball, les arbitres sont nommés par le président de jury. Ils sont sous l'autorité et la responsabilité de ce dernier. Ils doivent être titulaires d'une licence pratiquant de l'année en cours de validité. Pour les phases finales des divisions Amateur et Club, le choix des arbitres doit également être validé par la FFE. L'organisateur doit veiller à l'enregistrement informatique des arbitres.

L'arbitre doit être majeur pour officier sur des rencontres de la division Pro ainsi que pour les épreuves Amateur Elite et/ou Amateur Elite Féminine ainsi que pour les phases finales des divisions Amateur et Club. Les autres épreuves peuvent être arbitrées par un arbitre de 14 ans et plus.

Pour arbitrer une rencontre de horse-ball, les arbitres doivent avoir un minimum de qualification en fonction du niveau de l'épreuve à arbitrer.

Divisions / Epreuves	Qualifications	
	-	Accompagné*
PRO	National Elite minimum	National minimum
AMATEUR	National minimum	Candidat National minimum
CLUB	Candidat National minimum	Club minimum
CLUB PONEYS MINIMES & MOINS	Club minimum	-

* Qualification minimum requise pour arbitrer en étant intégré dans une équipe composée de 2 autres arbitres ayant les qualifications correspondantes au niveau de la rencontre.

1. Le dispositif en fonction des épreuves

Catégories	Dispositifs
Moustiques & Poussins	1 arbitre à pied sans chaise ou 2 arbitres à pied sans chaise => système à 2 arbitres recommandé



Benjamins	2 arbitres à pied sans chaise <i>ou</i> 3 arbitres à pied avec ou sans chaise => système à 3 arbitres recommandé
Minimes et plus	3 arbitres à pied (1 arbitre central avec ou sans chaise + 2 arbitres de zone)

Sur les catégories Moustiques, Poussins, Benjamins et Minimes (et en fonction du niveau des épreuves), les arbitres peuvent se déplacer à l'intérieur de l'aire de jeu durant la rencontre afin de guider les cavaliers et d'effectuer un arbitrage éducatif.

2. Détail du dispositif

À l'exception des catégories Moustiques à Benjamins, 3 arbitres sont nécessaires à la prise en charge d'une rencontre de horse ball (1 arbitre central avec chaise et 2 arbitres de zone).

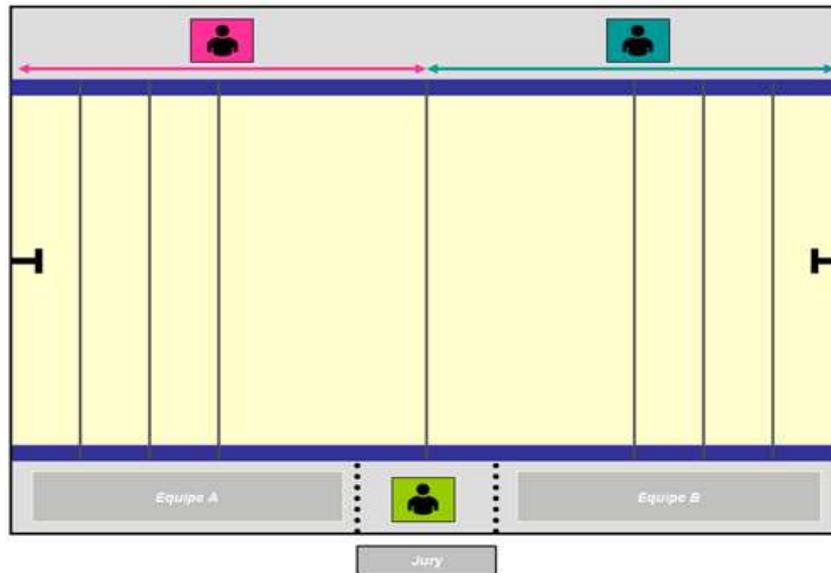
- . Arbitre central : il se tient sur une chaise dans la zone de tranquillité (de préférence du côté de la tribune du jury).
- . Arbitre de zone A : il se déplace à pied dans la zone de sécurité du côté opposé à l'arbitre central dans le camp de l'équipe A, de préférence entre le but et la ligne des 15 mètres.
- . Arbitre de zone B : il se déplace à pied dans la zone de sécurité du côté opposé à l'arbitre central dans le camp de l'équipe B, de préférence entre le but et la ligne des 15 mètres.

