



## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 1<sup>er</sup> septembre 2014*

***Avec rectificatif applicable au 1<sup>er</sup> janvier 2015***

## **Dispositions spécifiques Pony-Games**



## SOMMAIRE

<b>PREAMBULE</b>	<b>3</b>		
<b>I - ORGANISATION</b>	<b>3</b>	<b>Art 7.3 - Organisation</b>	<b>9</b>
Art 1.1 - Terrain	3	<b>Art 7.4 - Zone de relais</b>	<b>10</b>
Art 1.2 - Paddock	5	<b>Art 7.5 - Départ</b>	<b>10</b>
Art 1.3 - Matériel	5	<b>Art 7.6 - Arrivée</b>	<b>10</b>
<b>II - EPREUVES</b>	<b>6</b>	<b>Art 7.7 - Relais</b>	<b>10</b>
Art 2.1 - Nomenclature des épreuves	6	<b>Art 7.8 - Réparation de l'erreur</b>	<b>11</b>
Art 2.2 - Epreuves Pony-Games en paires	6	<b>Art 7.9 - Jeux avec Slalom</b>	<b>11</b>
Art 2.3 - Epreuves Internationales : Mounted-Games	6	<b>Art 7.10 - Renversement du matériel</b>	<b>11</b>
<b>III - OFFICIELS DE COMPETITION</b>	<b>7</b>	<b>Art 7.11 - Déplacement du matériel</b>	<b>11</b>
Art 3.1 - Jury	7	<b>Art 7.12 - Perte du matériel</b>	<b>11</b>
<b>IV - CONCURRENTS</b>	<b>7</b>	<b>Art 7.13 - Modification du matériel</b>	<b>11</b>
Art 4.1 - Participation	7	<b>Art 7.14 - Matériel cassé</b>	<b>12</b>
Art 4.2 - Equipe	7	<b>Art 7.15 - Harnachement cassé</b>	<b>12</b>
Art 4.3 - Tenue	8	<b>Art 7.16 - Utilisation différente du matériel</b>	<b>12</b>
<b>V - PONEYS / CHEVAUX</b>	<b>8</b>	<b>Art 7.17 - Cavalier en jeu</b>	<b>12</b>
Art 5.1 - Qualification	8	<b>Art 7.18 - Remplacement d'un jeu ou modification d'un jeu</b>	<b>12</b>
Art 5.2 - Equipement des poneys / chevaux	8	<b>Art 7.19 - Tenue du poney à pied</b>	<b>12</b>
<b>VI - NORMES TECHNIQUES</b>	<b>9</b>	<b>Art 7.21 - Terrain</b>	<b>12</b>
Art 6.1 - Programme	9	<b>Art 7.22 - Aide</b>	<b>13</b>
Art 6.2 - Répartition par indice	9	<b>Art 7.23 - Réclamations et décisions de l'arbitre</b>	<b>13</b>
<b>VII - DEROULEMENT DES EPREUVES</b>	<b>9</b>	<b>VIII - PENALITES</b>	<b>13</b>
Art 7.1 - Réunion des Chefs d'équipe	9	Art 8.1 - Entraîneur	13
Art 7.2 - Inspection	9	Art 8.2 - Les gênes	13
		Art 8.3 - Comportement	13
		Art 8.4 - Chute	14
		Art 8.5 - Poney échappé	14
		Art 8.6 - Poney dangereux	14
		<b>IX - CLASSEMENT</b>	<b>14</b>
		Art 9.1 - Points	14
		Art 9.2 - Egalité	14
		Art 9.3 - Elimination	15

## PREAMBULE

Les Pony-games sont des jeux pratiqués en ligne et en relais. Sport d'équipe où chacun évolue individuellement, les Pony-Games sont de nature à préparer, sous une forme ludique, l'apprentissage de toutes les techniques équestres. Ils apportent un cadre rassurant, des repères précis, des règles justes et la possibilité de se structurer autour de 3 notions fondamentales : la relation avec son poney, la socialisation grâce au travail en équipe et l'autonomie, à travers le jeu. La vitesse, l'habileté motrice et l'aisance à poney sont les facteurs prédominants pour réaliser son parcours sans erreur afin de finir avant les autres.

