

# Ligue Équestre Wallonie Bruxelles



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

## RÈGLEMENT I.M.G.A. MOUNTED GAMES

*Version française\**

*Edition 2026*

© 2026 – 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](http://www.lewb.be) \* 📧 [info@lewb.be](mailto:info@lewb.be) – [pony.games@lewb.be](mailto:pony.games@lewb.be) \* 📺 [www.lewb.tv](http://www.lewb.tv)

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



# Sommaire

|  |    |
|--|----|
| INTRODUCTION .....                         | 2  |
| NORMAN PATRICK .....                       | 3  |
| LES REGLES GENERALES.....                  | 4  |
| Équipes, paires et individuels .....       | 4  |
| Les poneys .....                           | 5  |
| Maltraitance équine .....                  | 6  |
| Le harnachement .....                      | 7  |
| Tenue du cavalier .....                    | 10 |
| L'Arbitre Principal .....                  | 12 |
| Objections .....                           | 12 |
| Les officiels.....                         | 12 |
| Bandeaux .....                             | 12 |
| Comportement agressif ou antisportif ..... | 13 |
| Dopage .....                               | 13 |
| Santé et sécurité .....                    | 14 |
| Hors concours .....                        | 14 |
| Représentation internationale .....        | 14 |
| Compétitions IMGA .....                    | 16 |
| Groupes d'âges .....                       | 16 |
| LES REGLES DE COMPETITION.....             | 17 |
| Terrain de jeu et marquage .....           | 17 |
| Bris de matériel.....                      | 22 |
| Les relais.....                            | 23 |
| La distance de jeu .....                   | 23 |
| Aide.....                                  | 24 |
| Matériel tombé.....                        | 24 |
| Matériel déplacé .....                     | 25 |
| Matériel dérangé .....                     | 25 |
| Chutes .....                               | 26 |
| Contact .....                              | 26 |
| Corrections des erreurs .....              | 26 |
| Gêne.....                                  | 28 |
| Élimination .....                          | 29 |



|  |           |
|--|-----------|
| Cartes jaunes et rouges .....                  | 29        |
| Piquets de slalom .....                        | 30        |
| Blessures .....                                | 30        |
| Conditions météorologiques .....               | 30        |
| Modification du matériel .....                 | 31        |
| Quitter le terrain de jeu.....                 | 32        |
| Positionnement du matériel .....               | 32        |
| Utilisation de la caméra .....                 | 33        |
| Les appels .....                               | 33        |
| Le départ.....                                 | 34        |
| L'arrivée.....                                 | 35        |
| La zone de sécurité.....                       | 36        |
| <b>OFFICIELS DE TERRAIN ET PROCEDURES.....</b> | <b>37</b> |
| Officiels de terrain .....                     | 37        |
| Infractions aux règles .....                   | 37        |
| L'Arbitre Principal .....                      | 38        |
| Les assistants-arbitres .....                  | 38        |
| Chef de piste et placeurs de matériel .....    | 39        |
| Le juge d'arrivée et son assistant .....       | 40        |
| Le commentateur .....                          | 40        |
| Le code vestimentaire .....                    | 40        |
| Les entraîneurs .....                          | 40        |
| Généralités .....                              | 41        |
| <b>TOUS LES JEUX.....</b>                      | <b>42</b> |
| <b>LES JEUX EN EQUIPES .....</b>               | <b>44</b> |
| Agility Aces.....                              | 44        |
| Association Race .....                         | 45        |
| Ball and Cone.....                             | 46        |
| Ball and Flag.....                             | 47        |
| Bang-A-Balloon .....                           | 48        |
| Bank Race .....                                | 49        |
| Bottle Exchange .....                          | 50        |
| Bottle Shuttle.....                            | 51        |
| Bottle Swap .....                              | 52        |
| Carton Race.....                               | 53        |
| Equipment race.....                            | 54        |
| Flag Fliers.....                               | 55        |
| Founder's Race.....                            | 56        |
| Four Flag.....                                 | 57        |



|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| Four Flag Runners .....         | 58        |
| HiLo.....                       | 59        |
| Hoopla .....                    | 60        |
| Hug-a-Ball .....                | 61        |
| Hug-a-Mug .....                 | 62        |
| Hula Hoop .....                 | 63        |
| Jousting .....                  | 64        |
| Litter Lifters.....             | 65        |
| Litter Scoop .....              | 66        |
| Mug Changes .....               | 67        |
| Mug Shuffle .....               | 68        |
| Pony Express .....              | 69        |
| Pony Pairs .....                | 70        |
| Socks and Buckets.....          | 71        |
| Speed Weavers .....             | 72        |
| Sword lancers .....             | 73        |
| Three Mug .....                 | 74        |
| Tool Box Scramble.....          | 75        |
| Two flag .....                  | 76        |
| Windsor Castle.....             | 77        |
| <b>LES JEUX EN PAIRES .....</b> | <b>78</b> |
| Agility Aces.....               | 78        |
| Association Race .....          | 79        |
| Ball and Cone.....              | 80        |
| Ball and Flag.....              | 81        |
| Bang-A-Balloon .....            | 82        |
| Bank Race .....                 | 83        |
| Bottle Exchange .....           | 84        |
| Bottle Shuttle.....             | 85        |
| Bottle Swap .....               | 86        |
| Carton Race.....                | 87        |
| Equipment race.....             | 88        |
| Flag Fliers.....                | 89        |
| Founder's Race.....             | 90        |
| Four Flag.....                  | 91        |
| Four Flag Runner.....           | 92        |
| HiLo.....                       | 93        |
| Hoopla .....                    | 94        |
| Hug-a-Ball .....                | 95        |
| Hug-a-Mug .....                 | 96        |



|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| Hula Hoop .....                     | 97         |
| Jousting .....                      | 98         |
| Litter Lifters.....                 | 99         |
| Litter Scoop.....                   | 100        |
| Mug Changes.....                    | 101        |
| Mug Shuffle.....                    | 102        |
| Pony Pairs .....                    | 103        |
| Run and Ride.....                   | 104        |
| Socks and Buckets.....              | 105        |
| Speed Weavers .....                 | 106        |
| Sword Lancers .....                 | 107        |
| Three Mug .....                     | 108        |
| Tool Box Scramble.....              | 109        |
| Two Flag .....                      | 110        |
| Windsor Castle.....                 | 111        |
| <b>LES JEUX EN INDIVIDUEL .....</b> | <b>112</b> |
| Association Race .....              | 112        |
| Ball and Flag.....                  | 113        |
| Ball Swap .....                     | 114        |
| Bank Race .....                     | 115        |
| Bottle Exchange .....               | 116        |
| Bottle Shuttle.....                 | 117        |
| Bottle Swap .....                   | 118        |
| Carton Race.....                    | 119        |
| Flag Fliers.....                    | 120        |
| HiLo.....                           | 121        |
| Hoopla .....                        | 122        |
| Hug-a-Ball .....                    | 123        |
| Hug-a-Mug .....                     | 124        |
| Hula Hoop .....                     | 125        |
| Jousting .....                      | 126        |
| Litter Lifters.....                 | 127        |
| Litter Scoop.....                   | 128        |
| Moat and Castle .....               | 129        |
| Mug Changes.....                    | 130        |
| Mug Shuffle .....                   | 131        |
| Run and Ride.....                   | 132        |
| Socks and Buckets.....              | 133        |
| Speed Weavers .....                 | 134        |
| Sword Lancers .....                 | 135        |



|   |     |
|---|-----|
| Three Mug .....                                       | 136 |
| Three Pot Flag Race .....                             | 137 |
| Tool Box Scramble.....                                | 138 |
| Triple Flag .....                                     | 139 |
| Two Flag .....  | 140 |
| Victoria Cross.....                                   | 141 |
| CARACTERISTIQUES DU MATERIEL .....                    | 142 |
| Matériel requis pour chaque jeu et chaque ligne ..... | 156 |
| CHANGEMENTS DE REGLES 2026 .....                      | 160 |



## **INTRODUCTION**

Cette version 2026 du Règlement comporte tous les changements de règles adoptés par le Comité des Règles de l'IMGA.

Il remplace toutes les éditions précédentes et cela à partir du début de l'année 2026.

Ceci concerne les règles de jeu pour les Mounted Games, applicables à toutes les compétitions, dans tous les pays et en tout temps.

En complément de ce règlement, l'IMGA met à disposition plusieurs documents relatifs à ses politiques : code de conduite, lutte contre le dopage, santé, sécurité et bien-être, ainsi que les protocoles d'alcootest et de gestion des commotions cérébrales. L'ensemble de ces documents est consultable sur le site officiel de l'IMGA : [www.mounted-games.org/imga/documentation](http://www.mounted-games.org/imga/documentation).

[www.mounted-games.org](http://www.mounted-games.org)



## **NORMAN PATRICK**

Le « Mounted Games » a été fondé par Norman Patrick. Son objectif était d'élargir la pratique de cette discipline, auparavant limitée par des critères d'âge imposés par le Pony Club, afin de la rendre accessible à un plus grand nombre.

C'est dans cette optique qu'il créa, en 1984, la Mounted Games Association of Great Britain. Au fil des années qui ont suivi cette initiative majeure, son engagement constant et son soutien indéfectible ont permis au sport de se développer à travers la Grande-Bretagne et au-delà. Lors de son décès en 2001, le sport qu'il avait fondé était pratiqué par d'innombrables cavaliers sur quatre continents.

Aujourd'hui, la vision de Norman Patrick perdure : les Mounted Games continuent de croître, tout en restant fidèles à leur mission de promouvoir l'amitié entre les individus de différentes nations.



