FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1er mai 2026

Avec rectificatifs applicables au 29/05/2026

Dispositions spécifiques Para-Pony-Games adapté

PROJET

SOMMAIRE

PREAMBULE 3

I - ORGANISATION 4

Art 1.1 - Terrain 4
Art 1.2 - Paddock 6
Art 1.3 - Matériel 6

II - EPREUVES 7

III - OFFICIELS DE COMPETITION 7

Art 3.1 - Jury 7
A – Président de jury 7
B – Arbitre 7
C- Juges de ligne et placeurs 8
D – Officiels de table de marque 8
E – Chef de Piste 8
F – Commissaire au paddock 8
G – Speaker 8

IV - CONCURRENTS 8

Art 4.1 - Participation 8
Art 4.2 – Paire 8
Art 4.3 - Tenue 9
Art 4.4 – Adaptations autorisées 9

V - PONEYS / CHEVAUX 10

Art 5.1 - Qualification 10
Art 5.2 - Equipement des poneys / chevaux 10
Art 5.3 – Entraînement par un « cavalier école » 10

VI - NORMES TECHNIQUES 11

Art 6.1 - Programme 11
Art 6.2 – Répartition des jeux par indice 11

VII - DEROULEMENT DES EPREUVES 11

Art 7.1 - Réunion des Chefs d'équipe 11
Art 7.2 - Organisation 11
Art 7.3 - Départ 11
Art 7.4 - Arrivée 12
Art 7.5 - Relais 12
Art 7.6 - Réparation de l'erreur 12
Art 7.7- Jeux avec Slalom 12
Art 7.8- Renversement du matériel 12
Art 7.9 - Déplacement du matériel 13
Art 7. 10- Perte du matériel 13
Art 7. 11- Modification du matériel 13
Art 7. 12 - Matériel cassé 13
Art 7. 13 - Utilisation différente du matériel 13
Art 7.14 - Cavalier en jeu 13
Art 7.15 - Remplacement et/ou modification d'un jeu 13
Art 7.16 - Tenue du poney à pied lors du jeu 13
Art 7.17 - Poney ou cavalier blessé 14
Art 7.18 - Terrain 14
Art 7.19 - Aide 14
Art 7.20 - Réclamations et décisions de l'arbitre 14

VIII - PENALITES 14

Art 8.1 - Coach ou chef d'équipe 14
Art 8.2 - Les gênes 15
Art 8.3 - Comportement 15
Art 8.4 - Chute 15
Art 8.5 - Poney échappé 15
Art 8.6 - Poney dangereux 16

IX - CLASSEMENT 16

Art 9.1 - Points 16
Art 9.2 - Fin de partie anticipée 16
Art 9. 3 - Egalité 16
Art 9. 4 - Elimination 16

PROJET

PREAMBULE

Le Para-Pony-Games adapté est une discipline équestre, pratiquée en paire, dans laquelle des jeux sont pratiqués en ligne et en relais. Le Para-Pony-Games adapté est une discipline à multiples échelons. Elle permet de préparer, sous forme ludique, toutes les techniques équestres. 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 présent règlement sportif définit le cadre d'organisation de la pratique compétitive du Para-Pony-Games adapté sous l'autorité fédérale
Il a pour finalité :

- D'encadrer la participation des sportifs en situation de handicap mental, psychique ou présentant des troubles du neurodéveloppement ;
- D'organiser des compétitions adaptées aux capacités des cavaliers ;
- D'assurer une équité sportive fondée sur une classification préalable ;
- De garantir la sécurité des personnes et le respect du cheval.

Le Para-Pony-Games adapté s'inscrit dans la continuité des disciplines équestres de référence. Les contrats techniques proposés respectent la logique interne de l'équitation : s'équilibrer, avancer, diriger.
Chaque discipline :

- Définit des niveaux d'épreuves cohérents avec les classes de classification ;
- Précise les conditions d'engagement compatibles avec la sécurité ;
- Adapte les dispositifs pédagogiques sans dénaturer la discipline.

La participation aux compétitions implique l'acceptation des exigences techniques, réglementaires et sécuritaires propres à l'activité équestre.
Les présents règlements peuvent être actualisés afin de garantir leur conformité aux évolutions réglementaires, aux exigences de sécurité et à l'évolution des pratiques.

Principes fondamentaux

1. *Principe d'équité sportive*

La para-équitation adaptée repose sur le principe d'équité entre compétiteurs présentant des limitations fonctionnelles comparables.
La classification vise à regrouper les sportifs au regard de leurs capacités mobilisables en situation équestre, afin d'assurer une confrontation loyale et cohérente.