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

## I - ORGANISATION

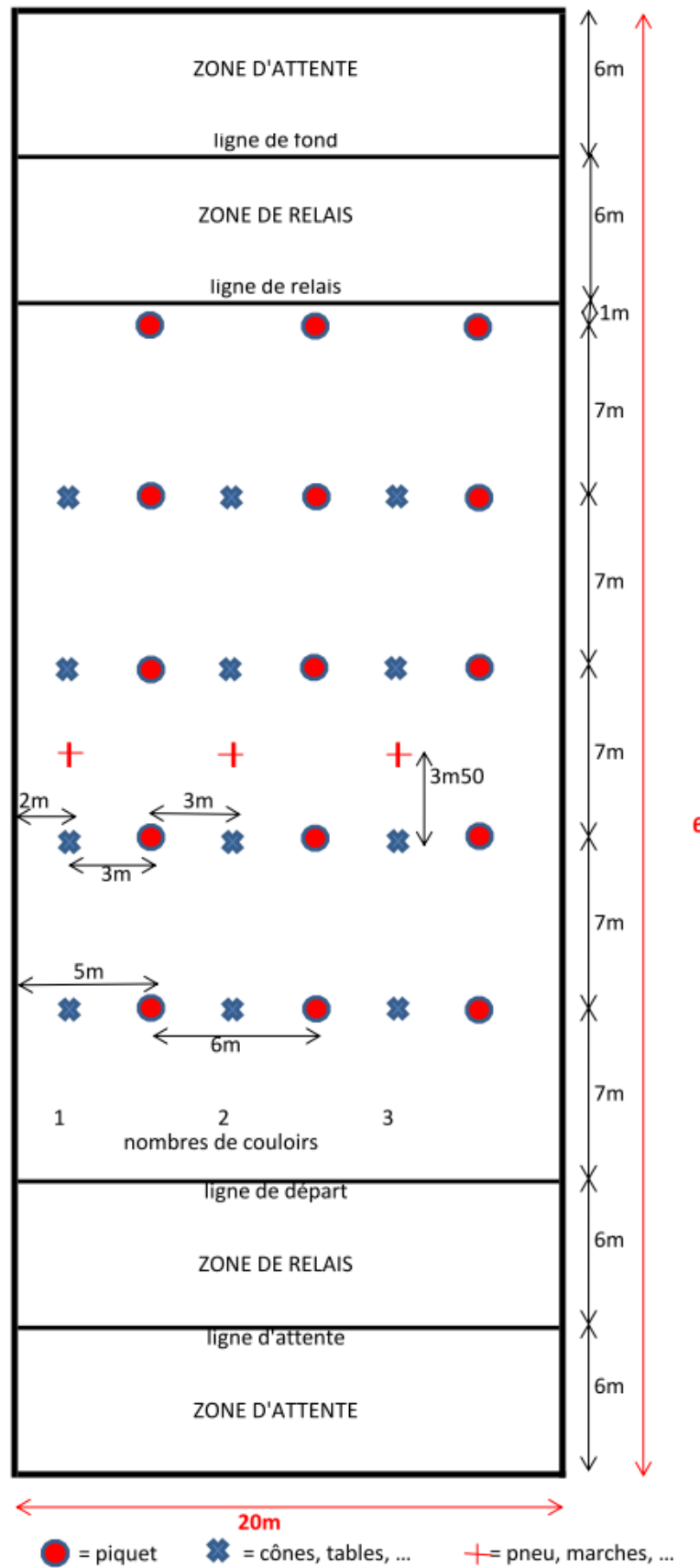
### Art 1.1 - Terrain

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 4 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.