Dans le cas d'un terrain ne disposant pas de zone de sécurité (où ayant une zone de sécurité trop étroite pour que les arbitres soient en sécurité), les arbitres peuvent se tenir immobiles et en hauteur sur la ligne du centre (arbitre central) et sur les lignes des 10 ou 15m (arbitres de zone, côté opposé à l'arbitre central).

Les entraîneurs, soigneurs, chevaux et cavaliers remplaçants se placent dans la zone de sécurité située du côté de l'arbitre central chacun dans leur camp. Une zone de tranquillité doit être balisée à 5m de part et d'autre de la chaise de l'arbitre central à l'aide d'un dispositif ne mettant pas en danger les éventuels joueurs et chevaux sortant de l'aire de jeu (exemple : décorations florales légères, lignes au sol...). Cette zone de tranquillité ne doit pas être franchie par les entraîneurs, soigneurs, chevaux et cavaliers remplaçants.

Lors d'une rencontre, les joueurs, les entraîneurs, les soigneurs ainsi que les cavaliers remplaçants ne doivent pas parler, contester ou interpeller les arbitres, ni entrer dans la zone de tranquillité des arbitres. Les joueurs et les entraîneurs peuvent uniquement s'adresser aux arbitres pour demander un temps mort. Dans le cas de la transgression de ces principes (franchissement de la zone de tranquillité, interpellation des arbitres...), les sanctions peuvent aller de la pénalité 3, 2 ou 1 à la faute technique, en passant par l'avertissement, la mise à pied ou encore l'expulsion et le carton jaune ou rouge.

L'arbitrage d'une rencontre est uniquement à la charge des arbitres. Le président du jury, le Délégué Technique, ainsi que les personnes pouvant être présentes au bord du terrain (personnel technique, arbitres...), doivent se tenir à l'écart des arbitres en charge de la rencontre et ne doivent pas intervenir auprès de ces derniers. Seul le président du jury et/ou le Délégué Technique peut intervenir en cas de litige ou à la demande des arbitres de la rencontre. Le président du jury et/ou le Délégué Technique sont autorisés à prendre part aux discussions lors des temps morts et à la mi-temps.



3. Moyens techniques

- . Une chaise pour l'arbitre central qui doit permettre de se tenir debout sur une plateforme à une hauteur minimum de 1,20m => à la charge de l'organisateur
- . 4 talkies-walkies avec oreillettes et micros pour l'arbitre central, les 2 arbitres de zone et le président de jury => à la charge de l'organisateur
- . 1 talkie-walkie pour le secrétariat de la table de marque (si le secrétariat de la table de marque est situé à portée de voix de l'arbitre central, il n'est pas nécessaire de fournir un talkie-walkie) => à la charge de l'organisateur
- . 1 sifflet pour chacun des arbitres => à la charge des arbitres
- . 1 jeu de cartons (jaune et rouge) pour l'arbitre central => à la charge des arbitres

4. Tenues

Les arbitres doivent se présenter dans une tenue correcte, uniforme et conforme au sport. Les shorts et les chaussures ouvertes sont interdits (le short peut être toléré en cas de conditions climatiques exceptionnelles et sous réserve de validation préalable des instances fédérales).

Les arbitres doivent porter des maillots ou des chasubles lorsqu'ils officient sur une rencontre ainsi qu'un pantalon de couleur sombre. En cas de mauvaises conditions climatiques, les arbitres sont autorisés à officier avec un blouson fermé.

