

Ligue Équestre Wallonie Bruxelles



LEWB

*Reconnue par l'Adeps – Ministère des Sports de la Fédération Wallonie-Bruxelles
Aile francophone de la Fédération Royale Belge des Sports Équestres reconnue par la F.E.I. et l'IMGA*

ANNEXE AU RÈGLEMENT I.M.G.A. MOUNTED GAMES TERRAIN COURT

*Version française**

Edition 2024

© 2024 – L.E.W.B. Cellule Pony Games

Reproduction interdite © Copyright protégé sous les lois d'Europe & des États Unis. Toute violation donne lieu à des actions en justice

📍 Rue de la Pichelotte, 11 * B-5340 Gesves * ☎ 083.234.070 * 📠 083.218.261
🌐 www.lewb.be * ✉ info@lewb.be – pony.games@lewb.be * 📺 www.lewb.tv

* En cas de doute, la version originale en anglais fait foi.



INTRODUCTION

Cette annexe à la version 2024 du règlement comprend les versions des règles de jeu qui peuvent être joués lorsque les dimensions du terrain sont inférieures à la taille normale.

www.mounted-games.org

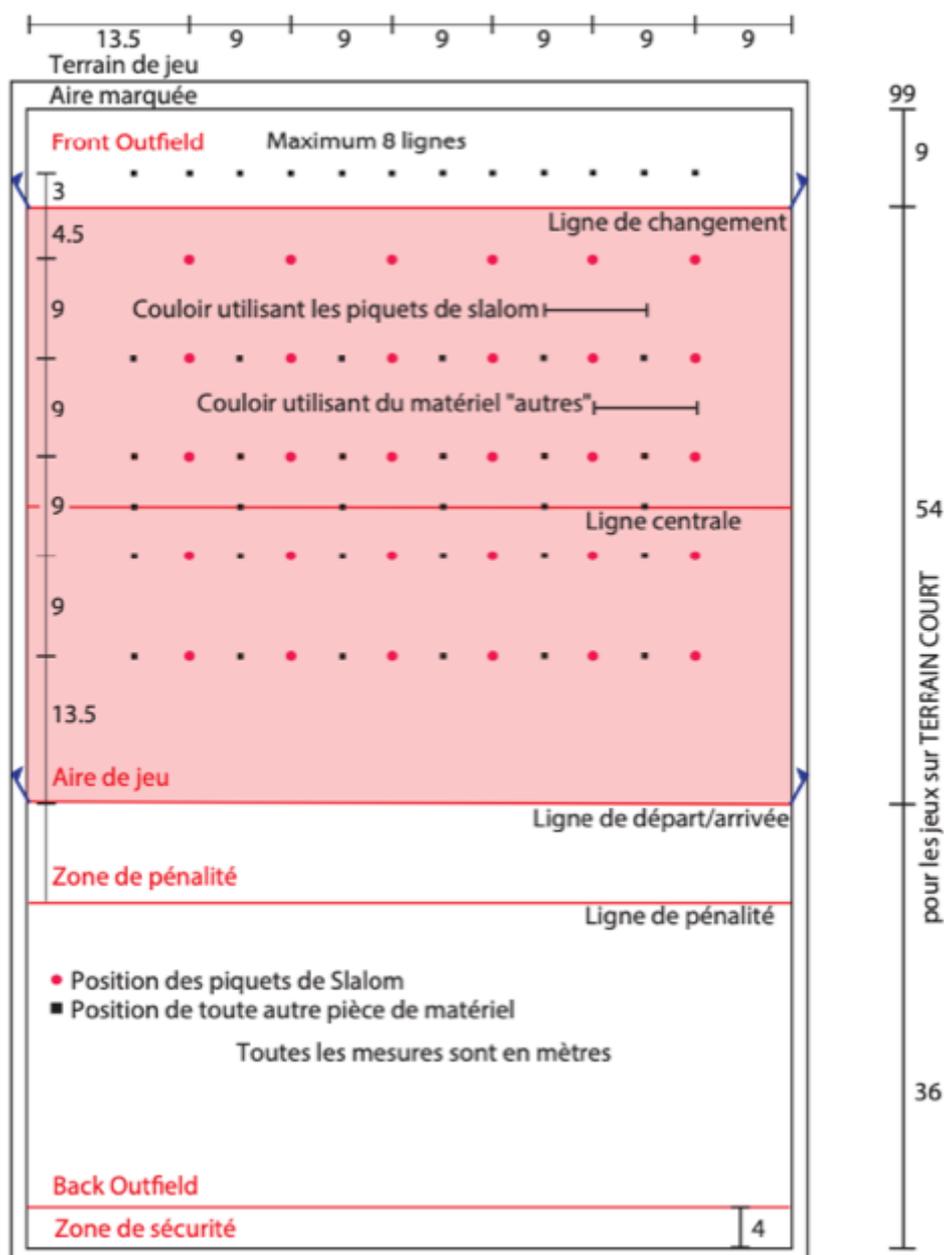
© 2024 International Mounted Games Association