2. *Principe de sécurité*

La pratique équestre impliquant un animal, la sécurité constitue un principe fondamental et prioritaire.

Aucune organisation sportive ne peut prévaloir sur :

- La sécurité du cavalier ;
- La sécurité des autres pratiquants ;
- La sécurité des encadrants et officiels ;
- Le bien-être et l'intégrité du cheval.

Lorsque l'évaluation fonctionnelle ou l'observation en situation révèle un risque manifeste pour la sécurité du pratiquant, d'autrui ou du cheval, l'engagement peut être refusé pour l'épreuve concernée, après décision motivée du jury.

3. Responsabilité de l'engagement

L'engagement d'un sportif dans une épreuve de para équitation adaptée relève de la responsabilité de l'engageur.

L'engageur atteste :

- Que le sportif est classifié conformément aux dispositions en vigueur ;

PROJET

- Que son niveau fonctionnel est compatible avec les exigences techniques de l'épreuve ;
- Que les conditions d'encadrement et de sécurité sont réunies.

Pour les sportifs mineurs, cette responsabilité est exercée par le représentant légal.
La classification constitue un cadre de référence.

Elle ne dispense pas l'engageur d'une appréciation individualisée de la situation du sportif.

4. Principe d'inclusion responsable

La para-équitation adaptée s'inscrit dans une démarche inclusive.
Toutefois, l'inclusion ne saurait conduire à exposer un pratiquant à une situation incompatible avec sa sécurité ou celle d'autrui.
L'accès à la compétition suppose un niveau fonctionnel compatible avec les exigences minimales de la discipline.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Terrain

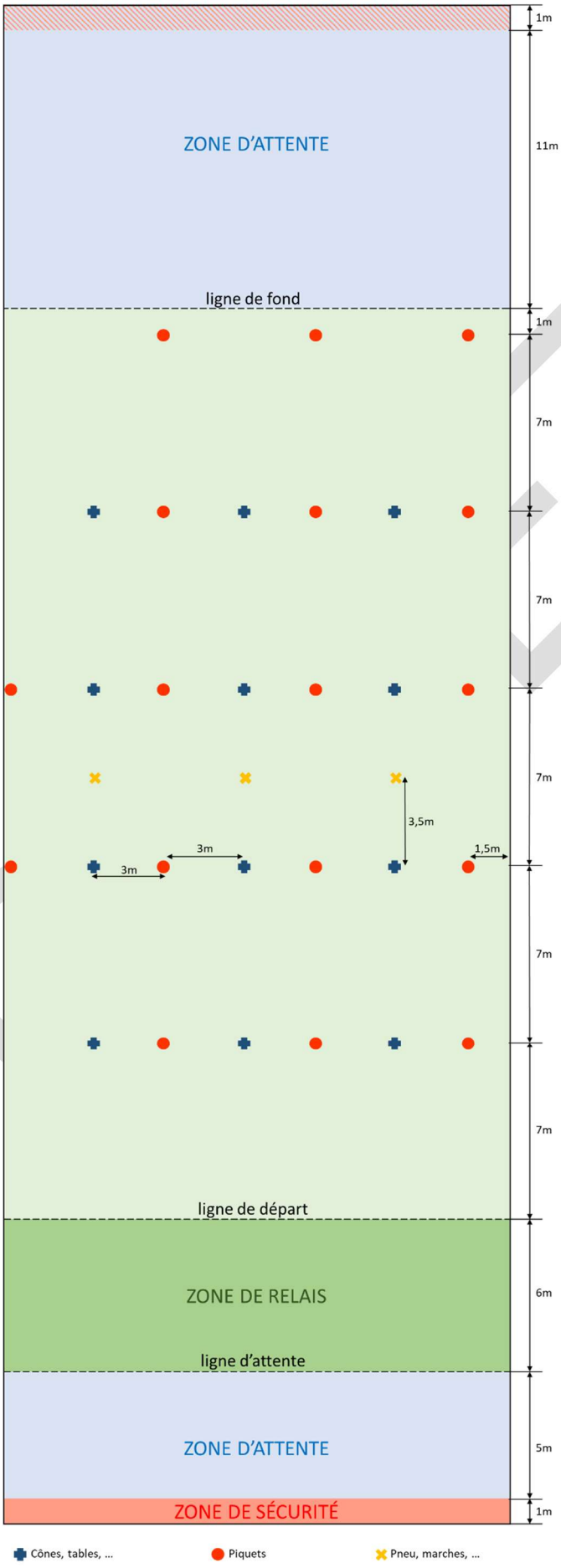
Il doit être entièrement clos et le plus plat possible. Il est possible d'adapter la zone de jeu suivant la longueur et la largeur du terrain dont on dispose en fonction de l'indice des épreuves jouées lors de la compétition. Distance conseillée en Elite : 8 mètres minimum entre deux lignes. Des repères doivent 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.

