

Ligue Équestre Wallonie Bruxelles



*Reconnue par l'A.D.E.P.S. Ministère de la Communauté Française
Aile francophone de la F.R.B.S.E. reconnue par la F.E.I.*

RÈGLEMENT PARTICULIER CAHIER DES CHARGES

PONY GAMES

Edition 2011



SOMMAIRE

RÈGLEMENT PARTICULIER DES PONY GAMES	2
PREAMBULE	2
CHAPITRE I Introduction	2
Article 7001 – Généralités	2
CHAPITRE II Les concours	2
Article 7002 – Frais d'organisation à charge de l'organisation	2
Article 7003 – Annulation d'un concours	2
Article 7004 – Inscription et engagement des cavaliers	2
Article 7005 – Droits d'organisation	3
Article 7006 – Avant Programme	3
Article 7007 – Engagement	3
Article 7008 – Déclaration des partants / Responsabilité	3
Article 7009 – Cavaliers : Age et participation	3
Article 7010 – Licences	3
Article 7011 – Poneys : Age et participation	4
Article 7012 – Harnachement	4
Article 7013 – Tenue du cavalier	4
Article 7014 – Règles spécifiques aux débutants	4
CHAPITRE III Amendes et sanctions	4
Article 7015 – Généralités	4
Article 7016 – Lutte contre la brutalité, l'alcool et le tabagisme	4
CHAPITRE IV Les épreuves	5
Article 7017 – Liste de jeux	5
Article 7018 – Prix	5
Article 7019 – Organisation des épreuves et distribution des points	6
Article 7020 – Responsabilité du chef d'équipe	6
ANNEXE 1	7
Éthique Équestre	7
ANNEXE 2	8
Les Championnats de la L.E.W.B.	8
Article 7201	8
Article 7202	8
Article 7203	8
Article 7204	8
Article 7205	8
Article 7206	8
Article 7207	8
Article 7208	8
Article 7209	8
CAHIER DES CHARGES PONY GAMES	9
TITRE 1 – Cahier des Charges	9
Article 7501 – Répartition des responsabilités	9
A CHARGE DE LA L.E.W.B.	9
7501.1.1. Information	9
7501.1.2. Sponsoring et Médiatisation	9
7501.1.3. Obligations sanitaires	9
A CHARGE DU GROUPEMENT	9
7501.2.1. Information	9
7501.2.2. Assistance technique	9
7501.2.3. Délégué du groupement	9
7501.2.4. Administration	9
7501.2.5. Obligation Générale	10
7501.2.6. Officiels	10
A CHARGE DE L'ORGANISATEUR	10
7501.3.1. Information	10
7501.3.2. Prix aux concurrents	10
7501.3.3. Obligations Normales	10
7501.3.4. Obligation Générale	10
7501.3.5. Officiels	10



Article 7502 – Caractéristiques Techniques des CPG Communautaires	10
TERRAIN	10
7502.1.1. Nature du sol	10
7502.1.2. Dimensions de la piste	11
7502.1.3. Clôture	11
7502.1.4. Entrée de piste	11
7502.1.5. Marquage du terrain	11
PARKING PONEYS.....	12
7502.2.1. Sécurité.....	12
7502.2.2. Confort.....	12
PADDOCK.....	12
7502.3.1. Communication.....	12
MATERIEL DE PISTE	12
LE PERSONNEL TECHNIQUE A FOURNIR LE JOUR DU C.S. COMMUNAUTAIRE	12
7502.4.1. Le secrétariat du concours	12
7502.4.2. La piste	12
7502.4.3. Le paddock	12
7502.4.4. Le service Relations Publiques et Coordination.....	12
7502.4.5. Protocole de remise des prix.....	13
7502.4.6. Le Commentateur.....	13
OBLIGATIONS DE SECURITE	13
7502.5.1. Assistance médicale.....	13
7502.5.2. Assistance vétérinaire et maréchalerie	13
TRIBUNE DU JURY	13
7502.6.1. Mise en place	13
7502.6.2. Matériel.....	13
7502.6.3. Raccordement électrique.....	13
DECORATION DU SITE	13
TITRE 2 – Organisation	14
Article 7503 – Conditions Générales.....	14
CANDIDATURE A L'ORGANISATION D'UN CS COMMUNAUTAIRE	14
FORMALITES ADMINISTRATIVES	14
7503.1.1. L.E.W.B.....	14
7503.1.2. Accises	14
7503.1.3. SABAM	14
7503.1.4. Administration Communale	14
7503.1.5. Taxes	14
A FAIRE LA VEILLE	15
7504.2.1. Préparation de la piste.....	15
7504.2.2. Préparation du parking chevaux.....	15
7504.2.3. Préparation du paddock	15
7504.2.4. Fléchage	15
7504.2.5. Traçage du terrain	15
7504.2.6. Mettre en place la zone du public.....	15
A FAIRE LE JOUR MEME.....	16
7504.3.1. Réception des participants	16
7504.3.2. Dernières mises en place	16
7504.3.3. Faciliter le plus possible le bon déroulement du concours.....	16
A FAIRE APRES LE CONCOURS	16
7504.4.1. Dossier de presse.....	16
7504.4.2. Remettre en ordre	16
7504.4.3. Documentation	16
7504.4.4. Matériel	16
ANNEXE 3.....	17
Plan du terrain et de l'aire de jeu	17



RÈGLEMENT PARTICULIER DES PONY GAMES

PREAMBULE

Tous les cas ne peuvent être prévus dans le présent règlement.

En cas de circonstances fortuites ou exceptionnelles, il appartient au Jury de décider dans un esprit sportif se rapprochant le plus possible de l'esprit de ce règlement et du règlement de l'I.M.G.A.

Ce règlement doit être lu en corrélation avec le Règlement Général (RG) de la L.E.W.B., le Règlement d'Ordre Intérieur (ROI), Règlement des Concours (RC) de la L.E.W.B. *et le règlement de l'I.M.G.A. traduit en français dans sa dernière édition.*

Ce règlement est d'application à tous les concours communautaires de « Poneys Games » organisés par les clubs et / ou associations membres de la Ligue Équestre Wallonie Bruxelles.

Le présent règlement entre en vigueur lors de sa parution sur le site officiel de la LEWB (www.lewb.be) ; à partir de ce moment, toute publication antérieure devient caduque..

CHAPITRE I Introduction

Article 7001 – Généralités

Ce règlement doit être appliqué en corrélation avec les Statuts, le Règlement d'Ordre Intérieur et le Règlement Général de la F.R.B.S.E. et de la L.E.W.B.