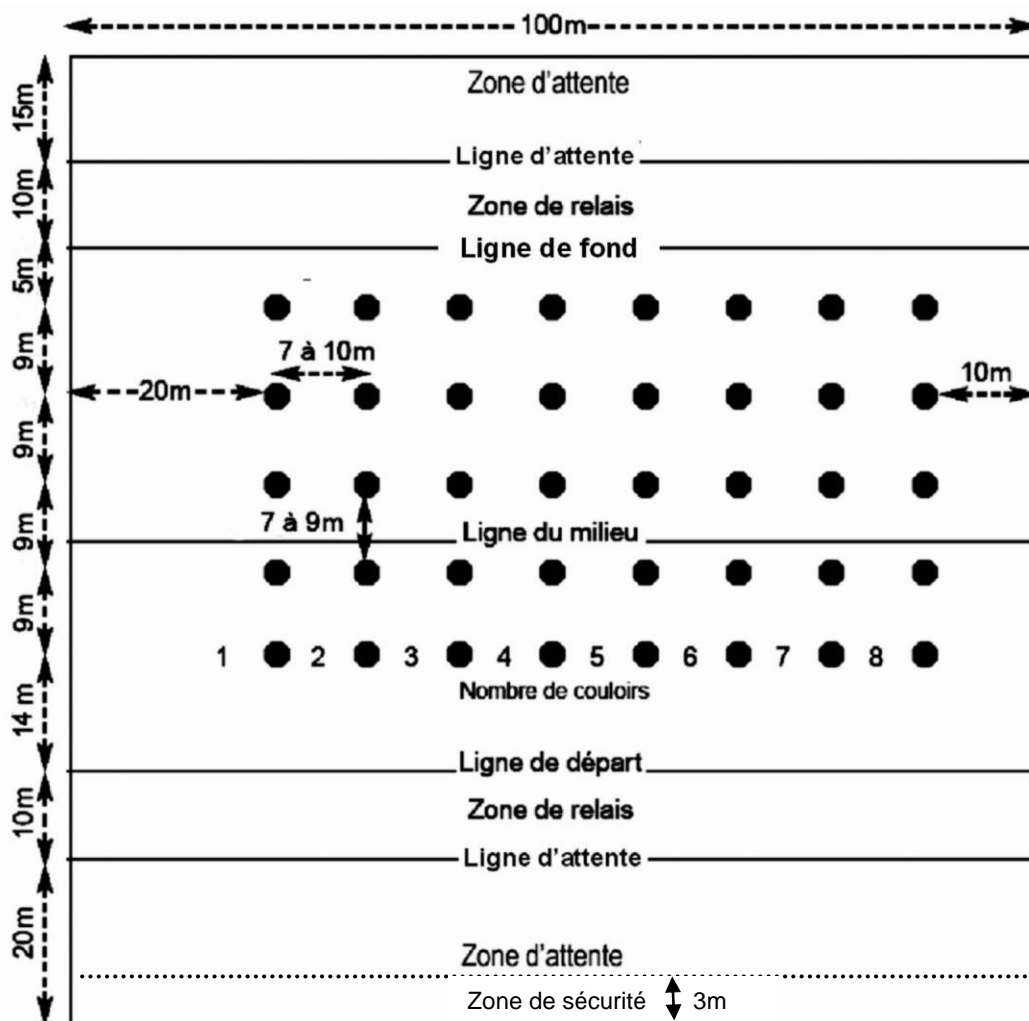
Huit équipes maximum peuvent concourir en même temps sur le terrain.

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

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



## Plan d'organisation d'un terrain de 110m x 100m

**Art 1.2 - Paddock**

L'organisateur doit prévoir un terrain d'échauffement entièrement clos. Il peut être décidé que l'échauffement se déroulera sur le terrain de compétition. Aucun matériel ne peut être installé sur le paddock.

**Art 1.3 - Matériel**

- ◆ L'équipement pour les jeux doit être identique sur toutes les lignes. Chaque club doit fournir un matériel complet aux normes officielles. Celui-ci peut éventuellement être fourni par l'organisateur. Le chef de piste est chargé de vérifier le bon état du matériel.
  - ◆ 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.
- Au 1<sup>er</sup> septembre 2016, les drapeaux en plastiques seront obligatoires en compétition.
- ◆ Cabine de jury et secrétariat.