Terrain et marquage

Les jeux pour « terrain court » en équipe et en paires sont appropriés lorsque le terrain est considérablement plus petit que la taille standard.

À titre indicatif, il doit toujours répondre aux dimensions minimales pour les compétitions individuelles. Celles-ci sont indiquées à droite du diagramme.



Tous les terrains mesurant moins de 110 m de long ne peuvent être utilisés qu'avec les adaptations du règlement de certains jeux sur « terrain court ».



JEUX ADAPTÉS AUX TERRAINS COURTS

En équipe	En paires
Bang-a-Balloon	Bang-a-Balloon
Jousting	
Litter scoop	Litter scoop
Mug Shuffle	Mug Shuffle
Sword Lancers	Sword Lancers
Two Flag	Two Flag
Windsor Castle	

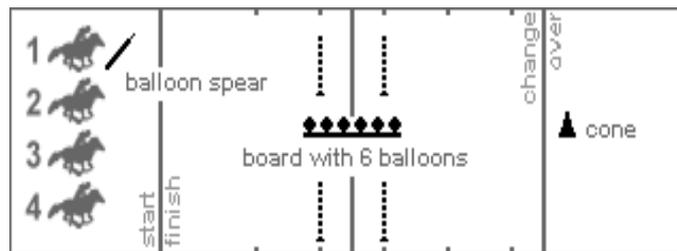


LES JEUX EN EQUIPES

Ces règles doivent être utilisées en parallèle avec les règles générales et les règles de jeux si celles-ci sont d'application.

Bang-A-Balloon

Une planche à ballons sur laquelle sont fixés 6 ballons gonflés est placée perpendiculairement à la ligne centrale au milieu des lignes de piquets. 4 piquets de slalom en position 2 et 3 délimitent l'aire dans laquelle peut se trouver la planche et un cône à drapeaux sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 part avec une pique à ballons.



Le cavalier 1 se dirige vers la planche à ballons, éclate un ballon en utilisant, soit la pointe de la pique, soit en frappant la pique sur le ballon. Ensuite, il se dirige vers la ligne de changement et place la pique dans le cône à drapeaux avec la pointe vers le bas.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, récupère la pique à ballons se trouvant dans le cône. Il éclate un ballon sur le trajet retour vers la ligne de départ/arrivée et transmet la pique à ballons au cavalier n°3. Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 celles du cavalier 2, terminant le jeu en portant la pique.

Chaque cavalier doit éclater au moins 1 ballon. Les cavaliers peuvent éclater les ballons dans n'importe quelle direction.

Les pointes au bout de la pique qui seraient pliées ou cassées ne seront pas considérées comme bris de matériel.

La totalité de la planche doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les 2^{èmes} et 3^{èmes} piquets durant tout le jeu.

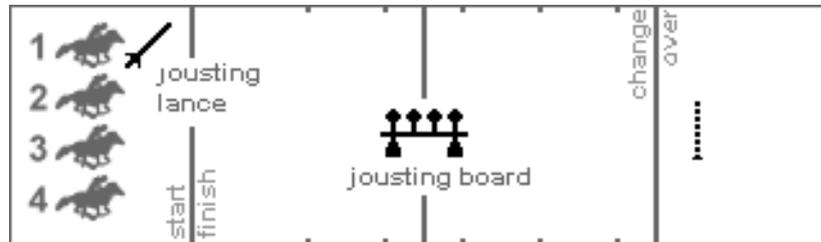
Si elle devait sortir de cette zone, elle doit y être replacée immédiatement. De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie de l'équipement pour ce jeu et doivent être replacés s'ils sont renversés. Les cavaliers doivent éclater les ballons à cheval (la règle CR6.3 ne s'applique pas).

Le cône à drapeaux faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et replacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Jousting

Une joute posée sur 2 grands cônes en travers de la ligne centrale, entre les lignes de piquets. 1 piquet sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une lance de jousting.



