



DOSSIER DE PRESSE

Trois jours de compétition

Trois cents équipes

Trois sports en plein essor

Tous les ans à la Pentecôte



LE GRAND TOURNOI

Contact presse : FFE Développement - Delphine Raoul
Tel. : 02 54 94 46 76 - Fax : 02 54 94 46 77
Mail : presse.club@ffe.com

www.ffe.com

Contact Organisation : FFE Parc - Pierre-Adrien Boucan
FFE Parc - 41600 Lamotte
Tel. : 02 54 94 46 09 - Fax : 02 54 94 46 10
Mail : manif.parc@ffe.com



Le rendez-vous annuel des sports équestres collectifs

Chaque année au Parc Equestre Fédéral de Lamotte, le week-end de Pentecôte, plus de 2 000 joueurs s'affrontent pendant 3 jours de compétition en Horse-Ball Jeunes et Club, Pony-Games et Polo fédéral.

C'est le rendez-vous attendu par tous les joueurs de France pour des championnats à l'esprit très sports collectifs : banderoles, pom-pom girls, supporters enthousiastes...



Le Grand Tournoi en chiffres

- ◆ 3 journées de compétition
- ◆ 3 disciplines : Horse-Ball, Polo, Pony-Games
- ◆ 7 catégories : moustiques, poussins, benjamins, minimes, cadets, juniors et open
- ◆ 12 terrains de compétition
- ◆ 40 titres de champions de France
- ◆ 350 matches
- ◆ 300 équipes
- ◆ 2 000 joueurs
- ◆ 1 500 poneys et chevaux
- ◆ 6 000 visiteurs par jour

HORSE-BALL



Un sport populaire

Le horse-ball tient du basket et du football à cheval. Deux équipes, deux mi-temps, deux buts. Ses stratégies de jeu sont davantage inspirées du rugby : marquages, touches, arrachages.

Un sport spectaculaire

Priorité à l'action, un joueur ne peut conserver la balle plus de 10 secondes. D'où un jeu très rapide, mené au grand galop, où les spectateurs n'ont pas plus le temps de souffler que les joueurs.

Un sport engagé

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.

Règle du jeu

Temps de jeu : 2 périodes de 10 minutes

Equipes: 4 joueurs par équipes sur le terrain et 2 remplaçants.

3 passes entre 3 joueurs différents avant de tirer le but.

1 joueur ne peut garder la balle plus de 10 secondes.

Si le ballon touche le sol : recommencer les 3 passes.

Après un but : remise en jeu au centre du terrain.

Pénalités en fonction de la gravité de la faute :

Pénalité n°3 : A l'endroit de la faute

Pénalité n°2 : Au choix : tir direct à 10 m ou après 3 passes à 15 m

Pénalité n°1 : Tir direct à 5 m

Arbitres : 1 arbitre de terrain à cheval, 1 arbitre de chaise au bord du terrain.

Historique

L'histoire du Horse-ball commence avec les pratiques ancestrales du Bouzkachi en Afghanistan ou du Pato argentin. L'arrivée du pato en France remonte aux années 1930. Les premiers championnats de pato devenu horse ball ont lieu en 1979.

Depuis, le horse-ball ne cesse de se développer pour devenir en 2004 discipline régionale FEI pour l'Europe.

POLO



Règle du jeu / Polo club

Temps de jeu : 2 périodes de 10 minutes avec une mi-temps de 3 minutes.

Équipes : 3 cavaliers par équipe et 3 remplaçants éventuels.

Terrain : 150 m de long et 75 m de large.

Après chaque but inscrit, les équipes changent de camp sur le terrain

Équipements :

Balle en cuir de 180 grammes et 11,5 cm de diamètre.

Maillet, marteau en bois dur placé au bout d'un manche en bambou ou en fibre de carbone adapté à la taille du joueur.

Casque souvent muni d'une grille de protection.

Genouillères en cuir épais pour cavaliers et chevaux.

Chevaux : Un cheval par cavalier, leur crinière est rasée et la queue est tressée pour éviter que les mains du cavalier ou le maillet ne s'emmêlent dans les crins.

Arbitres : 1 arbitre de terrain à cheval, 1 arbitre de chaise .