La fourniture des maillots ou des chasubles est à la charge de l'organisateur.

5. Formation des arbitres

La formation, la promotion et le maintien des officiels de compétition doivent être effectués conformément aux dispositions réglementaires établies par la FFE et disponibles sur www.ffe.com. Sur les étapes de compétitions, le Président de jury (ou un officiel habilité) peut « former » l'un des arbitres du dispositif lors d'une rencontre. Seul un arbitre peut-être en formation lors d'une rencontre. Dans ce cas, le formateur est aux côtés de l'arbitre en formation pour le guider dans ses interventions. Le formateur doit être uniquement équipé d'une liaison radio afin de suivre les discussions des arbitres de la rencontre.



6. Gestuelle des arbitres

Afin d'améliorer la communication avec les joueurs et entraîneurs mais également pour faciliter le travail du chronométreur à la table de marque, la gestuelle doit être impérativement utilisée par les arbitres.

- **Pénalité n°3**

Coup de sifflet simple sans indication gestuelle.

ATTENTION : Les arbitres doivent veiller à ne pas effectuer de gestes lorsqu'ils sifflent une pénalité n°3. Cela permet au chronométreur de faire la différence entre la pénalité n°3 qui ne nécessite pas l'arrêt du chronomètre et les pénalités n°2 ou n°1 pour lesquelles le temps doit être stoppé.

- **Pénalité n°2**

2 au-dessus de la tête (arrêt du chronomètre).

- **Pénalité n°2 en tir direct**

L'arbitre se place devant la marque de pénalité et montre le but avec 1 bras.

- **Pénalité n°2 jouée**

L'arbitre se place devant la marque de pénalité et la montre avec 1 bras.

- **Pénalité n°1**

1 au-dessus de la tête (arrêt du chronomètre).

- **But accepté**

Mouvement d'un bras main ouverte vers le bas.

- **But refusé et/ou « continuez de jouer » !**

1 bras agité main ouverte au-dessus de la tête.

- **Mise en place pour la remise en jeu en touche**

1 bras tendu main ouverte en avant.

- **La touche peut être jouée**

1 bras tendu main ouverte en hauteur.

- **Changement de lanceur pour la remise en jeu en touche suite à un lancer pas droit**

Moulinet des 2 mains au-dessus de la tête.

- **Non-respect de l'alignement (7 ou 5m) du 1er rang de la touche**

Mouvement des 2 mains vers l'avant en imitant l'action de pousser.

- **Remise en jeu hors couloir**

Mouvement latéral d'un bras en hauteur du côté vers lequel la balle a été déviée.

- **Faute d'alignement en touche**

Angle droit formé par les 2 mains.



- **Faute offensive (de trajectoire, passage en force ...)**

Poing fermé venant frapper main opposée ouverte.

- **Faute de trajectoire défensive**

Mains perpendiculaires à l'horizontale devant soi.

- **Ramassage non-conforme**

Mimer un cercle avec sa main.

- **Marquage sur un joueur non-porteur du ballon**

Une main pousse l'autre latéralement.

- **Faute défensive au ramassage**

Avant-bras croisés.

- **Temps mort, arrêt du chronomètre**

Mains perpendiculaires à la verticale au-dessus de la tête puis bras tendu vers le camp demandeur du temps mort.

- **Avantage**

1 bras tendu en hauteur.

- **Faute technique**

1 bras tendu poing fermé au-dessus de la tête.

- **Entre-deux**

Les mains et les avant-bras parallèles.

- **10 secondes**

Les 2 mains ouvertes au-dessus de la tête.

- **Sortie de l'aire de jeu du ballon ou du porteur de balle**

Bras tendu, la main forme un angle droit, doigts vers le bas.

- **Prise de bras**

Se saisir l'avant-bras gauche avec la main droite.

- **Arrachage en cours**

2 mains fermées l'une contre l'autre au-dessus de la tête.