## **LES REGLES GENERALES**

### **Équipes, paires et individuels**

- GR1.1. Les équipes sont constituées de minimum 4 cavaliers et poneys et de maximum 5 cavaliers et poneys.
- GR1.2. Les paires sont constituées de 2 cavaliers et 2 poneys uniquement.
- GR1.3. Les individuels sont composés de 1 cavalier et 1 poney uniquement.
- GR1.4. Une fois la compétition commencée (c'est-à-dire le levé du drapeau signalant le départ du premier jeu de la première poule de la première session du groupe d'âge concerné), les cavaliers et poneys spécifiés sur le document d'inscription de ladite compétition ne peuvent être modifiés que selon les spécifications de la règle GR 1.6.
- GR1.5. En compétition par équipes, un cavalier ou un poney peut être ajouté à une équipe à tout moment de la compétition, à condition que cela n'amène pas cette équipe au-delà du nombre maximum de 5 cavaliers ou poneys déclarés. Tout cavalier ajouté doit être éligible pour monter pour cette équipe.
- GR1.6. Des cavaliers et/ou poneys peuvent être remplacés si ce cavalier ou poney en question est incapable de continuer à concourir à cause d'une blessure ou maladie ; faits devant être respectivement confirmés par un professionnel de la santé certifié ou un vétérinaire. Un poney pourra aussi être remplacé si l'Arbitre Principal estime que ce poney représente un danger. Une fois qu'un cavalier ou un poney a été remplacé, il ne pourra plus prendre part à la compétition ultérieurement.
- GR1.7. En compétition internationale en équipe, les cavaliers et/ou poneys peuvent être remplacés selon la règle GR 1.6 à tout moment de la compétition.
- GR1.8. En compétition par paires ou en individuel, les remplacements ne seront autorisés que durant les sessions qualificatives. Si un remplacement est effectué, la paire ou le cavalier individuel concerné doit revenir à 0 point avant de continuer. Les remplacements ne sont pas autorisés juste avant ou pendant les demi-finales ou stades finaux des compétitions.



- GR1.9. Pour toute autre compétition, les remplacements ne seront autorisés que durant les sessions qualificatives. Une fois qu'un cavalier ou poney a été remplacé, il ne peut plus prendre part à la compétition ultérieurement. Si un remplacement est effectué, l'équipe concernée doit revenir à 0 point avant de continuer. Les remplacements ne sont pas autorisés juste avant ou pendant les demi-finales ou stades finaux des compétitions. Tout cavalier remplaçant doit être éligible pour monter pour cette équipe dans cette compétition.
- GR1.10. Aucun poney ne peut concourir plus de 24 jeux ET plus de 2 tie-break par jour, ni plus de 96 jeux ET plus de 8 tie-breaks sur une période de 7 jours (Pour les concours en équipes, le 5ème poney de chaque jeu est considéré comme ayant pris part au jeu).

### **Les poneys**

- GR2.1. Les poneys ne peuvent pas excéder la taille d'1,52m, fers exclus. Si l'Arbitre Principal pense qu'un poney dépasse cette taille, alors ce poney sera exclu de la compétition à partir de ce moment-là et tous les points accumulés par l'équipe/la paire ou l'individuel seront perdus, sauf si :
- A: Le cavalier peut fournir un certificat de toise daté pour le poney en question, signé par un vétérinaire agréé indépendant, certifiant que le poney ne dépasse pas la taille de 1m52. Le certificat de toise doit avoir été délivré après que le poney ait atteint l'âge de sept ans ou au cours des douze derniers mois pour les poneys plus jeunes, OU
- B: L'Arbitre Principal toise le poney sur le lieu du concours et constate avec satisfaction que le poney ne dépasse pas 1m52, fers exclus.
- GR2.2. Les poneys ne peuvent pas prendre part à des compétitions avant qu'ils aient atteint l'âge de 4 ans. Dans l'hémisphère nord, c'est à partir du 1<sup>er</sup> janvier de l'année (du 1<sup>er</sup> janvier au 31 décembre) dans laquelle ils atteignent l'âge de 4 ans et dans l'hémisphère sud c'est à partir du 1<sup>er</sup> août de la période allant du 1<sup>er</sup> août au 31 juillet dans laquelle ils atteignent l'âge de 4 ans.
- GR2.3. Les étalons peuvent être montés ou amenés sur le lieu de compétition si une autorisation écrite a été obtenue de la part des organisateurs 48h avant l'heure de départ annoncée de la compétition. Pour une question de sécurité, tout étalon doit porter un disque d'identification sur son bridon.



GR2.4. La taille, le poids et l'expérience d'un cavalier doit correspondre à la taille, à la corpulence et au niveau du poney. Si l'Arbitre Principal estime qu'un cavalier est en surpoids ou dangereux, ce cavalier sera éliminé de la compétition. Un cavalier est en surpoids pour un poney si son poids dépasse de 20% le poids du poney.

### **Maltraitance équine**

GR3.1. La maltraitance envers les poneys est interdite en tout temps et en tout lieu sur le site où une compétition a lieu. L'Arbitre Principal peut donner une carte jaune ou rouge à un cavalier ou éliminer un cavalier, une paire ou une équipe pour un jeu. Il peut aussi porter l'affaire à l'attention du Président de Jury ou même du comité de discipline s'il estime que quelqu'un a maltraité son poney ou a autorisé quelqu'un à le faire.

La maltraitance se définit comme le fait d'agir de manière intentionnelle dans le but de blesser ou de gêner inutilement un poney.

La maltraitance inclut, sans s'y limiter, les actes suivants :

- Cravacher, frapper ou battre un poney avec un objet, la main ou le pied
- Donner des coups secs dans la bouche à l'aide du mors
- Monter un poney de toute évidence épuisé, malade, boiteux ou blessé
- Stimuler anormalement toute partie du poney
- Laisser un poney sans ration adaptée de nourriture ou d'eau
- Utiliser du matériel mal ajusté

GR3.2. Il est interdit d'utiliser des éperons ou une cravache sur les poneys de jeux en tout temps et à tout endroit sur un site où est organisée une compétition.

Si l'infraction se produit en dehors du terrain de jeu avant la première session ou une session ultérieure de la compétition, l'équipe, la paire ou l'individuel sera pénalisé par un carton jaune à la fin du premier jeu après être entré sur le terrain de jeu. Si l'infraction est grave et qu'un carton rouge est justifié, cela doit être discuté avec le jury de terrain avant le début de la session, car le cavalier ou l'entraîneur fautif serait banni du reste de la compétition.



GR3.3. Durant un jeu, un poney ne pourra jamais être frappé avec quoi que ce soit d'autre que les jambes du cavalier et uniquement quand celui-ci est en selle. Cette restriction inclut l'utilisation du matériel comme substitut de cravache ou de la main du cavalier. Toute infraction entrainera l'élimination.

GR3.4. Agiter une pièce de matériel utilisée dans un jeu sur le côté du poney est autorisé durant ce jeu, tant que le poney n'est pas touché par celle-ci.

### **Le harnachement**

GR4.1. Toute pièce de harnachement (selle, bride et autres équipements destinés au poney) doit être utilisée uniquement selon leur usage initial prévu, et ne peut pas être modifiée ou adaptée pour servir à un autre usage (exception faite des étrivières, traditionnellement en cuir, qui peuvent être utilisées comme « collier » d'aide à l'« à-terre-à-cheval »)

GR4.2. Des selles en cuir ou en matière synthétique, avec ou sans arçon, avec des matelassures de pleine longueur et une gouttière centrale doivent être utilisées. Celles-ci doivent s'adapter au cheval de manière appropriée et être complètes au départ de chaque jeu avec les étriers et une sangle à deux boucles de chaque côté.

GR4.3. Seuls les mors illustrés ci-dessous, ou sur <https://www.mounted-games.org/imga/tack/guidance%20on%20Allowed%20Tack.pdf> sont acceptés.

Le diamètre minimum autorisé de l'embouchure doit être de 10mm, mesure prise en extrémité de l'embouchure, et la longueur des aiguilles du mors ne doit pas excéder 9cm au total

Les mors peuvent être recouverts de caoutchouc ou latex souple.

**Les bridons sans mors : introduction progressive - les cavaliers de plus de 18 ans seront autorisés à utiliser des brides sans mors de type sidepull pour UNE ANNÉE D'ESSAI, après quoi la règle sera réévaluée**



Les mors de filets suivants sont autorisés :

Filet simple



Filet simple à olives



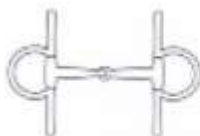
Filet Verdun



Filets avec simples ou doubles brisures



Filet à aiguilles



Filet à aiguilles Fulmer



Filet à olives avec demi-spatules



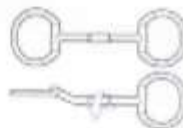
Filet Baucher



Filet simple avec pièce centrale rotative



Filet simple avec embouchure rotative



Filet Rotary avec pièce centrale rotative



Filet à canon droit (également incurvé et à olives)





GR4.4 Pour tout accessoire de harnachement utilisant des mousquetons à gâchette ou à ressort, ces derniers doivent être sécurisés avec du ruban adhésif afin de garantir qu'ils ne se détachent pas.

GR4.5 Si une muserolle est utilisée, elle doit faire partie de celles illustrées ci-dessous :

1. Muserolle allemande



2. muserolle française



3. muserolle combinée



4a. Muserolle croisée



4b. Muserolle croisée "mexicaine"



5. Muserolle combinée sans sous-gorge



6. Muserolle Micklem



Si une muserolle Micklem est utilisée, les clips de mors ne peuvent pas être utilisés.



- GR4.6. Si une martingale est utilisée, elle doit être uniquement de type fixe ou à anneaux. Aucun enrênement de type : fausse rêne (check rein), rênes allemandes (fixées en dessous du poitrail ou sur les côtés), élastiques, ou autre n'est autorisé. Si une martingale fixe est utilisée, elle doit être attachée à une muserolle française ou à la partie muserolle d'une muserolle combinée (pas à la partie ferme-bouche).
- GR4.7. Aucune forme d'ocillères n'est autorisée.
- GR4.8. L'Arbitre Principal peut examiner le harnachement d'un poney à tout moment. **Si une violation des règles de harnachement sont constatées à la fin d'un jeu, l'arbitre demandera au cavalier de corriger l'infraction de harnachement et pourra soit délivrer un carton jaune, soit éliminer ; ou remettre à zéro tous les points remportés jusqu'à cette étape de la compétition, par l'équipe, la paire ou l'individuel, ou délivrer un carton rouge selon la gravité de l'infraction.** En cas de non-conformité de l'équipement concernant sa sécurité et sa résistance, sa décision sera sans appel.