Le cavalier 1 se dirige vers la joute, abat une cible avec la pointe de la lance et continue vers le fond du terrain, tourne autour du piquet et revient vers la ligne de départ/arrivée pour donner la lance au cavalier suivant par la poignée.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, tourne autour du piquet abat la cible sur le trajet du retour vers la ligne de départ pour donner la lance au cavalier n°3.

Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et le cavalier 4 exécute le jeu comme le cavalier 2 en terminant avec la lance.

Les cibles doivent être abattues par la pointe de la lance et non fauchées avec le côté de la lance en passant, mais peuvent être abattues dans n'importe quelle direction. Les cavaliers 1 et 3 doivent tourner autour du piquet après avoir abattu leur cible)

La lance doit être tenue par la poignée au moment où le cavalier abat la cible, au moment des relais et au passage des lignes de changement et de départ/arrivée.

Si un cavalier abat plus d'une cible il doit redresser celle(s) abattue(s) par erreur.

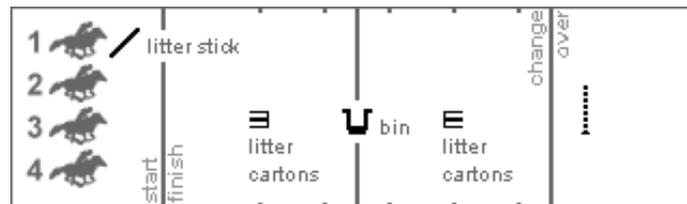
Le piquet 5 faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et remplacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Litter Scoop

1 poubelle sur la ligne centrale, 2 cartons accolés alignés sur les 4èmes piquets, entre les lignes de piquets et 2 cartons accolés alignés sur les 1ers piquets, entre les lignes de piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement et à la Ligne de Départ/Arrivée, l'ouverture des cartons orientée à l'opposé de la ligne centrale. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une canne à litter



Le cavalier 1 démarre et ramasse un carton près du piquet 1 à l'aide de la canne en étant en selle, le place dans la poubelle continue sa course pour aller tourner autour du piquet 5 et revient vers la ligne de départ/arrivée pour donner la canne au cavalier 2.

Le cavalier 2 se rend au fond du terrain, tourne autour du piquet et revient ramasser un carton près du piquet 4 à l'aide de la canne en étant en selle, le place dans la poubelle continue vers la ligne de départ/arrivée pour donner la canne au cavalier 2.

Le cavalier 3 exécute le jeu de la même manière que le cavalier 1 et le cavalier 4 exécute le jeu comme le cavalier 2, en terminant avec la canne.

Le carton ne peut être touché par la main que si :

1) le carton a été percé par la canne, le cavalier peut alors le déloger de la canne avec la main mais il doit quand même placer le carton dans la poubelle avec la canne ; ou

2) la poubelle a été renversée et que le cavalier doit replacer tous les cartons éparpillés dans la poubelle ;
ou

3) le carton a été écrasé, dans ce cas n'importe quel cavalier peut descendre pour reformer le carton, le replacer dans la bonne position et ensuite remonter pour le ramasser de la bonne manière. Un carton écrasé n'est pas considéré comme bris de matériel tel que décrit dans la règle CR2.1.

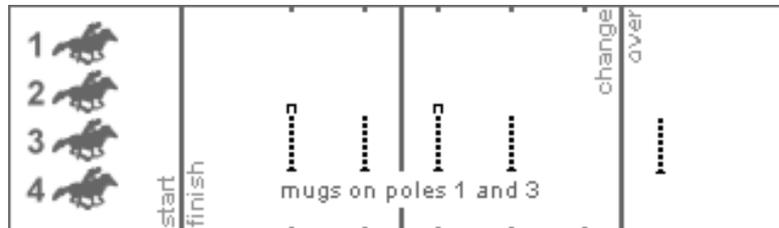
Les cartons placés à côté de la poubelle doivent être ramassés et replacés dans la poubelle avec la canne, à pied ou en selle.

Le piquet 5 faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et replacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Mug Shuffle

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur les piquets 1 et 3. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement.



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet 1, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 2, ensuite il prend la tasse se trouvant sur le piquet 3 et la place sur le piquet 4, continue sa course pour tourner autour du piquet 5, prend la tasse se trouvant sur le piquet 4, la place sur le piquet 3, prend la tasse se trouvant sur le piquet 2 et la place sur le piquet 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu comme le cavalier 1.

Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque et les tasses tombées doivent être replacées sur le bon piquet avant de continuer le jeu.