- **Carton blanc, jaune ou rouge**

L'arbitre tend le carton (jaune ou rouge) vers le joueur ou le cheval sanctionné (qui a été appelé à se rapprocher de l'arbitre central).

7. Répartition des zones et déplacements

Les deux arbitres de zone se partagent la zone de sécurité du côté opposé à l'arbitre central. Ils peuvent tous deux sanctionner des fautes commises sur l'ensemble du terrain de jeu. Ils se déplacent en fonction du mouvement des cavaliers et des chevaux, de préférence dans ses 15m. Ils peuvent, si le jeu le demande, aller jusqu'au milieu de



terrain, par exemple afin de mieux contrôler le rang de touche. Ils doivent alors anticiper leur remplacement pour être toujours au plus près des joueurs et des chevaux lorsque ceux-ci arrivent près du but.

- . L'arbitre central reste au même poste pendant toute la rencontre.
- . Les arbitres de zone ne changent pas de camps d'une mi-temps à l'autre lors d'une rencontre.

8. Communication entre les arbitres

Seul l'arbitre central utilise la fréquence HF pour communiquer avec les deux autres arbitres au cours du jeu. En cas de concertation ou de doute, l'arbitre qui demande l'avis de ses partenaires doit formuler des questions claires appelant des réponses claires et rapides de type « oui » ou « non ».

Lors des temps morts demandés par les équipes ou des temps morts demandés par les arbitres, les discussions doivent s'effectuer à l'aide des liaisons radios. Exceptionnellement, en cas de problème technique ou de concertation difficile, les arbitres de zone peuvent se déplacer vers la chaise de l'arbitre central. Lors de la mi-temps, les arbitres se rassemblent au centre du terrain ou à côté de la chaise de l'arbitre central.

En cas de désaccord sur une faute sifflée par l'un des arbitres, le ou les arbitre(s) doi(ven)t l'indiquer immédiatement par liaison radio. Dans ce cas, l'arbitre décisionnaire sur sa zone peut demander un temps mort afin de prendre connaissance des remarques des 2 autres arbitres pour rendre sa décision finale sans pour autant se déplacer.

9. Communication avec les joueurs

Les arbitres doivent être présents vocalement auprès des joueurs (avantage, avertissements oraux, priorités de ramassage...). Ils doivent s'exprimer fort afin que les joueurs puissent suivre les instructions.

Dès qu'une faute est sifflée par un arbitre, l'arbitre en charge du placement et du lancement de la pénalité doit immédiatement prendre le relai vocalement pour la remise en place des cavaliers.

Exemple : Une P3 est sifflée par un arbitre de zone et la remise en jeu doit donc s'effectuer au centre du terrain. L'arbitre central doit immédiatement prendre vocalement le relai auprès des équipes pour placer et relancer le jeu.

Le dispositif permet à l'autorité arbitrale d'être proche des zones de tensions (zone de tir / touche) tout en ayant du recul par rapport aux différentes situations. Ce positionnement doit aller de pair avec la mise en place d'une attitude ne permettant pas les contestations.

En fonction de la disposition des terrains, les arbitres peuvent être amenés à être proches du public. Les arbitres ne doivent en aucun cas s'adresser ou répondre aux interpellations des spectateurs. Les arbitres de zones peuvent se déplacer à loisir afin d'éviter un contact permanent avec quelques individus cherchant à les déstabiliser ou à établir un contact trop pressant. Dans le cas où un individu ou un groupe d'individus interpelle d'une manière trop agressive un arbitre, ce dernier peut arrêter le jeu et demander l'expulsion de l'individu ou un groupe d'individus de l'enceinte du concours (avec l'appui et l'accord du président du jury et du responsable de l'organisation).

10. Missions & Répartition des rôles

Le dispositif demande une bonne cohésion et une mise au point entre les 3 arbitres avant la rencontre, afin de rappeler les grands principes de communication et de prise en charge des zones. Les arbitres doivent travailler en collaboration afin que le dispositif soit le plus performant possible.