Un sport ancestral

Le polo a occupé de manière privilégiée les loisirs des militaires parce qu'il met en œuvre, tactique et stratégie, vitesse et endurance pour donner la victoire à celui qui sait anticiper et surprendre.

Un sport fair-play

Sport de gentlemen, le polo impose de respecter l'adversaire. Armé de son maillet qui peut propulser la balle comme un boulet de canon, le joueur doit respecter la ligne de la balle pour ménager la sécurité de son adversaire et des chevaux.

Un sport club

Un terrain plus court, une balle plus grosse en cuir, des équipes de 3 joueurs, le polo, dans sa version club, est adaptée 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.

Historique

Roi des sports, sport de rois, le polo est né en Perse il y a près de 2 000 ans. Il permettait aux hommes de se divertir, mais aussi d'affirmer leur bravoure et leurs qualités de cavaliers.

Le polo s'est répandu très vite en Arabie et au Tibet. En France, le premier match de polo a eu lieu en 1880.

Disputé pour la première fois aux Jeux olympiques d'été de 1900, il sera retiré du programme après les JO de Berlin en 1936.

PONY-GAMES



Règle du jeu / Pony-games en paires

Le jeu s'effectue en ligne et en relais, chaque équipe joue dans un couloir qui lui est réservé.

Équipes : 2 par équipes.

Terrain : dimensions maximales 110 m de long sur 100 m de large.

Réparation des fautes : Le joueur qui se trompe doit « réparer » son erreur et revenir au point où elle a été commise.

Chrono : C'est le temps total mis pour effectuer correctement tous les relais qui détermine le classement.

Les jeux les plus courants sont les slaloms, les déplacements d'objets, tasses, drapeaux, cartons... les jeux d'adresse et le spectaculaire A terre A cheval .

Arbitres : 1 arbitre officiel qui fait starter, 1 arbitre assesseur à côté du terrain, 1 juge de ligne par couloir.

Des jeux à vocation éducative

Sport d'équipe où chacun évolue individuellement, les Pony-games sont de nature à aborder et perfectionner, sous une forme ludique, l'apprentissage de toutes les techniques équestres.

Rapide et précis

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 en étant le plus rapide.

Un sport pour tous

Ces jeux à poney permettent aux cavaliers petits et grands de concourir dans des épreuves variées et ludiques.

De 7 à 77 ans...

L'envie de s'amuser est un moteur essentiel qui sert pleinement l'apprentissage de l'équitation.

Historique

En 1957, Philippe d'Edimbourg propose aux Pony Clubs d'Angleterre une coupe où s'affrontent des équipes d'enfants dans des jeux endiablés.

Les pony-games arriveront en France en 1991 où ils ne cesseront de s'enrichir et de séduire de plus en plus de participants.

Le Parc Équestre Fédéral



Autoroute A71 Paris, Lyon, Clermont Ferrand. Autoroute A20 Toulouse, Limoges. Gare SNCF à Lamotte, ligne Paris-Toulouse. Center-Parcs à 5 minutes. Hôtels à Lamotte.



Tous les galops mènent au Parc

Le Parc Equestre Fédéral est un site exceptionnel, unique en Europe. Il est le lieu privilégié des passionnés de l'équitation toutes disciplines confondues, c'est là où se retrouvent tous les ans des milliers de cavaliers pour les championnats.

Le Parc Equestre Fédéral, concept inédit et fédérateur:

- ◆ Amis de la nature et du sport, venez passer une bonne journée en famille autour des pistes de compétition.
- ◆ Cavaliers, venez participer au plus grand rassemblement de championnats de France.

- ◆ Cadres de l'équitation, venez vous former, vous informer et échanger avec ceux qui ont les mêmes missions que vous.
- ◆ Clubs, offrez à vos cavaliers la possibilité de passer des vacances sportives sur un site permettant de s'exprimer sur des terrains sportifs adaptés à la pratique de 20 disciplines.
- ◆ Meneurs de haut niveau, venez évoluer dans des infrastructures vous permettant de préparer les échéances internationales.
- ◆ Adhérents de la Fédération, venez à la rencontre des élus et des permanents fédéraux pour vivre au cœur de votre Fédération.