### **Tenue du cavalier**

- GR5.1. Des pantalons/culottes d'équitation règlementaires (type Jodhpurs) doivent être portés par tous les cavaliers sur le terrain.
- GR5.2. Des bottillons spécifiques soutenant les chevilles et composés d'une semelle rigide doivent être portés par tous les cavaliers sur le terrain de compétition. Si le bottillon d'un cavalier est partiellement ou totalement retiré pendant un jeu, il doit être replacé avant de continuer le jeu.
- GR5.3. Un casque de protection correctement attaché, bien ajusté et en bon état doit être porté par tous les cavaliers en selle partout sur le lieu de concours. Tous les casques de protection doivent répondre à l'une des normes suivantes :
- PAS 015 (2011) (avec le sigle BSI Kitemark or Inspec IC)
  - VG1 01.040 (2014-12) (avec le sigle BSI Kitemark or Inspec IC)
  - ASTM F1163 (2004a ou 04a et suivantes) (avec la marque SEI)
  - SNELL E2016 ou E2021 ou E2026 (avec étiquette et numéro SNELL)
  - AS / NZS 3838 (à partir de 2006) (avec le sigle SAI Global)
  - **EN1384 :2023 (avec le sigle CE ou UKCA ou BSI kitemark)**



Ou toute nouvelle norme approuvée par la FEI qui équivaut ou excède les précités.

Seule les casques de type « jockey », de forme ronde ou elliptique régulière, avec une surface lisse ou légèrement abrasive, sans visière ni extension de type visière, peuvent être portés pour toute activité liée aux Mounted Games. Des visières au-dessus des yeux ou à l'avant, ne dépassants pas 5mm, lisses et arrondies, sont autorisées.

Une toque amovible avec une légère visière flexible peut être utilisée si nécessaire.

Seule exception à cette règle : les cavaliers sont autorisés à enlever leur casque lors qu'ils reçoivent leurs prix ou durant les hymnes nationaux seulement ; ils doivent remettre et refermer leur casque avant de commencer leur tour d'honneur.

L'utilisation de caméras embarquées ou de tout dispositif d'enregistrement est interdite pendant les épreuves de Mounted Games.

- GR5.4. Si la mentonnière ou le harnais du casque d'un cavalier se détache pendant un jeu, celui-ci doit immédiatement rattacher la mentonnière ou harnais et recommencer son jeu depuis l'endroit où la mentonnière ou harnais s'est détaché. Ne pas se conformer à ce point entraîne l'élimination.
- GR5.5. Dans le jeu du facteur, le facteur doit porter un casque soumis aux mêmes critères que les cavaliers, mentonnière ou harnais attaché.
- GR5.6. Tous les bijoux doivent être enlevés pendant la compétition. Les bijoux qui ne peuvent être enlevés doivent être recouverts de bande autocollante.
- GR5.7. Toute personne entrant sur le terrain de jeu doit porter des chaussures fermées et sécurisées.
- GR5.8. Aucun cavalier ne peut porter une attelle de genou ou d'autre partie du corps qui a des armatures solides externes à moins qu'elle ne soit efficacement recouverte de néoprène ou autre matériau de rembourrage similaire.



## **L'Arbitre Principal**

GR6.1. Toutes les compétitions sont sous l'autorité générale de l'Arbitre Principal, dont la décision concernant toute affaire est sans appel.

## **Objections**

GR 7.1. Aucune objection ou plainte à n'importe quel officiel en charge d'une compétition ne sera autorisée après le briefing, exception faite des contestations officielles (cf. CR22).

## **Les officiels**

GR 8.1. Dès qu'une compétition a commencé, les personnes suivantes sont les seules à être autorisées à pénétrer sur le terrain de jeu : les organisateurs du concours, l'Arbitre Principal, les juges d'arrivée, les commentateurs, les assistants-arbitres, le Chef de Piste, les placeurs de matériel, les compétiteurs et seulement un entraîneur par équipe/paire/individuel en compétition. Toute autre personne souhaitant monter sur le terrain doit en demander l'autorisation à l'Arbitre Principal.

GR 8.2. Toute équipe, paire ou individuel qui amènerait plus de représentants sur le terrain que décrit à la règle GR8.1 (sauf sur autorisation de l'Arbitre Principal) sera éliminé.

GR 8.3. Il est strictement interdit de fumer, de vapoter ou de consommer de l'alcool sur le terrain de jeu. L'Arbitre Principal peut, à sa discrétion, demander à quiconque transgressant cette règle, de quitter le terrain de jeu.

## **Bandeaux**

GR 9.1. Le dernier membre de chaque équipe ou paire doit finir le jeu en portant un bandeau clairement visible dont la couleur contraste avec celle de la toque ; celui-ci doit faire au minimum 4cm de large.

Lorsque les organisateurs fournissent des toques pour faciliter le marquage des points, il incombe aux organisateurs de fournir du matériel satisfaisant et aux cavaliers de prévenir les officiels si celui-ci est insatisfaisant. Si un cavalier constate un problème avec le maintien de la toque et/ou du bandeau (par exemple un élastique lâche), il doit en informer l'arbitre et le faire remplacer immédiatement.



- GR 9.2. Le bandeau doit être en place et ne peut pas changer d'un cavalier à un autre une fois que le jeu a commencé. Toute infraction entraînera l'élimination.
- GR 9.3. Si le bandeau s'enlève du casque pendant un jeu, le cavalier peut retourner pour le replacer et doit passer la ligne de départ/arrivée avec le bandeau en place.
- GR9.4. En individuel, les cavaliers ne portent pas de bandeau mais il se peut qu'il leur soit demandé de porter une toque de couleur bien particulière afin de faciliter le travail d'arbitrage. Les cavaliers doivent s'efforcer de garder cette toque mais il ne leur est pas demandé de retourner la chercher, si celle-ci devait tomber durant un jeu.

### **Comportement agressif ou antisportif**

- GR10.1. Un comportement antisportif de la part d'un cavalier, d'un entraîneur ou d'un supporter, incluant l'intimidation d'officiels, peut encourir une carte jaune, **une élimination ou une carte rouge** pour l'équipe, la paire ou l'individuel concerné.
- GR10.2. La description d'un comportement antisportif est laissée à la discrétion de l'Arbitre Principal mais il inclut aussi l'emploi abusif du matériel et l'usage d'un vocabulaire grossier ou d'un comportement outrancier.

### **Dopage**

- GR11.1. L'usage de tout stimulant artificiel **ou de substances illégales** est totalement interdit pour tout cavalier et poney. **Le cavalier fautif recevra un carton rouge. Une équipe, une paire ou un individuel dont l'utilisation de substances illégales est avérée après une compétition pourra voir son classement retiré des archives historiques.**
- GR11.2. Une liste de stimulants artificiels interdits aux poneys et cavaliers mentionnés à la règle GR 11.1 est publiée chaque année par la Fédération Equestre Internationale (FEI). Celle-ci est disponible gratuitement sur ([www.mounted-games.org/imga/documentation](http://www.mounted-games.org/imga/documentation)).



GR11.3. Les cavaliers, entraîneurs, arbitres et assistants arbitres et **assistant arbitre vidéo** ne sont pas autorisés à être sous l'influence de l'alcool pendant la compétition ou les sessions d'entraînement. Pour de plus amples informations sur les limites applicables, la mise en application de cette règle et les sanctions en cas de violation, veuillez-vous référer à « the IMGA Breathalyser policy » disponible sur <https://mountedgames.org/imga/documentation/docs/Policies%20Breathalyser%202023.05%20en.pdf>

### **Santé et sécurité**

GR12.1. Un cavalier n'est pas autorisé à placer une pièce de matériel dans la bouche. Le faire entraîne l'élimination.

### **Hors concours**

GR 13.1 Lorsqu'une équipe, paire ou un individuel participe hors concours, il peut concourir normalement, mais aucun point ne leur est attribué.

### **Représentation internationale**

GR14.1. Un cavalier sera éligible pour représenter un pays dans les compétitions internationales de Mounted Games si il remplit un ou plusieurs des critères suivants:

- A : Il possède un passeport valide à son nom délivré par le pays en question.
- B : Il a résidé à plein temps à une adresse enregistrée dans le pays en question pendant 2 ans minimum.
- C : Il est né dans le pays en question selon son certificat de naissance.
- D : Au moins un de ses parents possédait un passeport valide à son nom dans le pays en question au moment de sa naissance.
- E : Son conjoint possédait un passeport valide à son nom dans le pays en question au moment de leur mariage.

GR14.2. De plus, les cavaliers sont autorisés à choisir le pays qu'ils représentent mais en aucun cas un joueur ne pourra monter pour 2 pays différents dans la même année civile.



GR14.3. Dans le cas de l'Angleterre, l'Ecosse, le Pays de Galles et l'Irlande du Nord, ces règles sont légèrement modifiées étant donné que ceux-ci ne sont légalement pas des nations et donc, ne distribuent pas de passeports. Pour ces régions, un cavalier doit remplir un ou plusieurs de ces critères :

- A: Il a résidé à plein temps à une adresse enregistrée dans cette région pendant une période de 2 ans minimum.
- B: Selon son certificat de naissance, il est né dans cette région.
- C: Selon son certificat de naissance, au moins un de ses parents est né dans cette région.
- D: Selon son certificat de naissance, son conjoint est né dans cette région.

GR14.4. Les cavaliers nés en dehors d'Angleterre, d'Ecosse, du Pays de Galles ou d'Irlande du Nord mais qui possèdent encore un passeport valide du Royaume Uni ont le choix de représenter n'importe laquelle de ces 4 régions, aussi bien que le pays dans lequel ils sont nés.

GR14.5 Un cavalier qui n'est pas sélectionné par un pays pour participer à un événement sous l'égide de l'IMGA doit être considéré comme une inscription « Wild Card », à moins qu'il ne soit membre de l'organisation affiliée IMGA de son pays ET qu'il remplisse les critères de nationalité spécifiés dans les règles GR14.1 ou GR14.3 ET qu'il possède une autorisation écrite de l'organisation affiliée IMGA de ce pays pour le représenter.