Les arbitres de zone doivent prendre en charge le placement et la remise en jeu pour les P1, P2 et entre-deux. Ils sont également responsables de faire respecter la zone des 5 mètres lors des remises en jeu en P3 ou en touche. Lorsqu'une action se déroule dans un camp, l'arbitre de zone opposé est bien placé pour voir les fautes de trajectoire. L'arbitre central assiste les deux arbitres de zone en leur signalant les fautes qu'il voit (notamment le long du grand côté où il est placé), s'assure du nombre de passes réglementaires, du respect des 10 secondes, des sorties de terrains sur son grand côté, etc... Il gère la zone qui est sous ses yeux (priorités de ramassage, fautes...) ainsi que les remises en jeu en touche et les remises en jeu au centre du terrain. De par sa position en hauteur, il est également chargé de la vérification des trajectoires.

Les arbitres doivent se répartir les rôles afin d'effectuer les contrôles nécessaires à la préparation d'une rencontre :

- . Les arbitres de zones doivent prendre connaissance de la feuille de match de la rencontre auprès du secrétariat afin d'effectuer les contrôles nécessaires sur le terrain d'échauffement.
- . En cas de visite vétérinaire, l'arbitre central doit également prendre connaissance et enregistrer les commentaires du vétérinaire présents sur la feuille de match afin d'effectuer un contrôle à la mi-temps de la rencontre.

Note : Les arbitres peuvent demander une copie de la feuille au secrétariat ou encore utiliser un moyen du type « smartphone » afin de photographier les informations nécessaires.

PREPARATION DE LA RENCONTRE

- Récupération des informations des feuilles de matches : n°, capitaine, joueurs, chevaux, entraîneur(s), couleurs des maillots...
- Récupération des informations sur les éventuels signalements des chevaux. Un signalement entraîne la surveillance des comportements de l'équidé lors des rencontres.
- Vérifier que l'identification des arbitres est bien précisée sur les feuilles de matches pour la rencontre.
- Vérification du matériel d'arbitrage (sifflets, maillots, liaisons radios ...).
- Mise au point de la répartition des missions des arbitres pour la rencontre.

SUR LE TERRAIN D'ECHAUFFEMENT

- Couleurs des maillots
 - Identification du capitaine (brassard)
 - Numéros des joueurs et chevaux
 - Identification du ou des entraîneurs
 - Ajustement des casques
 - Contrôle des cheveux des joueurs/joueuses (« attacher/relever » de manière à garantir la sécurité ainsi que la lisibilité des numéros sur les maillots).
 - Contrôles des protections éventuelles des joueurs (genouillères, attelles...) et de l'absence de bijoux, bracelet, montres, colliers...
 - Contrôle des éperons
 - Contrôle des protections des chevaux
 - Contrôle des harnachements et des embouchures (sangle de ramassage dans le passage de la martingale...)
 - Contrôle des soigneurs : 3 maximum le long de la zone de sécurité lors d'une rencontre (8 soigneurs sur le terrain par équipe maximum lors des mi-temps), tenue d'équitation pour les soigneurs à cheval, pas de chevaux sans cavalier. Pour les épreuves des divisions Pro ainsi que pour les épreuves Amateur Elite et Amateur Elite Féminine et les phases finales des divisions Club et Amateur, les soigneurs doivent se présenter dans une tenue uniforme.
 - Contrôle du ou des entraîneur(s) : 2 maximum avec une tenue correcte et conforme au sport.
- Pour les catégories Pro Elite, Pro Elite Féminine, Pro, Pro Féminine, Amateur Elite et Amateur Elite Féminine :
- Couleur uniforme des casques
 - Culottes d'équitation blanches
 - Tapis de selle uniformes



SUR LE TERRAIN

- Vérification des liaisons radios
- Vérification des marques de pénalités
- Vérification des liaisons radios

À LA MI-TEMPS

- Contrôle des chevaux (blessures aux éperons, boiteries...). Les chevaux signalés sur la feuille de match suite la visite vétérinaire doivent être automatiquement contrôlés.

