

FORMATION

DE

JUGE ARBITRE

PONY-MOUNTED GAMES

LES IDEES CLES

- **Le rôle**
- **Les devoirs**
- **Les différentes responsabilités**
- **Le briefing**
- **La tenue vestimentaire**
- **Matériel indispensable pour la compétition**
- **L'application des pénalités**
- **Les règles des jeux**

Le rôle

- Diriger une rencontre Pony-Games en veillant à l'application du règlement fédéral
- Rendre compte des pénalités aux équipes concernées
- Savoir faire preuve de neutralité, d'impartialité, de courtoisie et de pédagogie
- Faire preuve de vivacité d'esprit
- Faire respecter et appliquer les horaires définies au briefing
- Savoir gérer et aider les juges de lignes ainsi que le chef de piste
- Toujours mettre la sécurité au premier plan

Les devoirs

- Être à l'écoute de ses juges de ligne
- Ne jamais s'énerver, l'arbitre doit toujours être une référence dans l'éthique Pony-Games
- Savoir trancher entre deux jugements contradictoires (toujours au profit du cavalier)
- Être toujours sûr de soi
- Prendre le temps d'expliquer les pénalités
- Dans l'explication des pénalités, se référer toujours à un passage du règlement
- Il doit veiller à l'attention de ses juges de lignes (dans leur tenue et leur comportement, pouvant faire peur aux poneys)
- Ne jamais s'énerver, rester fair play
- Être imperturbable pendant la compétition
- Savoir prendre des décisions durant l'épreuve
- Être ouvert aux renseignements et aux explications
- Éviter les dérives concernant le règlement
- L'arbitre se doit d'être présent à la remise des prix
- Rendre compte à l'entraîneur national, du déroulement de la compétition par le biais des procès-verbaux
- Connaître parfaitement le règlement et ses modifications annuelles (regroupement annuel des arbitres)
- Il doit veiller auprès du chef de piste que la quantité nécessaire de matériel de jeux soit présent, et que celui-ci soit aux normes fédérales en vigueur

- Il doit vérifier que le briefing des placeurs de matériel a bien été réalisé par le chef de piste
- Avant d'annoncer le résultat définitif d'une session, il se doit de vérifier le calcul des points
- A l'issue de la compétition, il remplit le listing de résultats et se charge éventuellement de le renvoyer au S.I.F.
- Il remplit le procès-verbal en se servant des notes prises au cours de l'épreuve, puis le fait signer par l'organisateur, avant de l'envoyer à l'entraîneur national

Les différentes responsabilités

- Vérifier que l'organisateur ait bien mis en place un service médical ainsi que l'affichage des téléphones du vétérinaire et du maréchal-ferrant de garde
- Vérifier qu'il y ait bien un commissaire de paddock compétent dans ce rôle
- Application des règles de sécurité sur le terrain de compétition
- Vérifier la conformité du terrain de compétition et du paddock (pierre, poteau, mur, rivière...)
- Responsable du bon déroulement des épreuves
- Avoir en sa possession les différentes feuilles de calculs de points, de matériel, de poule, etc...
- S'assurer de l'annonce régulière des résultats
- En cours d'épreuve, noter au fur et à mesure les différents avertissements, éliminations ou tous problèmes particuliers afin de pouvoir les notifier sur le PV

Le Briefing

1. Contenu du briefing

- Changement de monte et déclaration de l'utilisation du poney remplaçant
- Horaires de chaque série
- Jeux joués dans chaque série ainsi que les jeux de remplacement
- Vérifier auprès des équipes la conformité de leur matériel pour tous les jeux
- Rappel sur le règlement
- Rappel sur la sécurité avec le staff organisateur
- Protocole de remise des prix
- Nom des juges de lignes et placeurs de matériel
- Couleur des équipes
- Si nécessaire, information quant à la qualité du terrain

2. Participants au briefing

- Tous les juges de lignes doivent y participer ainsi que les membres du jury et les entraîneurs

