



الجامعة الملكية المغربية للفروسية

Fédération Royale Marocaine des Sports Equestres

RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS EQUIPLAY EDITION 2020



APPLICABLE A COMPTER DU 1^{er} JANVIER 2020

**RÈGLEMENT GÉNÉRAL
DES COMPÉTITIONS
EQUIPLAY
EDITION 2020**



SOMMAIRE

PREAMBULE.....	7
I - GENERALITES SUR LES TROIS DISCIPLINES.....	9
II-REGLEMENT GENERAL.....	10
III-ENGAGEMENT.....	11
IV – CLASSEMENT.....	12
V – TENUE.....	13
VI – INDICES	13
VII - REGLEMENT PONY-GAMES.....	14
1. Organisation.....	14
2. Concurrents.....	17
3. Normes techniques.....	18
4. Déroulement des épreuves.....	19
5. Pénalités.....	26
6. Classement.....	28
VIII - REGLEMENT EQUIFUN.....	29
1. Organisation.....	29
2. Epreuves et équipes.....	30
3. Poneys/Chevaux.....	30
4. Normes techniques.....	32
5. Déroulement des épreuves.....	32
6. Pénalités.....	34
7. Classement.....	34
IX - REGLEMENT CARROUSEL.....	35
1. Organisation.....	35
2. Epreuves et équipes.....	36
3. Concurrents.....	36
4. Pénalités.....	37
5. Classement.....	37



PRÉAMBULE

Dans le but de généraliser et dynamiser la pratique équestre, la FRMSE a créé une nouvelle discipline équestre appelée Equiplay.

L'Equiplay englobe trois activités: les Pony-Games, l'Equifun et le Carrousel qui sont des activités à vocation éducative et ludique, qui s'adressent aux cavaliers de tout âge.

Ces trois activités sont ouvertes aux équidés de club ou de propriétaires, à tous les cavaliers ayant une licence fédérale Equiplay.

Un club équestre affilié peut organiser une compétition avec une ou plusieurs activités.

Le présent règlement est mis en place pour permettre à ces compétitions de se dérouler dans les meilleures conditions.





I- GENERALITES SUR LES TROIS ACTIVITES

PONY-GAMES :

Il s'agit de 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. La vitesse, l'habileté motrice et l'aisance à cheval sont les facteurs prédominants pour réaliser son parcours sans erreur en étant le plus rapide.

EQUIFUN :

L'Equifun est une épreuve d'animation inscrite dans un projet de pédagogie active. Il s'agit de réaliser au chronomètre un parcours composé d'une succession de dispositifs.

Ces dispositifs alternent maniabilité, saut d'obstacle, contrôle de la vitesse et adresse. Ils comportent des options de franchissement à difficulté variable.

Le but de l'Equifun est de développer la faculté du cavalier à maîtriser sa monture par le choix des options qui correspondent le mieux à ses capacités, et favoriser la préparation des équidés en améliorant la qualité de leur dressage.

CARROUSEL :

Le carrousel est une épreuve par équipe, libre, en musique qui inclut les trois allures et qui peut être présentée en costume.

Le carrousel est une activité qui demande beaucoup de concentration et de coordination entre les cavaliers et leur monture.



II - REGLEMENT GENERAL

Les conditions de participation aux épreuves de l'Equiplay sont les suivantes :