Le fait de s'inscrire aux épreuves implique de la part du concurrent l'acceptation du présent règlement.

CHAPITRE II Les concours

Article 7002 – Frais d'organisation à charge de l'organisation

Pour tous les types de concours sont également à charge du Cercle les frais suivants :

- La location du matériel
- L'indemnité de déplacement des juges principaux et d'arrivée et du chef de piste.

Article 7003 – Annulation d'un concours.

Voir RC article 601.

Article 7004 – Inscription et engagement des cavaliers.

Voir RC article 681.

7004.1 Les équipes restent composées des cavaliers licenciés dans un même club toute la saison. Si un club est dans l'impossibilité d'inscrire des équipes durant la saison, ses cavaliers licenciés peuvent concourir pour un autre club avec l'accord des deux clubs et du CTPG.

7004.2 Dans le cas où un même club posséderait plusieurs équipes dans la même catégorie, il doit remettre « une liste de force » avant la première rencontre de la saison à la CTPC. Les cavaliers ne peuvent pas changer d'équipe dans la même catégorie en cours de saison.

7004.3 Un cavalier ne peut pas descendre de catégorie en cours de saison.

7004.4 Toute équipe qui n'aura pas réglé son inscription avant le début de la compétition, ne sera pas admise sur le terrain.



- 7004.5 Il est autorisé, d'inscrire hors concours (articles 7007.3) une équipe composée de joueurs de quelque niveau que ce soit dans n'importe quel niveau aux conditions suivantes :
- Les poneys *non-qualifiés* ne pourront pas participer dans un quelconque classement (concours – championnat) durant l'année civile.
 - Les poneys *non-qualifiés* ne pourront pas participer à une compétition internationale de club et/ou d'équipe nationale dans l'année civile.
 - La participation des joueurs ne peuvent en aucun cas perturber le déroulement de la journée de compétition.

Article 7005 – Droits d'organisation.

- 7005.1 Le montant des droits d'organisation éventuel est fixé annuellement par l'Assemblée Générale de la L.E.W.B.
- 7005.2 L'organisation d'un championnat peut être soumise à un droit d'organisation complémentaire fixée également par l'Assemblée Générale de la L.E.W.B.
- 7005.3 Les droits sont dus dès la réservation de la date du concours et payables immédiatement après le concours.

Article 7006 – Avant Programme.

Voir Règlement Général (RG), article 215.

Article 7007 – Engagement.

- 7007.1 Voir Règlement Général (RG), article 217.
- 7007.2 Voir RC Titre VIII, article 681.
- 7007.3 Les équipes ont la faculté de pouvoir participer « **Hors Classement** » aux conditions suivantes :
- 1° Inscription à l'avance
 - a) L'équipe participant « Hors Classement » doit l'indiquer sur le document ad hoc.
 - b) Cette équipe sera « Hors Classement » pour toute la durée du concours
 - 2° L'équipe montant « Hors Classement » ne participe pas à la distribution des prix.
- 7007.4 Les équipes ont la faculté de pouvoir participer *au* « **Championnat** » aux conditions suivantes :
- 1° Inscription à l'avance
 - a) L'équipe participant *au* « Championnat » doit l'indiquer sur le document ad hoc.
 - b) Cette équipe sera *intégrée au* « Championnat » pour toute la durée *de la saison*
 - 2° L'équipe montant « Hors Championnat » participe à la distribution des prix.

Article 7008 – Déclaration des partants / Responsabilité.

Voir RC article 604.

Article 7009 – Cavaliers : Age et participation.

Voir R.G. article 218.8

- 7009.1 Généralités :
Si une équipe ne se compose pas de 3 joueurs ayant évolué la saison précédente et que le club n'a pas les moyens de faire évoluer ses cavaliers dans une autre équipe du même niveau, les 2 cavaliers peuvent descendre d'une catégorie.
- 7009.2 Catégorie 1 (minimes)
 - 7009.2.1 Débutants.
 - 7009.2.2 Confirmés.
- 7009.3 Catégorie 2 (jeunes)
 - 7009.3.1 Débutants.
 - 7009.3.2 Confirmés.
 - 7009.3.3 Experts.
- 7009.4 Catégorie 3 (Mounted Games)
 - 7009.4.1 Débutants.
 - 7009.4.2 Confirmés.
 - 7009.4.3 Experts.

Article 7010 – Licences.

Voir RC art 606

Un cavalier doit participer toute la saison dans le club par lequel il a pris sa licence. Le transfert suit les prérogatives reprises à l'article 606.2 du R.C.



Article 7011 – Poneys : Age et participation.

Voir Règlement Général (RG), article 225

- 7011.1 Pour prendre part aux concours de Poneys Games un poney (*) doit avoir au minimum 4 ans.
- 7011.2 Un poney peut participer aux jeux dans 2 équipes ne jouant pas simultanément si elles sont de niveau « débutant » ou « confirmé ». Si en finale, 2 équipes sélectionnées disposent de poneys communs, le *juge principal* décidera de l'organisation.
- Un poney d'une équipe de niveau « expert » peut jouer avec une 2^{ème} équipe uniquement si celle-ci est dans un autre niveau.
- 7011.3 La participation des cavaliers et des poneys aux épreuves est soumise aux conditions et restrictions mentionnées à l'avant programme.
- 7011.4 Tous les poneys participant à un concours doivent être munis de leur certificat sanitaire et être en ordre de vaccination.
- 7011.5 Taille des poneys : Catégorie 1 : maximum 1,27 m (1,28 m ferré)
 Catégorie 2 : maximum 1,48 m (1,49 m ferré)
 Catégorie 3 : maximum 1,56 m (1,57 m ferré)
- 7011.6 La sélection pour les équipes représentatives ne peut se faire que sur une paire cavalier/poneys dont la taille serait conforme au règlement de l'IMGA. La catégorie « expert » suivra aussi ce règlement IMGA soit 15.0hh (=1.524m)
- (*) Par souci de simplification, le terme poney comprend aussi les petits chevaux jusqu'à 1m 56 de certaines catégories.

Article 7012 – Harnachement

Voir règlement IMGA.

Article 7013 – Tenue du cavalier.

Voir règlement IMGA.