GR14.6. Toute personne agissant en tant qu'officiel lors d'un événement sous l'égide de l'IMGA ou répertoriée comme étant disponible pour officier (ex : les arbitres listés comme étant certifiés IMGA) doit être membre d'une organisation membre de l'IMGA



## **Compétitions IMGA**

GR15.1. Le terme “compétitions sous l’égide de l’IMGA” se réfère aux compétitions suivantes:

- Championnats du Monde en Equipes (Open et U-18)
- Championnats du Monde en Paires (Open, U-18, U-15 et U-12)
- Championnat du Monde en individuel (Open, U-18, U-15 et U-12)
- Championnats d’Europe en Equipes (Open, U-18, U-15 et U-12)
- Championnats d’Europe en Individuels (Open uniquement)
- Championnats des Nations par Equipes (Open uniquement)

## **Groupes d’âges**

GR16.1. Lorsqu’une compétition sous l’égide de l’IMGA est divisée en groupes d’âge, les groupes suivants sont d’application :

|                    | 2026  | 2027 | 2028 | 2029 |
|--------------------|---|------|------|------|
|                    | né dans l’année correspondante ou plus tard |      |      |      |
| <b>Moins de 12</b> | 2014  | 2015 | 2016 | 2017 |
| <b>Moins de 15</b> | 2011  | 2012 | 2011 | 2014 |
| <b>Moins de 18</b> | 2008  | 2009 | 2010 | 2011 |
| <b>Open</b>        | Pas de restriction d’âge                    |      |      |      |



## LES REGLES DE COMPETITION

*Ces règles sont d'application pour tous les jeux sauf si elles sont remplacées par les règles d'un jeu en particulier*

### **Terrain de jeu et marquage**

- CR1.1. Le terrain de jeu est défini comme étant l'aire délimitée par des fils ou barrières et dans laquelle les jeux sont joués et l'aire marquée est placée.
- CR1.2. L'aire marquée se situe dans le terrain de jeu. Elle contient les marques nécessaires pour le déroulement des jeux.
- CR1.3. L'aire de jeu se situe dans l'aire marquée et est délimitée par les 4 drapeaux de coin. S'ils sont renversés, ces drapeaux de coin doivent être replacés. Toute infraction entrainera l'élimination.
- CR1.4. Le terrain de jeu doit être marqué en concordance avec le diagramme ci-dessous. Il s'agit de la taille et de la disposition standard d'un terrain. Les compétitions en individuel peuvent se dérouler sur des terrains plus courts (voir les dimensions sur la droite du diagramme). Les piquets de slalom doivent avoir une marque au sol de 15cm de diamètre, les autres pièces d'équipement, une marque de 40cm. Pour les terrains plus courts, les jeux pour « terrain court » sont autorisés (voir annexe séparée).

Des modifications peuvent être nécessaires en raison de la taille du terrain disponible, des circonstances spécifiques au site ou du nombre d'équipes en compétition et cela, afin d'améliorer la sécurité. Toute modification de ces marques ou de l'équipement de jeu doit être annoncée par l'Arbitre Principal lors du briefing.

### **Longueurs des terrains**

#### *Terrain en herbe*

- 126 m minimum
- Tout terrain en herbe entre 108 et 126 m est considéré comme « terrain court » et, en conséquence, les jeux pour « terrain court » doivent y être joués.



### *Terrain « toute météo »*

- 110 m minimum
- Tout terrain « toute météo » entre 99 et 110 m est considéré comme étant un « terrain court » et, en conséquence, les jeux pour « terrain court » doivent y être joués.

Pour les compétitions en individuel, un terrain en herbe ou « toute météo » de minimum 99 m de long est approprié.

Il est possible de compenser de légers manques de longueur en utilisant une zone de « sécurité » appropriée. La pertinence de cette zone doit être évaluée.

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 » (voir l'annexe 1 sous :

<https://mounted-games.org/imga/games/rules/orders>)

### **Largeurs des terrains**

- 13.5 m plus 9 m par ligne et un maximum de 8 lignes (85.5 m)
- Pour les individuels et les paires, la largeur des couloirs peut être réduite à 8 m là où la largeur du terrain ne permet pas 9 m.

Les piquets de slalom doivent avoir une marque au sol de 15cm de diamètre, les autres pièces d'équipement, une marque de 40cm. Des modifications peuvent être nécessaires en raison de la taille du terrain disponible, du nombre d'équipes en compétition. Toute modification de ces marques ou de l'équipement de jeu doit être annoncée par l'Arbitre Principal lors du briefing.

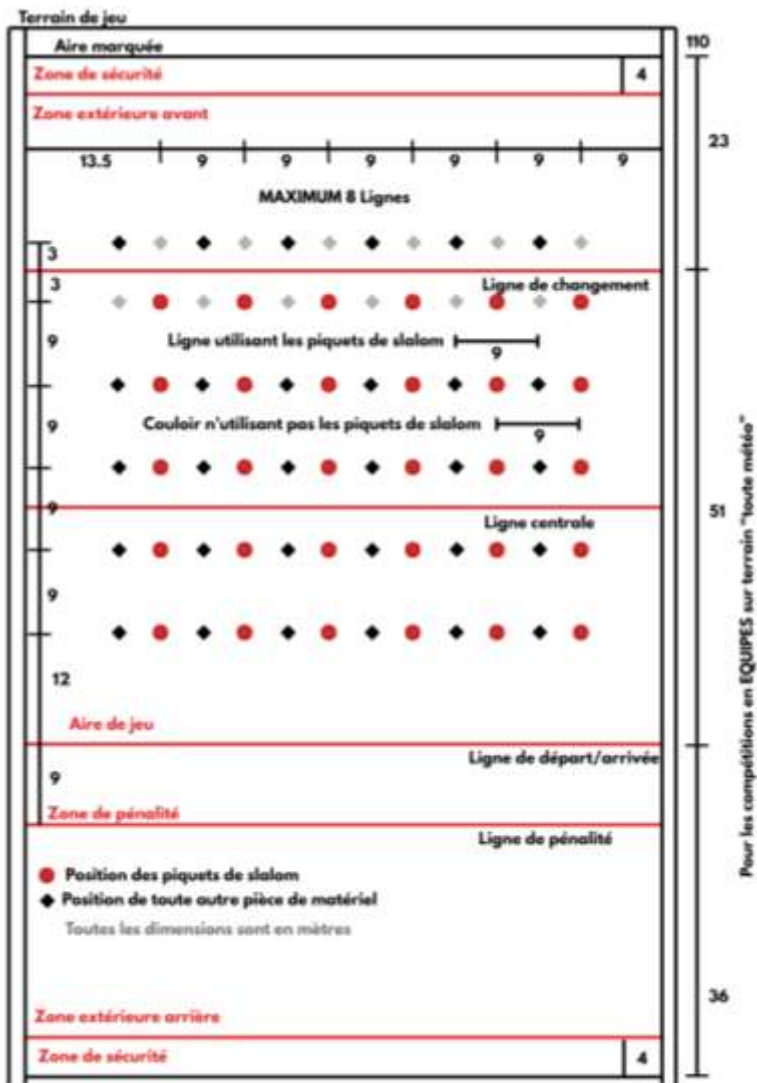
CR1.5. Tout matériel renversé ou déplacé au-delà de sa marque par un cavalier ou un poney et qui doit être replacé doit l'être à l'intérieur ou touchant la marque. Toute infraction entrainera l'élimination.

CR1.6. Si la visibilité des marques au sol se réduit, alors la décision de l'Arbitre Principal sur la position de l'équipement est définitive.



- CR1.7. Aucun cavalier et poney ne peut franchir la ligne de pénalité pour entrer dans la zone de pénalité une fois le jeu commencé, à moins qu'ils ne soient les prochains poneys et cavaliers à participer au jeu OU qu'ils retournent dans l'aire de jeu ou dans la zone de pénalité pour terminer leur partie du jeu.
- CR1.8. Les entraîneurs ne peuvent à aucun moment entrer dans la zone de pénalité pendant un jeu. Toute infraction entraînera l'élimination.





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 » (voir l'annexe 1 sous :

<https://mounted-games.org/imga/games/rules/orders>)



## **Bris de matériel**

CR2.1. Le matériel est considéré comme étant brisé si le bris, d'une manière ou d'une autre, rend le matériel non conforme aux spécifications et normes.

Le bris peut être mineur, c.à.d. qu'il permet au cavalier concerné de continuer son jeu.

Le bris peut être majeur, c.à.d. qu'il ne permet plus au cavalier concerné de continuer son jeu.

Le bris peut être dangereux, c.à.d. qu'il pose une menace à la sécurité des poneys, cavaliers, officiels ou spectateurs.

CR2.2. L'Arbitre Principal détermine la cause du bris et qui en est responsable.

Le bris qui peut être imputé à un défaut de fabrication ou d'entretien du matériel, qui n'est pas adapté à l'utilisation prévue N'EST PAS la responsabilité du cavalier.

Le bris causé par le cavalier avec une intention délibérée EST la responsabilité du cavalier.

Le bris survenu alors que le matériel est utilisé comme il doit l'être n'est PAS de la responsabilité du cavalier

Le bris causé de toute autre manière, peu importe s'il y avait une intention délibérée ou pas, EST de la responsabilité du cavalier.

CR2.3. La seule situation pour laquelle l'Arbitre Principal ne prendra aucune mesure est lors d'un bris mineur permettant au cavalier de continuer son jeu sans encombre, et que le bris n'est pas de la responsabilité du cavalier.

Autrement, l'Arbitre Principal décide si oui ou non il faut arrêter le jeu, si oui ou non il faut éliminer le cavalier concerné, et si oui ou non il faut rejouer le jeu.

Le jeu est arrêté si le bris est dangereux ou s'il s'agit d'un bris majeur qui n'est pas la responsabilité du cavalier concerné mais qui empêche néanmoins celui-ci de continuer son jeu.

L'individuel, la paire ou l'équipe concernée est éliminée si le bris est la responsabilité du cavalier.

Si le jeu est rejoué après un arrêt, toutes les équipes, paires ou individuels qui auraient commis une erreur punissable d'élimination au moment de



l'arrêt du jeu ne rejoueront pas le jeu et ne marqueront pas de point. Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient déjà fini le jeu au moment de l'incident, celui-ci étant déterminé par des images vidéo **officielles**, ou, si celles-ci sont indisponibles ou pas claires, au moment de l'arrêt du jeu, ne rejoueront pas et leurs points resteront intacts. Toute équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doit à nouveau repartir de cette ligne de Pénalité.