3. A l'issue du briefing

- L'arbitre garde uniquement les juges de ligne pour s'informer si aucun point obscur ne subsiste sur le règlement

La tenue vestimentaire

- L'arbitre étant le référent du concours, il se doit d'avoir une tenue propre et correcte
- Le port de la chemise avec cravate est fortement conseillé pour les hommes
- Le port d'un chemisier blanc est fortement conseillé pour les femmes
- Avoir toujours :
 - Son blouson officiel
 - Un sifflet, bloc-notes avec crayon
 - Le règlement

Cahier des charges de l'organisateur

- Sonorisation correcte du terrain avec un micro pour l'arbitre (l'idéal étant un micro sans fil)
- Sac de plâtre ou peinture en quantité suffisante pour pouvoir refaire le marquage au sol en cours de compétition
- Élastique pour attacher les drapeaux et les anneaux de l'épée
- Pancartes pour les juges de lignes
- Dossard juge de ligne et placeur de matériel fortement conseillé
- Matériel de jeux supplémentaires pour parer à toute éventualité
- Il serait souhaitable que chaque cavalier reçoive un flot
- Une table avec des chaises pour le secrétariat
- Une buvette avec restauration
- Terrain et paddock entièrement clos

Application des pénalités

La zone d'attente

- Le cavalier en jeu ne peut pas être aidé par le cavalier qui est dans cette zone pour remonter à cheval

Le départ / faux départ

- Un faux départ provoqué par l'arbitre ou le starter n'amène aucune pénalité envers les équipes
- L'arbitre est le seul à pouvoir juger les faux départs
- La qualité des départs reste à l'appréciation de l'arbitre
- Si le cavalier ne peut pas empêcher le mouvement en avant de son poney, il sera renvoyé derrière la ligne des 10 mètres
- Un poney qui chauffe sans se porter en avant ne sera pas renvoyé derrière la ligne des 10 mètres
- L'arbitre doit annoncer le faux départ à l'aide d'un sifflet et tous les juges de lignes lèvent leur pancarte en retour

L'arrivée

- Un cheval est considéré comme arrivé quand les postérieurs ont entièrement franchi la ligne

Franchissement de la ligne

- Le cavalier doit être équilibré sur sa monture au moment où il franchit la ligne

Le relais

- Le cavalier en attente ne peut pas sortir de sa zone pour ramasser un objet, sauf si c'est lui qui a fait l'erreur
- Le passage d'un relais de la main droite à la main gauche est toléré si cela n'engendre aucun problème de sécurité (vitesse)
- Les cavaliers ne peuvent pas lancer le relais
- Attention à l'orientation des objets lors d'un passage de relais (drapeaux, pic à ballon, etc.)
- Dans une rectification d'erreur par rapport à une transmission d'objet, deux cavaliers peuvent être présents sur le terrain sans que cela soit éliminatoire
- Le passage de relais ne peut se faire que dans la zone d'attente

La réparation d'erreur

- Dans le jeu du litter, le cavalier est obligé de rester à cheval pour collecter son carton si celui-ci est tombé avant d'avoir essayé de le poser dans la poubelle
- Si le matériel tombe après avoir franchi la ligne d'arrivée, c'est dans tous les cas au cavalier qui arrive de réparer l'erreur
- Si le matériel tombe après que le cavalier ait franchi la ligne des 10m, et qu'il ne s'agit pas d'un facteur climatique, même si celui-ci était le dernier, il devra réparer l'erreur tant que le jeu n'est pas déclaré terminé
- Une erreur ne peut être commise que si un geste technique a été réalisé. sans quoi on ne peut pas parler d'erreur

Jeux avec slalom

- Pour le jeu du slalom, le cavalier doit franchir 4 portes avant de contourner le dernier piquet. On considère comme étant une porte l'espace compris entre deux piquets
- Dans le jeu du slalom, si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra revenir passer la porte précédemment franchie, c'est à dire la porte comprise entre le 4^{ème} et le 5^{ème} piquet
- Dans une réparation d'erreur, le cavalier peut repartir du côté qu'il veut, à condition d'avoir refranchi la porte précédemment passée