PROJET

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

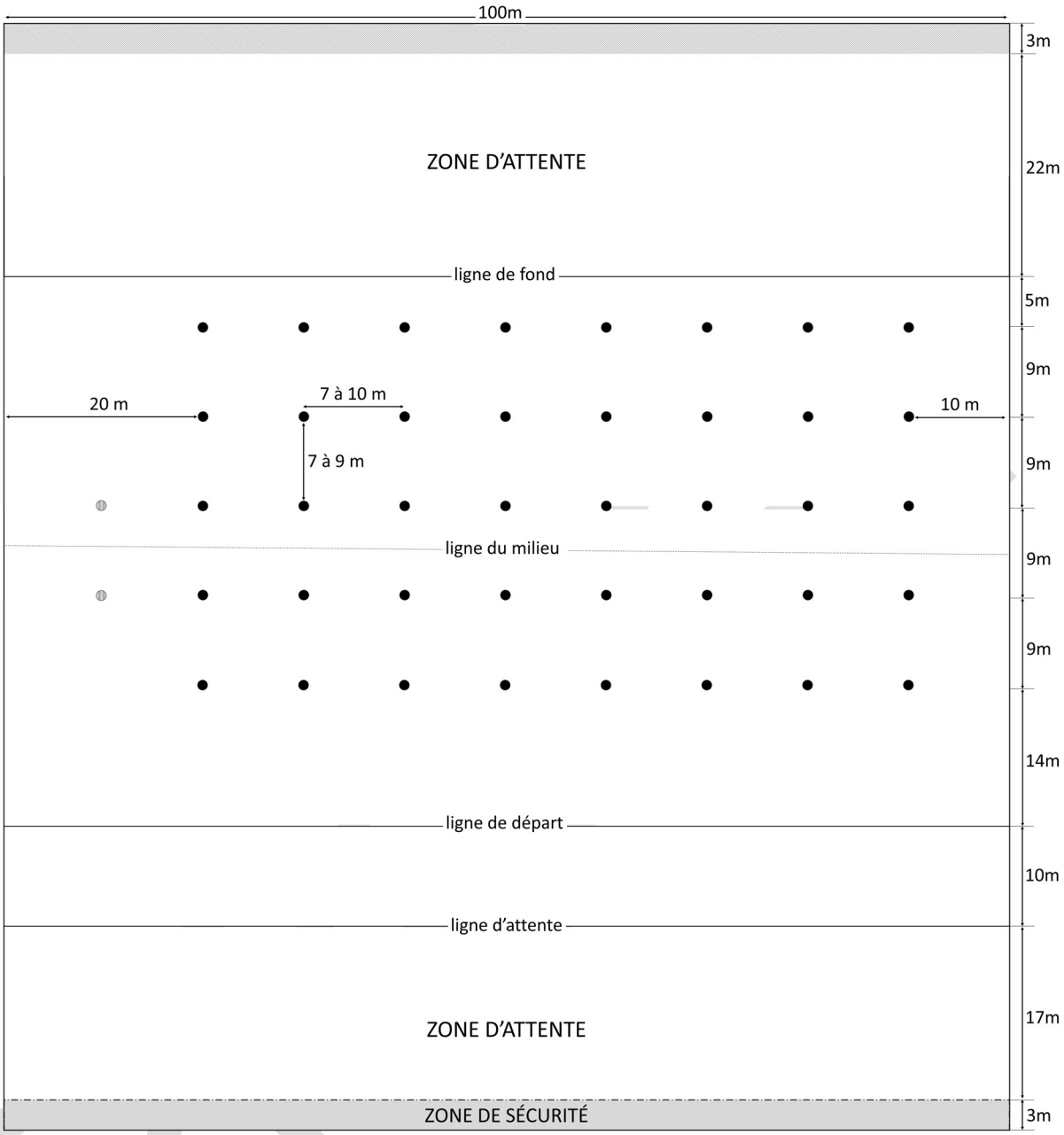
*taille des terrains à titre indicatif



PROJET

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. Il doit être vérifié par le(s) placeur(s) et le coach de chaque ligne. Au départ du jeu, le placeur doit positionner le matériel sur le centre de la marque prévue à cet effet. Durant le jeu, il ne doit pas être éloigné de plus de 85 cm (diamètre d'un pneu) du centre de la marque jusqu'à la fin du jeu. Après le départ du jeu aucune réclamation sur le matériel n'est possible. Cependant, si un matériel n'est pas en place géographiquement il peut être replacé par le premier cavalier qui refranchira 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

