



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 04 septembre 2023*

# **Dispositions spécifiques Pony-Games**



## SOMMAIRE

<b>PREAMBULE</b>	<b>3</b>		
<b>I - ORGANISATION</b>	<b>3</b>	<b>Art 7. 3- Départ</b>	<b>11</b>
Art 1.1 - Terrain	3	<b>Art 7. 4- Arrivée</b>	<b>11</b>
Art 1.2 - Paddock	5	<b>Art 7. 5- Relais</b>	<b>12</b>
Art 1.3 - Matériel	5	<b>Art 7. 6- Réparation de l'erreur</b>	<b>12</b>
<b>II - EPREUVES</b>	<b>6</b>	<b>Art 7. 7- Jeux avec Slalom</b>	<b>12</b>
Art 2.1 - Nomenclature des épreuves	6	<b>Art 7. 8- Renversement du matériel</b>	<b>12</b>
Art 2.2 - Epreuves Pony-Games en paires	6	<b>Art 7. 9- Déplacement du matériel</b>	<b>12</b>
Art 2.3 - Epreuves Internationales : Pony-Mounted-Games	6	<b>Art 7. 10- Perte du matériel</b>	<b>13</b>
Art 2.4 - Epreuves Internationales : Pony Mounted Games Individuel (PMGI)	7	<b>Art 7. 11- Modification du matériel</b>	<b>13</b>
Art 2.5 - Epreuves Internationales : PMG Combiné	7	<b>Art 7. 12- Matériel cassé</b>	<b>13</b>
<b>III - OFFICIELS DE COMPETITION</b>	<b>8</b>	<b>Art 7. 13- Utilisation différente du matériel</b>	<b>13</b>
Art 3.1 - Jury	8	<b>Art 7. 14- Cavalier en jeu</b>	<b>13</b>
Art 3.2 - Qualifications	8	<b>Art 7. 15- Remplacement ou modification d'un jeu</b>	<b>13</b>
<b>IV - CONCURRENTS</b>	<b>8</b>	<b>Art 7. 16- Tenue du poney à pied lors du jeu</b>	<b>13</b>
Art 4.1 - Participation	8	<b>Art 7. 17- Poney ou cavalier blessé</b>	<b>13</b>
Art 4.2 - Equipe et Paire	9	<b>Art 7. 18- Terrain</b>	<b>14</b>
Art 4.3 - Tenue	9	<b>Art 7. 19 - Aide</b>	<b>14</b>
<b>V - PONEYS / CHEVAUX</b>	<b>9</b>	<b>Art 7. 20- Réclamations et décisions de l'arbitre</b>	<b>14</b>
Art 5.1 - Qualification	9	<b>VIII - PENALITES</b>	<b>14</b>
Art 5.2 - Equipement des poneys / chevaux	9	Art 8.1 - Coach ou chef d'équipe	14
<b>VI - NORMES TECHNIQUES</b>	<b>10</b>	Art 8.2 - Les gênes	15
Art 6.1 - Programme	10	Art 8.3 - Comportement	15
Art 6.2 - Répartition des jeux par indice	10	Art 8.4 - Chute	15
<b>VII - DEROULEMENT DES EPREUVES</b>	<b>11</b>	Art 8.5 - Poney échappé	15
Art 7.1 - Réunion des Chefs d'équipe	11	Art 8.6 - Poney dangereux	16
Art 7.2 - Organisation	11	<b>IX - CLASSEMENT</b>	<b>16</b>
		Art 9.1 - Points	16
		Art 9.2 - Fin de partie anticipée	16
		Art 9.3 - Egalité	16
		Art 9.4 - Elimination	16

## PREAMBULE

Le Pony Games est une discipline équestre où sont dans laquelle des jeux sont pratiqués en ligne et en relais. Ils se pratiquent en équipe, en paire ou en individuel. Le Pony Games est une discipline à multiples échelons. Elle permet de préparer, sous forme ludique, toutes les techniques équestres et elle offre la possibilité de pratiquer la compétition jusqu'à un niveau international. Le fair-play, l'autonomie et le respect du poney sont les mots clés de la discipline. L'ensemble des fondamentaux équestres y sont représentés.

Le terme générique poney a été employé dans tout le règlement pour désigner tout équidé.

Le règlement spécifique prévaut sur les paramètres informatiques.

## I - ORGANISATION

### Art 1.1 - Terrain

Il doit être entièrement clos et le plus plat possible. Il est possible d'adapter la zone de jeu suivant la longueur et la largeur du terrain dont on dispose en fonction de l'indice des épreuves jouées lors de la compétition. Si les piquets sont espacés de 7 à 10 mètres entre deux lignes, il est possible de matérialiser les couloirs par des lignes au sol tracées à une distance de 3,5 à 5 mètres des lignes de piquets. Distance conseillée en Elite : 8 mètres minimum. Des repères peuvent être tracés au sol pour situer l'emplacement du matériel.

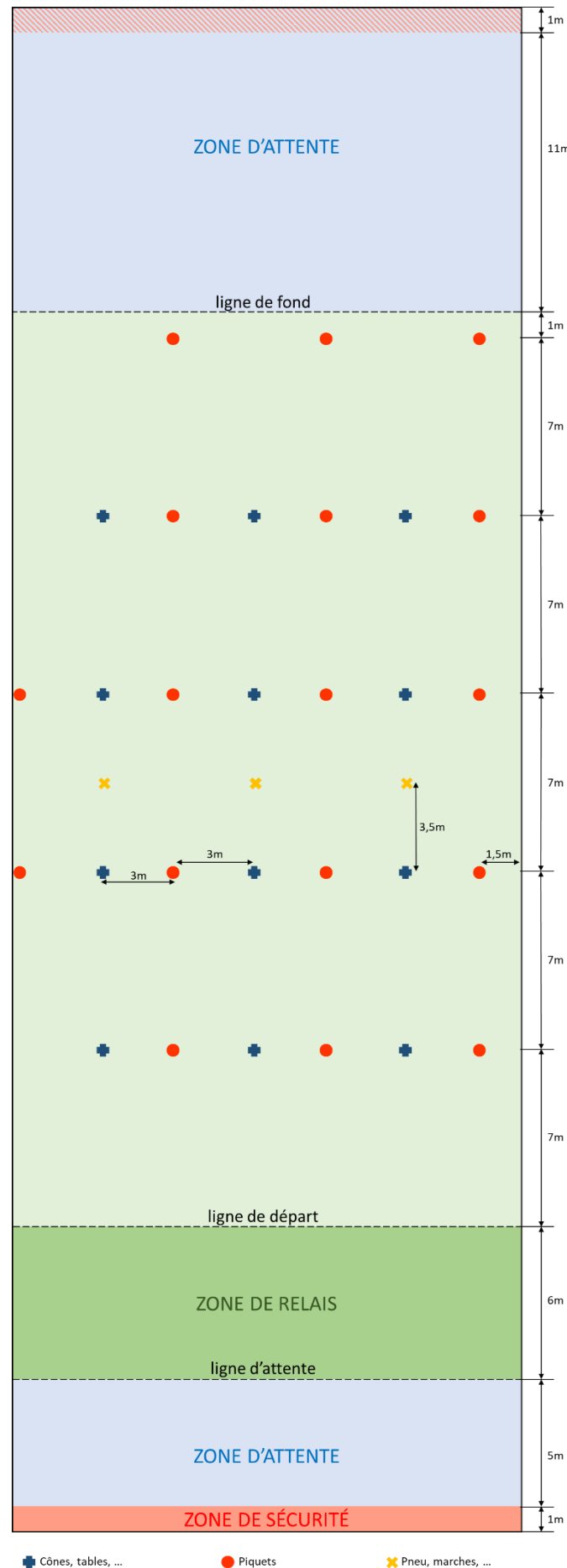
Pour les épreuves Elites, il est conseillé de matérialiser une Zone de sécurité. Cette zone est conçue afin de fournir aux poneys une zone sûre pour ralentir après avoir participé à un jeu.