### **Les relais**

- CR3.1. Les 4 pieds des poneys participant à un relais doivent être derrière la position de la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement au moment du passage du relais. Toute infraction entrainera l'élimination, sauf si le cavalier en faute fait demi-tour et repasse la ligne.
- CR3.2. Si une pièce de matériel tombe en dehors de l'aire de jeu au moment d'un relais, n'importe lequel des cavaliers impliqués dans le relais peut la récupérer.
- CR3.3. Si une pièce de matériel tombe à l'intérieur de l'aire de jeu au moment d'un relais, un cavalier partant peut la récupérer mais doit repasser la ligne avant de continuer son jeu.
- CR3.4. Du matériel sur ou touchant la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement est considéré comme étant DANS l'aire de jeu.
- CR3.5. Tous les relais qui impliquent de se passer une pièce de matériel d'un cavalier à un autre doivent se faire de la main à la main.
- CR3.6. Tous les relais doivent être tentés avec les deux cavaliers en selle. Un joueur est considéré comme étant en selle s'il est sur ou au-dessus de la selle avec un genou de chaque côté du poney et en-dessous du niveau des petits quartiers. Les pieds n'ont pas besoin d'être dans les étriers.

### **La distance de jeu**

- CR4.1. Tous les cavaliers et poneys doivent franchir la ligne de changement dans tous les jeux sauf au Run&Ride, Speed Weavers, Three Mug et Three Pot Flag Race. Si un jeu implique de collecter ou placer du matériel derrière la ligne de changement alors, le poney et le cavalier doivent passer la ligne de changement pour chaque pièce de matériel.



## **Aide**

CR 5.1 Nul ne peut aider physiquement un cavalier durant sa part de jeu, sauf s'il s'agit de 2 cavaliers faisant partie de la même équipe ET qu'ils sont tous deux impliqués dans cette partie de jeu, ou qu'il s'agit d'une tentative pour récupérer un poney en liberté.

## **Matériel tombé**

CR6.1. Toute action qui requiert qu'un cavalier pose/prene un objet sur/de n'importe quel poubelle, conteneur, socle ou piquet, doit être tentée en étant en selle. Si, pendant l'essai le matériel tombe au sol, le cavalier peut descendre et terminer l'action en étant à pieds excepté si la règle spécifique modifie cette règle.

CR6.2 Concernant l'essai

Si un cavalier perd le contrôle d'une pièce de matériel et qu'elle tombe au sol avant qu'un essai n'ait pu être réalisé, alors le cavalier n'a pas fait d'essai. Il devra ramasser le matériel, en étant en selle ou à pieds, puis remonter pour le placer ou le déposer en étant en selle avant de continuer le jeu.

Si un cavalier et/ou un poney heurte du matériel qu'il s'apprête à utiliser et qu'il doit le repositionner (par exemple, redresser une poubelle) avant de pouvoir tenter l'action, il n'a pas fait d'essai et il doit corriger l'erreur en étant en selle ou à pied, puis terminer l'action en étant en selle.

CR6.3 Le cavalier peut continuer avec n'importe quelle pièce de matériel, pas nécessairement celle qu'il avait choisi à l'origine.

CR6.4 Si une pièce de matériel est déplacée après qu'un cavalier ait passé la ligne d'arrivée ou de changement pour finir sa part de jeu et avant que le cavalier suivant ait passé la ligne de départ ou de changement pour commencer sa part de jeu, n'importe lequel des deux cavaliers peut la replacer. Pour ce faire, il doit se diriger immédiatement vers la pièce déplacée, faire la correction et ensuite repasser la ligne de départ/arrivée ou de changement (selon le cas) avant de continuer avec sa part du jeu.



- CR6.5 Si une pièce de matériel est déplacée après qu'un cavalier ait passé la ligne d'arrivée ou de changement pour finir sa part de jeu et après que le cavalier suivant a passé la ligne de départ ou de changement pour commencer sa part de jeu, ce cavalier doit la replacer. Pour ce faire, il devrait d'abord rembobiner toutes les actions déjà complétées par lui dans sa part du jeu, ensuite se diriger immédiatement vers la pièce déplacée, faire la correction et ensuite repasser la ligne de départ/arrivée ou de changement (selon le cas) avant de recommencer avec sa part du jeu (n'est applicable que quand le déplacement du matériel n'est pas dû à l'action de ce cavalier ou de son poney).
- CR6.6. Si une pièce de matériel est déplacée après que le dernier cavalier de la ligne en question ait traversé la ligne d'arrivée, aucune élimination n'a lieu.

### **Matériel déplacé**

- CR7.1. Si une pièce de matériel, se trouvant normalement sur le sol (par ex: chaussette, litter, etc.), est déplacée de derrière la ligne de changement jusque dans l'aire de jeu, alors n'importe quel cavalier peut la reprendre à condition qu'il franchisse la ligne de changement avec son poney à un moment de son jeu.
- CR7.2. Le matériel peut être maintenu (stabilisé), avec la main si nécessaire.

### **Matériel dérangé**

- CR8.1. Si un cavalier renverse ou prend le matériel d'un autre, le cavalier fautif devra immédiatement retourner dans sa propre ligne et ne devra faire aucune tentative pour réparer sa faute. L'équipe, paire ou individuel fautif sera éliminé pour le jeu, sauf si l'infraction résulte directement d'une gêne de la part d'un autre cavalier.
- CR8.2 Dans le cas où le matériel a été dérangé comme décrit dans la règle CR8.1, les assistants-arbitres alerteront l'Arbitre Principal en levant leur drapeau. Le jeu peut être arrêté et rejoué à la discrétion de l'Arbitre Principal.



- CR8.3. Si le jeu est rejoué après un arrêt, toutes les équipes, paires ou individuels qui auraient commis une erreur punissable d'élimination au moment de l'arrêt du jeu ne rejoueront pas le jeu et ne marqueront pas de point. Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient déjà fini le jeu au moment de l'incident, celui-ci étant déterminé par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci sont indisponibles ou pas claires, au moment de l'arrêt du jeu, ne rejoueront pas et leurs points resteront intacts. Toute équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doit à nouveau repartir de cette ligne de Pénalité.

### **Chutes**

- CR9.1. Si un cavalier tombe et lâche son poney, il doit retourner à l'endroit où il a lâché son poney avant de continuer son jeu avec son poney.
- CR9.2. Un poney lâché peut être rattrapé par n'importe qui à l'intérieur du terrain de jeu mais doit être tenu à l'extérieur de l'aire de jeu une fois rattrapé afin d'attendre que son cavalier vienne le récupérer.

### **Contact**

- CR10.1. Pendant un jeu, un cavalier doit être en contact avec son poney à tout moment sauf si le poney est tenu par un membre de l'équipe comme spécifié dans les règles du jeu (sauf pour le jeu du facteur où le 5<sup>ème</sup> poney peut être tenu par l'entraîneur ou sorti du terrain après avoir prévenu l'arbitre principal).
- CR10.2. Un cavalier est considéré en contact avec son poney s'il reste à une distance lui permettant de toucher n'importe quelle partie de son poney.
- CR10.3. Si un cavalier perd le contact avec son poney, alors il doit retourner à l'endroit où le contact a été rompu avant de continuer son jeu.
- CR10.4. Lorsqu'un poney est mené ou tenu par qui que soit sur le terrain, il ne peut pas être tenu par le mors.

### **Corrections des erreurs**

- CR11.1. Tout cavalier peut retourner corriger son erreur, même après avoir passé la ligne d'arrivée, pour autant que l'Arbitre Principal n'ait pas déclaré la fin du jeu.
- CR11.2. Pour corriger une erreur, le jeu doit être réinitialisé au point où l'erreur a été commise.



CR11.3. Lorsqu'une erreur n'est pas corrigée par le cavalier qui l'a commise et que le cavalier suivant est entré sur l'aire de jeu, le cavalier actuel doit remettre tout objet dans sa main à sa position d'origine puis revenir derrière la ligne où il a commencé le jeu. Le cavalier qui a commis l'erreur doit, ensuite, entrer sur l'aire de jeu et replacer tout le matériel au point où l'erreur a été commise. Ensuite, il doit recommencer le jeu



## **Gêne**

- CR12.1. On dira qu'une gêne s'est produite lorsque la progression initiale prévue d'un cavalier ou d'un poney est entravée.
- CR12.2. Si un cavalier et/ou son poney dévie de sa ligne et gêne un adversaire, l'équipe, la paire ou l'individuel qui a causé la gêne sera éliminée.
- CR12.3. Si un joueur et/ou son poney renverse le matériel de sa ligne et que cela gêne un adversaire, l'équipe, la paire ou l'individuel qui a causé la gêne est éliminé.
- CR12.4. Si un cavalier et/ou son poney est gêné par quelque chose qui est hors de son contrôle ou de celui d'une autre équipe, paire ou d'un autre individuel, l'Arbitre Principal décide d'arrêter le jeu ou non, et de rejouer le jeu ou non.
- CR12.5. Si une gêne provoque la chute du cavalier gêné, l'Arbitre Principal arrêtera le jeu et l'équipe, la paire ou l'individuel qui a causé la gêne sera éliminé.
- CR12.6. Si l'Arbitre Principal décide qu'une équipe, une paire ou un individuel a été sérieusement entravé par une gêne, l'Arbitre Principal décidera s'il faut rejouer le jeu ou non.

Si le jeu est rejoué après un arrêt, toute équipe, paire ou individuel responsable d'une gêne ne rejouera pas le jeu et ne marquera pas de points, sauf si leur gêne a été commise alors qu'ils essayaient d'éviter une gêne d'une autre équipe, paires ou individuel. Toute équipe, paire ou individuel qui aurait subi une blessure ne rejouera pas le jeu non plus et se verra accorder les points les plus bas pour ce jeu, sauf si la blessure est une conséquence d'une gêne de la part d'une autre équipe, paires ou d'un autre individuel. Toutes les équipes, paires ou individuels qui auraient commis des erreurs punissables d'élimination ou moment où le jeu a été arrêté ne rejoueront pas le jeu et ne marqueront pas de points. Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient déjà fini le jeu au moment de l'incident, celui-ci étant déterminé par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci sont indisponibles ou pas claires, au moment de l'arrêt du jeu, ne rejoueront pas et leurs points resteront intacts. Toute équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doit à nouveau repartir de cette ligne de Pénalité.