CATEGORIE	CLASSIFICATION	GALOP MINI	TAILLE DU PONEY*
Préparatoire paire	Classification simplifiée à remplir par l'évaluateur et l'enseignant niveaux A, B ou C	-	A, B, C, D, E, F
Club 3 paire			
Club 2 paire	Classification simplifiée à remplir par l'évaluateur et l'enseignant Niveaux B ou C		

* La taille, le poids, et l'expérience d'un cavalier doit correspondre à la taille, la corpulence et l'expérience du poney.

Le regroupement de catégories est possible en compétition. Les épreuves Préparatoire ne sont pas génératrices de points

	Classification simplifiée Cavaliers en situation de handicap mental/psychique			Classification simplifiée Cavaliers en situation de handicap moteur/sensoriel				Cavalier « ordinaire »
Epreuves	Classe A	Classe B	Classe C	Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4	
Préparatoire (pas uniquement)	Autorisé	Autorisé	Autorisé	X	X	Autorisé	Autorisé	X
Club 3 (pas et trot)	Autorisé	Autorisé	Autorisé	X	X	Autorisé	Autorisé	X
Club 2 (allures libres)	X	Autorisé	Autorisé	X	X	Autorisé	Autorisé	X
Club 3 mixte (pas et trot)	Autorisé	Autorisé	Autorisé	X	X	Autorisé	Autorisé	1 obligatoire
Club 2 mixte (allures libres)	X	Autorisé	Autorisé	X	X	Autorisé	Autorisé	1 obligatoire

Une même paire peut :

- Être constituée de deux cavaliers en situation de handicap mental/ psychique et ou moteur / sensoriel selon le tableau d'ouverture ci-dessus
- Être composé d'un cavalier ordinaire et d'un cavalier en situation de handicap selon le tableau d'ouverture ci-dessus.

Les équipes peuvent tourner en même temps sur le terrain en club 3 ou club 2 mais deux classements distincts devront être mis en place.

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 - Jury

A – Président de jury

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.

B – 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.

PROJET

- Éventuellement d'un assesseur qui seconde l'arbitre. Il se place de l'autre côté du terrain.
- L'arbitre peut mettre un avertissement en cas de manque d'attention d'un juge.

C- Juges de ligne et placeurs

Il est demandé au minimum un juge par équipe, répartis au mieux sur les différents espaces du terrain. Deux juges peuvent être demandé par l'organisateur. Ils doivent être détenteur d'une licence fédérale en cours de validité. Ils doivent porter une tenue correcte et des chaussures fermées. Ils ne doivent pas utiliser leur téléphone ni discuter avec les cavaliers et le public durant le jeu. A la fin de chaque jeu, ils informent le juge principal des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés par un signe. Les juges de ligne peuvent être équipés de talkies-walkies pour un échange plus rapide avec l'arbitre.
Les juges de ligne ne doivent ni donner d'instructions aux concurrents, ni encourager les équipes sur le terrain.

Il est demandé au minimum un placeur de matériel par équipe, deux placeurs peuvent être demandé par l'organisateur. Ils doivent connaître le règlement et avoir 12 ans minimum. Ils doivent porter une tenue correcte et des chaussures fermées.

D – Officiels de table de marque

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.
Un moyen de communication à distance est conseillé pour lier l'arbitre, le Président de Jury ainsi que les juges à l'arrivée.
A la fin de chaque jeu, ils informent le juge principal des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés qui se sont produits dans la zone de relais et la zone d'attente.

E – Chef de Piste

D'un chef de piste qui assure, avec les placeurs, le bon positionnement du matériel pendant toute la durée de la compétition. Il informe l'arbitre principal de tout problème de matériel rencontré à l'issue du jeu.

F – Commissaire au paddock

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. À tout moment, une vérification de l'identité des joueurs et des équidés pourra être aléatoirement réalisée.