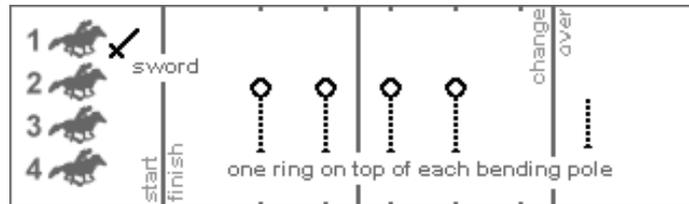
Le piquet 5 faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et replacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Sword lancers

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 sur chacun desquels est fixé un anneau. Les anneaux doivent être fixés côté ligne de changement sur les piquets 1 et 2 et du côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 3 et 4. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement.

Le cavalier 1 démarre avec une épée.



Le cavalier 1 portant l'épée par la poignée, y enfile un anneau de n'importe quel piquet et ensuite se dirige vers la ligne de changement pour tourner autour du piquet 5, revient vers la ligne de départ/arrivée donner le relais au cavalier suivant .

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, tourne autour du piquet 5. Sur le chemin du retour, il enfile un anneau sur l'épée , revient vers la ligne de départ/arrivée et donne le relais au cavalier suivant.

Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et le cavalier 4 comme le cavalier 2, en terminant avec l'épée.

Tous les relais doivent se faire de main à main et par la poignée de l'épée.

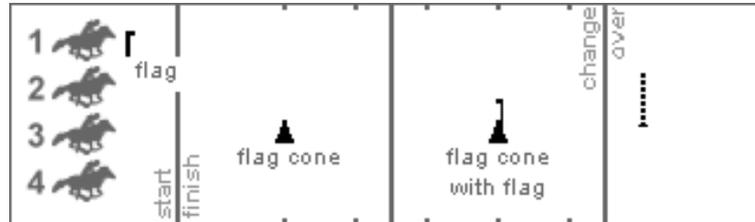
Si un anneau tombe au sol, le cavalier concerné peut le reprendre en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, à cheval ou à pied.

Lorsqu'il franchit la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement, le cavalier doit être à cheval et tenir la poignée de l'épée avec les anneaux libres autour de la lame de l'épée, le cavalier ne les touchant pas. Les piquets renversés ne sont pas considérés comme une infraction dans ce jeu **excepté le piquet 5** qui fait partie du matériel de jeu et doit être redressé et remplacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Two flag

1 cône aligné sur la ligne des premiers piquets et un cône sur la ligne des quatrièmes piquets, , entre les lignes de piquets ce cône contient un drapeau. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement. Le premier cavalier démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône aligné sur les premiers piquets, place son drapeau dans ce cône, se dirige vers le cône aligné sur les quatrièmes piquets, prend le drapeau qui s'y trouve, continue vers la ligne de changement pour tourner autour du piquet 5, se dirige vers le cône aligné sur les quatrièmes piquets, place son drapeau dans ce cône, continue vers le cône aligné sur les premiers piquets, prend le drapeau qui s'y trouve et continue vers la ligne de départ/arrivée pour le donner au cavalier suivant.

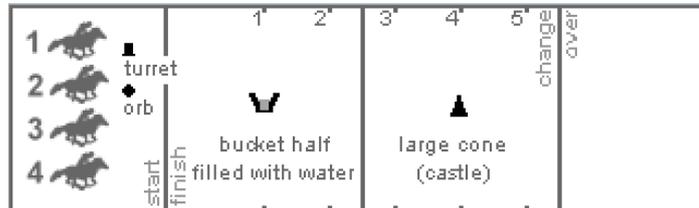
Les cavaliers 2,3 et 4 Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu comme le cavalier 1 . le cavalier 4 terminant avec le drapeau.

Le piquet 5 faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et remplacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Windsor Castle

1 cône (=château) aligné sur les quatrième piquets de slalom et un seau à moitié rempli d'eau aligné avec les premiers piquets de slalom, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une tour. Le cavalier 2 démarre avec une boule.



Le cavalier 1 se dirige vers le château, place la tour sur ce cône et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 se dirige vers le château et place la boule sur le dessus de la tour, il continue alors pour franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 3 se dirige vers le château, prend la boule, se dirige vers le seau, y lâche la balle et franchit la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 4 se dirige vers le seau, y récupère la boule, continue vers le château et replace la boule sur la tour avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

La boule peut être récupérée dans le seau à pied ou à cheval par le cavalier 4.