Article 7014 – Règles spécifiques aux débutants

- 7014.1 Une équipe peut être composée de 6 joueurs.
- 7014.2 Un poney qui doit être tenu au départ, doit l'être derrière la ligne des 10 m.
- 7014.3 Un entraîneur, licencié « R » ou « F » ne peut tenir un poney que pour des raisons de sécurité. Il n'intervient pas d'office, mais peut entrer dans l'aire de jeu au moment où le cavalier est en difficulté. Il ne se place donc pas dans l'aire de jeu avant le départ du cavalier. Il peut toucher le poney. Il ne peut pas le stimuler pour le faire avancer. Il ne peut pas toucher le matériel de jeu. Il ne peut pas intervenir dans le déroulement du jeu. Quand il tient le poney, il doit marcher et non courir.

CHAPITRE III Amendes et sanctions

Article 7015 – Généralités

- Le Règlement de la L.E.W.B. est de vigueur.
- Voir Règlement Général (RG) Chapitre VII et IX

Article 7016 – Lutte contre la brutalité, l'alcool et le tabagisme

Tout comportement « non sportif » de la part d'une équipe, d'un cavalier, d'un entraîneur ou d'un supporter, incluant l'intimidation d'un ou des officiels conduira à l'élimination de l'équipe, de la paire ou du joueur individuel concerné.

Tout cavalier faisant usage d'un langage abusif pendant un jeu provoquera l'élimination de son équipe.

Le mauvais traitement de l'équipement (jeté violemment au sol) entraînera l'élimination de l'équipe.

La brutalité envers le poney entraînera l'élimination de l'équipe.

Fumer ou consommer de l'alcool sur le terrain de jeu est strictement interdit. Le *juge principal* peut, à sa discrétion demander à toute personne qui enfreindrait cette règle de quitter le terrain.



CHAPITRE IV Les épreuves

Article 7017 – Liste de jeux

- 7017.1 Pour les *catégories* débutants, les organisateurs *devront* choisir 8 jeux parmi 16 jeux simple, de la liste ci-dessous, *sélectionnés* afin d'éviter les situations dangereuses et ainsi diminuer l'utilisation des « aides extérieures ».
- 7017.2 Pour les confirmés, les organisateurs choisiront 10 jeux parmi la liste ci-dessous.
- 7017.3 Pour les experts, les organisateurs choisiront 12 jeux parmi la liste ci-dessous.

Jeux	Débutants	Confirmés	Experts
Accrocher les gobelets	X	X	X
Balles et cônes	X	X	X
Basket	X	X	X
Carton	X	X	X
Cinq drapeaux	X	X	X
Course à 3 jambes	X	X	X
Deux drapeaux	X	X	X
Deux gobelets	X	X	X
Facteur	X	X	X
Pneu	X	X	X
Run and ride	X	X	X
Slalom	X	X	X
Tour poney	X	X	X
Va et vient des bouteilles	X	X	X
Chaussettes	X	X	X
Marches	X	X	X
Boite à outils		X	X
Corde		X	X
Trois tasses		X	X
Windsor		X	X
Bank race		X	X
4 drapeaux		X	X
Bang ballon			X
Chevalier			X
Flic – flac			X
Jousting			X
Palefrenier			X
Founder's race			X

Article 7018 – Prix.

Voir R.C. article 682

La remise des prix sera différente pour les débutants. Le terme *débutant* est bien clair, il signifie que ce niveau a pour but d'apprendre les jeux et est un tremplin vers les autres catégories. Les organisateurs devront prévoir une récompense simple et identique pour chaque équipe de ces groupes. Il n'y aura pas de classement.



Article 7019 – Organisation des épreuves et distribution des points.

7019.1 L'organisation des épreuves est laissée à l'appréciation du *juge principal*.

1. Si le nombre d'équipes est inférieur ou égal au nombre de couloirs, la répartition des points se fait comme suit : l'équipe qui se classe première a autant de points que le nombre d'équipes alignées, l'équipe qui se classe seconde, a autant de points que le nombre d'équipes moins 1, l'équipe qui se classe troisième, a autant de points que le nombre d'équipes moins 2, etc....
2. Si le nombre d'équipes est supérieur au nombre de couloirs, il y a 3 possibilités.
 - a) Les jeux se jouent au chrono, et la répartition des points se fait comme au point 1.
 - b) Les sessions du matin servent de sélection et les jeux de l'après-midi servent de finale.
 - c) Chaque jeu se joue 2 fois : une fois pour la sélection et une fois en finale qui rapporte des points comme au 1. (solution beaucoup plus longue).
 - d) *Un système de tournante des équipes sera instauré.*

Article 7020 – Responsabilité du chef d'équipe

Le Chef d'équipe doit être licencié « R » ou « F » de la L.E.W.B.

Pendant toute la durée de la compétition, les concurrents restent sous la responsabilité du moniteur ou du chef d'équipe, délégué du cercle par l'intermédiaire duquel il a été inscrit dans les épreuves. Les chefs d'équipe sont en particulier responsables de l'inscription des concurrents dans les différentes catégories, de la tenue et de la présentation des cavaliers et des montures, de la discipline au paddock.

Toute réclamation doit être formulée par le chef d'équipe.

Aucune réclamation émanant directement du concurrent, de ses parents ou du propriétaire du poney ne pourra être admise par le jury.

En catégorie minimales débutants, une aide supplémentaire est autorisée. (Voir article 7014.3)



ANNEXE 1

Éthique Équestre

CODE DE CONDUITE

POUR LE BIEN-ETRE DES PONEYS

La Fédération Équestre Internationale (FEI) attend de toutes les personnes concernées par le sport équestre international qu'elles adhèrent au Code de Conduite de la FEI et qu'elles reconnaissent et acceptent que le bien-être du poney soit en tout temps considéré comme souverain et qu'il ne soit jamais subordonné à aucune influence commerciale ou de compétition.

1. Le bien-être des poneys prédomine sur toutes les autres exigences, à tous les stades de leur préparation et de leur entraînement. Cela inclut la bonne gestion des poneys, les méthodes d'entraînement, le ferrage et la sellerie ainsi que le transport.
2. Pour être autorisés à concourir, les poneys et les concurrents doivent être physiquement aptes, compétents et en bonne santé. Cela comprend l'utilisation de médicaments, les procédures chirurgicales qui menacent le bien-être ou la sécurité des poneys, la gestation des juments et le mauvais usage des aides.
3. Les épreuves ne doivent pas porter préjudice au bien-être des poneys. Cela implique une attention constante portée aux zones de compétition, aux terrains, aux conditions météorologiques, aux écuries, à la sécurité du site et à l'aptitude du poney à poursuivre son voyage après l'épreuve.
4. Tous les efforts doivent être consentis afin de s'assurer que les poneys reçoivent l'attention qui leur est due après la compétition et qu'ils sont traités avec humanité une fois leur carrière achevée. Cela recouvre les soins vétérinaires appropriés, les blessures pendant les concours, l'euthanasie et la retraite.