G – Speaker

Il est demandé au speaker d'animer le match et de commenter ce qu'il voit sans influencer le jeu. Il peut également relater des informations que l'arbitre lui communique.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Participation

Un concurrent a le droit à deux participations par jour en Para-Pony-Games adapté dans 2 épreuves différentes. Une paire 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 – Paire

Une paire se compose de deux cavaliers et de deux poneys. La composition d'une équipe, poneys et/ou cavaliers, peut être modifiée jusqu'au début de l'épreuve.
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 paire se retrouve composée de 1 cavalier et/ou poney, elle ne pourra pas continuer la compétition.

PROJET

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 avec la jugulaire fermée est obligatoire jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.
Les oreillettes et micro sont interdits pour les coachs et les cavaliers.

Art 4.4 – Adaptations autorisées

Conformément au règlement général des compétitions, les concurrents en situation de handicap sont autorisés à utiliser des aides, adaptations et aménagements qui leur sont nécessaires et compatibles avec l'organisation du concours. Les aménagements sont accordés par le président de jury, après demande faite par l'engageur avant le début de l'épreuve, à conditions que ces derniers respectent les critères suivants :

- La sécurité du concurrent, des équidés et des tiers ; l'étrier doit notamment être relié à l'étrivière par un seul point. Ils doivent pendre librement et à l'extérieur du quartier, pouvoir être chaussés ou déchaussés pendant l'action et de manière autonome. En cas de chute, l'étrivière et/ou l'étrier doit pouvoir se désolidariser de la selle, ou le pied doit pouvoir se libérer de l'étrier par déclenchement automatique. Le concurrent ne doit pas attacher directement ou indirectement une partie de son corps à la selle.
- L'équité sportive ;
- Le contrat technique de l'épreuve ;
- Le bien-être animal.

Une fois les aides, adaptations et aménagements accordés, les jugements et arbitrages ne doivent pas tenir compte du handicap.

En cas de handicap visuel, la présence de l'enseignant responsable de l'engagement est autorisée sur la piste, de préférence en zone de relais, pour guider le cavalier.

Sauf épreuve préparatoire, si le cavalier a besoin d'aide (exemple : pour corriger une erreur), il peut au choix :
1. Descendre et corriger son erreur, puis remonter à poney/cheval et continuer
2. Retourner dans la zone de relais chercher son enseignant qui pourra entrer sur l'aire de jeux et corriger l'erreur (dans ce cas le cavalier ne peut se déplacer qu'au pas et au trot jusqu'à réparation de l'erreur)
3. Descendre et réparer son erreur puis revenir dans la zone de relais avec son poney/cheval en main et bénéficier de l'aide de son enseignant pour se remettre à poney/cheval (ou montoir autorisé dans la zone de relais)

Les épreuves préparatoires, ~~épreuves sans chronomètre, sont basées sur la réalisation du contrat~~ ne donnent pas lieu à une recherche de vitesse entre les équipes. Elles reposent sur la réalisation du contrat prévu, avec présence rapprochée de l'enseignant autorisée tout au long du jeu.

PROJET

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Qualification

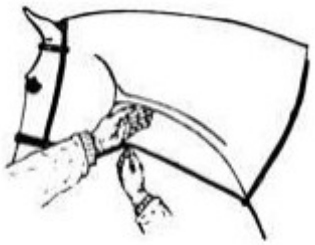
Pour toutes les divisions, les poneys / chevaux doivent être inscrits sur le site de la FFE.
Les entiers sont interdits.

	PREPARATOIRE / CLUB 3/ 2
Age minimum	4 ans*
Participations journalières maxi pour les poneys/chevaux de 5 ans et plus	3

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

Art 5.2 - Equipement des poneys / chevaux

- En cas de bris et/ou perte 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. L'usage des masques anti mouches et anti UV n'est autorisé que sur le terrain d'entraînement. La monte en cordelette.	**Selle** : couteaux ouverts ou étriers de sécurité, sangles à deux sanglons. **Embouchures** : mors simple, ordinaire, à olive, Baucher, à aiguilles, simple ou double brisure, en résine, en acier ou caoutchouc ou recouvert de cuir. Pour les mors à aiguilles, ces dernières ne doivent pas dépasser 4,5 cm. L'embouchure doit être fixée sur le filet tout comme les rênes sur l'embouchure.	Martingale fixe uniquement sur muserolle 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 bridon sans mors avec les rênes de chaque côté.