1. Tous les clubs doivent être affiliés à la FRMSE.
2. Tous les cavaliers doivent avoir une licence Equiplay.
3. Pour participer à l'Equiplay tous les cavaliers doivent avoir au minimum le Faris initiation.
4. Age minimum requis 6 ans (année civile).
5. Les épreuves sont ouvertes aux Poneys ABC et Chevaux
6. Tous les équidés doivent être enregistrés à la FRMSE.
7. Les équidés doivent être en bon état, à jour de vaccination, pucés, toisés et munis de leur document d'accompagnement. À tout moment l'équidé peut être contrôlé.
8. Un Cavalier peut participer aux 3 activités.
9. Un équidé peut être engagé 6 fois/jour maximum mais pas plus que 4 fois dans chaque activité.
10. Un cavalier ne peut monter qu'une seule fois le même équidé par épreuve.
11. Le cavalier peut changer vers un indice supérieur s'il le désire dans le courant de l'année mais pas inversement.
12. Les équidés entiers sont interdits en Equiplay.
13. Aucune réclamation des cavaliers ou parents ne sera acceptée. La réclamation doit être portée par le coach avec respect du jury, du public et des cavaliers.
14. Toute intrusion non autorisée sur le terrain impliquera l'élimination du cavalier ou de l'équipe pour l'épreuve ou le jeu en cours.
15. Un concours national d'Equiplay (CNEP) peut être organisé sur 1 ou 2 jours.
16. CNEP 1* : 1 jour / 1 activité
CNEP 2* : 1-2 jours / 2 activités
CNEP 3* : 1-2 jours / 3 activités
17. Le Carrousel doit être organisé en parallèle avec un Equifun et/ ou Pony-Games.
18. Pour tout cas ou litige qui n'est pas répertorié, se référer au règlement général de la FRMSE.

III - ENGAGEMENT

19. Le club doit respecter les conditions d'engagement : la catégorie de l'équidé l'âge et l'indice du cavalier (se référer au tableau de chaque activité).
20. Seuls les clubs sont habilités à engager leurs équipes via le système informatique de la FRMSE.
21. L'âge du cavalier le plus âgé définit dans quelle épreuve l'équipe devra s'engager.
22. Lors des engagements en Equifun , les clubs doivent engager les cavaliers selon leur ordre de passage . Celui-ci sera obligatoirement respecté.
23. Les équidés ne peuvent être engagés qu'une fois dans une équipe.
24. En Pony-Games un équidé ne peut être engagé qu'une fois dans la même épreuve.
25. Pour des raisons de sécurité les poneys A ne peuvent pas concourir avec les chevaux.
26. Le Président de Jury pourra à tout moment juger si un cavalier est dans son indice ou pas. Le cas échéant, il imposera un indice adapté à son niveau.
27. Un Cavalier a le droit de s'engager sur la même compétition 2 fois maximum par activité.
28. En Equifun, tout cavalier ayant une licence Compétition saut d'obstacle ou titulaire du Faris 4 doit obligatoirement s'engager en indice Elite.
29. En Carrousel tout cavalier ayant une licence de compétition dressage ou titulaire du Faris 4 doit être obligatoirement s'engager en indice Elite.
30. Les cavaliers de 9 ans (année civile) et plus, ayant déjà participé l'année précédente en Equiplay Indice 2, sont obligés de s'engager en indice 1.
31. Les cavaliers de 8 ans (année civile) et moins, ont le droit de participer plusieurs années en indice 2.
32. Un cavalier peut choisir des indices différents pour chaque activité.



33. Un même couple cavalier/équidé ne peut plus être modifié après la clôture des engagements. Cas exceptionnel pour les équidés indisponibles, sur présentation d'un certificat vétérinaire le président de jury peut accepter le changement en respectant les règles de participation quotidienne des équidés.

34. Un minimum de 2, 4 et plus de cavaliers est requis pour un Carrousel.

35. Les adultes (+de 18 ans) peuvent s'engager en indice 1 ou Elite.

36. Lors des Championnats du Maroc d'Equiplay, une équipe peut engager un 5ème cavalier et/ou équidé de réserve au cas où l'un des cavaliers/équidés de l'équipe est forfait.