La FEI encourage vivement toutes les personnes concernées par le sport équestre à atteindre le plus haut niveau possible de connaissances dans leurs domaines de compétence. Une copie complète du présent Code peut être obtenue auprès de la Fédération Équestre Internationale, Chemin des Délices, 9 à CH-1006 Lausanne, Suisse. Téléphone: +41 21 310 47 47. Le Code est disponible en français et anglais. Il peut également être consulté sur le site internet de la FEI: www.fei.org.



ANNEXE 2

Les Championnats de la L.E.W.B.

Article 7201

Tous les points du règlement de la L.E.W.B. sont d'application.

Article 7202

Les clubs doivent établir une liste des joueurs repris dans chaque équipe participant au championnat sur un formulaire type qui doit être renvoyé au secrétariat de la LEWB au moins 8 jours avant la première manche dans laquelle l'équipe est alignée. La liste doit comporter au minimum 4 et au maximum 7 joueurs. Lors d'un concours, un maximum de 5 joueurs parmi ceux figurant sur la liste sont autorisés à participer aux épreuves. Lorsque la liste comporte plus de 5 joueurs, les joueurs supplémentaires ne peuvent pas participer au concours, même hors classement. Pour pouvoir incorporer un nouveau joueur dans une équipe, ce joueur ne peut pas avoir joué, dans l'année civile pour une équipe belge inscrite lors d'une compétition LEWB, même hors classement (compétition championnat), ou Internationale avant la date de l'année civile.

Article 7203

Les joueurs inscrits dans une équipe ne peuvent en aucun cas changer de club durant la durée du championnat.

Si un changement d'équipe au sein du même club devait avoir lieu, il ne peut se faire que vers une catégorie supérieure.

Article 7204

Toutes les catégories reprises dans le règlement de la LEWB sont représentées sauf les catégories « Jeune Expert et Mounted Expert » qui seront reprises ensemble sous l'appellation « Expert ».

Article 7205

Pour qu'une catégorie fasse l'objet d'un championnat, il faudra au minimum 3 équipes ayant participé au nombre de manche minimum permettant un classement.

Article 7206

Le total des points du championnat sera comptabilisé en tenant compte d'un pourcentage du nombre des épreuves organisées sur l'année et fera l'objet d'une mise à jour avant chaque nouvelle saison.

Article 7207

Pour chaque épreuve, un classement séparé sera réalisé en retirant les équipes participant hors championnat, hors classement ou étant invitées. Sachant que ces équipes interviennent dans le classement du jour (sauf les équipes « hors classement »).

Article 7208

Des catégories d'âges différentes mais de niveau identique pourront si nécessaire concourir ensemble sur le terrain. Le classement restera bien entendu séparé.

Article 7209

Concerne les équipes des catégories confirmés et experts qui participe au challenge.

Celles ci devront remettre au plus tard le jour du premier concours du challenge, une liste de chaque équipe inscrite comprenant nom, prénom, adresse, n° de téléphone et n° de licence de minimum 4 et maximum 7 joueurs par équipe ainsi que 10€ par équipe pour l'inscription de celle-ci au challenge pour toute l'année.

Les licences devront être en ordre administrativement et payées avant le 1^{er} concours de l'année. Ces listes devront être rentrées au secrétariat de la LEWB ou du concours par **ECRIT** uniquement (courrier, télécopie ou courriel)



CAHIER DES CHARGES PONY GAMES

TITRE 1 – Cahier des Charges

Article 7501 – Répartition des responsabilités

A CHARGE DE LA L.E.W.B.

7501.1.1. Information

Les C.PG. Communautaires repris au calendrier officiel de la L.E.W.B. sont annoncés *sur le site Internet officiel de la LEWB.*

Au moins un mois avant le concours, l'avant programme officiel est envoyé aux groupements et aux officiels, membres du Jury, chefs de piste et secrétaires.

7501.1.2. Sponsoring et Médiatisation

La L.E.W.B. peut négocier des contrats de sponsoring et de couverture médiatique au bénéfice des organisateurs de CPG Communautaires qui s'engagent à respecter les engagements contractuels le cas échéant.

7501.1.3. Obligations sanitaires

La L.E.W.B. vérifiera la conformité des obligations sanitaires légales imposées aux concurrents.

Tous les poneys inscrits doivent être accompagnés d'un carnet signalétique et sanitaire prouvant qu'ils sont en ordre de vaccination contre la grippe équine, le vaccin contre la rhino-pneumonie est conseillé.

Un pré-contrôle sera effectué par les groupements.

Le jury peut procéder à des contrôles par tirage au sort.

Les poneys qui ne sont pas en ordre ne peuvent être autorisés à prendre le départ. Voir pour le surplus le règlement vétérinaire.

A CHARGE DU GROUPEMENT

7501.2.1. Information

Les C.PG. Communautaires repris au calendrier officiel de la L.E.W.B. sont annoncés dans les bulletins des groupements.

L'avant programme officiel est envoyé aux cercles un mois avant le concours.

7501.2.2. Assistance technique

Le groupement responsable apporte à l'organisateur d'un CPG Communautaire la même assistance technique que celle fournie dans les compétitions régionales.

7501.2.3. Délégué du groupement

Le groupement organisateur d'un CPG Communautaire désignera un délégué officiel qui le représentera sur le terrain.

7501.2.4. Administration

Le secrétariat administratif de la ligue effectue les tâches suivantes pour les concours CC1 et CC2 :

- Enregistrement des inscriptions, clôture : le lundi *deux semaines* précédent le concours.
- Déclaration et paiement des taxes relatives aux Jeux et Paris.
- Calcul des classements généraux.



7501.2.5. Obligation Générale

Le groupement organisateur est globalement responsable vis-à-vis de la L.E.W.B. de la conformité du concours avec le présent cahier des charges.

La qualité de son organisation sera prise en compte pour répondre à ses éventuelles candidatures aux organisations ultérieures.

7501.2.6. Officiels

Le groupement peut désigner, dans le cadre de leur formation, des candidats juges ou chefs de piste.

Ces personnes sont à la charge du groupement.

A CHARGE DE L'ORGANISATEUR

(en complément des dispositions du Règlement Général)

L'organisateur doit mettre ses installations sans entrave ni restriction à la disposition de la L.E.W.B.