## II - EPREUVES

### Art 2.1 - Nomenclature des épreuves

CATEGORIE	INDICES AUTORISES	AGE DU CAVALIER	GALOP MINI INDICES 2/1	GALOP MINI INDICES ELITE	GALOP MAXI INDICE 2	TAILLE DU PONEY
Club A Moustique	2	8 ans et moins	1		4	A
Club A Poussin	2 - 1	10 ans et moins	1		4	A
Club Poney Benjamin	2 - 1- Elite	12 ans et moins	1	2	4	A-B
Club Poney Minime	2- 1- Elite	9 ans à 14 ans	2	4	4	B, C & D
Club Poney Cadet	2 - 1- Elite	11 ans à 16 ans	2	4	4	B, C & D
Club Poney Junior	2 -1- Elite	13 ans à 18 ans	2	4	4	B, C, D & E
Club Préparatoire	2	12 ans et moins	2			A,B
Club Préparatoire	2 - 1	12 ans et plus	2			B, C, D & E
Club	2 – 1- Elite	15 ans et plus	2	4	5	B, C, D & E
Club senior	2 - 1 – Elite	27 ans et plus	2	4	5	B, C, D & E
Club major	Elite	40 ans et plus		4		B, C, D et E

Les épreuves Préparatoires ne sont pas qualificatives et ne font l'objet d'aucun classement.

Un cavalier ayant obtenu 4 premiers quarts en indice Elite sur l'année en cours et l'année précédente ne peut pas s'engager en indice 2.

La participation en épreuve internationales de Mounted-Games compte double.

### Art 2.2 - Epreuves Pony-Games en paires

Les Pony-Games en paires, PGP, suivent les mêmes principes de jeu que lorsqu'ils sont pratiqués en équipe.

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

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

Les Pony-Games en paires sont des épreuves d'indice Elite uniquement.

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

### Art 2.3 - Epreuves Internationales : Mounted-Games

Le règlement général des Mounted-Games est identique, seules quelques règles de jeux diffèrent afin de les adapter aux règles internationales.

Les Mounted-Games sont des épreuves d'indice Elite uniquement.

CATEGORIE	AGE DU CAVALIER	TAILLE DE L'EQUIDE	GALOPS MINI
Under 12	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	2
Under 14	14 ans et moins		4
Under 17	17 ans et moins		4
Open	Pas de restriction d'âge		4

### III – OFFICIELS DE COMPETITION

#### Art 3.1 - Jury

Il est composé :

- ◆ d'un arbitre officiel, Président du jury, qui est également starter et commentateur au besoin. Il 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.
- ◆ éventuellement d'un assesseur qui seconde l'arbitre officiel. Il se place de l'autre côté du terrain.
- ◆ de juges de ligne. Il y en a un par couloir, positionné du côté de la ligne de fond. Les juges de lignes sont assistés par quatre autres juges : deux sont positionnés face à face sur la ligne de départ et les deux autres face à face sur la ligne de fond. A la fin de chaque jeu, ils informent l'arbitre officiel des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés.
- ◆ de juges à l'arrivée. Ils sont au minimum deux, positionnés ensemble sur la ligne d'arrivée et du même côté que la cabine du jury. Ils définissent les arrivées, attendent la validation de l'arbitre officiel pour enregistrer les résultats et les annoncer.
- ◆ 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.

Chacun des membres de ce jury doit, à la fin de chaque jeu, informer l'arbitre officiel des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés dans son domaine de compétence. Sur ces informations, l'arbitre officiel peut procéder à l'élimination d'une ou plusieurs équipes.

Chaque équipe doit fournir au moins un juge de ligne et un placeur de matériel. Ils doivent connaître le règlement. Ils doivent avoir 12 ans minimum pour les compétitions cadets et inférieures et 14 ans minimum pour les compétitions Club. En cas d'absence du juge et/ou du placeur d'une équipe, celle-ci pourra être interdite de jouer jusqu'à la présence de ceux-ci.

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

### IV - CONCURRENTS

#### Art 4.1 - Participation

Un concurrent a le droit à deux participations par jour en Pony Games, dans deux catégories différentes. Deux équipes ne peuvent pas comporter plus de 2 cavaliers identiques dans deux catégories différentes. Les participations en « Préparatoire » ne sont pas comptabilisées.

