

LE GRAND TOURNOI

31
MAI
02
JUIN

CHAMPIONNATS DE FRANCE D'ÉQUITATION
PARC ÉQUESTRE FÉDÉRAL
• LAMOTTE



DOSSIER
DE PRESSE



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ÉQUITATION - FFE.COM

Situé au cœur de la Sologne, le Parc équestre fédéral est le siège de la Fédération Française d'Équitation (FFE). C'est un site exceptionnel, unique en Europe. Il est le lieu privilégié des passionnés d'équitation, toutes disciplines confondues. Tous les ans, des milliers de cavaliers s'y retrouvent pour les championnats de France. Il est pensé depuis son origine comme la « maison de famille » des cavaliers.

Les infrastructures du Parc équestre sont l'une des clés du développement de l'équitation en France. Les championnats de France, permettent à des milliers de clubs et de cavaliers de pratiquer la compétition Poney et Club. Leur participation à ces championnats est l'aboutissement d'un projet sportif annuel. Le Parc équestre fédéral offre des équipements uniques, par la taille et le nombre de terrains sportifs.

ACTIVITÉS PERMANENTES

Conçu pour les championnats, le Parc développe de plus en plus d'activités tout au long de l'année. Il permet aux équipes fédérales d'être en lien direct avec les cavaliers et les clubs.

Le Parc équestre est un lieu :

- ◆ d'accueil de stages clubs, stages sportifs, compétitions régionales et nationales,
- ◆ de rassemblement des équipes de France pour les stages de perfectionnement en vue des grandes échéances,
- ◆ de formation pour les enseignants, les officiels de compétition (juges, chef de piste), etc.,
- ◆ d'accueil de séminaires et de congrès.

VENIR AU PARC

Le Parc équestre fédéral est situé à Lamotte-Beuvron dans le Loir-et-Cher. Il est fléché depuis le centre-ville.

ACCÈS

- ◆ De Paris: Autoroute A10 jusqu'à Orléans, puis A71, direction Clermont-Ferrand, sortie n°3 Lamotte-Beuvron
- ◆ De Clermont-Ferrand: Autoroute A71, sortie n°3 Lamotte-Beuvron
- ◆ De Paris en train: ligne Paris-Toulouse jusqu'à Orléans, puis TER pour Lamotte-Beuvron
- ◆ De Lamotte à pied: prendre le chemin le long du Beuvron, à côté du pont, en face de la station-service.

LE PARC EN CHIFFRES:

Les installations sportives

- ◆ 300 hectares
- ◆ 20 hectares de carrières
- ◆ 38 hectares de parking
- ◆ 3 manèges couverts
- ◆ 20 kilomètres de pistes forestières
- ◆ 3 pistes de galop
- ◆ 2 terrains de polo
- ◆ 40 hectares de cross

Les installations d'accueil

- ◆ 3 restaurants avec 700 places
- ◆ 15 salles de réunions de 15 à 150 personnes
- ◆ 1 hôtel type 3 étoiles de 40 chambres
- ◆ 4 bâtiments d'hébergement de 200 lits
- ◆ 520 boxes permanents

COORDONNÉES

ADRESSE POSTALE

FFE Parc équestre fédéral 41600
Lamotte

GPS

Latitude 47.6 - Longitude 2.0167



LE RENDEZ-VOUS DES SPORTS ÉQUESTRES COLLECTIFS

Les sports équestres collectifs se donnent rendez-vous chaque année à Lamotte le weekend de la Pentecôte afin de disputer les championnats de France de horse-ball, de pony-games, de paddock

polo et de tir à l'arc à cheval.

Pour la 13^e année consécutive, plus de 2 500 joueurs et autant de poneys et de chevaux viendront arpenter les terrains du Parc équestre fédéral durant trois journées de compétition.

Le Grand Tournoi est l'occasion pour le public de découvrir les sports collectifs à cheval, un univers que les cavaliers et les supporters font vivre avec un grand enthousiasme. Une ambiance survoltée règne autour des terrains pendant les trois jours de compétition.

DATES

◆ 2006

Création du Grand Tournoi pour remplacer le championnat de France de horse-ball. Cette immense manifestation a été imaginée dans le but de rassembler trois sports équestres en plein essor et qui partageaient le même état d'esprit: celui des sports collectifs à cheval! La première édition du Grand Tournoi a réuni 1200 cavaliers et plus de 4000 spectateurs sur ses trois jours de compétition.

◆ 2007

Le Grand Tournoi a décidé d'offrir à ses jeunes participants un événement inoubliable en leur permettant de rencontrer et d'admirer l'équipe de France de horse-ball pour un match de gala.

◆ 2008

Les premières phases du championnat de France Pro Elite féminin de horse-ball s'invitent au Grand Tournoi.