Si le seau est renversé, il doit être remplacé sur sa marque et il doit contenir assez d'eau pour que la boule puisse y flotter.

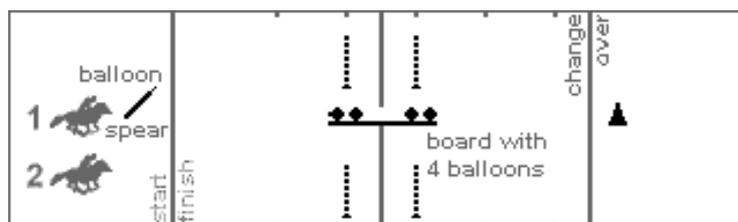


LES JEUX EN PAIRES

Ces règles doivent être utilisées en parallèle avec les règles générales et les règles de jeux si celles-ci sont d'application.

Bang-A-Balloon

Une planche à ballons sur laquelle sont fixés 4 ballons gonflés (en position 1, 2, 5 et 6 sur la planche) est placée perpendiculairement à la ligne centrale au milieu des lignes de piquets. 4 piquets de slalom en position 2 et 3 délimitent l'aire dans laquelle peut se trouver la planche. et un cône à drapeaux sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 part avec une pique à ballons.



Le cavalier 1 se dirige vers la planche à ballons, éclate deux ballons en utilisant, soit la pointe de la pique, soit en frappant la pique sur le ballon. Ensuite, il se dirige vers la ligne de changement et place la pique dans le cône à drapeaux avec la pointe vers le bas.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, récupère la pique à ballons se trouvant dans le cône. Il éclate deux ballons sur le trajet retour vers la ligne de départ/arrivée et termine le jeu en portant la pique.

Une fois dans sa partie de jeu dans laquelle il doit éclater les ballons, le cavalier peut éclater les ballons dans n'importe quelle direction.

Les pointes au bout de la pique qui seraient pliées ou cassées ne seront pas considérées comme bris de matériel.

La totalité de la planche doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les 2^{èmes} et 3^{èmes} piquets durant tout le jeu. Si elle devait sortir de cette zone, elle doit y être replacée immédiatement.

De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie de l'équipement pour ce jeu et doivent être replacés s'ils sont renversés.

Les cavaliers doivent éclater les ballons à cheval (la règle CR6.3 ne s'applique pas)

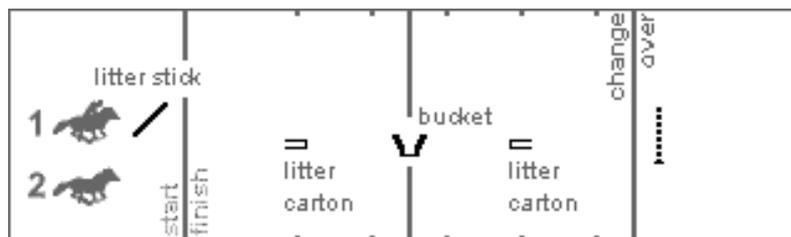
Le cône à drapeaux faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et replacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Litter Scoop

1 seau sur la ligne centrale, 1 carton aligné sur les 4èmes piquets, entre les lignes de piquets et 1 carton aligné sur les 1ers piquets, entre les lignes de piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement et à la Ligne de Départ/Arrivée, l'ouverture des cartons orientée à l'opposé de la ligne centrale. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une canne à litter



Le cavalier 1 démarre et ramasse un carton à l'aide de la canne en étant en selle, le place dans le seau continue sa course pour aller tourner autour du piquet et revient vers la ligne de départ arrivée pour donner la canne au cavalier 2.

Le cavalier 2 se rend au fond du terrain, tourne autour du piquet 5 au fond du terrain et revient ramasser un carton près du piquet 4 à l'aide de la canne en étant en selle, le place dans le seau et continue sa course vers la ligne de départ/arrivée en terminant avec la canne .

Le carton ne peut être touché par la main que si :

- 1) le carton a été percé par la canne, le cavalier peut alors le déloger de la canne avec la main mais il doit quand même placer le carton dans le seau avec la canne ; ou
- 2) le seau a été renversé et que le cavalier doit replacer tous les cartons éparpillés dans le seau; ou
- 3) le carton a été écrasé, dans ce cas n'importe quel cavalier peut descendre pour reformer le carton, le replacer dans la bonne position et ensuite remonter pour le ramasser de la bonne manière. Un carton percé ou écrasé n'est pas considéré comme bris de matériel tel que décrit dans la règle CR2.1.