Renversement de l'équipement

- Quand une équipe renverse le matériel de l'équipe d'à côté, elle est éliminée. si l'équipe offensée n'a pas terminé son jeu, celui-ci sera arrêté puis repris sans l'équipe qui a commis la faute et sans les équipes qui avaient fini
- Dans une réparation d'erreur, si après plusieurs tentatives le matériel ne tient pas, le jeu sera arrêté, puis rejoué ou remplacé
- Si le matériel tombe à cause d'un facteur climatique (vent, pluie, etc.), le jeu sera arrêté et rejoué. Il peut également être annulé ou remplacé

Déplacement de l'équipement

- Si un objet est mis en jeu par un poney, le cavalier n'est pas obligé de le prendre. Si par contre c'est le cavalier qui fait l'action de le mettre en jeu, il sera obligé de le collecter
- Si un cavalier ramasse un objet déjà mis en jeu par un poney, il devra obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté l'objet, sous peine d'élimination
- Tout matériel doit être remis en place sur le marquage au sol, quand il y en a un
- Si un objet se retrouve sur la ligne d'à côté, ce n'est pas éliminatoire à condition que le cavalier fasse attention à ne pas gêner au moment où il veut le récupérer

Perte de l'équipement

- Si pendant la compétition un cavalier fait tomber son objet, il devra le récupérer à cheval ou à pied et ensuite remonter sur sa monture pour continuer le jeu.
- Le fait de perdre un objet, n'est pas considéré comme un geste technique. Le cavalier devra remonter et poursuivre son jeu à poney
- Si une partie du harnachement casse (selle, filet), le jeu sera arrêté et rejoué après avoir au préalable remis et/ou changé le harnachement. L'équipe ne sera pas éliminée
- Si le cavalier perd son bandeau, il devra faire demi-tour pour le récupérer et repartir à l'endroit où la faute a été commise, obligatoirement à cheval avant de franchir la ligne
- Si la jugulaire de la bombe se détache, le cavalier devra la remettre en place en repartant de l'endroit où elle s'est défait.

Modification de l'équipement

- Il est interdit de retourner les rebords du sac du facteur ainsi que celui des trois jambes
- Les fanions de drapeaux doivent être attachés en cas de grand vent
- Il est interdit d'enrouler la corde autour de sa main afin de la raccourcir

Utilisation différente de l'équipement

- Il est interdit d'agiter un objet près des oreilles d'un poney
- Le tourné de drapeau est autorisé seulement après la prise de celui-ci
- Aucun autre objet ne peut être utilisé pour faire avancer son poney
- Si un cavalier est surpris en train de se servir d'une cravache même en dehors du paddock, l'équipe peut être éliminée sur un jeu, sur toute une session, voir exclue de l'ensemble de la compétition
- Notion d'agitation volontaire de l'équipement qui est éliminatoire

Cavalier en jeu

- Les facteurs doivent attendre le coup de sifflet pour traverser le terrain
- Aucune personne en dehors des juges de lignes, ne peut accéder au terrain sans autorisation de l'arbitre officiel
- Le cavalier qui termine son jeu, ne doit pas rester dans la zone d'attente, et devra obligatoirement en être sorti quand le cavalier suivant termine son jeu

Entraîneur

- Les entraîneurs ne peuvent en aucun cas aider le poney à partir
- Il doivent adopter un comportement correct envers l'arbitre mais également envers les autres entraîneurs, cavaliers et poneys
- Les entraîneurs ne peuvent aider un cavalier que pour le remettre en selle, suite à une chute, et

uniquement dans ce cas de figure. (tenue du poney et remise en selle)

Les gênes

- Les couloirs ne peuvent pas être tracés s'ils ne mesurent pas un minimum de 8m entre chaque piquet
- Quand les couloirs sont tracés, un cavalier est éliminé, si sa trajectoire coupe celle du poney du couloir d'à côté, et que celui-ci se trouve à moins de 10 m de son adversaire, c'est-à-dire l'équivalent de la distance entre deux piquets
- Si les couloirs ne sont pas tracés, il n'y a que la gêne due au ralentissement ou à la déviation du poney qui est prise en compte

