



FICHE TECHNIQUE COMPETITION PONY-GAMES

Présentation de la compétition :

La compétition de pony-games se déroulera en « paire mixée ».

Deux niveaux d'épreuve :

1. L'épreuve une étoile concerne les cavaliers évoluant au pas et autorisés à faire du trot avant la première ligne de « mission » et après la dernière ligne de « mission ».
2. L'épreuve deux étoiles concerne les cavaliers en capacité de trotter voire galoper.

Pour ces deux niveaux, l'aide pour la mise à cheval est autorisée à partir du moment où le cavalier rejoint son aide dans la zone de relais. C'est le seul moment où le coach est autorisé à entrer dans la zone de relais et il doit en ressortir une fois la mise à cheval, de son cavalier, effectuée, il ne peut rester statique à l'intérieur, sous peine d'élimination.

Plan du terrain avec deux exemples de zones de trot pour l'épreuve une étoile :

- Les zones dans lesquelles le trot est autorisé en épreuve une étoile, ne sont pas tracées au sol, c'est bien le premier et le dernier support technique que l'on rencontre qui matérialise la zone. Comme dans les deux exemples ci-dessous pour slalom aller simple ; balles et cônes.
- Au même titre que pour la ligne de départ et la ligne de fond, des juges seront placés latéralement sur la première et dernière ligne de mission. L'équidé devra avoir repris le pas avant de poser un sabot dans au-delà de la première ligne de jeu. L'équidé devra avoir franchi la dernière ligne de jeu avec ses quatre sabots avant de pouvoir prendre le trot.
- Si le cavalier n'a pas respecté l'entrée et la sortie dans la zone de pas, il doit corriger en repassant ces lignes de première ou de dernière missions sinon il sera éliminé.

Norme des épreuves : A part les adaptations ci-dessus énoncées, le règlement officiel de pony-games sera appliqué :

- Epreuve une étoile :

Jeu 1 en paire : Slalom aller simple

Jeu 2 en individuel pour le cavalier en situation de handicap : 2 tasses aller simple

Jeu 3 en individuel pour le cavalier valide : Balles et cônes aller simple

Jeu 4 en paire : 2 drapeaux

Avantages de ce mode de fonctionnement et des jeux :

Cessions rapides (toutes les 15 min)



Espace réduit si nécessaire

Gestes répétés la veille

Cavalerie épargnée

- Epreuves deux étoiles : Tous les jeux se jouent en paire (*je trouve que les équipes étaient intéressantes car tout au long de l'année, on crée une cohésion au sein de nos groupes de cavaliers en situation de handicap et c'est dommage qu'ils ne puissent pas courir ensemble lors de ces épreuves, à réfléchir*)

Jeu 1 : Slalom

Jeu 2 : 2 tasses

Jeu 3 : Cartons

Jeu 4 : Balles et cônes

Cession toutes les 20min

Lieu et implantation de la compétition :

La compétition se déroulera dans le CPE SUR UNE CARRIERE DE 60X20

Matériel nécessaire :

- Matériels de pony-games des jeux proposés
- Des bombes de chantier pour tracer le terrain
- D'un système vidéo sur la ligne de départ
- D'une sono et d'un micro sans fil pour le juge arbitre

Réglementation :

- Il est important de faire appel à un juge arbitre national pour un jugement de qualité.
- En cas d'égalité, ce sont les points du dernier jeu qui départagent les équipes, si nouvelle égalité, ce sont les points de l'avant dernier jeu ... si toujours une égalité, les équipes reviennent sur le terrain et se départagent sur 5 drapeaux.

Plan des zones de trot autorisé et de pas obligatoire pour l'épreuve une étoile si tie-break.

A insérer ici.