## **Élimination**

- CR13.1. Si une équipe, paire ou individuel est éliminé, il ne marque aucun point pour ce jeu.
- CR13.2. Si une erreur punissable d'élimination, survient après que le jeu se soit terminé et avant le début du jeu suivant, l'équipe, paire ou individuel sera éliminé pour le jeu suivant.
- CR13.3. Si une équipe, paire ou individuel commet plusieurs erreurs punissables d'élimination durant le même jeu, il sera éliminé seulement pour ce jeu.
- CR13.4. L'Arbitre Principal doit informer l'équipe, la paire ou l'individuel qu'il a été éliminé lors d'un jeu avant le début du jeu suivant et communiquer le motif de l'élimination. Si cela est fait via une annonce publique, alors un membre de l'équipe, de la paire ou l'individuel ou leur entraîneur doit confirmer qu'il a pris connaissance de l'élimination en levant la main.

## **Cartes jaunes et rouges**

- CR 14.1 Si un cavalier ou un entraîneur participant en tant que membre d'une équipe, d'une paire ou en individuel commet une infraction qui n'est pas suffisamment grave pour justifier une élimination, **L'arbitre délivrera une carte jaune qui s'applique à l'équipe, la paire ou l'individuel.**
- CR 14.2 **Toute équipe, paire ou individuel qui reçoit une deuxième carte jaune ou plus lors de la même session se verra déduire des points pour chaque carte supplémentaire attribuée, équivalant au nombre de points attribués pour une première place dans un jeu lors de cette session.**
- CR 14.3 Si un cavalier ou un entraîneur participant en tant que membre d'une équipe, d'une paire ou en individuel commet une infraction pour laquelle une élimination ne serait pas suffisante, l'arbitre principal **délivrera** à ce cavalier ou cet entraîneur une carte rouge.
- CR 14.4 Tout cavalier ou entraîneur participant en tant que membre d'une équipe, d'une paire ou en individuel **se voyant délivrer** une carte rouge ne prendra plus part à la compétition. Il quittera le terrain de jeu immédiatement et le cas sera soumis au jury de terrain de la compétition.
- CR14.5 Ce qui constitue une infraction est laissé à la discrétion de l'arbitre principal et comprend, sans toutefois s'y limiter, la dégradation ou mauvaise utilisation du matériel, l'utilisation d'un langage grossier ou un comportement abusif.



### **Piquets de slalom**

CR15.1. Lorsque les règles d'un jeu requièrent que les cavaliers slaloment de part et d'autre des piquets, les erreurs suivantes entraîneront l'élimination si elles ne sont pas corrigées:

- a. Passer du mauvais côté d'un piquet.
- b. Renverser un piquet et ne pas le replacer au bon endroit.
- c. Si un piquet est renversé, alors, le(s) cavalier(s) doit(vent) le replacer et reprendre le jeu en étant en selle avant que les antérieurs du poney ne passent le piquet qui a été renversé. Le cavalier peut changer le sens de son slalom entre les piquets avant de passer le piquet qui a été renversé.

CR15.2. Un piquet est considéré comme étant renversé quand son sommet touche le sol/l'herbe ou si la pointe en métal à sa base est dégagé du sol.

### **Blessures**

CR16.1. Si une blessure survient, l'Arbitre Principal peut décider d'arrêter le jeu et de le rejouer une fois qu'on s'est occupé du blessé.

CR16.2. Si le jeu est rejoué après un arrêt, toute équipe, paire ou individuel qui aurait subi une blessure ne rejouera pas le jeu et se verra accorder les points les plus bas pour ce jeu, sauf si la blessure est une conséquence d'une gêne de la part d'une autre équipe, paire ou d'un autre individuel. Si le jeu est rejoué après un arrêt, toutes les équipes, paires ou individuels qui auraient commis une erreur punissable d'élimination au moment de l'arrêt du jeu ne rejoueront pas le jeu et ne marqueront pas de point.

Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient déjà fini le jeu au moment de l'incident, celui-ci étant déterminé par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci sont indisponibles ou pas claires, au moment de l'arrêt du jeu, ne rejoueront pas et leurs points resteront intacts.

Toute équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doit à nouveau repartir de cette ligne de Pénalité.

### **Conditions météorologiques**

CR17.1. L'Arbitre Principal décidera si les cônes, poubelles, seaux etc. doivent être lestés lors de conditions venteuses. Si c'est nécessaire, il devra être fait de même pour toutes les poules suivantes dans cette session.

CR17.2. Si des lests sont ajoutés à une pièce de matériel à cause des conditions météorologiques, alors les lests deviennent partie intégrante du matériel pour ce jeu.



CR17.3. En cas de déplacement du matériel en raison des conditions météorologiques, les assistants-arbitres alerteront l'arbitre principal en levant leurs drapeaux. Le jeu peut alors être arrêté et rejoué à la discrétion de l'arbitre principal.

CR17.4. Si le jeu est rejoué après un arrêt, toutes les équipes, paires ou individuels qui auraient commis une erreur punissable d'élimination au moment de l'arrêt du jeu ne rejoueront pas le jeu et ne marqueront pas de point.

Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient déjà fini le jeu au moment de l'incident, celui-ci étant déterminé par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci sont indisponibles ou pas claires, au moment de l'arrêt du jeu, ne rejoueront pas et leurs points resteront intacts.

Toute équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doit à nouveau repartir de cette ligne de Pénalité.

CR17.5. Dans le cas de conditions météorologiques extrêmes, ou de tout autre événement imprévisible majeur, l'Arbitre Principal peut, à sa discrétion, interrompre la compétition, s'il estime que les conditions présentent un risque pour les cavaliers ou les poneys ou peuvent entraver le bon déroulement de la compétition. Si le problème se révèle assez sérieux que pour retarder le concours de plus de 30 minutes, l'Arbitre Principal et le Président de Jury peuvent postposer, annuler ou modifier le programme de la compétition.

### **Modification du matériel**

CR18.1. La modification du matériel ou son positionnement incorrect, avec l'intention d'avantager injustement ou de désavantager une équipe, paire ou individuel par qui que ce soit, pourra (à la discrétion de l'Arbitre Principal) entraîner **une carte jaune** ; l'élimination de l'équipe, la paire ou l'individuel pour ce jeu ; ou **une carte rouge qui entraînerait** l'expulsion de l'individu concerné du terrain et ceci pour le reste de la compétition.



### **Quitter le terrain de jeu**

- CR19.1. Un poney ou un cavalier qui quitte le terrain de jeu pendant un jeu entrainera l'élimination de l'équipe, de la paire ou de l'individuel concerné à moins que sa sortie du terrain ne soit le résultat direct d'une action de la part d'une personne à l'extérieure au terrain ou le résultat direct d'une action illégale d'un individu à l'intérieur du terrain.
- CR19.2. Si une pièce de matériel est envoyée en dehors du terrain de jeu par un poney ou un cavalier, l'équipe, la paire ou l'individuel concerné sera éliminé.

### **Positionnement du matériel**

- CR20.1. Il est de la responsabilité des assistants-arbitres de s'assurer que le matériel est placé conformément aux règles pour toutes les équipes, les paires ou les individuels. Les assistants-arbitres lèveront leurs drapeaux s'ils ont des inquiétudes concernant le positionnement de toute pièce de matériel. L'arbitre Principal ne commencera pas le jeu si un assistant arbitre à son drapeau levé.
- CR20.2 L'Arbitre Principal peut arrêter et faire rejouer un jeu si l'équipement utilisé sur une ligne est significativement différent de celui utilisé sur d'autres lignes ou s'il avait été posé de manière à donner un avantage à une équipe, une paire ou un individuel.
- CR20.3. Le centre de toutes les poubelles, tous les cônes et piquets devrait être aligné au plus près du centre de la marque. Lorsque cela n'est pas possible, ils ne peuvent pas être placés de manière à raccourcir la distance de jeu. Les piquets doivent être verticaux tandis que les dessus des poubelles et des cônes doivent être horizontaux par rapport au sol. Le centre des planches (jousting et ballons) doit être placé le plus près possible du centre de la marque avec les longs côtés placés à 90° par rapport à la ligne de changement. Les planches à ballons doivent également être à plat sur le sol.
- CR20.4. Le matériel « en vrac » doit être placé à plat sur le sol, sur ou derrière le centre de la marque, parallèlement à la ligne de changement, à moins que la règle du jeu ne le précise autrement. Lorsqu'elle n'est pas spécifiée par la règle du jeu, l'orientation est facultative et le matériel doit être espacé de manière égale et ne doit pas se toucher.



CR20.5. Tout matériel dans un cône peut être orienté dans n'importe quelle direction tant qu'une extrémité de chaque objet touche le sol à l'intérieur du cône.

### **Utilisation de la caméra**

CR 21.1. Une/plusieurs camera(s) officielle(s) doit/doivent être disposée(s) sur la ligne de départ/arrivée et sur la ligne de changement si possible. En outre, de petits ordinateurs officiels fixes (de type tablette) peuvent être placés à des endroits bien déterminés sur les coins de l'aire de jeu.

CR21.2. Les images filmées par ces caméras ont deux objectifs:

- Elles sont utilisées par le juge d'arrivée afin de vérifier les positions finales des cavaliers
- Elles peuvent aussi être utilisées par l'Arbitre Principal pour l'aider à prendre une décision et/ou vérifier ce qui lui est rapporté par un assistant arbitre/**assistant arbitre vidéo**. La décision d'utiliser cette possibilité ou pas est laissée à l'appréciation de l'Arbitre Principal.

CR21.3. Seules les images filmées par les caméras officielles peuvent être utilisées par le(s) juge(s) d'arrivée, les assistants arbitres, **VAR** et l'Arbitre Principal. Des images non-officielles provenant d'autres sources ne peuvent pas être consultées.

### **Les appels**

CR22.1. Chaque équipe/paire/individuel reçoit le droit de faire un appel d'une décision d'arbitrage ou de résultat au début de chaque session. Un appel ne peut être fait que s'il concerne un incident dans lequel l'équipe/la paire/l'individuel ou son entraîneur est physiquement impliqué. Afin de faciliter cette procédure, l'arbitre gère l'appel avec l'entraîneur de l'équipe, de la paire ou de l'individuel. S'il n'y a pas d'entraîneur présent à ce moment-là, l'appel est géré avec un des cavaliers.