IV – QUALIFICATION POUR LES CHAMPIONNATS DU MAROC

1. Minimum requis :

- Trois participations sans élimination en Equifun
- Trois participations sans élimination Pony-Games
- Deux participations en Carrousel

2. Un cavalier ne peut s'engager qu'une seule fois par activité sans élimination.

V - CLASSEMENT

1. Une équipe sur trois sera classée.

2. L'équipe vainqueur recevra : 1 Trophée et/ou 4 coupes

3. Chaque cavalier classé recevra : 1 flot et 1 cadeau de même valeur en fonction de son classement.

4. Les cavaliers non classés seront récompensés par un cadeau souvenir du comité organisateur.

VI - TENUE

1. Pantalon d'équitation.

2. Bottes ou bottines et mini chaps en Equifun et Carrousel.

3. Bottes ou bottines en Pony-Games.

4. Tee-shirt, polo, chemise ou dossard de même couleur par club.

5. Casque de protection.

6. Gilet de protection conseillé.

7. En Equifun indice 2 le gilet de protection est obligatoire.

8. En Equifun indice 1, le gilet de protection est obligatoire dans la catégorie 10 ans et moins.

9. Pony-Games : avant d'entrée sur le terrain chaque équipe doit équiper le dernier cavalier d'un bandeau obligatoirement de couleur claire, visible, de 5cms de largeur.

10. Eperons : uniquement autorisés en Carrousel Elite

11. Cravache : uniquement interdite en Pony Games

VII – INDICES

1 - INDICE 2

- Se mettre en selle à l'aide d'un montoir
- Ressangler en selle avec une aide éventuelle
- Descendre en autonomie
- Prendre et ajuster ses rênes. Les tenir correctement
- Pouvoir les allonger, les lâcher et les reprendre
- Chausser et déchausser ses étriers au pas
- Être assis dans la bonne posture au pas
- Rester en équilibre sur ses étriers quelques foulées au pas et au trot
- Galoper quelques foulées
- Effectuer des transitions simples et espacées entre l'arrêt, le pas et le trot
- Diriger au pas
- Trotter enlevé en rythme sur un tracé simple
- Débutant dans le saut d'obstacle



2 - INDICE 1

- Être stable en équilibre sur ses étriers au trot
- Maintenir son équilibre sur ses étriers au pas et au galop
- Être assis au trot et au galop en cherchant à conserver une bonne posture
- Changer d'allure sur des transitions simples en un point précis : arrêt-pas ; pas-trot ; galop-trot
- Partir au galop sur le bon pied du pas ou du trot sur une courbe
- Accélérer et ralentir aux trois allures
- Obtenir une vitesse adaptée dans chaque allure
- Diriger au trot sur un tracé précis comprenant des courbes serrées et au galop sur un tracé défini
- Sauter un obstacle isolé de 60cm environ sur un tracé simple
- Enchaîner des obstacles isolés sur un tracé simple dans une bonne posture.
- Aller en extérieur et en terrain varié

3 - Elite

- La catégorie Elite est ouverte à tous les cavaliers sauf ceux du niveau indice 2