Huit équipes maximum peuvent concourir en même temps sur le terrain.

Ci-dessous plan d'organisation d'un terrain de 60 m x 20 m et d'un terrain de 110 m x 100 m.

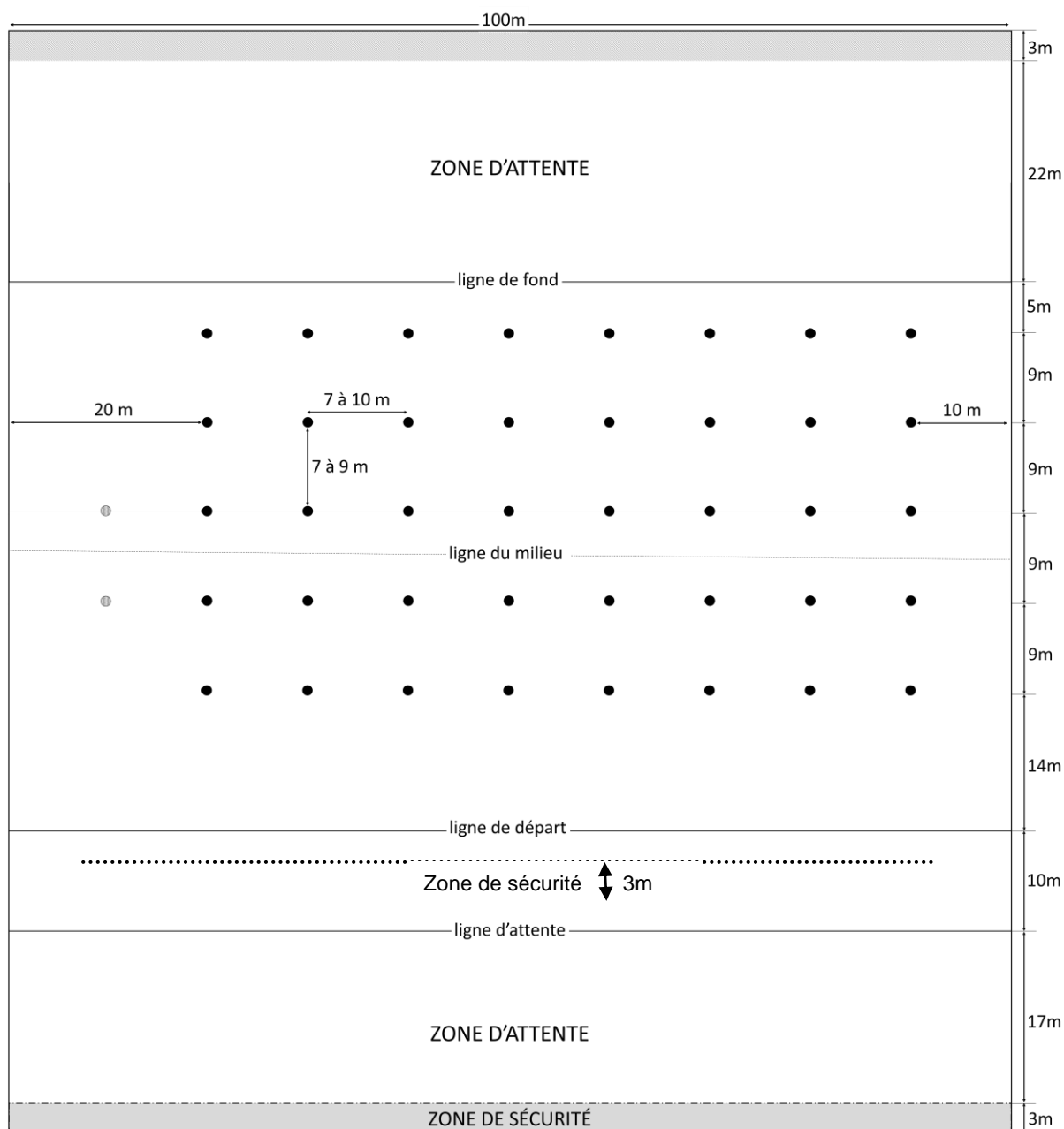
Plan d'organisation d'un terrain de 60 m x 20 m\*

\*taille des terrains à titre indicatif



Plan d'organisation d'un terrain de 110 m x 100 m\*

\*taille des terrains à titre indicatif

**Art 1.2 - Paddock**

L'organisateur doit prévoir un terrain d'échauffement entièrement clos. Les conditions réglementaires concernant le harnachement s'appliquent également sur le terrain d'échauffement. Il peut être décidé que l'échauffement se déroulera sur le terrain de compétition.

**Art 1.3 - Matériel**

- ◆ Le matériel doit être aux normes. et Il doit être vérifié par le(s) placeur(s) et le coach de chaque ligne. Il doit être placé sur les marques prévues à cet effet. Après départ du jeu aucune réclamation sur le matériel n'est possible. Cependant, si un matériel n'est pas en place géographiquement il peut être remplacé par le premier cavalier qui franchira la ligne de départ avant de pouvoir poursuivre le jeu.
- ◆ Les piquets sont installés en ligne droite, espacés de 7 m à 9 m, selon la longueur du terrain. Lorsqu'il s'agit d'un jeu avec 4 piquets, c'est le dernier piquet du côté de la ligne de fond qui est enlevé.
- ◆ Cabine de jury et secrétariat, disposant d'une trousse de premier secours.