- CR22.2. Afin de faire valoir son droit d'appel, l'entraîneur (ou un cavalier en l'absence d'entraîneur) doit se positionner sur la ligne de pénalité de son couloir et lève la main. Ceci ne peut être fait qu'APRES que l'Arbitre Principal ait déclaré la fin du jeu en cours et que les résultats officiels de celui-ci aient été annoncés par le commentateur. Mais cela doit aussi être fait AVANT que le signal de départ du jeu suivant ait été donné, c'est-à-dire que le drapeau ait été abaissé, après l'annonce officielle des résultats. Si l'appel concerne le dernier jeu d'une session, il doit être fait avant que l'équipe, la paire ou l'individuel (ou quelque membre de l'équipe y compris l'entraîneur) ait quitté le terrain de jeu.
- CR22.3. Dès qu'un appel survient, l'Arbitre Principal s'approche du contestataire qui explique la décision qu'il conteste ainsi que ses raisons. L'Arbitre Principal vérifie qu'il s'agit d'un appel formel. L'arbitre peut examiner l'appel en visionnant les séquences vidéo officielles ou en consultant les assistants-arbitres. Si l'Arbitre Principal annule la décision, les scores sont adaptés et le droit à l'appel est maintenu. Si la décision est maintenue, l'Arbitre Principal informe l'entraîneur/l'équipe/la paire/ou l'individuel et cette équipe/paire/individuel ne pourra plus émettre d'appel durant tout le reste de la session en cours. L'issue de l'appel est consignée sur la feuille de pointage de cette équipe/paire/individuel dans cette session.

## **Le départ**

- CR23.1. L'Arbitre Principal et lui seul, décide si le départ est correct et équitable. Si tel n'est pas le cas, il donne un coup de sifflet et le jeu est recommencé.
- CR23.2. Tous les cavaliers et poneys doivent être derrière la ligne de pénalité au départ de chaque jeu. L'Arbitre Principal siffle pour informer les joueurs que le terrain est prêt pour le départ. L'Arbitre Principal lève son drapeau. Les cavaliers s'avancent alors pas plus vite que la vitesse du pas, font ensuite une pause et sont prêts à s'immobiliser derrière la ligne de départ. Le jeu est lancé par l'abaissement du drapeau.
- CR23.3. Tout poney qui franchit la ligne de départ avant que le drapeau ne soit abaissé est envoyé derrière la ligne de pénalité par l'Arbitre Principal.
- CR23.4. Un poney renvoyé derrière la ligne de pénalité qui franchit cette ligne avant le départ du jeu, peut être éliminé à la fin du jeu.
- CR23.5 Un poney ou cavalier est considéré comme ayant franchi la ligne de départ ou de pénalité si l'un de ses pieds est au-dessus, sur ou au-delà de la ligne de départ ou de pénalité.



- CR23.6. Un cavalier qui passerait la ligne de pénalité avant le départ, peut corriger cette faute comme toute autre faute de ligne.
- CR23.7. Si l'Arbitre Principal demande qu'un poney soit renvoyé en arrière pour avoir causé un faux départ, l'entraîneur de l'équipe peut remplacer ce poney par un autre membre de l'équipe ou de la paire. Cependant, celui-ci doit quand même démarrer de la ligne de pénalité. Si un jeu est rejoué ou relancé, les équipes, les paires ou les individuels qui avaient été renvoyés à la ligne de pénalité par l'Arbitre Principal doivent toujours recommencer derrière cette ligne de pénalité.
- CR23.8. Si un cavalier n'est pas prêt, il peut lever la main. L'Arbitre Principal ne lèvera pas son drapeau si un cavalier a la main levée. Cependant, une fois que le drapeau est levé et que les cavaliers sont sous les ordres du starter, seul l'Arbitre Principal décide quand donner le départ du jeu et c'est la responsabilité du cavalier d'être face au terrain et prêt au départ.
- CR23.9. Les joueurs doivent être en selle lorsqu'ils franchissent la ligne de Départ/Arrivée ou de changement lorsqu'ils entrent dans l'aire de jeu au début de leur partie du jeu (sauf si spécifié autrement par les règles du jeu). Un joueur est considéré comme étant en selle s'il est sur ou au-dessus de la selle avec un genou de chaque côté du poney et en-dessous du niveau des petits quartiers. Les pieds ne doivent pas obligatoirement être dans les étriers.

## **L'arrivée**

- CR24.1. Les joueurs doivent être en selle lorsqu'ils franchissent la ligne de Départ/Arrivée ou de changement lorsqu'ils quittent l'aire de jeu à la fin de leur partie du jeu (sauf si spécifié autrement par les règles du jeu). Un joueur est considéré comme étant en selle s'il est sur ou au-dessus de la selle avec un genou de chaque côté du poney et en-dessous du niveau des petits quartiers. Les pieds ne doivent pas obligatoirement être dans les étriers.
- CR24.2. L'arrivée de chaque jeu est déterminée par le passage de la ligne d'arrivée de la tête du poney du dernier membre de chaque équipe/paire ou du poney du cavalier individuel.
- CR24.3. Les cavaliers doivent passer entre les drapeaux de coin qui délimitent l'aire de jeu afin de terminer leur partie du jeu.



- CR24.4. Quand un cavalier termine un jeu en portant une pièce de matériel, ce cavalier doit franchir la ligne de départ/arrivée ou de changement en tenant cette pièce de matériel dans sa main.
- CR24.5. A la fin d'un jeu, tous les cavaliers qui se trouvent derrière la ligne de changement au fond du terrain ne peuvent revenir à la ligne de départ/arrivée que quand l'Arbitre Principal le leur a signalé. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- CR24.6. L'arbitre déclarera la fin d'un jeu en donnant un coup de sifflet. Pour éviter la perte de temps, l'Arbitre Principal peut, exceptionnellement, et à sa discrétion, siffler la fin d'un jeu avant que tous les participants aient terminé. Dans ce cas, les équipes, paires ou individuels restants se partageront équitablement les points restants.

### **La zone de sécurité**

- CR25.1. La zone de sécurité est conçue afin de fournir aux poneys une zone sûre pour s'arrêter après avoir participé à un jeu. Tant qu'un jeu est en cours, aucun cavalier (en selle ou à pied) n'est autorisé à se trouver dans la zone de sécurité, sauf s'il est en train d'y arrêter son poney. A partir du moment où un poney est sous contrôle, le cavalier doit se retirer de la zone dès que la situation est sûre pour en sortir. Toute atteinte à cette règle peut (à la discrétion de l'Arbitre Principal) entraîner l'élimination de l'équipe, paire ou individuel pour le jeu.



## OFFICIELS DE TERRAIN ET PROCEDURES

*Tous les officiels de terrain doivent être parfaitement au courant des règles de tous les jeux, des procédures et du placement du matériel et ils doivent être membres de l'Association Mounted Games de leur pays.*

### **Officiels de terrain**

AO1.1. Les officiels de terrain sont:

- L'Arbitre Principal
- Les assistants-arbitres
- **l'assistant arbitre vidéo (VAR) lorsqu'un système de plusieurs caméras vidéo est en place. Est considéré comme un assistant arbitre.**
- Le chef de piste et les placeurs de matériel
- Le juge d'arrivée et au moins une personne pour assister le juge d'arrivée (prise de notes)
- Le commentateur

### **Infractions aux règles**

AO2.1 Les seules personnes pouvant signaler à l'arbitre principal une possible infraction aux règles survenant sur le terrain de jeu sont :

- Les assistants-arbitres (cf. dans la règle AO4.3) **incluant le VAR quand il est présent**
- Le juge d'arrivée (cf. dans la règle AO6.2).
- Le chef de piste ou les placeurs de matériel qui découvrent du matériel brisé ou du matériel mal placé à la fin du jeu.

Tout matériel brisé ou mal placé ne peut être touché par personne jusqu'à l'inspection de l'Arbitre Principal

L'élimination ne peut pas être basée sur les preuves fournies par le chef de piste ou un placeur de matériel.

Des preuves supplémentaires doivent être apportées par un assistant ou obtenues par la vérification vidéo



### **L'Arbitre Principal**

- AO3.1. L'Arbitre Principal doit s'assurer que le fair-play règne tout au long de la compétition.
- AO3.2. Tout Arbitre Principal doit discuter les fautes signalées par les assistants-arbitres et le VAR avant de prendre sa décision. S'il rejette une faute repérée, l'Arbitre Principal doit en donner la raison à l'assistant-arbitre/VAR concerné.
- AO3.3. Toutes les décisions de l'Arbitre Principal sont définitives.
- AO3.4. L'Arbitre Principal peut inspecter tout cavalier, poney ou harnachement à n'importe quel moment.
- AO3.5. L'Arbitre Principal est aussi la personne qui donne les départs.
- AO3.6. L'Arbitre Principal doit s'efforcer de donner des départs équitables.
- AO3.7. L'Arbitre Principal, en accord avec l'organisateur du concours, peut substituer un jeu par un autre si cela lui semble nécessaire pour une raison ou une autre.
- AO3.8. L'Arbitre Principal devrait avoir 18 ans minimum à la date du concours.

### **Les assistants-arbitres**

- AO4.1. Il est recommandé d'avoir un minimum de 8 assistants-arbitres dispersés sur la ligne de pénalité, de départ/arrivée, au centre et à la ligne de changement. Ceci peut cependant varier à la discrétion de l'Arbitre Principal, en fonction du nombre de cavaliers dans chaque session et s'il s'agit d'une compétition en équipes, en paires ou en individuel. **Lorsqu'un système à caméras multiples est utilisé, il devrait également y avoir un assistant arbitre vidéo (VAR).**
- AO4.2. Les assistants-arbitres se doivent de rester attentifs. Les arbitres de ligne de départ/arrivée et changement doivent vérifier que les relais se déroulent derrière la ligne et que toutes les règles applicables soient respectées. Les arbitres de centre du terrain doivent veiller au respect des règles dans le milieu de terrain et vérifier aux contacts dans les jeux de paires. Les arbitres à la ligne de pénalité doivent vérifier que les cavaliers qui sont renvoyés derrière la ligne, y restent bien lors du départ et ils doivent aussi s'assurer du bon respect des règles dans la zone de départ durant tout le jeu.