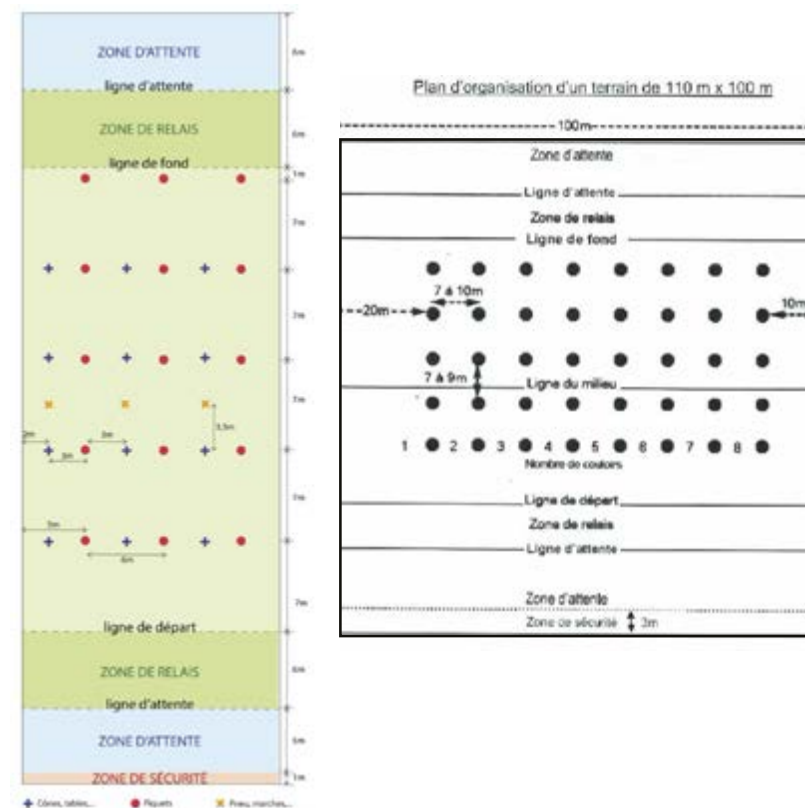
VII - REGLEMENT PONY-GAMES

1. ORGANISATION

a. 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.



b. 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.

c. Matériel

- L'équipement pour les jeux est fourni par la FRMSE et doit être identique sur toutes les lignes. Le chef de piste est chargé de vérifier le bon état du matériel.
- Les piquets sont installés en ligne droite, espacés de 7m à 9m, 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.

d. Jury

Il est composé uniquement d'officiels fédéraux :

- 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.
- Eventuellement 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 Club doit fournir au moins un juge de ligne et un placeur de matériel. Ils doivent connaître le règlement. Placeurs et juges de ligne ne doivent ni donner d'instructions aux concurrents, ni encourager les équipes sur le terrain.

2. CONCURRENTS

a. Equipe

Une équipe se compose de quatre et de quatre équidés. Les cavaliers et/ou les équidés 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 ne peuvent plus être modifiés. Si, pour une raison quelconque, une équipe se retrouve composée de 3 cavaliers et/ou 3 équidés, elle ne pourra pas continuer la compétition.

b. Tenue

Tous les cavaliers de l'équipe doivent avoir une tenue identique avec polo ou dossard aux couleurs du club et pantalon d'équitation. 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.



c. Harnachement

- Sont autorisés uniquement les mors simples, martingales, martingales fixe sur muserolle française et guêtres
- Sont interdites : Queues et crinières tressées

3. NORMES TECHNIQUES

a. Programme

Le programme doit prévoir la désignation d'au moins quatre jeux pour les épreuves d'indice 2, d'au moins cinq jeux pour l'Indice 1 et six jeux pour l'Élite

b. Répartition par indice

- Indice 2 : 8 jeux

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

- Indice 1 : 16 jeux

Les jeux de l'Indice 2 plus : 9. A pied à cheval / 10. Cinq tasses
11. Basket / 12. Marches / 13. Deux bouteilles / 14. Teksab / 15.
Pneu / 16. Petit Président

- Indice Elite : 33 jeux

Les jeux de l'Indice 2 et 1 plus :

17. Epée / 18. Ballons / 19. Chaussettes / 20. La banque / 21.
Pyramides / 22. Monsieur Propre / 23. Trois Tasses / 24. Tour
de Windsor / 25. Boîte à outils / 26. Bottles exchange / 27.
Bouteilles / 28. Joute / 29. Quatre Drapeaux / 30. Balles et
Cônes International / 31. Président / 32.Tool Box / 33.Hoopla

4. DEROULEMENT DES EPREUVES

a. Nomenclature des épreuves

EPREUVES	PONEYS/ CHEVAUX	AGE DES CAVALIERS	JEUX	PARTICIPA- TION CAVALIERS/ JOUR	PARTICIPA- TION EQUIPES/ JOUR
INDICE 2	AB	10 ans et -	minimum 4	1 à 2	maximum 4
INDICE 2	ABC	10 ans et +			
INDICE 1	ABC	12 ans et -	minimum 5		
INDICE 1	BC/CHEVAUX	12 ans et +			
ELITE	ABC	12 ans et -	minimum 6		
ELITE	BC/CHEVAUX	12 ans et +			

b. 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 le 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.

c. Départ

Il sera signalé par l'abaissement d'un drapeau, tous les équidés des premiers cavaliers étant à l'arrêt derrière la ligne de départ. Si un équidé 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 équidé, il sera envoyé derrière la ligne d'attente. Un équidé qui chauffe sans se porter en avant ne sera pas renvoyé derrière la ligne d'attente.