◆ 2009

L'ambiance est mise à l'honneur avec les soirées dansantes du Grand

Tournoi. Moments festifs appréciés, ils symbolisent l'identité si particulière de la compétition.

◆ 2010

L'originalité était le maître mot pour fêter la cinquième édition du Grand Tournoi. Les trois jours de manifestation ont été placés sous le thème de l'Argentine.

◆ 2011-2013

Nouveauté importante avec la création du Grand Tournoi international! Des matchs d'exception ont vu s'affronter les meilleures équipes européennes: Belgique, Espagne, Italie, Portugal et France.

◆ 2014

La Fédération française d'équitation et la Fédération française de polo s'associent dans l'organisation des championnats de France de Paddock Polo. Ce rapprochement a permis pour la première fois aux licenciés de la FFP, comme aux licenciés de la FFE, de participer à un championnat de France organisé à l'occasion du Grand Tournoi.

ESPRIT D'ÉQUIPE

Le Grand Tournoi est un véritable projet sportif, les équipes se préparent tout au long de l'année pour répondre présentes aux championnats. Le succès de la manifestation s'explique par l'esprit d'équipe prononcé des jeunes cavaliers. Les moments d'espoirs, de déception et de succès sont partagés en groupe. Ce lien entre les membres d'une équipe permet aux cavaliers de se transcender et de se surpasser pour une réussite collective. Les cavaliers apprennent à se soutenir, compter les uns sur les autres, penser ensemble à des tactiques, ils sont tournés vers les autres. Les clubs construisent des équipes de pony-games, de paddock polo, de horse-ball et les enseignants encouragent cet esprit d'équipe toute l'année, pendant les entraînements techniques.

PROJET D'UNE ANNÉE

Pour les novices, c'est le moment d'apprendre les jeux de base en pony-games, les passes et le ramassage en horse-ball, l'envoi de la balle avec un maillet en paddock polo et la gestion de la vitesse et de la précision en tir à l'arc. Pour les mordus, il est temps de passer à la vitesse supérieure en apprenant de nouveaux jeux, en marquant des buts, en étant les plus rapides et les plus habiles possible. Les équipes se qualifient en participant à un nombre minimum de compétitions qui varie entre trois et six selon les disciplines. En compétition club, les épreuves sont définies en fonction de l'âge, du niveau des cavaliers et de la taille des poneys.

◆ 2016

Pour les 10 ans du Grand Tournoi, le tir à l'arc à cheval a fait son apparition au sein du Championnat des sports collectifs. Cette discipline nécessite à la fois des compétences équestres et une grande précision en tant qu'archer. Un Grand Tournoi international de horse-ball a aussi rassemblé l'élite européenne des horse-balleurs de moins de 21 ans.

◆ 2017

Le Grand Tournoi International a rassemblé à nouveau l'élite du horse-ball européen. Les équipes de Grande-Bretagne, de Belgique, d'Espagne et de France se sont affrontés lors de superbes matchs.

◆ 2018

L'année dernière Le Grand Tournoi a accueilli pour la première année des épreuves de tir à l'arc à cheval en équipe.

◆ 2019

Cette édition du Grand Tournoi accueillera les demi-finales et finales de la Coupe de France et Coupe de France féminine de horse-ball.

HORSE-BALL

Le horse-ball s'apparente à plusieurs sports d'équipe: basket, football et rugby. C'est un sport où l'action et la rapidité sont maîtres mots et où contact rime avec fair-play. Priorité à l'action, un joueur ne peut conserver la balle entre ses mains plus de 10 secondes! Un jeu très rapide, mené au grand galop, où les spectateurs n'ont pas plus le temps de souffler que les joueurs!

En plus du contact avec leurs chevaux, les horse-ballers sont amenés à se confronter physiquement lors du marquage et de l'arrachage, tout en restant fair-play. Peu nombreux sur le terrain et contraints à réagir très rapidement, les joueurs sont polyvalents. Ils sont solidaires dans la construction d'une attaque, comme dans les phases de défense: c'est un vrai sport d'équipe!

LES RÈGLES DU JEU

Terrain

- ♦ longueur: de 60 à 70 m
- ♦ largeur: de 20 à 30 m
- ♦ but: 1 cercle de 1 m de diamètre situé à une hauteur comprise entre 2 m et 3.50 m selon les catégories

Durée du match

- ♦ 2 périodes de 10 minutes, séparées d'une mi-temps de 3 minutes.

Equipe

- ♦ 4 joueurs et 2 remplaçants.

Equipement

- ♦ un ballon de football enserré dans un harnais muni de 6 poignées en cuir pour permettre le ramassage et l'arrachage.
- ♦ une sangle qui passe sous le ventre du cheval et relie les deux étriers pour permettre les ramassages.