7501.3.1. Information

L'organisateur est responsable de toute information ou publicité complémentaire.

7501.3.2. Prix aux concurrents

L'organisateur doit fournir les coupes, flots de ruban, plaques d'écurie et cadeaux aux concurrents.

Pour les débutants, l'organisateur doit prévoir une récompense simple et identique pour chaque équipe.

7501.3.3. Obligations Normales

L'organisateur s'engage à respecter les points suivants :

- les obligations légales liées à l'organisation d'une manifestation publique (Sabam, Accises, Autorisations et Taxes diverses, etc.).
- l'aménagement et la décoration florale du concours.
- la mise en place du matériel des sponsors, et, après le concours, de la remise en ordre et du rangement de ce matériel.
- l'organisation de la partie commerciale de la manifestation.
- intendance et accueil.
- la mise en place de la piste (pour la première année de compétitions, le chef de piste assurera l'écolage de l'organisateur).

7501.3.4. Obligation Générale

L'organisateur est globalement responsable, vis-à-vis de son groupement, de la conformité du concours avec le présent cahier des charges.

La qualité de son organisation sera prise en considération pour répondre à ses éventuelles candidatures aux organisations ultérieures ainsi qu'à l'attribution des subventions (voir point 1.1.4).

7501.3.5. Officiels

La CTPG proposera les Officiels aux organisateurs.

Article 7502 – Caractéristiques Techniques des CPG Communautaires

TERRAIN

7502.1.1. Nature du sol

Les Poneys Games peuvent être organisés sur des pistes ensablées ou en herbe correctement entretenue. Le sol sera régulièrement aplani.



7502.1.2. Dimensions de la piste

Les dimensions normales de la piste sont de 92 m de long et 56 m de large pour 6 équipes. Certaines adaptations sont cependant possibles après accord du *juge principal* et du chef de piste.

Chaque couloir doit avoir une largeur minimale 7,5 m. Cependant, lorsque l'espace disponible le permet, la largeur des couloirs doit être augmentée jusqu'à 9 m.

Pour une compétition internationale, un terrain de 92 m de long sera exigé.

Pour un concours communautaire, les dimensions minimales sont de 80 m de long et de 7,5 m de large par couloir plus 6 m.

Une compétition amicale peut-être organisée sur un minimum de 60 m de long.

Les plans des terrains aux différentes dimensions se trouvent en annexe 1 du cahier des charges.

7502.1.3. Clôture

La piste doit être entièrement clôturée de manière continue et ne présentant pas de danger pour les poneys et les spectateurs (cordes tendues entre des piquets ou bandes de clôture électrique.).

7502.1.4. Entrée de piste

L'entrée de piste sera fermée par une barrière ou une grosse corde visible (à hauteur de poney).

L'organisateur veillera à ce que les spectateurs n'aient pas accès à la zone de l'entrée de piste.

D'une manière générale et par obligation légale en matière de sécurité, la zone poneys et la zone public doivent être nettement départagées.

7502.1.5. Marquage du terrain

Le terrain de jeu (Arena) est défini comme une zone clôturée à l'intérieur de laquelle les jeux sont joués et l'aire marquée est située. L'aire marquée (Marked Area) est à l'intérieur du terrain de jeu. Elle contient les marques nécessaires pour les jeux. L'aire de jeu (Playing Area) est à l'intérieur de l'aire marquée et est délimitée par les 4 drapeaux de coin. La largeur des marques doit être de minimum 7,5cm et si possible doit tendre vers les 10cm.

Le terrain et l'aire de jeu doivent être marqués en conformité avec le plan repris en annexe 1 du présent cahier des charges. Le marquage du terrain se compose des lignes suivantes :

- Une ligne de départ / arrivée
- Une ligne tracée 10 m avant la ligne de départ / arrivée parallèlement à celle-ci.
- Une ligne de changement, à l'autre bout de l'aire de jeu parallèle à la ligne de départ / arrivée.

Les extrémités de la ligne de départ / arrivée et de la ligne de changement sont marquées par des drapeaux de coin. La zone comprise entre ces deux lignes et les quatre drapeaux de coin est appelée aire de jeu.

Le marquage du terrain comprend également des marques d'emplacement du matériel de jeu :

- L'emplacement des piquets de slalom est indiqué par une marque circulaire de 15 cm de diamètre.
- L'emplacement des autres équipements est indiqué par une marque (cercle ou croix) d'une largeur de 40 cm (cf. taille du pneu). Ces marques se situent au milieu des couloirs de jeu et 2 m derrière la ligne de changement.

Les piquets de slaloms sont disposés en rangées parallèles entre elles et perpendiculaires à la ligne de départ / arrivée. Ces rangées de piquets définissent les couloirs de jeu dont la largeur peut varier entre 7,5 m et 9 m.

Le *juge principal* signalera au briefing si le marquage du terrain diffère pour une raison ou une autre de ce qui est prévu au présent cahier des charges.

Le marquage doit être réalisé au moyen de produits qui ne présentent pas de risque pour les cavaliers et les poneys.



PARKING PONEYS

7502.2.1. Sécurité

Autant que possible le parking des transports de poney sera installé sur terrain privé et à proximité des pistes.

La superficie du parking sera suffisante compte tenu de la nature du concours.

Si le parking se fait en tout ou partie sur la voie publique, il faut prévoir les autorisations nécessaires et demander à la commune les signalisations provisoires (limitation de vitesse, stationnement interdit ou alternatif, circulation locale, etc.).

Selon la nature du sol et les circonstances atmosphériques, prévoir un tracteur pour aider les camions à sortir en cas de pluie.

Ne pas autoriser le stationnement des voitures dans le parking poneys.

7502.2.2. Confort

Prévoir en début de journée un responsable de l'accueil et de la mise en place des camions et des vans.

Un point d'eau ou un abreuvoir suffisant sera prévu dans le parking poneys ou dans les environs immédiats.

PADDOCK

Un paddock sera prévu pour l'échauffement des poneys.

Sa clôture devra répondre aux mêmes critères que la piste.

Il devra être de dimensions suffisantes pour permettre l'échauffement de plusieurs équipes.

La nature du sol devra permettre la pratique des allures en toute sécurité.

7502.3.1. Communication

L'amplification du terrain et du jury doit être audible du paddock.

MATERIEL DE PISTE

Le matériel utilisé est décrit en annexe 2 du cahier des charges.

LE PERSONNEL TECHNIQUE A FOURNIR LE JOUR DU C.S. COMMUNAUTAIRE

7502.4.1. Le secrétariat du concours

Une personne dont le rôle sera :

- Enregistrer la confirmation des inscriptions.
- Encaisser les droits de participation.
- Prendre note des changements d'inscriptions.