## II - EPREUVES

### Art 2.1 - Nomenclature des épreuves

CATEGORIE	INDICES AUTORISES	AGE DU CAVALIER	GALOP MINI INDICES 3/2/1	GALOP MINI INDICES ELITE	TAILLE DU PONEY
Club A Moustique	2	8 ans et moins			A
Club A Poussin	2 - 1	10 ans et moins			A & B
Club Poney 3 Minime	3	14 ans et moins			A, B & C
Club 3 équipe	3	12 et plus			B, C, D, E & F
Club Poney Benjamin	2 - 1 - Elite	12 ans et moins			A & B
Club Poney Minime	2 - 1 - Elite	9 ans à 14 ans	1 ou Galop d'Argent	2 ou Galop d'Or	B, C & D
Club Poney Cadet	2 - 1 - Elite	11 ans à 16 ans	2 ou Galop d'Or	4	B, C & D
Club Poney Junior	2 - 1 - Elite	13 ans à 18 ans	2 ou Galop d'Or	4	B, C, D, E & F
Club	2 - 1 - Elite	15 ans et plus	2 ou Galop d'Or	4	B, C, D, E & F
Club sénior	2 - 1 - Elite	26 ans et plus		4	B, C, D, E & F
Club major	2 - 1 - Elite	40 ans et plus		4	B, C, D, E & F
Préparatoire	-	12 ans et moins	2 ou Galop d'Or		A & B
Préparatoire	-	12 ans et plus			B, C, D, E & F

Les épreuves Préparatoires et indices 3 ne sont pas génératrices de points et ne donnent pas lieu à un classement à l'issue de l'épreuve.

Un cavalier comptabilisant 4 participations dans un indice, sur la saison en cours qui s'étend du 1<sup>er</sup> septembre au 31 août, ne peut plus se classer que dans des épreuves d'indice inférieur. L'ensemble des épreuves PMG élite sont comptabilisées en indice Elite et les PMG 1 en indice 1.

Les points obtenus en épreuves PMG sont doublés.

### Art 2.2 - Epreuves Indices 3

En indices 3 les équipes ne peuvent pas être éliminées. Des avertissements sont donnés en cas de non-réparations d'erreurs et l'arbitre explique comment aurait dû se corriger l'erreur.

### Art 2.3 - Epreuves Pony-Games en paires

Les Pony-Games en paires, PGP, peuvent être joués dans tous les indices.

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à deux.

Le règlement général des Pony-Games est identique, quelques règles de jeux diffèrent afin d'adapter ces jeux à l'utilisation par équipe de deux.

La catégorie de la paire est déterminée par le cavalier le plus âgé et par le poney le plus grand.

Les épreuves en paire et/ou équipe comptent pour les qualifications championnat de France.

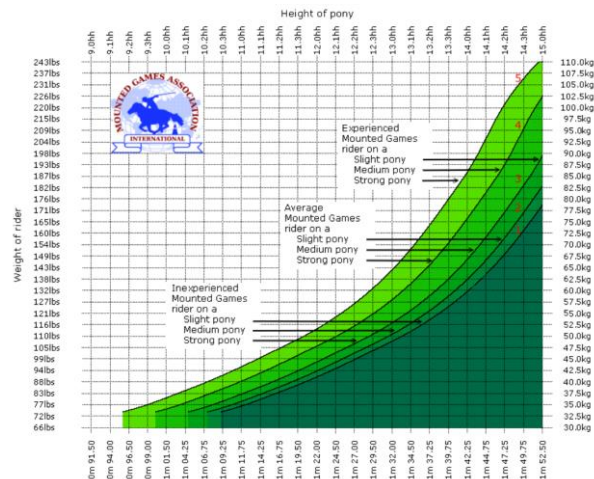
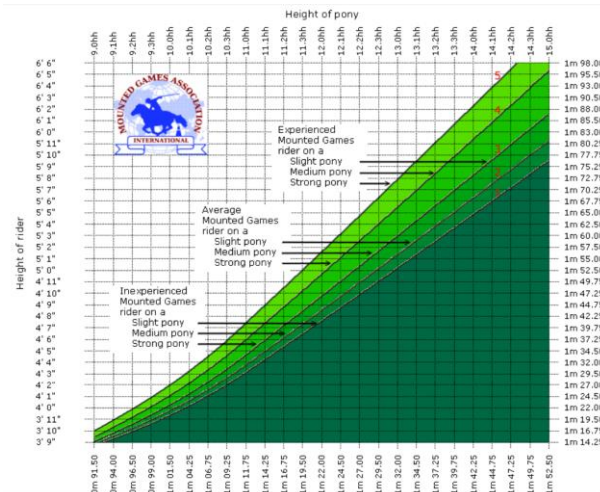
### Art 2.4 - Epreuves Internationales : Pony-Mounted-Games

La clôture des compétitions de PMG est fixée à 15 jours de la date de l'événement.

Les PMG se courent en paire ou en équipe. Lorsque l'effectif le permet, les cavaliers engagés en PMG Elite peuvent être répartis en deux catégories : PMG Elite et PMG Excellence sur des critères de performance et sur décision DTN.

Les PMG 1 sont fermés aux cavaliers totalisant 2 participations en Club Poney Elite ou Club PMG Elite sur la saison.

Under 12 - Elite	12 ans et moins	La taille, le poids, et l'expérience d'un cavalier doit correspondre à la taille, la corpulence et l'expérience du poney* (Ci dessous courbe IMGA pour information)	Galop 2 ou Galop d'Or
Under 12 - 1			
Under 15 - Elite	15 ans et moins		Galop 4
Under 15 - 1			
Under 18 - Elite	18 ans et moins		
Under 18 - 1			
Open - Elite	15 ans et plus		
Open - 1			
Open individuel Elite	15 ans et plus		



**Art 2.4 – Epreuves Internationales : Pony Mounted Games Individuel (PMGI)**

Les PMGI suivent les mêmes principes de jeu que lorsqu'ils sont pratiqués collectivement. Les règles des jeux sont adaptées. Les PMGI sont ouverts aux cavaliers de la catégorie Open. En complément, seul les cavaliers de 15 ans et plus peuvent se surclasser.

**Art 2.5 – Epreuves Internationales : PMG Combiné**

Les PMG Combinés sont ouverts uniquement aux cavaliers de la catégorie Open. Il permettent d'organiser une compétition où les sessions de qualifications pourront être effectuées en équipe et/ou en paire et/ou en individuel. Les finales seront obligatoirement jouées en équipe.

L'organisateur d'un PMG combiné doit préciser l'ensemble du système sportif de la compétition sur sa DUC avant ouverture aux engagements. L'accession aux finales se fait par accumulation de points sur l'ensemble des sessions. Aucun coefficient de points ne peut être attribué aux sessions. Trois sessions de qualification maximum par cavalier et poney.