#### Art 4.2 - Equipe

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, elle ne pourra pas continuer la compétition.

Lors d'un concours, un même poney ne peut appartenir à deux équipes engagées dans la même catégorie et série. Il est possible d'engager un poney de réserve.

**Art 4.3 - Tenue**

Tous les cavaliers de l'équipe doivent avoir une tenue identique avec polo ou dossard aux couleurs de l'équipe. Seules les bottes ou boots d'équitation sont autorisées. Pour les boots à lacets prévoir une protection afin d'éviter que les lacets se défassent.

Un bandeau visible de 5 cm doit être mis sur le casque du dernier cavalier de l'équipe.

Sont interdits : cravache et éperons, chaps et mini chaps, déguisements du casque, bijoux et montres, grelots ou tout autre équipement bruyant.

**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.

Le surclassement des poneys A est interdit.

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

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

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

INTERDIT	OBLIGATOIRE	AUTORISE
Crampons. Crinière et queue tressées. Les pièces de harnachement ne doivent pas avoir d'utilisation différente de la leur : par exemple martingale à anneaux utilisée en fixe.	<b>Selle</b> : couteaux ouverts ou étriers de sécurité, sangles à deux sanglons. <b>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 pour un total maxi de 9 cm.	Martingale fixe sur muserolle française ou martingale à anneaux. L'utilisation d'un harnachement sans mors est autorisée (sauf hackamore).



## VI - NORMES TECHNIQUES

### Art 6.1 - Programme

Le programme doit prévoir la désignation d'au moins six jeux pour les épreuves d'indice 2 et 1, et au moins huit jeux pour les épreuves d'indice Elite.

### Art 6.2 - Répartition par indice

#### ◆ Indice 2 : 8 jeux

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

#### ◆ Indice 1 : 16 jeux

- |                  |                  |                    |                     |
|------------------|------------------|--------------------|---------------------|
| 1. Slalom        | 5. Corde         | 9. A pied à cheval | 13. Deux bouteilles |
| 2. Balle & cône  | 6. Deux drapeaux | 10. Cinq tasses    | 14. Teksab          |
| 3. Cinq drapeaux | 7. Deux tasses   | 11. Basket         | 15. Pneu            |
| 4. Carton        | 8. Facteur       | 12. Marches        | 16. Petit Président |

#### ◆ Indice Elite : 32 jeux

- |                  |                     |                     |                                   |
|------------------|---------------------|---------------------|-----------------------------------|
| 1. Slalom        | 9. A pied à cheval  | 17. Epée            | 25. Boîte à outils                |
| 2. Balle & cône  | 10. Cinq tasses     | 18. Ballons         | 26. Groom                         |
| 3. Cinq drapeaux | 11. Basket          | 19. Chaussettes     | 27. Bouteilles                    |
| 4. Carton        | 12. Marches         | 20. La banque       | 28. Joute                         |
| 5. Corde         | 13. Deux bouteilles | 21. Pyramides       | 29. Quatre Drapeaux               |
| 6. Deux drapeaux | 14. Teksab          | 22. Monsieur Propre | 30. Balles et Cônes International |
| 7. Deux tasses   | 15. Pneu            | 23. Trois Tasses    | 31. Président                     |
| 8. Facteur       | 16. Petit Président | 24. Tour de Windsor | 32. Tool Box                      |

Les jeux 12, 19, 25 et 31 ne seront pas joués en catégorie Major. Le jeu 32 ne peut être joué qu'en épreuves internationales Mounted-Games.

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 l'arbitre officiel. 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 - Inspection

Les cavaliers et les poneys peuvent subir une inspection de tenue et de harnachement avant le début du concours. Dans ce cas, on vérifiera que la sellerie est en bon état et la tenue des cavaliers réglementaire.

Dans le cas contraire, on demandera que soit changé l'élément défectueux.