Remplacement d'un jeu

- Le remplacement d'un jeu doit être défini au briefing afin d'éviter toute réclamation
- L'arbitre peut prendre la décision de remplacer ou d'annuler un jeu, voir plusieurs

Comportement des cavaliers

- En cas de problème, seul l'entraîneur est habilité à en référer auprès de l'arbitre officiel, et en aucun cas un parent ou un cavalier
- Un cavalier qui amène une grossièreté dans l'action d'un geste, et que celle-ci n'est destinée à personne d'autre que lui-même, seulement dans ce cas là, le cavalier ne sera pas éliminé, mais prendra un avertissement

Tenue de l'équidé à pied

- Une main restée à la hauteur du garrot est considérée comme une aide, donc éliminatoire
- Si le cavalier lâche son poney involontairement, il doit le reprendre et repartir à l'endroit où il a lâché les rênes
- Le cavalier peut tenir son poney avec les deux rênes
- Le cavalier ne peut pas tenir son poney par le mors, sous peine d'élimination
- Le cavalier ne peut pas se faire tirer par son poney

La chute

- Si un cavalier chute et reste un moment au sol, le cavalier sera considéré comme blessé, donc le jeu sera arrêté et rejoué sans l'équipe du cavalier blessé
- Du moment que le jeu est arrêté, le cavalier, blessé ou pas, devra consulter le service médical du concours. Celui-ci sera le seul à décider si le cavalier est apte à reprendre la compétition
- Si un poney fait tomber son cavalier et que l'arbitre le juge dangereux, le jeu sera arrêté et rejoué sans l'équipe où se trouvait le poney
- Un poney blessé n'amène pas l'élimination de l'équipe
- Aucune personne ne peut rentrer sur le terrain après une chute d'un cavalier, sans l'accord de l'arbitre

Équidé échappé

- Aucune personne ne peut rentrer sur le terrain à l'exception du cavalier pour rattraper un poney, sauf si le jeu déclaré terminer et que l'arbitre l'a autorisé
- Dans tous les cas, quand le cavalier lâche son poney, il devra repartir de l'endroit où il l'a lâché

Équidé dangereux

- Si un couple cavalier / poney ne s'entend pas, il faut avant de considérer le poney dangereux, demander à l'entraîneur de changer de cavalier. Si le problème persiste, le poney sera exclu de la compétition

L'aide

- le cavalier qui est en jeu, ne peut pas se faire aider par le cavalier qui est dans la zone d'attente
- Si un cavalier à besoin de l'aide de son enseignant et / ou de son juge de ligne pour finir le jeu, il ne sera pas éliminé, mais son équipe marquera les points du dernier (3^{ème} et 2^{ème} série).
- Aucun juge de ligne ne peut rentrer sur le terrain pour remettre les objets en place

Décision de l'arbitre

- L'arbitre peut se faire assister d'un assesseur sur chaque compétition
- Il ne doit jamais revenir sur ses décisions, à moins que la vidéo ne prouve le contraire
- Si vous avez deux avis contradictoires, laisser le profit au cavalier. Ne prenez aucun parti
- Ne vous laissez pas influencer, soyez toujours sûr de vous
- Rester calme, quelles que soient les situations, sachez garder l'éthique Pony-Games
- Le troisième avertissement pour une même équipe est éliminatoire

Les règles de jeux

Slalom

- Les cavaliers peuvent repartir du côté qu'ils veulent après une réparation d'erreur

Balle et Cône, Basket

- Le cavalier se doit d'effectuer le geste technique de prise ou de pose de balle pour que l'on puisse considérer qu'il y a une erreur

Les Cinq Drapeaux, 2 Drapeaux

- Dans une réparation d'erreur due à la prise du drapeau, le cavalier peut reprendre le drapeau de son choix
- Mettre le tissu dans le cône n'est pas considéré comme une erreur