Exemple 1 :

- 1 session en équipe
- 2 sessions en paire
- 1 session en individuel
- 1 session en équipe

L'accumulation de points des 5 sessions qualificatives permet de réaliser le classement pour l'accession aux finales en équipe.

Exemple 2 :

- 2 sessions en paire
- 2 sessions en équipe

L'accumulation de points des 4 sessions qualificatives permet de réaliser le classement pour l'accession aux finales en équipe.

Exemple 3 :

1 session en équipe

4 sessions en individuel

2 sessions en paire

L'accumulation de points des 7 sessions qualificatives permet de réaliser le classement pour l'accession aux finales en équipe.

## III - OFFICIELS DE COMPETITION

### Art 3.1 - Jury

Il est composé :

- ◆ d'un Président de jury qui dirige la réunion des chefs d'équipe. En cas de situations litigieuses, il prendra la décision qui lui semblera la plus juste. Sa décision finale est irrévocable.
- ◆ d'un arbitre, placé sous l'autorité du Président de jury. Il dirige l'épreuve. A la fin de chaque jeu, chaque membre du jury informe l'arbitre des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés dans son domaine de compétence. Sur ces informations, l'arbitre peut procéder à l'élimination d'une ou plusieurs équipes.
- ◆ éventuellement d'un assesseur qui seconde l'arbitre. Il se place de l'autre côté du terrain.
- ◆ de juges de ligne. Il est demandé au minimum un juge par équipe, répartis au mieux sur les différents espaces du terrain. A la fin de chaque jeu, ils informent le juge principal des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés. Les juges de ligne peuvent être équipés de talkies-walkies pour un échange plus rapide avec l'arbitre.
- ◆ de juges à l'arrivée. Ils sont au minimum deux, positionnés ensemble sur la ligne d'arrivée. Ils définissent les arrivées, attendent la validation de l'arbitre pour enregistrer les résultats et les annoncer. Il est de leur responsabilité d'informer le juge principal si une équipe ou une paire s'est trompée de cavalier pour le port du bandeau. Les officiels de la table de marque ont toutes prérogatives pour juger les arrivés. Un moyen de communication à distance est conseillé pour lier l'arbitre, le Président de Jury ainsi que les juges à l'arrivée.
- ◆ d'un chef de piste qui assure, avec les placeurs, le bon positionnement du matériel pendant toute la durée de la compétition.
- ◆ d'un commissaire au paddock qui est chargé de vérifier que les harnachements et les tenues sont conformes au règlement, en bon état. Il veille au bon déroulement de la détente et à l'application du règlement sur le terrain d'échauffement. A tout moment, une vérification de l'identité des joueurs et des équidés pourra être aléatoirement réalisée.

Chaque équipe doit fournir au moins un juge de ligne détenteur d'une licence fédérale en cours de validité et un placeur de matériel. Ils doivent connaître le règlement. Ils doivent avoir 12 ans minimum pour les compétitions U15 et inférieures, 15 ans minimum pour les compétitions U18 et Open. Ils doivent porter une tenue correcte et des chaussures fermées.

Placeurs et juges de ligne ne doivent ni donner d'instructions aux concurrents, ni encourager les équipes sur le terrain.

### Art 3.2 - Qualifications

A l'exception du niveau départemental, un arbitre National Elite est obligatoire en indice Elite.

Les procédures de qualification, de promotion et d'habilitation sont définies sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) dans la rubrique : Officiels de Compétition.

## IV - CONCURRENTS

### Art 4.1 - Participation



Un concurrent a le droit à deux participations par jour en Pony Games dans 2 épreuves différentes. Deux équipes ne peuvent comporter plus de 3 cavaliers identiques. Une paire et une équipe constituée n'a le droit qu'à une seule participation journalière.

Il est possible d'engager un cavalier et un poney de réserve.

#### Art 4.2 – Equipe et Paire

Une équipe se compose de quatre ou cinq cavaliers et de quatre ou cinq poneys. La composition d'une équipe, poneys et/ou cavaliers, peut être modifiée jusqu'au début de l'épreuve. Quatre cavaliers et quatre poneys participent à chaque jeu.

Les cavaliers et/ou les poneys peuvent être échangés au sein de leur équipe au cours d'une compétition, d'un jeu à l'autre. Au cours d'un même jeu, et à partir du signal de départ, les couples cavalier-poney ne peuvent plus être modifiés. Si, pour une raison quelconque, une équipe se retrouve composée de 3 cavaliers et/ou 3 poneys ou une paire composée de 1 cavalier et/ou poney, elle ne pourra pas continuer la compétition.

Dans le cas des épreuves Pony Games en paires indices 3, trois cavaliers et poneys peuvent être engagés et entrer en jeux indifféremment à chaque changement de jeux.

#### Art 4.3 - Tenue

Tous les cavaliers de l'équipe doivent avoir une tenue identique aux couleurs de l'équipe. Seules les bottes ou boots d'équitation sont autorisées.

Si la table de marque ne peut distinguer correctement deux équipes ayant une tenue semblable ou un bandeau qui ne se voit pas, la deuxième équipe sur le listing se verra mettre une toque de couleur par la table de marque ou se faire changer de couleur de bandeau. Un bandeau visible de 5 cm doit être mis sur le casque du dernier cavalier de l'équipe, avant le départ du jeu. Sont interdits : cravache et éperons, chaps et mini-chaps, déguisements du casque, bijoux et montres, grelots ou tout autre équipement bruyant.

Le port du casque est fortement recommandé pour le coach évoluant sur le terrain de compétition.

Les oreillettes et micro sont interdits pour les coaches et les cavaliers.

## V - PONEYS / CHEVAUX

#### Art 5.1 - Qualification

Pour toutes les divisions, les poneys / chevaux doivent être inscrits sur le site de la FFE.

Les entiers sont interdits.

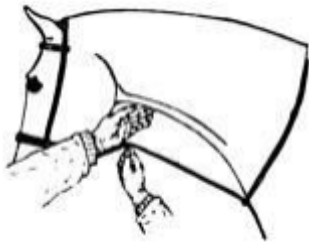
	INDICES 3/2/1 ET PREPARATOIRE	INDICE ELITE PONEYS A	INDICE ELITE	PMG	PMGI
Age minimum	4 ans*	5 ans	5 ans	5 ans	7 ans
Participations journalières maxi pour les poneys/chevaux de 5 ans et plus	3	3	2	1	1

\*Les poneys/chevaux de 4 ans ont droit à une participation journalière maxi.

Un poney doit avoir au minimum 5 participations en compétitions de Pony Games indice 1 ou Elite pour pouvoir être engagé en PMG.