Tous les cavaliers et équidés 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.

Tous les cavaliers doivent être en selle lors du départ, à l'exception du jeu 9 « A pied à cheval ».

d. 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. À 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 2ème 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 pour le jeu.

e. Relais

Les 4 pieds des équidés 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 équidés 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. 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.

f. 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

g. 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.

h. 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.

i. Déplacement du matériel

Aucun matériel ne peut être mis en bouche. 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.

j. 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.

k. Modification du matériel

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

l. 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 ou dangereux pour jouer. 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.

m. 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.

n. 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.

o. 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 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.

p. Tenue de l'équidé à pied lors du jeu

Un équidé ne doit jamais être lâché. Un cavalier à pied doit tenir son équidé 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 équidé par la ou les rênes, et ne peut en aucun cas s'appuyer, s'agripper ou se faire aider par celui-ci.

q. Equidé boiteux ou blessé

En cas de boiterie ou blessure, l'équidé est sorti. Si c'est 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 de l'équidé 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 ayant entraîné la blessure sera éliminée.

En finale, le 5ème équidé qui est en attente dans la zone de sécurité pourra remplacer l'équidé pour jouer le jeu.

r. Terrain

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

s. 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 équidé 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 et que la fin du jeu est sifflé.

t. 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. 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.

5. PENALITES

a. Entraîneur

L'entraîneur ou Chef d'équipe, 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.

b. Les gênes

Si un cavalier et/ou son équidé 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 équidé 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 équidé, 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.

c. Comportement

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

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

- cavalier qui discute une décision arbitrale
- cavalier qui pénètre sur le terrain de façon intempestive
- entraîneur qui pénètre sur le terrain sans y avoir été invité explicitement par l'arbitre
- cavalier qui monte de façon brutale ou dangereuse
- cavalier qui gêne délibérément 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 autorisée par le jury.

Chaque équipe doit remettre son matériel, à la fin de chaque jeu, au placeur de la main à la main, sous peine de recevoir une pénalité.

Tout matériel lâché/jeté par un cavalier à l'arrivée sera pénalisé. De même, un comportement inadapté 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.

d. 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 équidé, il doit reprendre son parcours dès qu'il a regagné sa ligne à la hauteur où il a lâché son équidé. 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.

e. Equidé échappé

Si un cavalier lâche son équidé, il devra impérativement le reprendre à l'endroit où il a lâché les rênes avant de continuer à jouer. Dans le cas où l'équidé 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 l'équidé 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 équidé en liberté. Lorsqu'un équidé en liberté s'est arrêté à côté d'un cavalier, celui-ci peut le récupérer.

f. Equidé dangereux

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

6. CLASSEMENT

a. 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.

b. 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 1ères 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.

c. 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 pourra expliquer précisément comment la réparation aurait dû être réalisée. La troisième pénalité pour une même équipe entraînera l'élimination sur le jeu.

VIII - REGLEMENT EQUIFUN

1. ORGANISATION

a. Terrain et matériel

La surface recommandée est au minimum de 60 m x 20 m pour la catégorie Indice 2 et de 60m x 30m pour les autres catégories. Le terrain de détente et de compétition ne doivent pas forcément être plats, mais toujours être clos et hersés. Les portes d'entrées et de sorties doivent être identifiables par rapport au matériel utilisé pour les dispositifs. Des fiches de sécurité sont obligatoires pour les oxers. Une cabine de jury est installée autour du terrain.

b. Jury

Il est composé au minimum d'un Président de jury et d'un Juge .

Il est recommandé de prévoir deux secrétaires du jury, l'un responsable d'enregistrer les pénalités et l'autre d'effectuer le chronométrage.

c. Chef de Piste

Son rôle est de construire le parcours et d'effectuer la reconnaissance officielle avec les coaches . Il est également responsable de la remise en état de la piste.

Le comité organisateur doit prévoir deux techniciens de piste pour assister le chef de piste.

d. Le commissaire au Paddock

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.