Carton

- Si un piquet tombe après la prise d'un carton, c'est considéré comme une erreur
- Suite à une erreur, si celle-ci est rectifiée correctement, le cavalier peut reprendre le carton de son choix

Corde

- Les cavaliers peuvent tenir la corde de la main qu'ils veulent, changer de main si nécessaire, à condition de ne jamais la lâcher

Les 2 Tasses, 3 Tasses, 5 Tasses

- Si le cavalier fait tomber une tasse à la prise, il doit la reprendre à pied ou à cheval, mais il devra impérativement la poser en étant sur sa monture
- Attirer l'attention des juges de ligne dans la rectification d'erreur

Le Facteur

- Si un facteur sort de son cercle, ce n'est pas éliminatoire à condition qu'il donne la lettre à l'intérieur
- Si un poney bouscule le facteur en le déséquilibrant en dehors du cercle, c'est éliminatoire

- Le facteur peut tourner en donnant la lettre
- Il n'a pas le droit d'aider le cavalier en tenant son poney, pour quelque raison que ce soit
- Il peut parler au cheval ou à son cavalier

A Pied à Cheval

- Le cavalier à pied doit avoir dépassé l'axe des piquets avant de remonter
- Le cavalier à cheval doit descendre avant le 5^{ème} piquet

Basket

- Idem que le balle et cône pour la réparation d'erreur

Les Marches

- Si un cavalier lâche les rênes pendant le franchissement des marches, il devra revenir en arrière et repasser toutes les marches
- Les rênes doivent rester sur l'encolure
- Toute main au dessus du garrot ou de la selle, est considérée comme une aide, donc éliminatoire

Teksab

- Idem que le balle et cône et le facteur dans la réparation d'erreur

Le Pneu

- Il faut que le pneu reste dans le carré des 4 piquets
- Les cavaliers peuvent se tenir avant de partir
- Le cavalier doit attendre de franchir entièrement la ligne de départ, avant de descendre

L'épée

- Dans une réparation d'erreur, le cavalier peut ramasser les anneaux avec ses mains
- Dans une réparation d'erreur, le cavalier peut prendre l'épée par la lame, à condition qu'il reste sur place. Si toutefois le cavalier avance en tenant la lame, il devra avant de repartir revenir à l'endroit où il a pris l'épée par la lame
- Afin de pouvoir remonter à cheval, le cavalier peut poser son épée contre un piquet et la reprendre en partant

- Quant un piquet tombe ce n'est pas une erreur

Les Ballons

- Il est important que le passage de relais du pic se fasse verticalement sous peine d'élimination

Les chaussettes, les Balles

- Interdiction de les mettre en bouche
- Si une chaussette est mise en jeu par le poney, le cavalier qui la collectera devra impérativement passer la ligne de fond avant ou après la prise

Pyramide

- Si le cavalier fait tomber les pyramides, il doit impérativement les remettre dans l'ordre afin de pouvoir inscrire le mot PONEY

Litter

- Dans tous les cas, le carton doit toujours être ramassé par la canne
- En cas d'erreur, pour la pose du carton et lors du renversement de la poubelle, le cavalier peut être à cheval ou à pied

La tour de Windsor

- Le cavalier peut descendre pour récupérer la balle dans le seau, mais il ne peut le faire qu'après avoir franchi entièrement la ligne de départ

Tool box

- Le 4^{ème} cavalier doit reposer la boîte sur la deuxième table qui se situe sur l'alignement des premiers piquets avant de franchir la ligne d'arrivée

Le groom

- Si le bras du cavalier passe dans les rênes, celui-ci n'est pas obligé de les tenir avec les mains lors du montoir

Course à trois jambes

- Le sac ne peut être retourné afin de le raccourcir
- Le sac doit être maintenu au minimum au niveau des genoux
- Lors de la transmission du sac au cavalier n°3, l'un des deux cavaliers concernés peut tenir les deux poneys

Les 4 drapeaux

- Le cavalier a l'obligation d'être à cheval pour poser son drapeau