#### Art 5.2 - Equipement des poneys / chevaux

- en cas de bris de harnachement, l'arbitre doit siffler si la sécurité est compromise, dans ce cas, l'équipe prend les points du dernier. Le jeu, s'il n'est pas terminé, est rejoué sans cette équipe.
- A la fin de la partie, le poney / cheval doit quitter la piste avec tout son matériel attaché et en place.

INTERDIT	OBLIGATOIRE	AUTORISE
Crinière et queue tressées.	<p><b>Selle</b> : couteaux ouverts ou étriers de sécurité, sangles à deux sanglons.</p> <p><b>Si Embouchures</b> : mors simple, ordinaire, à branche, à olive, de course, Baucher, à aiguilles, simple ou double brisure, en acier ou caoutchouc ou recouvert de cuir. Pour les mors à aiguilles, ces dernières ne doivent pas dépasser 4,5 cm.</p> <p>L'embouchure doit être fixée sur le filet tout comme les rênes sur l'embouchure.</p>	<p>Martingale fixe uniquement sur musserolle française : lorsque le poney / cheval a l'encolure normalement placée, la martingale doit être à la distance d'une main de l'auge.</p>  <p>Martingale à anneaux. l'utilisation d'un harnachement sans mors est autorisée (sauf hackamore)</p>

## VI - NORMES TECHNIQUES

### Art 6.1 - Programme

Le programme doit prévoir la désignation d'au moins six jeux pour les épreuves d'indice 3, 2 et au moins huit jeux pour les épreuves d'indice 1 et Elite. La communication en amont de la compétition des jeux qui seront joués est laissée à l'appréciation de l'organisateur.

### Art 6.2 – Répartition des jeux par indice

#### ◆ Indice 3 : 8 jeux

- |                 |                  |                  |                |
|-----------------|------------------|------------------|----------------|
| 1. Slalom       | 3. Cinq drapeaux | 5. Corde         | 7. Deux tasses |
| 2. Balle & cône | 4. Carton        | 6. Deux drapeaux | 8. Facteur     |

#### ◆ Indice 2 : 12 jeux

- |                  |                  |                |                           |
|------------------|------------------|----------------|---------------------------|
| 1. Slalom        | 4. Carton        | 7. Deux tasses | 10. Teksab (pas en paire) |
| 2. Balle & cône  | 5. Corde         | 8. Facteur     | 11. Cinq Tasses           |
| 3. Cinq drapeaux | 6. Deux drapeaux | 9. Pneu        | 12. Petit Président       |

#### ◆ Indice 1 : 25 jeux

- |                  |                           |                     |                                |
|------------------|---------------------------|---------------------|--------------------------------|
| 1. Slalom        | 7. Deux tasses            | 13. A pied à poney  | 19. Bouteilles                 |
| 2. Balle & cône  | 8. Facteur                | 14. Basket          | 20. Quatre Drapeaux            |
| 3. Cinq drapeaux | 9. Pneu                   | 15. Marches         | 21. Ballons                    |
| 4. Carton        | 10. Teksab (pas en paire) | 16. Deux Bouteilles | 22. Chaussettes                |
| 5. Corde         | 11. Cinq tasses           | 17. Tour de Windsor | 23. Drapeaux échange           |
| 6. Deux drapeaux | 12. Petit Président       | 18. Trois Tasses    | 24. Tasses                     |
|                  |                           |                     | 25. Balle & cône International |

#### ◆ Indice Elite : 36 jeux

- |                           |                     |                      |                                   |
|---------------------------|---------------------|----------------------|-----------------------------------|
| 1. Slalom                 | 11. Cinq tasses     | 21. Ballons          | 31. Three pot flag                |
| 2. Balle & cône           | 12. Petit Président | 22. Chaussettes      | 32. Balles et Cônes International |
| 3. Cinq drapeaux          | 13. A pied à poney  | 23. Drapeaux échange | 33. Président (pas en paire)      |
| 4. Carton                 | 14. Basket          | 24. Tasses           | 34. Tool Box                      |
| 5. Corde                  | 15. Marches         | 25. Pyramides        | 35. Hoopla                        |
| 6. Deux drapeaux          | 16. Deux Bouteilles | 26. Bottle exchange  | 36. Boite à outil                 |
| 7. Deux tasses            | 17. Tour de Windsor | 27. Litter Scoop     |                                   |
| 8. Facteur                | 18. Trois Tasses    | 28. Epée             |                                   |
| 9. Pneu                   | 19. Bouteilles      | 29. La Banque        |                                   |
| 10. Teksab (pas en paire) | 20. Quatre Drapeaux | 30. Monsieur Propre  |                                   |

#### ◆ PMG Elite Individuel : 23 jeux

- |                    |               |                  |                         |
|--------------------|---------------|------------------|-------------------------|
| 1. Petit Président | 7. 5 Drapeaux | 13. Deux tasses  | 19. Trois drapeaux cone |
| 2. La Banque       | 8. Basket     | 14. Run and Ride | 20. Tool Box            |

3. Bottle Exchange	9. Hoopla	15. Chaussettes	21. Trois drapeaux
4. Bouteilles	10. Pneu	16. Slalom	soCLE
5. Bottle Swap	11. Carton	17. Epée	22. Deux Drapeaux
6. Carton	12. Tour de Windsor	18. Trois tasses	23. Victoria Cross

Des aménagements de matériels peuvent être proposés en indice 3 comme dans la catégorie major à la condition qu'ils puissent être également appliqués à l'ensemble des lignes et qu'ils soient définis et annoncés lors du briefing ou sur le programme du concours.

Les jeux, 15 et 22 ne seront pas joués en catégorie Major.

Les normes techniques officielles par jeu sont disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

## VII - DEROULEMENT DES EPREUVES

### Art 7.1 - Réunion des Chefs d'équipe

Elle est dirigée par le Président du jury. Elle réunit les entraîneurs ou responsables d'équipes et les membres du jury. Son objectif est de vérifier tous les paramètres nécessaires au bon déroulement de la compétition : horaires, présence des équipes, des juges, du matériel, ordre des jeux, système de la compétition, connaissance des règles.

### Art 7.2 - Organisation

En fonction du nombre d'équipes engagées par indice et par catégorie, en fonction du temps, du terrain et du nombre de lignes dont on dispose, on organise la compétition par poules ou par éliminatoires.

### Art 7.3- Départ

Les quatre cavaliers en jeu doivent être à poney lors du départ sauf pour le jeu « à pied à poney ».

L'arbitre donne un coup de sifflet pour prévenir les cavaliers que le jeu est prêt à être lancé.

Les cavaliers numéro 1 attendent derrière la ligne des 10 m, l'arbitre lève son drapeau, les cavaliers s'avancent derrière la ligne de départ et s'arrêtent, sans la dépasser. Une fois que l'ensemble des poneys sont arrêtés et que le départ peut être donné équitablement, le jeu est lancé par l'abaissement du drapeau.