FIN DE LA RENCONTRE

- Veiller à la sortie du terrain des équipes dans le calme et la sécurité.
- Vérification la bonne tenue de la feuille de match (scores, sanctions...).

- . Tous les arbitres peuvent décider de sanctionner un joueur, un entraîneur ou un soigneur d'une faute technique.
- . Tous les arbitres peuvent demander un temps mort arbitre et/ou équipes.
- . Tous les arbitres peuvent décider d'infliger un carton blanc, jaune ou rouge à un joueur, un entraîneur ou un cheval. Cependant, le joueur/cheval sanctionné doit se présenter devant l'arbitre central qui est le seul à pouvoir distribuer physiquement les cartons blancs, jaunes et rouges.

Bien que les arbitres aient une zone d'action délimitée, ils ont (exceptionnellement, en concertation et bonne intelligence) la possibilité de signaler, siffler et sanctionner toutes les fautes qu'ils sont en capacité de constater sur l'ensemble du terrain, en cas de danger pour les joueurs ou leurs montures par exemple. Cependant, il est préférable pour un arbitre constatant une faute commise hors de sa zone de la signaler à l'aide des liaisons radios plutôt que de siffler.

La règle de l'avantage et/ou du retour sur une faute commise doit être largement utilisée. En cas d'avantage, les arbitres doivent impérativement avertir oralement, ainsi qu'avec la gestuelle, les joueurs ayant effectué une faute. Ils doivent également, si le jeu se poursuit sur plusieurs zones, avertir les autres arbitres de l'avantage en cours (à l'aide de la gestuelle ou des liaisons radio).

De par la situation et le recul des arbitres dans le dispositif, les coups de sifflet doivent être réfléchis même s'ils sont tardifs par rapport à la faute commise. Il est préférable de siffler et sanctionner une véritable faute avec quelques secondes de retard plutôt que de se précipiter en ayant mal interprété une situation. Une bonne coordination, une communication efficace, une distribution intelligente de la parole, une appréciation réfléchie des situations... permet de réduire significativement les temps morts arbitres.

> **Tirage au sort & engagement :**

- . L'arbitre central est en charge d'effectuer le tirage au sort avant la rencontre.
- . L'arbitre de zone situé dans le camp de l'équipe qui engage est en charge de placer le ballon sur la ligne des 10m.
- . L'arbitre central est en charge du placement et du contrôle des défenseurs pour l'engagement.
- . L'arbitre de zone situé dans le camp de l'équipe qui engage est en charge de siffler le coup d'envoi de la rencontre après autorisation de l'arbitre central en lien avec la table de marque et l'équipe qui est en défense.
- . L'arbitre de zone situé dans le camp de l'équipe qui engage est en charge de contrôler le ramassage d'engagement.

> **Les 3 passes et les 10 secondes :**

- . Les trois arbitres sont en charge de décompter les 10 secondes et de les signaler à l'arbitre central pour qu'il puisse siffler.
- . L'arbitre central est en charge de la comptabilité des passes des 2 équipes. Il doit signaler aux arbitres de zone dès que le contrat de passes est atteint, à l'aide des liaisons radios.



. Les arbitres de zone sont en charge de compter/contrôler le contrat de passes de l'équipe qui attaque vers le but situé dans la zone dont ils ont la charge.

> Validation des buts :

. C'est l'arbitre de zone situé dans le camp où est inscrit un but qui doit valider le but par un coup de sifflet. Avant de valider un but, l'arbitre de zone doit obtenir la validation de l'arbitre central.

-> En cas de but inscrit sans le contrat de passes, il revient à l'arbitre central d'informer l'arbitre de zone à l'aide des liaisons radios et de la gestuelle. Dans ce cas, les 3 arbitres doivent utiliser immédiatement la gestuelle adéquate (But refusé et/ou « continuez de jouer »). L'arbitre situé dans la zone où le but est refusé doit également indiquer vocalement aux joueurs « BUT REFUSE / LE JEU CONTINUE ».