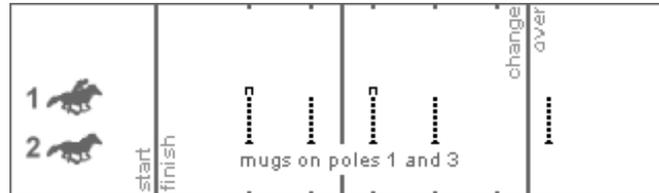
Les cartons placés à côté du seau doivent être ramassés et remis dans celui-ci avec la canne, à pied ou en selle

Le piquet 5 faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et remplacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Mug Shuffle

4 piquets en positions 1 à 4 avec une tasse posée sur les piquets 1 et 3. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement.



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet 1, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 2, ensuite il prend la tasse se trouvant sur le piquet 3 et la place sur le piquet 4, continue sa course pour tourner autour du piquet 5, prend la tasse se trouvant sur le piquet 4, la place sur le piquet 3, prend la tasse se trouvant sur le piquet 2 et la place sur le piquet 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1.

Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque et les tasses renversées doivent être replacées sur le bon piquet avant de continuer le jeu.

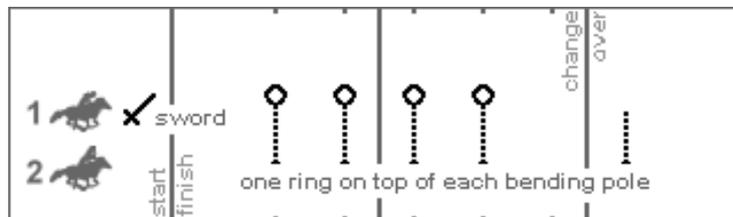
Le piquet 5 faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et replacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Sword lancers

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 sur chacun desquels est fixé un anneau. Les anneaux doivent être fixés côté ligne de changement sur les piquets 1 et 2 et du côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 3 et 4. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement.

Le cavalier 1 démarre avec une épée.



Le cavalier 1 portant l'épée par la poignée, y enfle deux anneaux de n'importe quel piquet et ensuite se dirige vers la ligne de changement pour tourner autour du piquet 5, revient vers la ligne de départ/arrivée donner le relais au cavalier suivant .

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, tourne autour du piquet 5. Sur le chemin du retour, il enfle deux anneaux sur l'épée , revient vers la ligne de départ/arrivée en terminant avec l'épée.

Le relais doit se faire de main à main et par la poignée de l'épée.

Si un anneau tombe au sol, le cavalier concerné peut le reprendre en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, à cheval ou à pied. La règle CR11.2 ne s'applique pas à la prise des anneaux pour ce jeu.

Lorsqu'il franchit la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement, un cavalier doit être à cheval et tenir la poignée de l'épée avec les anneaux libres autour de la lame de l'épée, le cavalier ne les touchant pas.

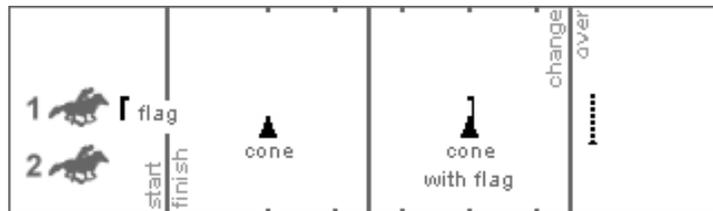
Les piquets renversés ne sont pas considérés comme une infraction dans ce jeu **excepté le piquet 5** qui fait partie du matériel de jeu et doit être redressé et remplacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



Two Flag

1 cône aligné sur la ligne des premiers piquets et un cône sur la ligne des quatrièmes piquets, celui-ci contenant un drapeau, entre les lignes de piquets. Le piquet 5 est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement.

Le premier cavalier démarre avec un drapeau.



continue vers la ligne de changement pour tourner autour du piquet 5, se dirige vers le cône aligné sur les quatrièmes piquets, place son drapeau dans ce cône, continue vers le cône aligné sur les premiers piquets, prend le drapeau qui s'y trouve et continue vers la ligne de départ/arrivée pour le donner au cavalier 2. Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1 en terminant le jeu avec le drapeau.

Le piquet 5 faisant partie du matériel de jeu, il doit être redressé et remplacé s'il est tombé ou déplacé de sa marque.



CHANGEMENTS DE REGLES 2024

Windsor Castle a été ajouté dans les jeux en équipe



LEWB

Ligue Équestre Wallonie Bruxelles

Adeps

**FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES**