



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 03 septembre 2018

Dispositions spécifiques Pony-Games



SOMMAIRE

PREAMBULE	3		
I - ORGANISATION	3	Art 7.4 - Départ	10
Art 1.1 - Terrain	3	Art 7.5 - Arrivée	10
Art 1.2 - Paddock	5	Art 7.6 - Relais	10
Art 1.3 - Matériel	5	Art 7.7 - Réparation de l'erreur	11
II - EPREUVES	6	Art 7.8 - Jeux avec Slalom	11
Art 2.1 - Nomenclature des épreuves	6	Art 7.9 - Renversement du matériel	11
Art 2.2 - Epreuves Pony-Games en paires	6	Art 7.10 - Déplacement du matériel	11
Art 2.3 - Epreuves Internationales : Pony-Mounted-Games	6	Art 7.11 - Perte du matériel	11
III - OFFICIELS DE COMPETITION	7	Art 7.12 - Modification du matériel	11
Art 3.1 - Jury	7	Art 7.13 - Matériel cassé	11
Art 3.2 - Qualifications	7	Art 7.14 - Utilisation différente du matériel	12
IV - CONCURRENTS	7	Art 7.15 - Cavalier en jeu	12
Art 4.1 - Participation	7	Art 7.16 - Remplacement ou modification d'un jeu	12
Art 4.2 - Equipe	7	Art 7.17 - Tenue du poney à pied lors du jeu	12
Art 4.3 - Tenue	8	Art 7.18 - Poney boiteux ou blessé	12
V - PONEYS / CHEVAUX	8	Art 7.19 - Terrain	12
Art 5.1 - Qualification	8	Art 7.20 - Aide	12
Art 5.2 - Equipement des poneys / chevaux	8	Art 7.21 - Réclamations et décisions de l'arbitre	13
VI - NORMES TECHNIQUES	9	VIII - PENALITES	13
Art 6.1 - Programme	9	Art 8.1 - Entraîneur	13
Art 6.2 - Répartition par indice	9	Art 8.2 - Les gênes	13
VII - DEROULEMENT DES EPREUVES	9	Art 8.3 - Comportement	13
Art 7.1 - Réunion des Chefs d'équipe	9	Art 8.4 - Chute	13
Art 7.2 - Organisation	9	Art 8.5 - Poney échappé	14
Art 7.3 - Zone de relais	9	Art 8.6 - Poney dangereux	14
		IX - CLASSEMENT	14
		Art 9.1 - Points	14
		Art 9.2 - Egalité	14
		Art 9.3 - Elimination	14

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

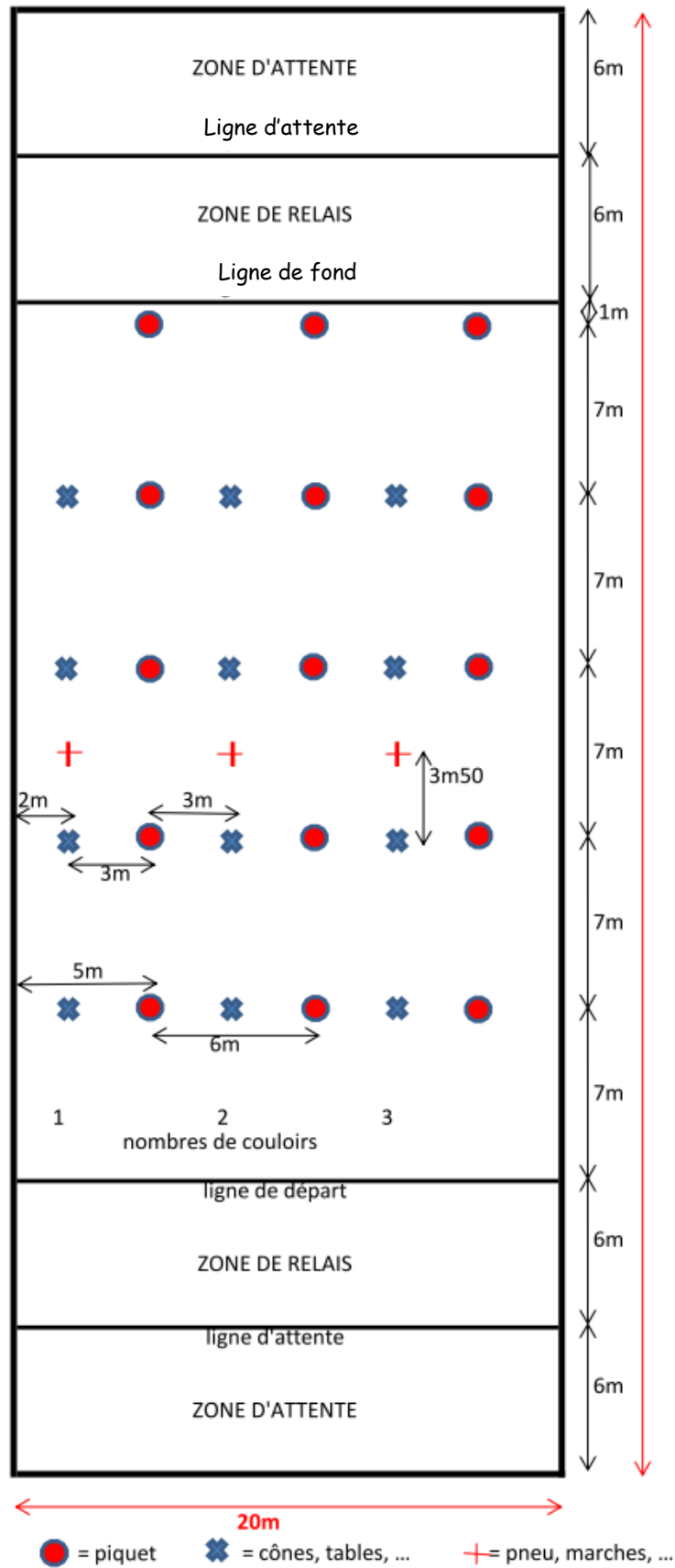
Il doit être entièrement clos et le plus plat possible. Il est possible d'adapter la zone de jeu suivant la longueur et la largeur du terrain dont on dispose en fonction de l'indice des épreuves jouées lors de la compétition. Si les piquets sont espacés de 7 à 10 mètres entre deux lignes, il est possible de matérialiser les couloirs par des lignes au sol tracées à une distance de 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.

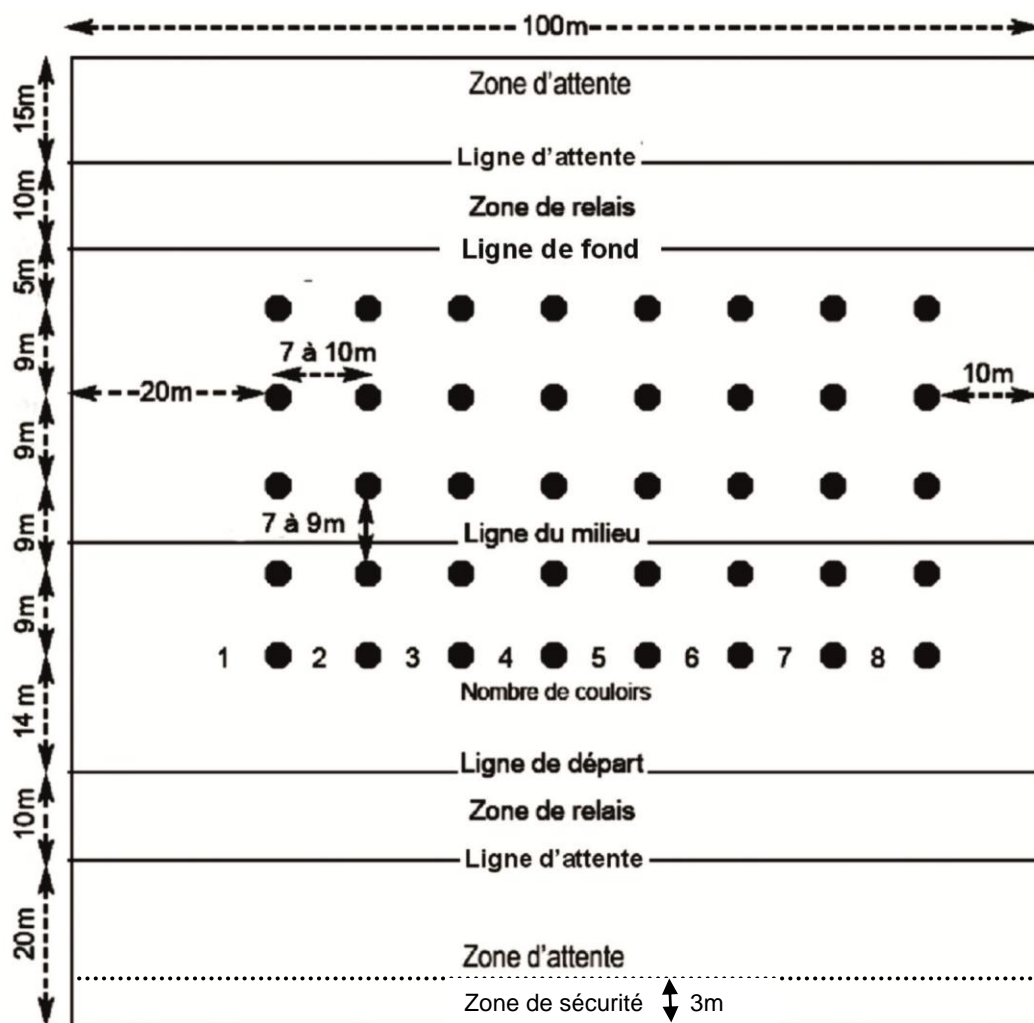
Huit équipes maximum peuvent concourir en même temps sur le terrain.