### Art 7.3 - 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 7.4 - Zone de relais**

Seul le cavalier – ou les cavaliers - en partance doit entrer dans la zone de relais, les 10 mètres situés entre la ligne de départ ou de changement de relais et la ligne d'attente. Il doit être le prochain à partir et ne peut être remplacé par un autre cavalier pour quelque raison que ce soit. Une fois entré, il ne doit pas quitter cette zone, sous peine de recevoir un avertissement. Le cavalier doit y stationner avant que le cavalier qui arrive s'y présente. Le cavalier en partance doit attendre que les cavaliers précédents aient quitté la zone d'attente pour s'y présenter.

Le cavalier en jeu ne peut pas être aidé pour remonter par le cavalier en zone de relais.

Pour les indices Elite, les relais lancés sont autorisés.

### **Art 7.5 - Départ**

Il sera signalé par l'abaissement d'un drapeau, tous les poneys des premiers cavaliers étant à l'arrêt derrière la ligne de départ, sauf dans les indices Elite. Si un poney est jugé difficile, il sera envoyé, par le starter, derrière la ligne d'attente. Si le cavalier ne peut pas empêcher le mouvement en avant de son poney, il sera envoyé derrière la ligne d'attente. Un poney qui chauffe sans se porter en avant ne sera pas renvoyé derrière la ligne d'attente.

Tous les cavaliers doivent être à poney lors du départ, sauf A pied/A cheval, Groom, 3 jambes. Une fois le départ lancé, les couples ne peuvent plus être modifiés.

Tous les cavaliers et poneys d'élite doivent être derrière la ligne des 10 m au départ du jeu. Le juge principal lève son drapeau, les cavaliers s'avancent, restent à l'arrêt derrière la ligne de départ et 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.

Lors d'un faux départ, le juge de ligne de la ligne de départ situé face au juge arbitre doit se placer au niveau de la ligne d'attente, afin de rendre compte au juge arbitre à la fin du jeu, si un cavalier a franchi la ligne des 10 mètres avant l'abaissement du drapeau, ce qui entraînera l'élimination de cette équipe. Si le starter, arbitre officiel, juge le départ peu équitable, il 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 les faux départs.

Un cavalier qui passerait la ligne des 10 m avant le départ peut corriger cette faute comme toute faute de ligne en revenant franchir cette ligne avant de poursuivre son jeu.

### **Art 7.6 - Arrivée**

Afin d'identifier le dernier cavalier, le 4 de l'équipe, celui-ci doit porter un bandeau visible de 5 cm de largeur sur son casque jusqu'à l'arrêt du jeu, sous peine d'élimination.

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.

Quand les cavaliers franchissent la ligne à pied, c'est(ce sont) le(s) dernier(s) cavalier(s) qui compte(nt).

Les cavaliers doivent être en selle, les pieds de part et d'autre du poney mais pas nécessairement dans les étriers lors du passage de la ligne de départ/d'arrivée ou la ligne de changement.

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.

### **Art 7.7 - Relais**

Les 4 pieds des poneys impliqués dans un relais doivent être derrière la ligne de départ/d'arrivée ou de ligne de changement au moment du relais. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination sauf si le cavalier en faute fait demi-tour et repasse la ligne

Si une pièce de matériel tombe à l'intérieur de l'aire de jeu au moment d'un relais, le cavalier partant peut le récupérer mais doit repasser la ligne avant de continuer son jeu

Du matériel sur ou touchant la ligne de départ/d'arrivée ou la ligne de changement est considérée comme étant DANS l'air 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.)

Si l'objet à transmettre tombe derrière la ligne d'attente au moment du passage de relais, c'est le cavalier qui arrive qui doit le ramasser et peut le donner à pied, obligatoirement dans la zone de relais. Les drapeaux et piques à ballons doivent être transmis verticalement.

### **Art 7.8 - Réparation de l'erreur**

Tout cavalier se doit d'amener un geste technique, afin de se mettre en situation de réussite. Dans le cas contraire, ce sera considéré comme de l'anti-jeu.

Toute erreur commise doit être immédiatement réparée par le cavalier qui l'a commise, et ceci avant toute autre action. 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.