Si un cavalier ou un couple franchit la ligne de départ avant l'abaissement du drapeau, il sera renvoyé derrière la ligne d'attente.

Alors le juge de ligne situé sur la ligne de départ devra se placer au niveau de la ligne d'attente afin de rendre compte à l'arbitre à la fin du jeu si le ou les cavaliers ont franchi la ligne des 10 mètres avant l'abaissement du drapeau. Ceci entraînera l'élimination de cette équipe sauf si celui-ci corrige sa faute en revenant franchir la ligne des 10 mètres avant de poursuivre son jeu.

Si l'arbitre juge le départ peu équitable rappelle les cavaliers au moyen d'un sifflet. Un faux départ provoqué par l'arbitre n'amène aucune pénalité envers les équipes. L'arbitre est le seul à pouvoir juger des faux départs.

Si un poney est jugé difficile, il sera renvoyé par l'arbitre derrière la ligne d'attente.

### Art 7.4- Arrivée

Le résultat d'un jeu sera décidé d'après l'ordre dans lequel les têtes des poneys coupent la ligne d'arrivée quand ils sont montés. Quand ils arrivent par paire, c'est la tête du 2<sup>ème</sup> poney qui compte.

Lors du passage de ligne, les cavaliers doivent être en selle, les genoux de part et d'autre du poney et en dessous du pommeau de la selle, sauf dans le jeu à pied à poney.

Si, pour une raison quelconque, les juges ne peuvent se décider sur l'ordre d'arrivée d'un jeu, ils pourront faire appel à la vidéo. Si les équipes sont déclarées à égalité elles se partagent alors les points.

Tant qu'un jeu est en cours, aucun cavalier qu'il soit à cheval ou à pied, n'est autorisé à se trouver dans la zone de sécurité, sauf s'il est en train d'y ralentir son poney sous peine d'un avertissement. A partir du

moment où un poney est sous contrôle, le cavalier doit se retirer de la zone dès que la situation est sûre pour en sortir.

### **Art 7. 5- Relais**

Les 4 pieds des poneys impliqués dans un relais doivent être derrière la ligne de départ/arrivé ou ligne de fonds, au moment du relais. En cas de départ anticipé avec ou sans matériel, le cavalier en partance doit repasser la ligne pour reprendre son jeu.

Si une pièce de matériel tombe à l'intérieur de l'aire de jeu au moment d'un relais, les deux cavaliers peuvent réparer l'erreur. Dans le cas où le cavalier partant répare, il doit le récupérer et repasser la ligne à cheval avant de continuer son jeu.

Du matériel sur ou touchant la ligne est considérée comme étant DANS l'aire de jeu

Tous les relais qui impliquent de se passer une pièce de matériel d'un cavalier à un autre doit être fait de la main à la main.

### **Art 7. 6- Réparation de l'erreur**

Tout cavalier se doit d'amener un geste technique, afin de se mettre en situation de réussite.

Toute erreur commise doit être immédiatement réparée, par le cavalier en jeu. Il peut la réparer monté ou à pied, selon la règle du jeu concernée.

Un cavalier qui a commis une erreur pendant un jeu peut revenir la corriger, même s'il a passé la ligne de fond ou la ligne d'arrivée, sauf si le jeu est déclaré terminé.

Les erreurs doivent être réparées dans le sens inverse de ce qui a été fait, jusqu'à l'endroit de la faute, avant de pouvoir reprendre le jeu comme indiqué dans le règlement pour le cavalier en jeu.

Si une pièce de matériel est déplacée après que le cavalier ait passé la ligne d'arrivée et après que le cavalier suivant ait passé la ligne de départ, le cavalier en jeu peut la replacer. Pour ce faire, il doit d'abord rembobiner les actions déjà effectuées, puis se diriger vers le matériel, faire la correction et ensuite repasser la ligne de départ avant de continuer avec sa part du jeu. De même si une pièce de matériel est déplacée après que le dernier cavalier ait passé la ligne d'arrivée, aucune élimination n'a lieu.

### **Art 7. 7- Jeux avec Slalom**

Lorsque les règles d'un jeu requièrent que les cavaliers slaloment de part et d'autre des piquets, les erreurs suivantes entraîneront l'élimination si elles ne sont pas corrigées :

- Si le cavalier manque un piquet durant son slalom il devra revenir à la hauteur de ce piquet et le contourner.
- Si un piquet est renversé, le cavalier doit le replacer et reprendre son jeu en passant de n'importe quel côté du piquet redressé.

### **Art 7. 8- Renversement du matériel**

Si, un cavalier renverse un objet il doit immédiatement remettre l'ensemble de l'équipement en place.

Si le matériel d'une équipe est renversé ou utilisé par une autre équipe, l'équipe qui commet l'erreur sera éliminée et le jeu pourra être rejoué, à la discrétion de l'arbitre, avec les équipes qui n'ont pas terminé le jeu et/ou qui n'ont pas commis de faute irréparable.

Tout matériel doit être remis à son emplacement initial sur / ou touchant le repère tracé au sol quand il y en a un. Si le matériel est renversé par le vent, le jeu sera arrêté et rejoué. Il peut être également annulé ou remplacé.

Lors de l'échauffement sur le terrain de compétition, bousculer un matériel peut entraîner une sanction pouvant aller jusqu'à élimination sur le premier jeu.

### **Art 7. 9- Déplacement du matériel**

Tout équipement ou matériel de jeu doit être saisi par la ou les mains des cavaliers. Si un objet est mis en jeu, le cavalier n'est pas obligé de le prendre. Si un cavalier ramasse un objet déjà mis en jeu, il devra obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté l'objet, sous peine

d'élimination. Si un objet se retrouve sur la ligne d'à côté, ce n'est pas éliminatoire à condition que le cavalier ne gêne pas au moment où il veut le récupérer.

#### **Art 7. 10- Perte du matériel**

Si un cavalier laisse tomber un objet qu'il doit porter, donner ou placer dans un récipient, il peut descendre de son poney pour le ramasser, mais il doit obligatoirement remonter pour poursuivre le jeu.

#### **Art 7. 11- Modification du matériel**

Toute modification du matériel par le cavalier, le coach et / ou un placeur est interdite et entraîne l'élimination de l'équipe. Les fanions de drapeaux doivent être attachés en cas de grand vent.

#### **Art 7. 12- Matériel cassé**

Tout matériel de jeu cassé entraîne l'élimination de l'équipe concernée. Le matériel est considéré comme cassé si celui-ci n'est plus dans son état initial.

Un carton percé ne provoque pas d'élimination. Si le tissu du drapeau tombe, ce n'est pas une erreur. Un jeu ne sera pas rejoué avec les équipes ayant réalisé une erreur non réparable : matériel cassé, gêne, ....