Il doit disposer d'un abri, d'une table, d'une chaise, d'un tableau, d'un microphone ou d'un porte-voix.

2. EPREUVES ET EQUIPES

a. Tableau des épreuves

EPREUVES	PONEYS/ CHEVAUX	AGE DES CAVA- LIERS	HAUTEUR DES OBSTA- CLES	PARTICI- PATIONS CAVALIERS/ JOUR	PARTICI- PATIONS EQUIPES/ JOUR
INDICE 2	AB	6 à 8 ans	MAX 30cm	1 à 2	4 Maximum
INDICE 2	ABC	8 à 11 ans	MAX 40cm		
INDICE 2	BC/CHE- VAUX	11 ans et +	MAX 50cm		
INDICE 1	AB	10 ans et -	MAX 40cm		
INDICE 1	ABC	10 à 12 ans	MAX 60cm		
INDICE 1	BC/CHE- VAUX	12 ans et +	MAX 80cm		
ELITE	ABC	12 ans et -	MAX 70cm		
ELITE	BC/ CHEVAUX	12 ans et +	MAX 90cm		

b. Cavaliers

Les éperons et l'usage du flot des rênes, comme aide artificielle, sont interdits dans toutes les épreuves Equifun, y compris pendant la détente.

3. LES ÉQUIDÉS

Les poneys / chevaux ont le droit à 4 participations maximum par jour. La participation des poneys / chevaux entiers est interdite dans toutes les épreuves.

a. Harnachement et embouchures spécifiques :

Le Pelham, le Pessoa et releveur sont autorisés uniquement avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixée aux alliances. Les alliances ne doivent pas être réglables et doivent permettre aux rênes de coulisser. La monte sans mors est autorisée, sauf en hackamore.

Sont autorisés :

- les martingales à anneaux sur des rênes avec arrêteur mobile,
- les martingales fixes sur muserole française réglées lâches, sans être élastiques, lorsque l'équidé a l'encolure normalement placée, la martingale doit aller jusqu'à l'auge,
- les rondelles, les bonnets, guêtres, bandages, cache-naseaux, couvre-selle, anti-passe langue, croupière et collier de chasse,
- la queue tressée et/ou remontée.

Sont interdits :

- Les gogues et les chambons
- Les crampons

4. NORMES TECHNIQUES

Le parcours doit être composé de 6 à 10 dispositifs. Le choix des dispositifs et leur disposition dans l'espace, doivent favoriser le mouvement en avant. Les lignes de départ et d'arrivée doivent être matérialisées. Chacun des dispositifs doit avoir une entrée et une sortie clairement matérialisées, par des fanions rouges à droite et blancs à gauche. Sur un dispositif comprenant des obstacles sautant, une option sans saut(s) mais plus longue, doit être prévue. Ces dispositifs peuvent être adaptés/modifiés, des dispositifs peuvent également être créés. Dans tous les cas, ils doivent respecter l'esprit de l'Equifun et être adaptés au niveau de l'épreuve. Ils sont proposés par le Chef de piste et validés par le Président de jury pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect de l'équidé

5. DEROULEMENT DES EPREUVES

L'organisateur prévoit un briefing et une reconnaissance officielle avant le début de l'épreuve, afin de bien expliquer chacun des dispositifs, entrée-sortie, jugement, etc. Cette reconnaissance officielle est faite avec les coachs uniquement. Elle est suivie d'une reconnaissance des coachs avec leurs élèves. Le Président de jury détermine le temps de référence après le passage de 2 équipes. Dans le cas d'une épreuve par équipe les 3 ou 4 cavaliers entrent ensemble en piste et se regroupent dans un enclos, le coach est admis. L'équipe salue le jury lorsqu'elle est dans la zone d'attente. Le départ est donné individuellement à chaque cavalier par le Jury.

Une équipe peut être composée de 3 ou 4 cavaliers. En effet seul le temps des 3 meilleurs passages est comptabilisé. Chaque parcours des cavaliers d'une équipe est chronométré individuellement. Un cavalier qui parvient à franchir un dispositif sans faute, n'encourt pas de pénalité en dehors du temps qu'il a mis à le franchir. Un dispositif est considéré comme validé lorsque le cavalier passe la porte d'entrée, respecte le tracé, les règles du dispositif et termine en passant la porte de sortie.