### **Art 7.9 - Jeux avec Slalom**

Dans tous les jeux qui comportent le passage entre les piquets de slalom, les règlements suivants s'appliquent. On considère comme étant une porte l'espace compris entre 2 piquets de la même ligne sauf en épreuve internationale Mounted Games où la porte est l'espace compris entre deux piquets de lignes conjointes. Le cavalier peut passer le premier piquet à droite ou à gauche. S'il manque une porte, il doit revenir en arrière et repasser la porte. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné qui doit revenir pour repasser la porte précédente de ce piquet, du côté qu'il veut.

### **Art 7.10 - Renversement du matériel**

Si, sur sa ligne, un cavalier renverse un récipient, une poubelle, un piquet, etc. il doit immédiatement remettre l'équipement en place et replacer les objets qui devaient se trouver dessus ou dedans.

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

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

Un piquet est considéré comme tombé quand l'extrémité supérieure est au sol.

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 7.11 - Déplacement du matériel**

Aucun matériel ne peut être mis en bouche sauf en épreuves internationales mounted-games. Tout équipement ou matériel de jeu doit être uniquement tenu par la ou les mains des cavaliers. Si un objet est mis en jeu par un poney, le cavalier n'est pas obligé de le prendre. Si par contre, c'est le cavalier qui fait l'action de le mettre en jeu, il sera obligé de le collecter. Si un cavalier ramasse un objet déjà mis en jeu par un poney, 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 7.12 - 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 7.13 - Modification du matériel**

Toute modification du matériel par le cavalier est interdite. Les fanions de drapeaux doivent être attachés en cas de grand vent.

**Art 7.14 - Matériel cassé**

Tout matériel de jeu cassé entraîne l'élimination de l'équipe concernée car elle ne concourt plus dans les mêmes conditions de sécurité et d'équité que les autres équipes.

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 7.15 - Harnachement cassé**

Si une partie d'un harnachement casse, le jeu est arrêté puis rejoué après l'avoir remis et/ou changé.

**Art 7.16 - Utilisation différente du matériel**

Ni les témoins, ni les rênes, ni aucun autre objet ne peut être utilisé pour faire avancer le poney. Agiter volontairement un équipement pour stimuler le poney n'est pas autorisé et entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu en question sauf en épreuves internationales Mounted-Games.

**Art 7.17 - Cavalier en jeu**

Quand un cavalier a fini correctement son parcours, il ne doit, en aucun cas, revenir dans la zone de relais, ni dans la zone de jeu. Il doit impérativement rester derrière la ligne d'attente.

Il ne doit y avoir qu'un seul cavalier dans la zone de jeu sauf dans les jeux par paire et dans le cas d'une rectification d'erreur dans un passage de relais.

Si un casque ou un bandeau tombe ou que la jugulaire du casque se défait, il faudra que le cavalier remette en place le bandeau ou la jugulaire avant de reprendre le jeu à l'endroit où cela s'est défait ou est tombé.

Tous les couples et/ou cavaliers doivent attendre la fin du jeu et l'autorisation de l'arbitre officiel avant de traverser ou retraverser la zone de jeu.

**Art 7.18 - Remplacement d'un jeu 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 officiel. 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 7.19 - Tenue du poney à pied**

Un poney ne doit jamais être lâché. Un cavalier à pied doit tenir son poney / cheval 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. Pour les jeux des marches et à pied / à cheval, 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 7.20 - Poney boiteux**

Si un jeu est arrêté pour cas de boiterie caractérisée, le poney est sorti, le jeu est rejoué avec toutes les équipes qui n'avaient pas terminé le jeu, y compris avec l'équipe du poney en question si la composition de l'équipe le permet

**Art 7.21 - 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 officiel.

### Art 7.22 - Aide

Le cavalier qui est en jeu ne peut pas se faire aider par le cavalier qui est dans la zone de relais. Lorsqu'une équipe est dernière d'un jeu, l'enseignant et/ou le juge de ligne peut aider un cavalier en difficulté, avec l'accord de l'Arbitre Officiel.