7502.4.2. La piste

l'organisateur devra fournir 2 placeurs de matériel dont le rôle sera de :

- Mettre en place le matériel de chaque jeu.
- Enlever le matériel après chaque jeu.

Ces placeurs seront aidés par des placeurs venant des équipes participantes (1 par équipe).

7502.4.3. Le paddock

Un commissaire au paddock dont le rôle sera de :

- Surveiller la discipline au paddock et faire rapport au jury ou au délégué de la ligue en cas de manquement.
- Vérifier les photos d'équipe.
- Faire appliquer la réglementation concernant les tenues et harnachements.
- Faire venir les concurrents dans l'ordre à l'entrée de piste.

Si le paddock est éloigné du terrain de jeu, il faudra prévoir un ouvreur qui ouvrira et fermera le terrain.

7502.4.4. Le service Relations Publiques et Coordination

Selon l'envergure du concours, l'organisateur devra prévoir une personne spécialement chargée de recevoir les personnalités et les sponsors, ainsi que la coordination du personnel bénévole.



7502.4.5. Protocole de remise des prix

Lors des cérémonies protocolaires de remise des prix, l'autorité sur place, le sponsor éventuel, le *juge principal*, le juge de l'épreuve et un délégué de l'organisateur seront présents.

7502.4.6. Le Commentateur

L'organisation devra prévoir une personne qui expliquera les jeux aux spectateurs et qui commentera les épreuves et résultats.

Il présentera les équipes (nom, joueurs, couleurs de l'équipement et leur position sur le terrain).

OBLIGATIONS DE SECURITE

7502.5.1. Assistance médicale

Un service médical (médecin et / ou ambulance) est exigé sur le lieu du concours.

7502.5.2. Assistance vétérinaire et maréchalerie

L'organisateur prendra contact avec son vétérinaire conformément au R.V. de la L.E.W.B., article 16.

L'organisateur prendra également contact avec son maréchal-ferrant (ou à défaut, un remplaçant) et s'assurera de sa présence durant toute la durée du concours ou de l'engagement d'une intervention rapide de sa part.

Les frais entraînés par ces prestations sont à charge des demandeurs.

TRIBUNE DU JURY

7502.6.1. Mise en place

La mise en place de la tribune du jury sur le lieu du concours est à charge de l'organisateur. Elle sera placée devant la ligne de départ / arrivée. Elle sera isolée et d'un confort suffisant, surtout en cas de pluie ou de vent.

7502.6.2. Matériel

La tribune doit être vérifiée la veille et comprendre :

- une sonorisation fonctionnelle et vérifiée la veille par l'organisateur
- des tables et chaises à dossier pour minimum 5 personnes
- *Emplacement pour la camera de la CTPG.*

7502.6.3. Raccordement électrique

L'organisateur est responsable du raccordement de la tribune au réseau par une alimentation stable et séparée de 10A/220V.

DECORATION DU SITE

La partie commerciale liée à l'intendance d'un CPG Communautaire est du ressort exclusif de l'organisateur.

La L.E.W.B. exige toutefois que les cavaliers et le public soient bien reçus, car la réussite des autres concours en dépendra.

L'aménagement et la décoration doivent donner une impression de fête.

Le matériel de piste doit être fraîchement lavé ; les bords de piste serviront à présenter les publicités des sponsors de la ligue, des groupements et / ou de l'organisateur.

Les différents bars et points de vente de restauration seront décorés et idéalement placés pour le plaisir du public.

Si le cercle ne dispose pas d'infrastructures fixes en bord de piste, il faut prévoir le mauvais temps, dans des limites raisonnables : en cas de pluie, 200 personnes doivent pouvoir se mettre à couvert.

Il est obligatoire d'avoir des installations sanitaires accessibles, en bon état et maintenue dans un état de propreté acceptable.



TITRE 2 – Organisation

Article 7503 – Conditions Générales

CANDIDATURE A L'ORGANISATION D'UN CS COMMUNAUTAIRE

En dehors des concours CC1 à caractère eurorégional ou inter-ligues organisés directement par le C.A , tous les cercles affiliés à la L.E.W.B. peuvent introduire une demande d'inclure au calendrier officiel un C.PG. Communautaire sous réserve des conditions suivantes :

- satisfaire aux conditions techniques du présent cahier des charges
- avoir organisé de manière satisfaisante l'année précédente soit un CPG Communautaire, soit un CPG Régional ou proposer un site et des garanties d'organisation ayant reçu l'agrément de plusieurs membres de la CTPC.

Les candidatures doivent être approuvées successivement

- par le C.A. du groupement du candidat organisateur
- par la CTPC.
- par le C.A de la ligue

Éventuellement, une caution sera réclamée.

FORMALITES ADMINISTRATIVES

7503.1.1. L.E.W.B.

- 1° CHOIX DES DATES

L'établissement ou la modification du calendrier L.E.W.B. sont du ressort du C.A et de l'AG Statutaire de la ligue.

Les demandes de dates doivent passer successivement par le groupement puis par la **CTPC.** puis par le C.A qui transmet à l'A.G.

- 2° AVANT PROGRAMMES

L'établissement de l'avant programme est du ressort du groupement communautaire concerné, de concert avec l'organisateur dans le délai prévu à l'article 215 du R.G..

- 3° OFFICIELS

Le *juge principal* est sollicité par l'organisateur et approuvé par la CTPC.. Ce dernier formera son équipe en s'informant qu'il n'y a pas d'objection de la part de l'organisateur (article 232 du R.G.). Le *juge principal*, le Chef de Piste (art. 234 du R.G.) et le Vétérinaire Officiel doivent être mentionnés à l'avant programme dans le délai prévu à l'article 215 du R.G..

7503.1.2. Accises

L'organisateur doit demander une licence provisoire aux Accises pour la vente de produits fermentés et, le cas échéant, d'alcools.

7503.1.3. SABAM

L'organisateur doit demander une licence provisoire à la SABAM pour la diffusion des musiques d'ambiance.

7503.1.4. Administration Communale

L'organisateur doit se conformer aux exigences locales en matière de festivités et d'autorisations particulières, ainsi qu'à la législation sur les rassemblements d'animaux (AR sur la protection des animaux). (Parking gênant sur la route, signalisation provisoire, fléchage, etc.)

7503.1.5. Taxes

Le pouvoir organisateur (ligue – groupement – régionale) est responsable de l'acquittement de la Taxe Jeux et Paris.