Arbitres

- ♦ 3 arbitres à pied (Art 3.4/E-2 du règlement des dispositions spécifiques horse-ball).

LES PRINCIPES DE BASE

- ♦ 3 passes entre trois joueurs différents, sans faire tomber le ballon au sol sont obligatoires avant d'aller marquer un but.
- ♦ les remises en jeu sont effectuées au centre du terrain.
- ♦ le ramassage du ballon peut se faire aux trois allures.

Les stratégies de jeu sont inspirées du rugby: marquage, touche, arrachage mais aussi du basket avec l'entredeux.



EN CHIFFRES

13 terrains, 299 équipes engagées en 2018, plus de 41 titres de champions de France



GRAND TOURNOI - COUPE DE FRANCE

Cette année, le Grand Tournoi se verra jouer les demi-finales et finales de la coupe de France et de la coupe de France féminine de Horse-ball les 31 mai et 1er juin prochain.

PADDOCK- POLO

Le paddock polo met en œuvre tactique et stratégie, vitesse et endurance, pour donner la victoire à celui qui sait anticiper et surprendre.

Les règles du paddock polo ont été aménagées par la FFE pour la pratique en club: un terrain plus court, une balle en cuir plus grosse et des équipes de trois joueurs. Version club, le paddock polo est adapté à des conditions plus faciles à réunir que le « Grand Polo », tel qu'il se joue en Argentine et dans tous les pays du Commonwealth.

Le paddock polo suppose également un jeu fair-play pour obtenir la victoire. Le respect de l'adversaire est primordial.

Armé de son maillet, le joueur peut propulser la balle comme un boulet de canon.

LES RÈGLES DU JEU

Terrain

- ♦ longueur: 150 m
- ♦ largeur: 75 m
- ♦ buts: ils sont matérialisés par deux poteaux de 3 m de hauteur espacés de 5 m

Durée du match

- ♦ 2 périodes de dix minutes, séparées d'une mi-temps de 3 minutes.

Equipe

- ♦ 3 joueurs et trois remplaçants.

Equipement

- ♦ une balle en cuir de 180 grammes et 11.5 cm de diamètre
- ♦ un maillet: marteau en bois dur placé au bout d'un manche en bambou ou en fibre de carbone dont la taille est adaptée à celle du joueur, obligatoirement tenu par la main droite.
- ♦ un casque souvent muni d'une grille de protection.
- ♦ des genouillères en cuir épais.

Arbitres

- ♦ un arbitre à cheval et un arbitre de chaise.

LES PRINCIPES DE BASE

- ♦ les équipes changent de camp après chaque but.
- ♦ un but est marqué lorsque la balle a passé la ligne des buts entre les poteaux.
- ♦ le marquage: un joueur peut amener son cheval au contact de celui d'un adversaire afin de ralentir sa marche, de dévier sa trajectoire et de s'emparer de la balle mais il est interdit de marquer un joueur à plus de 45°.
- ♦ dans certaines conditions, un joueur peut accrocher le maillet de son adversaire pour l'empêcher de frapper la balle.

Ces règles visent essentiellement à préserver la sécurité des joueurs et des chevaux.

EN CHIFFRES

2 terrains, 46 équipes engagées en 2018, 160 joueurs, 10 titres de champions de France.



La Fédération française de polo et la Fédération française d'équitation s'associent dans l'organisation des championnats de France de paddock polo à l'occasion du Grand Tourni. Contrairement aux autres disciplines équestres, la FFP a reçu la délégation ministérielle pour l'organisation du polo en France. Seule cette fédération peut donc délivrer des titres de champion de France. Le partenariat entre la FFP et la FFE permet aux licenciés de chacune des deux fédérations de concourir tous ensemble pour le titre de champion de France.

Les pony-games valorisent l'apprentissage de l'équitation par le jeu. La vitesse, l'habileté motrice et l'aisance à poney sont des facteurs prédominants pour atteindre l'objectif du jeu: effectuer le parcours sans erreur tout en étant le plus rapide.

Les pony-games sont ouverts à tout le monde, quel que soit l'âge. Il existe bien entendu plusieurs catégories permettant de regrouper les différents cavaliers selon leur niveau et leur âge. La notion la plus importante est le fair-play. C'est sur cette base que ce sport a été créé. En outre, le respect des personnes présentes sur le terrain comme des autres cavaliers, des entraîneurs, des juges mais également du matériel est primordial. Aucun emportement verbal ou physique n'est accepté, envers qui que ce soit.

On peut donc qualifier ces jeux de véritable « sport spectacle », d'une part parce que les cavaliers rivalisent entre eux d'adresse et de vitesse tout en donnant l'impression de ne faire qu'un avec leur poney, d'autre part parce que les spectateurs peuvent encourager librement, en créant une ambiance plus festive que celle d'un concours classique.