### Art 7.23 - Réclamations et décisions de l'arbitre

Toute réclamation concernant le départ, le jugement ou l'arbitrage d'une épreuve ne sont pas admises. L'arbitre officiel 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. Seul le Chef d'équipe est autorisé à s'informer auprès de l'arbitre officiel des décisions prises à l'encontre de son équipe. Lors d'une compétition, le juge arbitre peut prendre la décision d'annuler certains jeux pour des raisons climatiques ou en fonction de la qualité du terrain. Le juge 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 peut se faire assister d'un assesseur sur chaque compétition. Le troisième avertissement pour une même équipe est éliminatoire.

L'arbitre signale la fin du jeu par un coup de sifflet. L'arbitre peut à tout moment, et à sa discrétion, utiliser la vidéo installée sur la ligne d'arrivée pour vérifier une information.

La validation de chaque jeu sera définitive à la fin du match.

## VIII - PENALITES

### Art 8.1 - Entraîneur

L'entraîneur ou Chef d'équipe est sous la responsabilité de l'engageur. 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. Une fois entré sur le terrain, il doit conserver un comportement correct pendant toute la durée de la compétition. Au cas où l'entraîneur ou responsable d'équipe ne respecterait pas les conditions d'accès au terrain, cela pourra entraîner l'élimination de son équipe sur un jeu. Les entraîneurs ne peuvent en aucun cas aider un poney à partir. Ils doivent adopter un comportement correct envers l'arbitre mais également envers les autres entraîneurs, cavaliers et poneys. Les entraîneurs ne peuvent aider un cavalier à se remettre en selle que suite à une chute, et uniquement dans ce cas de figure : tenue du poney et mise en selle sauf en épreuve internationale Mounted Games

Si un entraîneur pénètre dans la zone de relais pendant le déroulement d'un jeu, l'équipe se verra attribuer un avertissement.

### 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.

### Art 8.3 - Comportement

A la discrétion de l'arbitre officiel, les faits suivants peuvent entraîner une Mise à Pied ou l'élimination de l'équipe sur le jeu:

- ◆ cavalier qui monte de façon brutale ou dangereuse,
- ◆ cavalier qui gêne délibérément les autres concurrents,
- ◆ cavalier qui prononce des grossièretés à l'égard des tiers ou de son poney,
- ◆ cavalier qui change de harnachement.

Chaque équipe doit remettre son matériel, à la fin de chaque jeu, au placeur de la main à la main, sous peine de recevoir un avertissement. Tout matériel lâché/jeté par un cavalier à l'arrivée sera pénalisé par un avertissement.

Cas particulier : le fait de prononcer une grossièreté qui ne s'adresse à personne ou seulement à soi-même, sera pénalisé d'un avertissement et non d'une disqualification.

De même, un comportement inadapté des supporters, parents ou coach peut amener 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 dans la zone de jeu 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. Aucune personne ne peut entrer sur le terrain après une chute d'un cavalier, sans l'accord de l'arbitre.

#### **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.

Personne ne peut entrer sur le terrain de compétition pour attraper un poney en liberté. Lorsqu'un poney en liberté s'est arrêté à côté d'un cavalier, celui-ci peut le récupérer.

#### **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 de 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. On donne un point supplémentaire au nombre d'équipes en compétition, sauf en épreuve internationale Mounted-Games.

***Exemple** : Six équipes - Premier : 7 points - Dernier : 2 points.*

***Exemple épreuve internationale Mounted-Games** : six équipes – Premier : 6 points – dernier : 1 point*

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

#### **Art 9.2 - 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, c'est obligatoirement le jeu des Cinq drapeaux qui sera joué.

### Art 9.3 - Elimination

Si une équipe est éliminée, elle marque un point, quel que soit son ordre d'arrivée. Si elle était arrivée 1<sup>ère</sup>, elle passe de 7 à 1 point et les équipes suivantes remontent d'une place. Sauf en épreuve internationale Mounted Games ou l'équipe éliminée ne marque aucun point. Dans un objectif pédagogique et à son appréciation, pour les équipes les plus jeunes, le juge arbitre pourra éviter d'utiliser le terme « élimination » et utiliser à sa place « cette équipe prendra un point sur ce jeu » en expliquant précisément comment la réparation aurait dû être réalisée.