#### **Art 7. 13- Utilisation différente du matériel**

Ni les témoins, ni les rênes, ni aucun autre objet ne peut être utilisé pour toucher le poney afin de le faire avancer.

#### **Art 7. 14- Cavalier en jeu**

Quand un cavalier a fini correctement son parcours, il ne doit, en aucun cas, revenir dans la zone de jeu.

Il ne doit y avoir qu'un seul cavalier dans la zone de jeu sauf dans les jeux par paire.

Si un casque ou un bandeau tombe, que la jugulaire du casque se défait ou que le cavalier perd une chaussure, il faudra que le cavalier remette en place le bandeau, la jugulaire ou la chaussure avant de reprendre le jeu à la hauteur où la faute a été commise. Tous les couples et/ou cavaliers doivent attendre la fin du jeu et l'autorisation de l'arbitre avant de traverser ou retraverser la zone de jeu.

#### **Art 7. 15- Remplacement ou modification d'un jeu**

Pour des raisons climatiques, et à la discrétion de l'arbitre, on peut faire tenir le matériel par le 5<sup>ème</sup> cavalier. Dans ce cas, la règle du Facteur s'applique.

Si, pour une raison quelconque, un jeu ne peut avoir lieu, il sera remplacé par un jeu supplémentaire ou pourra être annulé par l'arbitre. Le remplacement d'un jeu doit être défini au briefing. L'arbitre peut prendre la décision de remplacer ou d'annuler un ou plusieurs jeux.

#### **Art 7. 16- Tenue du poney à pied lors du jeu**

Un poney ne doit jamais être lâché. Un cavalier à pied doit tenir son poney par la ou les rêne(s), posée(s) sur l'encolure, au cas où les rênes passeraient par-dessus l'encolure, le cavalier doit d'abord les remettre en place et reprendre son jeu en regagnant sa ligne à la hauteur où la faute a été commise, sans cela il recevra un avertissement. Pour les jeux, à pied / à poney (jeux n°13)(lorsque le cavalier est obligé de faire son parcours à pied) et avant et sur les marches lors du jeu des marches (jeux n°15), le cavalier doit tenir son poney par la ou les rênes, et ne peut en aucun cas s'appuyer, s'agripper ou se faire aider par celui-ci.

#### **Art 7. 17- Poney ou cavalier blessé**

En cas de boiterie ou blessure, le poney est sorti.

Si la blessure intervient en cours de jeu et n'implique pas les autres équipes, celui-ci est rejoué avec toutes les équipes qui n'avaient pas terminé le jeu. L'équipe du poney / cavalier blessé, sauf en cas de

gêne ou d'erreur irréparable préalablement commise par l'un de ses membres, ne prend pas le départ mais conserve les points du dernier.

Dans le cas où la blessure a été causée par une autre équipe, l'équipe du poney / cavalier blessé, pourra s'aligner pour rejouer le jeu. L'équipe ayant entraîné la blessure est éliminée.

### **Art 7. 18- Terrain**

Pendant la compétition, seuls les cavaliers en jeu ont accès au terrain. La sortie du terrain, pendant l'épreuve, d'un couple ou d'un poney ou d'un cavalier entraînera l'élimination, sauf raison majeure à la discrétion de l'arbitre.

### **Art 7. 19 - Aide**

Le cavalier qui est en jeu ne peut pas se faire aider par le cavalier en partance. En épreuve élite, aucun cavalier ne peut en aider un autre sauf s'ils sont tous deux en jeu ou qu'il s'agit de récupérer un poney lâché. Pour être en jeu, un cavalier doit avoir commencé mais pas encore terminé sa part du jeu.

Lorsqu'une équipe est dernière d'un jeu ou bien que la fin d'un jeu est sifflée, le coach ou chef d'équipe et/ou le juge de ligne peut aider le ou les cavaliers en difficulté présents sur le terrain, avec l'accord de l'arbitre.

### **Art 7. 20- Réclamations et décisions de l'arbitre**

Toute réclamation concernant le départ, le jugement ou l'arbitrage d'une épreuve ne sont pas admises lors des phases de jeu.

Seul le coach ou chef d'équipe peut demander à se faire préciser une décision. Pour cela, il lève le bras et attend d'être invité par le juge arbitre à pénétrer dans le terrain. Toute intrusion non autorisée dans le terrain impliquera l'élimination de l'équipe pour le jeu en cours. Si toutefois l'intrusion inopinée fait suite à une élimination, l'équipe ne sera pas autorisée à disputer le jeu suivant. Si ce cas de figure intervient lors du dernier jeu, le juge arbitre pourra prononcer l'élimination de l'équipe pour le jeu précédent, les autres équipes conservent leurs points tels qu'initialement annoncé.

L'arbitre peut refuser le départ d'une équipe sur un jeu si son matériel n'est pas conforme.

Après un arrêt de jeu, le jeu est rejoué : seules les équipes n'ayant pas fait d'erreur irréparable peuvent alors participer. L'arbitre peut prendre la décision d'interrompre un jeu, de le faire rejouer ou de l'annuler, s'il estime que les conditions n'ont pas été équitables. A la fin d'un jeu ou après l'arrêt de celui-ci, seul l'arbitre officiel peut autoriser un juge ou un Chef d'équipe à entrer sur le terrain pour rattraper un poney échappé.

L'arbitre signale la fin du jeu par un coup de sifflet. L'arbitre peut à tout moment, et à sa discrétion, interroger les membres de la table afin de recueillir leur vision de la vidéo installée sur la ligne d'arrivée pour vérifier une information concernant uniquement la ligne de départ / arrivée, les relais et les gênes lors d'un relais. En cas de doute de la table, il pourra lui-même contrôler la vidéo. La validation est définitive à la fin de chaque jeu.

## **VIII - PENALITES**

### **Art 8.1 - Coach ou chef d'équipe**

Le coach ou chef d'équipe doit avoir 16 ans révolu et être titulaire d'une licence en cours de validité, porter une tenue correcte et des chaussures fermées. Il est sous la responsabilité de l'engageur et sous l'autorité durant le jeu du juge arbitre. C'est à ce titre qu'il peut être autorisé à entrer sur le terrain pour encadrer son équipe. Dans ce cas, il se positionne derrière la ligne d'attente et dans le couloir de son équipe. Les coachs ou chefs d'équipe doivent adopter un comportement correct envers l'arbitre mais également envers les autres entraîneurs, cavaliers et poneys. **Pendant un jeu**, les coachs ou chefs d'équipe ne peuvent aider un cavalier à se remettre en selle que suite à une chute, et uniquement dans ce cas de figure.

Si un coach ou chef d'équipe dépasse la ligne d'attente pendant le déroulement d'un jeu, l'équipe se verra éliminée, **sauf en Indice 3**.