Art 5.3 – Entraînement par un « cavalier école »

Les poneys / chevaux peuvent être montés et / ou entraînés jusqu'à trente minutes par jour par l'entraîneur / palefrenier ou un autre athlète désigné et appelé « cavalier école ». Le « cavalier école » doit être titulaire d'une licence fédérale pratiquant à jour. Cependant le poney / cheval doit obligatoirement être monté par son cavalier les quinze minutes qui précèdent le début de l'épreuve.
Le « cavalier école » doit porter un brassard de couleur jaune afin d'être identifié. Le temps total accordé de trente minutes pour l'entraînement sera soigneusement observé et régulé par les Commissaires au paddock.

PROJET

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Programme

Le programme doit prévoir la désignation de l'ordre et du choix des jeux dans la liste de ceux autorisés para-pony-games adapté.

Art 6.2 – Répartition des jeux par indice

Les jeux peuvent être adaptés en fonction des déficiences et avec accord du président de jury.

Préparatoire, au pas uniquement : 4 jeux

Club 3, allures pas et trot : 4 jeux

Club 2, allures libres : 4 ou 5 jeux autorisés

1- Slalom
2- Deux Tasses
3- Deux drapeaux
4- Carton aménagé
5- Deux bouteilles

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'enseignant est autorisé à tenir le poney N°1 jusqu'à la ligne de départ. Un autre enseignant est autorisé à se placer de l'autre côté du terrain.
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, seuls les cavaliers numéro 1 peuvent s'avancer derrière la ligne de départ et s'arrêter, sans la dépasser. Si un cavalier souhaite s'avancer derrière la ligne de départ, avant le levé de drapeau, cela lui est autorisé.
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 par l'arbitre.
Le juge de ligne doit être situé sur la ligne d'attente avant le début du jeu 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. Après le départ du jeu, le juge de ligne doit se placer au niveau de la ligne de départ.
Ceci entrainera 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.

PROJET

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. Pour les épreuves en paire, c'est la tête du 2ème 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 cheval ».
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.

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 soit monté soit à pied, selon la règle du jeu concernée et les adaptations autorisées.
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.

En épreuve préparatoires, les concurrents ne peuvent pas être éliminés. Des avertissements sont donnés en cas de non-réparations d'erreurs et l'arbitre explique comment aurait dû se corriger l'erreur.

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 entraineront 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.

PROJET

Si le matériel d'une équipe est renversé, modifié 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 le matériel ne gêne pas la ligne d'à côté.

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, ni remonter.

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.
Si un casque ou un bandeau tombe, que la jugulaire du casque se défait ou que le cavalier perd une chaussure, il faut 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. Dans le cas où la toque et/ou le bandeau à été fourni par l'organisateur alors cette règle ne s'applique pas (compte tenu que le matériel fourni n'est pas toujours complétement adapté).
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 et/ou modification d'un jeu

Pour des raisons climatiques, et à la discrétion de l'arbitre, on peut faire tenir le matériel par le 5ème 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.
Si un jeu est arrêté deux fois, il doit être rejoué ou modifié, par décision arbitral, à la fin de la session.

Art 7.16 - Tenue du poney à pied lors du jeu

PROJET

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 entrainé 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

Pendant un jeu, les coachs ou coéquipier peuvent aider un cavalier à se remettre en selle.
Lorsqu'une équipe est dernière d'un jeu ou bien que la fin d'un jeu soit 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

PROJET

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.
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 et adaptations autorisées.
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 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, 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 la gêne provoque la chute du cavalier gêné, l'arbitre arrête le jeu et la paire qui a causé la gêne est éliminée. Dans ce cas précis, le jeu pourra être rejoué sans l'équipe éliminée. L'arbitre peut sanctionner un cavalier créant une chute pour pouvoir rejouer le jeu.

Art 8.3 - Comportement

Un comportement inadapté d'un de ses membres entraine 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 quel que 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
- Entraineur 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, juges 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, reste à terre et présente un danger pour lui ou les autres joueurs, 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.

PROJET

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 marquera les points du dernier, et sans les équipes ayant terminé le jeu et/ou ayant commis une faute irréparable.
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 au coach 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. Dans un maximum de 10 points par session.

Pour l'épreuve préparatoire, chaque équipe ayant terminé le jeu se verra attribuer 1 point. Le classement est effectué en additionnant les points gagnés sur chaque jeu. Les équipes à égalités de points seront classées 1ère ex aequo sans jeu supplémentaire.

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 (sauf épreuve préparatoire), on peut 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.

Art 9. 4 - Elimination

Toute erreur non réparée entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu. Si elle était arrivée 1ère, 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.

PROJET