- Si le cavalier ne passe pas la porte d'entrée et/ou de sortie, même en cas de destruction du dispositif, il est pénalisé.

- Une tentative correspond à un franchissement de la porte d'entrée. Après la deuxième tentative sur le dispositif, le cavalier peut l'abandonner. Il doit alors franchir la porte de sortie avant de passer au dispositif suivant. Le cavalier peut aussi retenter de franchir le dispositif autant de fois qu'il le souhaite sans encourir de pénalité s'il finit par la passer correctement. Cependant, il ne doit pas finir par mettre le double du temps de référence sous peine d'élimination.

- Si le cavalier modifie ou détruit le dispositif et le rend infranchissable, le jury donne un coup de sonnette, arrête le chronomètre et précise au micro « dispositif infranchissable ». Le cavalier s'arrête et attend que le dispositif soit reconstruit.

Il repart au coup de sonnette du jury.

- Un cavalier est éliminé s'il franchit la ligne d'arrivée dans un temps égal à plus de deux fois le temps de référence, le temps de référence étant le temps du chronomètre sans ajout de pénalité, si le cavalier rentre dans la boîte de départ pendant son parcours

- Pour qu'une équipe soit classée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.

La destruction d'une porte d'entrée ou de sortie n'entraîne pas de pénalités si elle est franchie. Si une porte d'entrée ou de sortie devient infranchissable, le président de jury peut arrêter le chronomètre et faire remettre le dispositif en état. Dans les dispositifs avec plusieurs options, en cas d'échec lors de la réalisation du dispositif, le cavalier peut retenter la même option ou faire une tentative sur une autre option. Il garde les pénalités de sa première tentative. Dans le cadre du tracé et entre les dispositifs, endommager ou modifier un dispositif que le cavalier n'est pas en train de franchir n'entraîne pas de pénalité.

Si le dispositif n'est pas reconstruit avant le passage du cavalier, le président de jury peut arrêter le chronomètre et le faire remettre en état. À partir du moment où le cavalier franchit les portes d'entrées d'un dispositif, il ne peut revenir en arrière sur le parcours. En cas d'oubli de reconstruction d'un dispositif par les personnes de l'organisation sur la piste, Le Président de Jury prévient le cavalier et arrête le chronomètre à la porte d'entrée puis le déclenche au même endroit quand le dispositif est reconstruit. Toute aide extérieure est éliminatoire. S'il le souhaite, le Président du jury peut laisser le cavalier finir son parcours.



IX - REGLEMENT CARROUSEL

6. PENALITES

Un dispositif est jugé sans pénalité quand il est effectué en respectant le tracé indiqué lors de la reconnaissance officielle, sans matériel renversé ou modifié. Les pénalités acquises pour endommagement d'un dispositif lors d'une tentative sont conservées si le cavalier effectue d'autres tentatives sur le même dispositif.

Si le cavalier ne respecte pas le coup de sonnette du jury, ne recommence pas et passe au dispositif suivant, il est sanctionné par des pénalités de tracé. Une volte à l'intérieur d'un dispositif est considérée comme erreur de tracé.

7. CLASSEMENT

Le classement final s'établit au chronomètre : temps du parcours + pénalités en secondes.

L'équipe qui remporte l'épreuve est celle dont le temps final est le plus faible.

Classement équipe : par l'addition des trois meilleurs temps, pénalités comprises.

1. ORGANISATION

a. Terrain et paddock - matériel

La piste, plate et à niveau, doit avoir une longueur de 20 m X 40 m pour les - de 10 ans et de 20 m X 60 m pour les + de 10 ans.

Le sol de la piste doit être homogène et souple.

La partie de la lice en A sera construite de façon à pouvoir être enlevée facilement afin de permettre aux concurrents d'entrer et de sortir de la piste.