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



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

**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.
- ◆ 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	TAILLE DU PONEY
Club A Moustique	2	8 ans et moins			A
Club A Poussin	2 - 1	10 ans et moins			A
Club Poney Benjamin	2 - 1- Elite	12 ans et moins			A-B
Club Poney Minimé	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
Club Préparatoire	2	12 ans et moins	2 ou Galop d'Or		A,B
Club Préparatoire	2 - 1	12 ans et plus	2 ou Galop d'Or		B, C, D & E
Club	2 - 1- Elite	15 ans et plus	2 ou Galop d'Or	4	B, C, D & E
Club senior	2 - 1 - Elite	27 ans et plus	2 ou Galop d'Or	4	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 1 participation en indice Elite sur l'année en cours et l'année précédente ne peut pas s'engager en indice 2.

La participation en épreuve PMG 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 : Pony-Mounted-Games

Les PMG sont des épreuves d'indice Elite uniquement.

Pour pouvoir participer aux épreuves PMG Open en équipe, au moins 4 joueurs de l'équipe doivent être licenciés dans le club engageur.

Les cavaliers engagés en PMG peuvent être répartis en deux catégories : PMG et PMG Excellence, sur des critères de performance.

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	
Under 14	14 ans et moins		2 ou Galop d'Or
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 Président du jury, qui peut également être arbitre. 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.
- ◆ 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.
- ◆ 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.
- ◆ 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.

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, 14 ans minimum pour les compétitions Club.

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

Art 3.2 - Qualifications

Un arbitre National Elite est obligatoire pour les épreuves d'indice Elite, en championnats sauf départemental.

Les procédures de qualification, de promotion et d'habilitation sont définies sur www.ffe.com dans la rubrique : Officiels de Compétition.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Participation

Sauf en épreuves PMG, un concurrent a le droit à deux participations par jour en Pony Games. Deux équipes doivent comporter au moins 2 cavaliers différents.

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.

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.

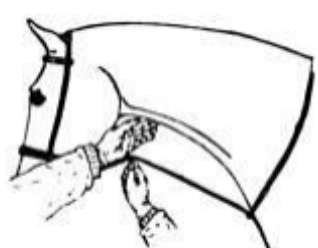
Les entiers sont interdits.

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

Art 5.2 - Equipement des poneys / chevaux

INTERDIT	OBLIGATOIRE	AUTORISE
Crampons, sauf en épreuves PMG. Crinière et queue tressées.	Selle : couteaux ouverts ou étriers de sécurité, sangles à deux sanglons. Si Embouchures : 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.	Martingale fixe sur museronne française : lorsque le poney / cheval a l'encolure normalement placée, la martingale doit être à la distance d'une main de l'auge.  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 : 33 jeux

- | | | | |
|------------------|---------------------|---------------------|-----------------------------------|
| 1. Slalom | 9. A pied à cheval | 17. Epée | 25. Boîte à outils |
| 2. Balle & cône | 10. Cinq tasses | 18. Ballons | 26. Bottles exchange |
| 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 |
| | | | 33. Hoopla |

Le jeu 12 ne sera pas joué en catégorie Sénior.