> La touche :

. La gestion de la touche revient à l'arbitre central.

. L'arbitre de zone étant dans le camp de l'équipe qui bénéficie du lancer doit se rapprocher de la ligne du milieu afin d'aider l'arbitre central dans le placement des joueurs ou l'identification de fautes (à l'aide des liaisons radios). Ils sont responsables du placement des joueurs ne participants pas à l'alignement.

> Sorties du terrain :

. L'arbitre central est en charge de siffler et sanctionner les sorties de terrain sur le grand côté où il se situe.

. Les arbitres de zone sont en charge de siffler et sanctionner les sorties de terrain dans le camp du grand côté où ils se situent.

> Entre deux :

. Seuls les arbitres de zones sont en charge d'effectuer les entre deux du côté où ils se situent.

. Lors d'un entre deux, les 2 arbitres de zones peuvent se rapprocher : l'un effectue le lancer, l'autre se charge du respect des règles. L'arbitre central veille à l'impartialité du lancer.

> L'avantage :

S'il y a faute de jeu mais que le jeu profite toujours à l'équipe qui attaque, l'arbitre peut laisser jouer dans le but d'assurer la continuité et la fluidité du jeu. L'arbitre lève le bras pour signaler la faute et indiquer l'avantage en cours. Si le jeu ne profite pas, dans la continuité de l'action à l'équipe qui attaque, l'arbitre arrête le jeu et applique la sanction initialement prévue, sauf s'il estime que cette dernière n'avantagera pas l'équipe qui a subi la faute. Dans ce cas, le jeu continue et les arbitres annoncent la fin de l'avantage (bras baissé, annonce verbale).

11. Synthèse des missions des arbitres

> L'arbitre central :

. Il assiste les deux arbitres de zone en leur signalant les fautes qu'il voit, notamment les fautes de trajectoires en collaboration avec les autres arbitres et les fautes commises le long du grand côté où il est placé.

. Il a également la charge :

- du placement et de la remise en jeu des fautes repartant en P3 au centre du terrain
- de la gestion des remises en jeu en touche
- du décompte des passes et des 10 secondes
- du contrôle des défenseurs lors de l'engagement
- de sanctionner un joueur, un entraîneur ou un soigneur d'une faute technique
- de demander un temps mort arbitre et/ou équipes
- de décider et distribuer physiquement un carton blanc, jaune ou rouge à un joueur, un entraîneur ou un cheval



- ainsi que tous les éléments généraux de la rencontre (table de marque, soigneurs, entraîneurs, remplaçants...).

> Les arbitres de zone :

. Ils sont en charge de signaler, siffler et sanctionner toutes les fautes commises dans la moitié de terrain dont ils ont la charge ainsi que toutes les fautes de trajectoires en collaboration avec les autres arbitres. Lorsqu'une action se déroule dans un camp, l'arbitre de zone opposé est bien placé pour voir les fautes de trajectoire.

. Il a notamment la charge :

- du placement et de la remise en jeu des fautes repartant à l'intérieur de sa zone
- de siffler et sanctionner les sorties de terrain dans le camp du grand côté où il se situe
- d'assister l'arbitre central lors des remises en jeu en touche, en gérant le placement des joueurs ne participant pas à l'alignement notamment.
- de valider les buts
- de gérer les entre deux et les pénalités 1 & 2
- de placer le ballon sur la ligne des 10m pour l'engagement
- de donner le coup d'envoi de la rencontre et contrôler le ramassage d'engagement
- d'effectuer les entre deux dans la zone dont ils ont la charge
- de sanctionner un joueur, un entraîneur ou un soigneur d'une faute technique
- de demander un temps mort arbitre et/ou équipes
- d'infliger un carton blanc, jaune ou rouge à un joueur, un entraîneur ou un cheval (le joueur/cheval sanctionné doit se présenter devant l'arbitre central).