Dans toutes les épreuves, la lice peut être fermée ou ouverte pendant la reprise du concurrent.

Les lettres se trouvant en dehors de la lice sont placées à environ 0,50 m de la barrière et clairement indiquées. Une marque est placée sur la barrière elle-même, au même niveau et en plus de chaque lettre concernée.

b. Cabine de jury

Une cabine séparée est installée pour chaque Juge à l'extérieur de la carrière.

Elle doit être surélevée d'environ 0,50 m au-dessus du sol afin de donner aux juges une bonne vision de la piste. La cabine doit être assez spacieuse pour contenir les personnes nécessaires. Les cabines des juges placées en E et en B doivent permettre une vision de l'ensemble du rectangle.

La cabine du Président de jury de l'épreuve doit disposer : d'un micro permettant de communiquer avec les concurrents en piste et avec les spectateurs : annonces des concurrents, résultats, erreurs... , d'une cloche ou d'une sonnerie, d'un chronomètre pour la durée des reprises en musique, des défenses...etc et d'une liaison avec la sonorisation pour les reprises en musique.

Chaque équipe est tenue de fournir une clé USB (et/ou dans une enveloppe à son nom et numéro de passage) au responsable de la musique, 30 minutes avant l'épreuve. Il est recommandé d'assister le responsable de la musique pendant tout le déroulement de la reprise de son équipe.



c. Jury

Le jury du carrousel sera composé d'un minimum de trois juges fédéraux accompagnés de secrétaires au jury.

d. Le commissaire au Paddock

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.

Il doit disposer d'un abri, d'une table, d'une chaise, d'un tableau, d'un microphone ou d'un porte voix.

2 - ÉPREUVES ET ÉQUIPES

a. tableau des épreuves

PONEYS / CHEVAUX	INDICE	AGE DES CAVALIERS	PARTICIPATION CAVALIERS/ JOUR	PARTICIPATION EQUIPES/JOUR
ABC	1	- 10 ans	1 à 2	4 MAX
ABC ou BC Chevaux	1	+ 10 ans		
ABC ou BC Chevaux	ELITE	Ouvert		

3 - CONCURRENTS

a. Équipe

Un minimum de 2, 4 cavaliers ou plus est obligatoire pour une reprise Carrousel

b. Tenue

- Les cavaliers et/ou équidés peuvent être costumés ; cloches, guêtres et bandages sont autorisés
- Aucun matériel, ni piétons ni décors ne sont autorisés sur la piste
- Sont autorisés : Epée, pistolet, baguette magique....qui font partie du costume

c. Harnachement

Éperons uniquement autorisés pour la catégorie élite.

SONT AUTORISÉS :

- Le Pelham, le Pessoa et Releveur avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixées aux 2 alliances, les alliances ne doivent pas être réglables et doivent permettre aux rênes de coulisser.
- La monte sans mors sauf en Hackamore.
- Les martingales à anneaux sur des rênes avec arrêtoir mobile
- Les gogues.
- Les martingales fixes sur muserolle française réglées lâches sans être élastiques, lorsque l'équidé a l'encolure normalement placée, la martingale doit aller jusqu'à l'auge.

TOUTES AUTRES EMBOUCHURES SONT INTERDITES

4 - PENALITES

La chute d'un cavalier est éliminatoire pour l'équipe.

- Un équidé qui franchit complètement la lice des quatre membres lors d'une présentation, entre le moment de son entrée et le moment de sa sortie en A, pendant un carrousel n'est pas éliminé.
- Il est interdit d'effectuer des figures dangereuses (se mettre debout, à l'envers....) sur sa monture.

5 - CLASSEMENT

En cas d'égalité de points, la note artistique départagera le classement pour les 3 premières places.

Le carrousel commence dès que le premier équidé entre en piste et se termine quand les concurrents ont terminé de saluer.
Temps : minimum 4 minutes et maximum 6 minutes





BP. 742 Dar Es Salam - Rabat - Maroc
Tél. : +212 5 37 754 424 - Fax : +212 5 37 754 738
Mail : contact frmse.ma

www.frmse.ma