Article 7504 – Check List d'organisation

A FAIRE L'AVANT-VEILLE

(au plus tard)

VERIFICATION DU MATERIEL

- Matériel technique : Aller le chercher chez le loueur,
- Un état du matériel sera établi par le locataire et le loueur (à la sortie et à la rentrée du matériel).
- Matériel des fournisseurs

Vérifier le bon fonctionnement du matériel mis à disposition :

pompes à bière, frigos, percolateurs, cuisinières, etc., et prendre les dispositions pour pouvoir contacter les fournisseurs d'urgence pendant le week-end en cas de panne (N° de téléphone privé ou fax)

Un concours ne s'improvise pas !

Les prix annoncés à l'avant programme font venir les cavaliers

A FAIRE LA VEILLE

7504.2.1 Préparation de la piste

- Herser ou tirer le terrain.
- Vérifier l'installation du jury et le matériel et d'amplification.
- Vérifier le bon fonctionnement des appareils : raccordements électriques, charges des batteries, essais de sonorisation.
- Disposer en pourtour les panneaux.

Une belle et bonne piste est appréciée par les cavaliers

7504.2.2. Préparation du parking chevaux

- Installer un abreuvoir ou une prise d'eau près du parking des chevaux.

7504.2.3. Préparation du paddock

- Vérifier que le micro du Jury est entendu du paddock.

7504.2.4. Fléchage

- Flécher l'itinéraire vers le concours.
- Indiquer les entrées des parkings voitures et chevaux, le secrétariat, etc.

7504.2.5. Traçage du terrain

- Donner rendez-vous au chef de piste et au *juge principal*.
- Prévoir une équipe de 4 personnes au moins pour l'aider.

7504.2.6. Mettre en place la zone du public

Installer la veille tout le matériel qui peut raisonnablement passer la nuit sans surveillance : les bars, grills, restaurants, etc.

Éviter au maximum les manipulations de dernière minute.

Pensez à la sécurité dans votre concours. Votre responsabilité est en cause



A FAIRE LE JOUR MEME

7504.3.1. Réception des participants

Parmi les premières impressions qui mettent les participants de bonne humeur pour la journée, il y a :

- le sourire du préposé au parking camion d'abord, de tous les organisateurs ensuite ;
- le café chaud et les sandwiches à partir d'une demi-heure avant le début du concours.

7504.3.2. Dernières mises en place

Installer le matériel de jeu

7504.3.3. Faciliter le plus possible le bon déroulement du concours

Indiquer de manière visible la situation du secrétariat, des parkings, des paddocks, etc.

A FAIRE APRES LE CONCOURS

L'organisateur et le **groupement** responsable veilleront à terminer la compétition par :

7504.4.1. Dossier de presse

- Envoyer à la presse de votre région un court communiqué, un listing des principaux résultats et quelques photos, pour valoriser l'organisation et préparer les suivantes.

7504.4.2. Remettre en ordre

- Vis-à-vis de la clientèle habituelle du cercle ou, à fortiori du public si le concours s'est déroulé en dehors d'un cercle, il est essentiel d'effacer rapidement les traces laissées par l'organisation.

7504.4.3. Documentation

- Conserver les articles de presse et un choix de photos qui serviront à constituer le Press-Book, les affiches ou les promotions des organisations futures.

7504.4.4. Matériel

Nettoyer, ramener et ranger le matériel de jeu chez le loueur dans les 3 jours suivant le concours.