LES RÈGLES DU JEU

Terrain

- ♦ longueur: 110 m
- ♦ largeur: 100 m
- ♦ couloirs de jeu: chaque équipe joue dans un couloir de 10 m de large maximum
- ♦ 32 jeux différents peuvent être proposés: slalom, pied/à cheval, deux tasses, marches, balle et cône...

Equipe

- ♦ pony-games en paire: 2 joueurs par équipe.
- ♦ pony-games en équipe: 4 à 5 joueurs par équipe.

Arbitres

- ♦ 1 juge arbitre, des juges de lignes et des juges à l'arrivée.

LES PRINCIPES DE BASE

- ♦ chaque jeu a ses règles.
- ♦ toute erreur commise doit être immédiatement réparée par le cavalier qui l'a commise, et ceci avant toute autre action.
- ♦ 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.
- ♦ à l'issue de chaque jeu, on attribue des points à chaque équipe, selon son ordre d'arrivée, les points de chaque jeu sont additionnés pour définir le classement de la compétition.



EN CHIFFRES

2 terrains, 179 équipes engagées en 2018, 600 joueurs, 11 titres de champions de France.



TIR À L'ARC À CHEVAL

Durant le Grand Tournoi se déroulera le championnat de France club élite, le plus haut niveau national de cette jeune discipline, ainsi qu'une épreuve par équipe du niveau club 2.

Chaque passage est chronométré. L'initiation est simple et accessible à tous: il faut être précis et rapide! Le tir à l'arc attire particulièrement le public adulte et non cavalier pour l'esthétisme et la difficulté du geste. C'est une nouvelle discipline très attractive. La réussite est vite au rendez-vous avec un cavalier qui développe calme, concentration et coordination. La complicité avec le cheval est aussi très appréciée, les tirs s'effectuent rênes longues, au pas au départ puis au galop. La convivialité, enfin, est très importante: souvent, deux cavaliers se partagent un arc, un jeu de flèches et un cheval. Pendant que le premier tire, le second compte les points et ramasse les flèches puis ils échangent les rôles.

A l'occasion du Grand Tournoi deux niveaux d'épreuves seront proposées pour les titres de Champions de France

LES RÈGLES DU JEU

Terrain

- ♦ une ligne de galop de 30 à 150 m de long (selon le niveau des épreuves) appelée « ligne de Run » et délimitée par une lice de 2 m de large maximum.

Arbitres

- ♦ le jury est placé à plus ou moins 10 m de la ligne, perpendiculairement au milieu de la piste. Il déclare gagnant le cavalier qui totalise le plus grand nombre de points.

LES PRINCIPES DE BASE

- ♦ les tirs sont réalisés sur des cibles rondes ou carrées (selon l'épreuve) disposées du même côté de la piste, verticalement de face, de côté, de dos ou couchées au sol.
- ♦ la hauteur, la taille, l'angle et la distance entre la piste et les cibles varient selon le niveau des épreuves.

MATÉRIEL

- ♦ les arcs utilisés sont traditionnels ou classiques et nus, sans repose flèche ajouté. Leur puissance maximale est de 40 livres jusqu'en Club 1 (libre pour l'épreuve Club élite).
- ♦ les flèches de chaque archer sont identifiées et disposent d'une pointe arrondie. Leur longueur respecte l'allonge de l'archer plus 3 cm.

CLUB 2 ÉQUIPE: Les équipes composées de trois cavaliers, disputent le championnat en 3 phases. Les deux premières phases sont qualificatives et la troisième phase finale se déroule en fonction du classement des deux premières

CLUB ÉLITE: Cette épreuve est séparée en deux. Une épreuve club élite juniors (18 ans et moins) et une épreuve club élite séniors. Les cavaliers de la club élite juniors s'affrontent sur deux étapes. La première étape sur épreuve de type coréen, la seconde sur une épreuve de type hongrois. Les cavaliers de la club élite séniors s'affrontent en trois étapes. La première épreuve de type coréen, la seconde de type hongrois et la troisième de type polonais.

EN CHIFFRES

Depuis la mise en place, il y a plus de 10 ans, des compétitions modernes, le tir à l'arc est en développement dans 22 pays. 28 cavaliers et 6 équipes engagés en 2018.





CONTACT PRESSE

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'EQUITATION

communication@ffe.com
+33 (0)2 54 94 46 75
Parc équestre fédéral
41600 Lamotte-Beuvron

CONTACT PARC

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'EQUITATION

parc@ffe.com
+33 (0)2 54 95 65 00
Parc équestre fédéral
41600 Lamotte-Beuvron

RÉSEAUX SOCIAUX



grandtournoi.ffe.com



Parc équestre fédéral



@FFEquitation



FFEquitation



FFEquitation



Fédération Française
d'équitation