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

Les normes techniques officielles par jeu sont disponibles sur 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 - 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. En indice 2 et 1, le cavalier doit marquer un temps de stationnement à chaque fois qu'il se présente dans la zone de relais, il doit y être entré avant que la cavalier qui arrive s'y présente. Le cavalier en partance doit attendre que les cavaliers précédents aient quitté la zone de relais pour s'y présenter.

Art 7.4 - 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. Si un poney est jugé difficile, il sera envoyé, par l'arbitre, 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.

Tous les cavaliers et poneys en épreuve Elite doivent être derrière la ligne des 10 m au départ du jeu. L'arbitre 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 à l'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 l'arbitre, 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 7.5 - 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.

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. 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.

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^{ème} 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. Pour les épreuves de niveau Elite, le non respect de l'utilisation prévue pour la zone de sécurité peut entraîner un avertissement de l'équipe ou paire pour le jeu.

Art 7.6 - Relais

Les 4 pieds des poneys impliqués dans un relais doivent être derrière la ligne de départ/d'arrivée ou ligne de fond au moment du relais. En indice 2 et 1, les 4 pieds des poneys impliqués dans un relais doivent obligatoirement être à l'intérieur des zones de relais.

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'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.

En indice 2 et 1, si l'objet à transmettre tombe derrière la ligne d'attente au moment du passage de relais, c'est le couple qui arrive qui doit le ramasser et peut le donner à pied, obligatoirement dans la zone de relais.

Art 7.7 - 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.

En épreuve PMG, 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, il est de la responsabilité du cavalier en jeu de la replacer. Pour ce faire, il doit se diriger vers le matériel déplacé immédiatement, 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 7.8 - 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 :

- Passer du mauvais côté d'un piquet,
- 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 7.9 - 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 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 7.10 - Déplacement du matériel

Aucun matériel ne peut être mis en bouche sauf en épreuves PMG. Tout équipement ou matériel de jeu doit être uniquement tenu 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 7.11 - 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 7.12 - 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 7.13 - Matériel cassé

Tout matériel de jeu cassé entraîne l'élimination de l'équipe concernée. Le matériel est considéré comme cassé si le bris, d'une manière ou d'une autre, le rend inutilisable.

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 7.14 - 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 sauf en épreuves PMG.

Art 7.15 - 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, 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 7.16 - 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^{ème} 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 7.17 - Tenue du poney à pied lors du jeu

Un poney ne doit jamais être lâché. En indice 2 et 1, 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, sans cela il recevra un avertissement. 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 7.18 - Poney boiteux ou blessé

En cas de boiterie ou blessure, le poney est sorti. Si c'est en cours de jeu, le jeu est rejoué avec toutes les équipes qui n'avaient pas terminé le jeu, sans l'équipe qui sera éliminée, sauf si la boiterie ou blessure a été causée par une autre équipe.

Art 7.19 - 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 7.20 - Aide

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

Art 7.21 - 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 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, utiliser la vidéo installée sur la ligne d'arrivée pour vérifier une information concernant la ligne de départ / arrivée. La validation est définitive à la fin de chaque jeu.

VIII - PENALITES

Art 8.1 – Entraîneur

L'entraîneur ou Chef d'équipe, licencié et majeur, 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. 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 Elite.

Si un entraîneur pénètre dans la zone de relais pendant le déroulement d'un jeu, l'équipe se verra attribuer un avertissement et en épreuve Elite, une élimination.

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 une 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

A la discrétion de l'arbitre, 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.

De même, un comportement inadéquat des supporters, parents ou coach peut amener, à la discrétion de l'arbitre, un avertissement 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, sauf si la blessure était une conséquence d'une gêne due à une autre

équipe. 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.

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 - 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^{ères} 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

Toute erreur non réparée entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu. Si elle était arrivée 1^{ère}, 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 pourra expliquer précisément comment la réparation aurait dû être réalisée. Le troisième avertissement pour une même équipe entraînera l'élimination sur le jeu.