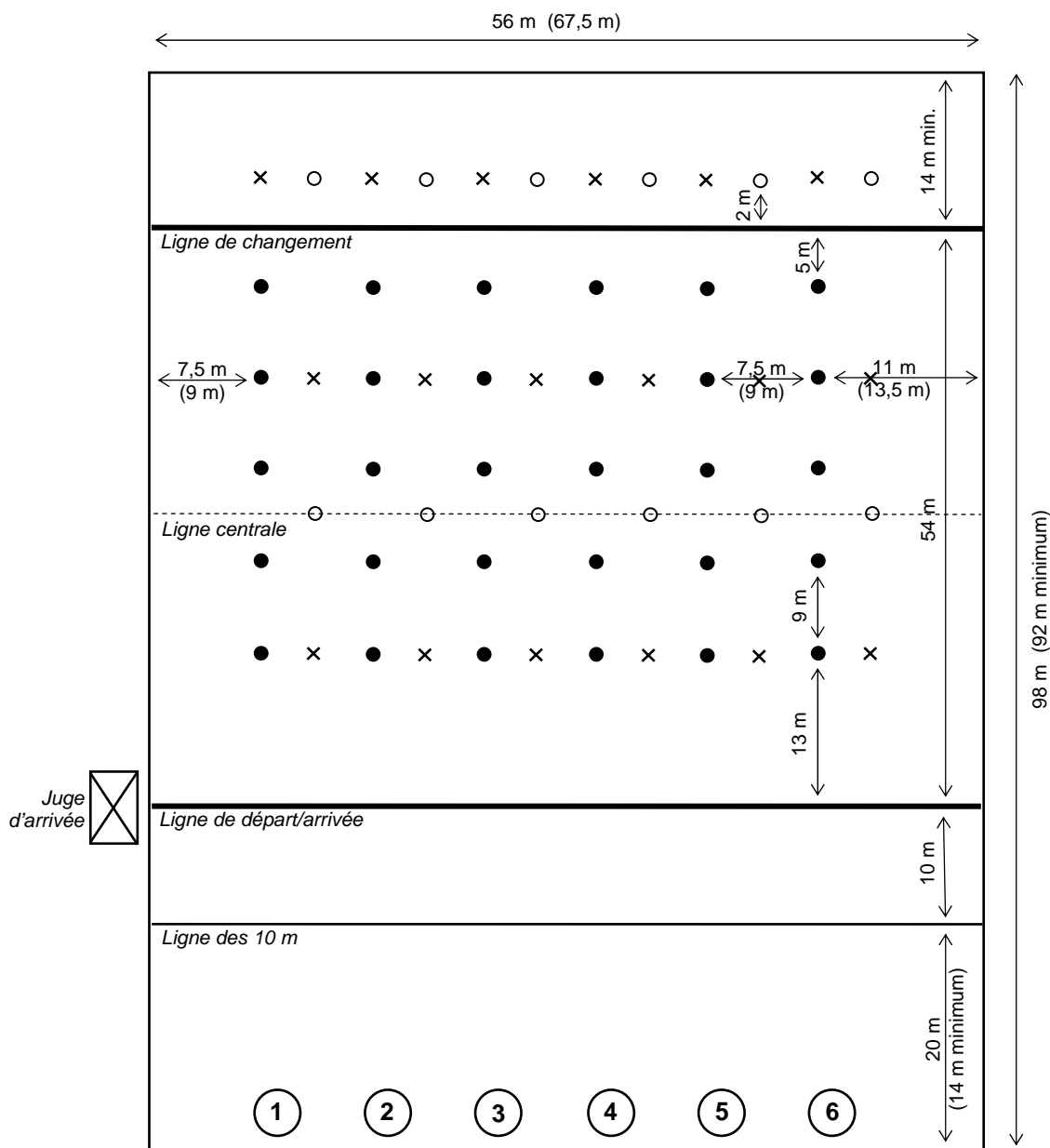
ANNEXE 3

Plan du terrain et de l'aire de jeu

La figure ci-dessous illustre la disposition et les dimensions réglementaires de base pour un terrain de jeu de Poneys Games permettant d'aligner six équipes. Ces dimensions doivent être strictement respectées pour une compétition internationale. Dans le cas d'un concours communautaire, des dimensions légèrement inférieures sont acceptées (voir plan sur la page suivante.)

Remarque:

Lorsque la largeur disponible le permet, la largeur des couloirs doit être augmentée jusqu'à 9 m de large.



Légende

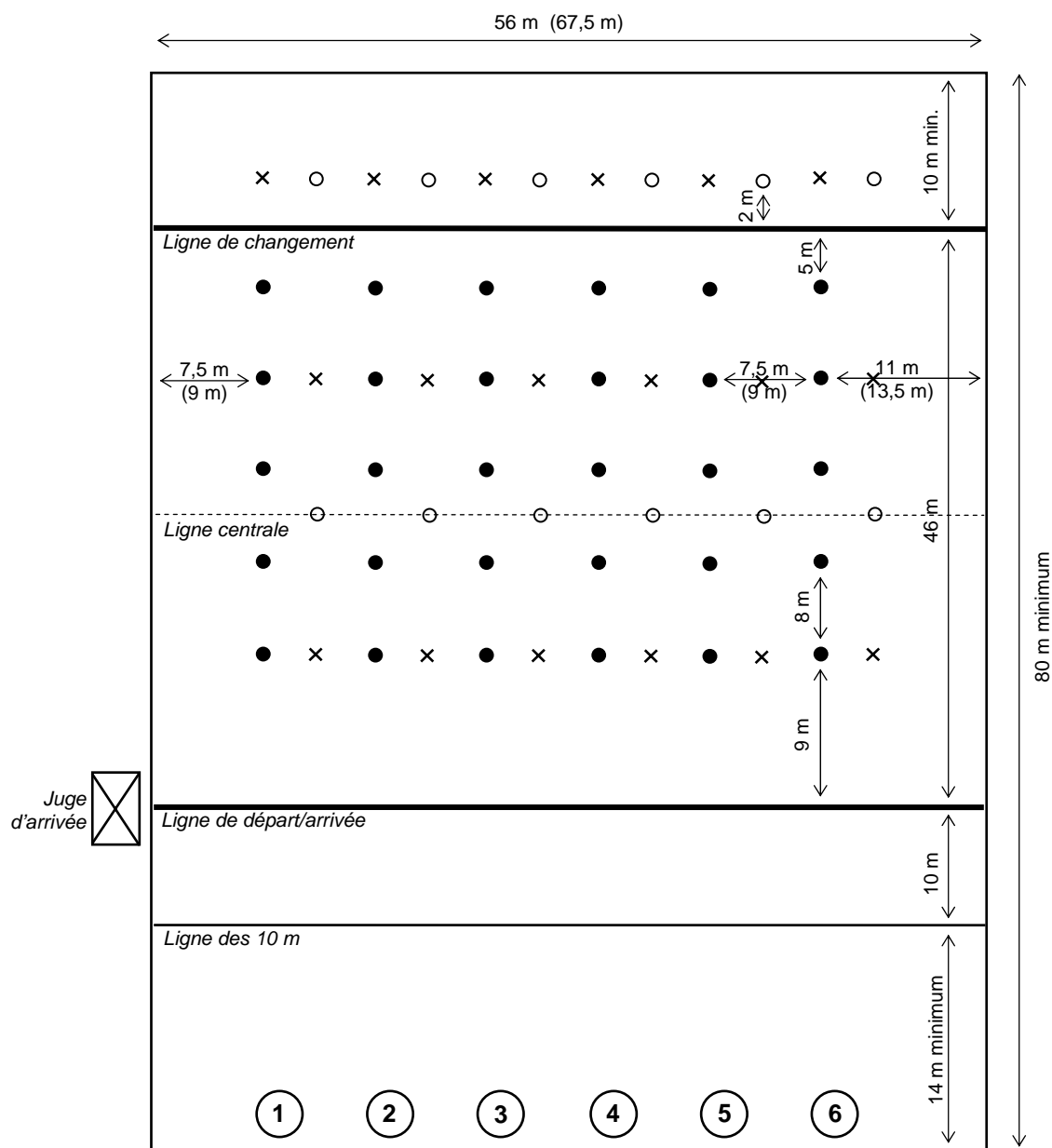
- Piquets de slalom. (Marquage au sol : cercle de 15 cm de diamètre.)
- × Marques d'emplacement du matériel de jeu (marques de la ligne des 2 m, marques du milieu de l'aire de jeu, marques de milieu de couloir). (Marquage au sol : cercles ou croix de 40 cm de large.)
- ① Numérotation des lignes de jeu.



La figure ci-dessous illustre la disposition et les dimensions réglementaires minimales acceptables pour un terrain de jeu de Ponys Games permettant d'aligner six équipes dans le cadre d'un concours communautaire.

Remarque:

Lorsque, faute d'espace, il est nécessaire de réduire les dimensions du terrain de jeu, il faut commencer par réduire les dimensions entre piquets dans l'aire de jeu et ensuite seulement, si cela ne suffit pas, réduire la profondeur des zones de dégagement côté ligne de départ / arrivée et ligne de changement.



Légende

- Piquets de slalom. (Marquage au sol : cercle de 15 cm de diamètre.)
- × Marques d'emplacement du matériel de jeu (marques de la ligne des 2 m, marques du milieu de l'aire de jeu, marques de milieu de couloir). (Marquage au sol : cercles ou croix de 40 cm de large.)
- ① Numérotation des lignes de jeu.