Dans le cas des indices 3, deux coachs ou chefs d'équipe sont autorisés à pénétrer sur le terrain. Au moins un des deux devra être titulaire d'un titre ou diplôme d'encadrement. Le second devra avoir 16

ans révolus et titulaire d'une licence en cours de validité. Ils se disposeront dans ce cas de part et d'autre des deux lignes d'attente de la ligne de départ / arrivée et ligne de fond.

### Art 8.2 - Les gênes

Si un cavalier et/ou son poney sort de sa ligne et gêne un adversaire, l'équipe ou la paire qui a causé la gêne sera éliminée. On considère qu'il y a gêne quand un cavalier ou un poney entrave la progression originale prévue par un autre cavalier.

Si un cavalier sort de sa ligne et provoque la chute du cavalier de la ligne d'à côté ou entraîne l'incapacité d'un poney, même en dehors de la zone de jeu, l'équipe en faute sera éliminée.

Si une gêne provoque la chute du cavalier gêné, le juge arrête le jeu et l'équipe / la paire qui a causé la gêne est éliminée.

### Art 8.3 - Comportement

Un comportement inadapté d'un de ses membres entraîne pour l'équipe concernée la perte d'un point lors de la première pénalité, l'élimination du jeu lors de la deuxième pénalité, l'exclusion de la session lors de la troisième pénalité et ce quelque soit le cavalier de l'équipe concerné y compris le coach ou chef d'équipe.

Liste ci-dessous proposée à titre d'exemple et non exhaustive, seul l'arbitre et le président de jury sont à même de juger d'un comportement inadapté :

- ◆ cavalier qui discute une décision arbitrale
- ◆ cavalier qui pénètre sur le terrain de façon intempestive
- ◆ entraîneur qui pénètre sur le terrain sans y avoir été invité explicitement par l'arbitre
- ◆ cavalier qui monte de façon brutale ou dangereuse,
- ◆ cavalier qui gêne volontairement les autres concurrents,
- ◆ cavalier qui prononce des grossièretés à l'égard des tiers ou de son poney,
- ◆ cavalier qui change de harnachement sans y avoir été autorisé par le jury.

Chaque équipe doit remettre son matériel, au placeur, sous peine de recevoir une pénalité.

De même, un comportement inadapté des supporters, parents ou coach peut amener, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité ou l'élimination de son équipe sur un jeu ou sur la compétition.

### Art 8.4 - Chute

Une chute n'entraînera pas l'élimination du couple, sauf si celui-ci provoque une gêne pour les autres. Si un cavalier tombe et lâche son poney, il doit reprendre son parcours dès qu'il a regagné sa ligne à la hauteur où il a lâché son poney. Si un cavalier chute et reste à terre, le jeu sera arrêté et rejoué sans l'équipe dont le joueur est tombé. L'équipe prendra alors les points du dernier.

### Art 8.5 - Poney échappé

Si un cavalier lâche son poney, il devra impérativement le reprendre à l'endroit où il a lâché les rênes avant de continuer à jouer. Dans le cas où le poney est lâché dans le couloir d'une autre équipe, le cavalier peut continuer le jeu dès qu'il a regagné sa ligne en reprenant le jeu à la hauteur de la faute.

Dans le cas où le poney lâché occasionne une gêne sur une autre équipe ou sort du terrain, l'équipe peut être éliminée.

Lorsqu'un poney en liberté s'est arrêté à côté d'un cavalier, celui-ci peut le récupérer.

En Indice 2 et 3, lorsqu'un poney est lâché et que la sécurité n'est plus assurée, l'arbitre doit faire cesser immédiatement le jeu. Le jeu sera rejoué sans l'équipe qui sera éliminée, sauf en Indice 3, et sans les équipes ayant terminé le jeu et/ou ayant commis une faute irréparable.

En Indice 1 et Elite, si un poney est lâché, le jeu sera immédiatement arrêté si celui-ci sort de son couloir ou de la zone de sécurité. Le jeu sera également arrêté si le poney fait demi-tour dans la zone de sécurité et/ou qu'il ne se rend pas immédiatement en direction de son équipe, l'équipe est éliminée.

Dans le cas où l'équipe a fini son jeu et qu'un poney est lâché, dans le terrain, celui-ci ne remet pas son équipe en jeu. Si ce poney produit une gêne dans le terrain, l'équipe sera éliminée. Si un membre de l'équipe du poney en liberté entre sur le terrain, il remettra son équipe en jeu.

### **Art 8.6 - Poney dangereux**

Un poney asocial, dangereux pour la sécurité des cavaliers et/ou des autres poneys, et/ou difficilement contrôlable, pourra être exclu de la compétition. Si un couple cavalier - poney ne s'entend pas, il faut avant de considérer le poney comme dangereux, demander à l'entraîneur s'il peut changer de cavalier. Si le problème persiste, le poney sera exclu de l'épreuve.

## **IX - CLASSEMENT**

### **Art 9.1 - Points**

A l'issue de chaque jeu, on attribue des points à chaque équipe, selon son ordre d'arrivée.

*Exemple : six équipes – Premier : 6 points – dernier : 1 point.*

Les points de chaque jeu sont additionnés pour définir le classement de la compétition.

En cas d'absence d'un juge et/ou de placeurs, l'équipe concernées se voit retirer 3 points par jeu jusqu'à l'arrivée sur le terrain de ceux-ci.

### **Art 9.2 – Fin de partie anticipée**

En cas de difficultés d'une ou plusieurs équipes à terminer un jeu, l'arbitre pourra siffler la fin de celui-ci. Toutes les équipes encore en jeux sans éliminations se partagent alors la somme des points à attribuer.

### **Art 9.3 - Egalité**

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, il peut être organisé un jeu supplémentaire, les Cinq drapeaux, pour départager les ex-æquo.

Pour départager les ex-æquo pour l'une des trois 1<sup>ères</sup> places, on peut aussi utiliser soit le résultat du dernier jeu soit le nombre de jeux gagnés lors de la session. Ce choix doit obligatoirement être déterminé lors du briefing. A défaut, le jeu des Cinq drapeaux sera joué. En cas de vent fort, le juge arbitre pourra à sa discrétion retenir un autre jeu.

### **Art 9.4 - Elimination**

Toute erreur non réparée entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu. Si elle était arrivée 1<sup>ère</sup>, elle passe de 6 à 0 point et les équipes suivantes remontent d'une place. Dans un objectif pédagogique et à son appréciation, pour les équipes les plus jeunes, l'arbitre devra expliquer précisément comment la réparation aurait dû être réalisée. Le troisième avertissement pour une même équipe entraînera l'élimination sur le jeu dans les indices 2, 1 et Elite.