- AO4.3. Dans le cas d'une infraction aux règles non corrigée, un assistant arbitre lève son drapeau à la fin du jeu afin d'attirer l'attention de l'Arbitre Principal. Il rapporte ensuite l'erreur du (des) cavalier(s) concerné(s) et l'Arbitre Principal décide ensuite de ce qui doit être fait.
- AO4.4. Les assistants-arbitres devraient vérifier que le matériel est placé conformément aux règles pour toutes les équipes, les paires ou les individuels et le signaler au Marshal Arena une fois que c'est le cas.
- AO4.5. Les assistants-arbitres devraient porter des dossards colorés et porter un drapeau rouge lorsqu'ils arbitrent.
- AO4.6. Les assistants-arbitres devraient avoir 18 ans minimum à la date du concours.
- AO4.7 Les assistants-arbitres devraient lever leur drapeau à tout moment pendant un jeu s'ils remarquent que celui-ci doit être arrêté en raison d'une blessure, de bris de matériel ou de matériel déplacé à cause des conditions météorologiques.

### **Chef de piste et placeurs de matériel**

- AO5.1. Il est de la responsabilité du Chef de piste de s'assurer que du matériel identique répondant aux spécifications du matériel est utilisé sur chaque ligne, d'aviser les placeurs du schéma de placement et de vérifier que le matériel est placé conformément aux règles pour toutes les équipes, paires et individuels. Le Chef de piste doit indiquer à l'Arbitre Principal que le terrain est prêt pour le prochain jeu.
- AO5.2. Les placeurs de matériel doivent s'assurer que tout équipement qui aurait été déplacé par un joueur pendant un jeu soit remis de manière correcte pour les jeux suivants.
- AO5.3. Les placeurs de matériel ne peuvent se trouver à l'intérieur du terrain de jeu quand un jeu est en cours.



### **Le juge d'arrivée et son assistant**

- AO6.1. Il doit y avoir au moins 1 juge d'arrivée.
- AO6.2. Le juge d'arrivée est responsable de l'enregistrement de l'ordre des arrivées de chaque jeu. Il est aussi de sa responsabilité de signaler à l'Arbitre Principal si une équipe ou une paire s'est trompée de cavalier pour le port du bandeau. Le juge d'arrivée n'est concerné par aucun autre aspect du jeu.
- AO6.3. Chaque juge d'arrivée doit avoir au moins un assistant afin d'écrire l'ordre dans lequel il cite les arrivées de chaque jeu.
- AO6.4. Le juge d'arrivée et son assistant doivent être situés précisément sur la ligne de départ/arrivée.

### **Le commentateur**

- AO7.1. Les commentateurs doivent s'efforcer de ne pas mettre en évidence une erreur qui pourrait éventuellement influencer un officiel.

### **Le code vestimentaire**

- AO8.1. Toutes les personnes présentes sur le terrain devraient être habillées correctement et de manière à représenter le Mounted Games comme un sport sérieux et professionnel.
- AO8.2. Les Arbitres Principaux et assistants-arbitres devraient être habillés correctement et en rapport avec leur fonction d'officiel. Les dossards colorés identifient clairement les assistants-arbitres.
- AO8.3. Les personnes responsables du matériel devraient être clairement identifiables en tant que groupe, portant le même t-shirt ou veste.
- AO8.4. Les entraîneurs devraient, soit porter le même équipement que leur équipe afin d'être identifiables par le public, soit être habillés de manière plus formelle.

### **Les entraîneurs**

- AO9.1. Les entraîneurs pénétrant le terrain de jeu doivent avoir 18 ans minimum à la date du concours.
- AO9.2. Les entraîneurs pénétrant le terrain de jeu ne peuvent, en aucun cas, souffrir d'une mobilité réduite.



### **Généralités**

AO10.1. Personne n'est autorisée à utiliser un appareil photo/vidéo ou tout autre matériel photographique en étant à l'intérieur du terrain de jeu, sauf s'il en a reçu l'autorisation préalable de l'organisateur.



## TOUS LES JEUX

| En équipe         | En paires         | En individuel    |
|-------------------|-------------------|------------------|
| Agility Aces      | Agility Aces      |                  |
| Association Race  | Association Race  | Association race |
| Ball and Cone     | Ball and Cone     |                  |
| Ball and Flag     | Ball and Flag     | Ball and Flag    |
|                   |                   | Ball Swap        |
| Bang-a-Balloon    | Bang-a-Balloon    |                  |
| Bank Race         | Bank Race         | Bank Race        |
| Bottle Exchange   | Bottle Exchange   | Bottle Exchange  |
| Bottle Shuttle    | Bottle Shuttle    | Bottle shuttle   |
| Bottle Swap       | Bottle Swap       | Bottle Swap      |
| Carton Race       | Carton Race       | Carton Race      |
| Equipment race    | Equipment race    |                  |
| Flag Fliers       | Flag Fliers       | Flag fliers      |
| Founder's Race    | Founder's Race    |                  |
| Four Flag         | Four Flag         |                  |
| Four Flag Runners | Four Flag Runners |                  |
| HiLo              | HiLo              | Hilo             |
| Hoopla            | Hoopla            | Hoopla           |
| Hug-a-Ball        | Hug-a-Ball        | Hug-a-Ball       |
| Hug-a-Mug         | Hug-a-Mug         | Hug-a-Mug        |
| Hula Hoop         | Hula Hoop         | Hula Hoop        |
| Jousting          | Jousting          | Jousting         |
| Litter Lifters    | Litter Lifters    | Litter Lifters   |
| Litter scoop      | Litter scoop      | Litter scoop     |
|                   |                   | Moat and Castle  |



|                   |                   |                   |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| Mug changes       | Mug changes       | Mug changes       |
| Mug Shuffle       | Mug Shuffle       | Mug Shuffle       |
| Pony Express      |                   |                   |
| Pony Pairs        | Pony Pairs        |                   |
|                   | Run and Ride      | Run and Ride      |
| Socks and Buckets | Socks and Buckets | Socks and Buckets |
| Speed Weavers     | Speed Weavers     | Speed Weavers     |
| Sword Lancers     | Sword Lancers     | Sword Lancers     |
| Three Mug         | Three Mug         | Three Mug         |
|                   |                   | 3 Pot Flag Race   |
| Tool Box Scramble | Tool Box Scramble | Tool Box Scramble |
|                   |                   | Triple flag       |
| Two Flag          | Two Flag          | Two flag          |
|                   |                   | Victoria Cross    |
| Windsor Castle    | Windsor Castle    |                   |

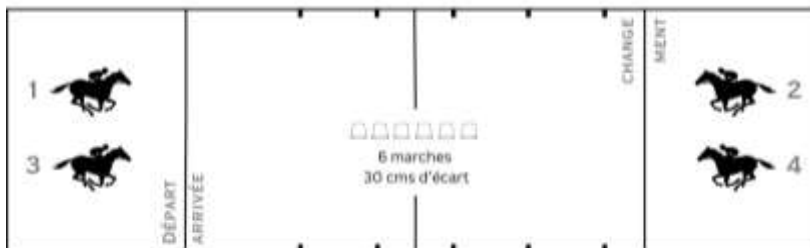


## LES JEUX EN EQUIPES

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

### **Agility Aces**

6 marches sont placées en ligne droite perpendiculairement à la ligne centrale, entre les lignes de piquets. La distance entre chaque marche doit être de 30cm.



Le cavalier 1 se dirige vers les marches, met pied à terre et, menant son poney par la(es) rêne(s) uniquement (et en ne s'appuyant pas sur ou contre le poney l'utilisant comme assistance ou soutien du poids de son corps), pose un pied sur chaque marche l'une après l'autre. Il fait ensuite au moins un pas au sol avant de remonter sur son poney et de franchir la ligne de changement.

Le cavalier 2 exécute les mêmes actions dans la direction opposée. Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4, celles du cavalier 2.

Tout cavalier peut passer sur les marches dans n'importe quelle direction.

Si un cavalier ou un poney renverse une marche, ou que le pied du cavalier touche le sol alors qu'il négocie sa ligne de marches ou que le cavalier rate une marche de la ligne, alors celui-ci doit replacer tout matériel renversé et doit repasser complètement la ligne de marches l'une après l'autre dans n'importe quelle direction.

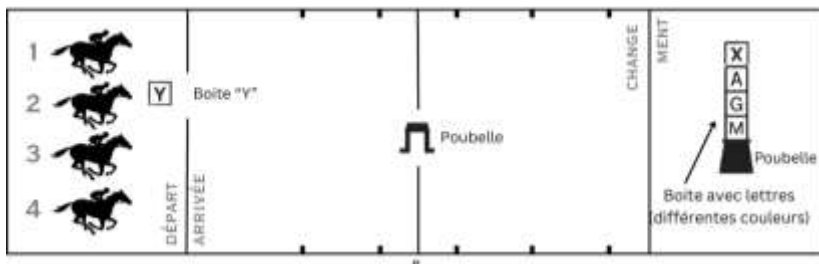


## **Association Race**

*Ce jeu est joué avec les lettres qui sont appropriées au pays dans le lequel le jeu est joué, ceci doit être décidé au briefing avant le concours. Dans le règlement international IMGA les lettres M, G, A, X, Y sont utilisées. (Ce règlement belge traduit en français utilise les lettres P, O, N, E et Y)*

Une poubelle retournée sur la ligne centrale, et une poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 4 boîtes empilées (le bas d'une boîte s'encastrant à l'intérieur de l'ourlet de la boîte du dessous et non sur celui-ci) au centre de la poubelle de la ligne de changement (l'orientation est facultative), elles sont marquées de haut en bas des lettres E, N, O et P.

Le cavalier 1 part avec la boîte blanche marquée de la lettre Y.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle de la ligne centrale, y place sa boîte, se dirige vers la poubelle derrière la ligne de changement, récupère la boîte suivante, la place sur le dessus de la première boîte et retourne passer la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 part et se dirige vers la ligne de changement, récupère la boîte suivante, revient à la placer sur le dessus de la précédente et retourne passer la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 3 et 4 exécutent le jeu de la même manière que le cavalier 2.

Durant le jeu, on doit pouvoir lire sur les boîtes empilées sur la poubelle de la ligne centrale, les lettres Y (blanc), E (Rouge), N (Bleu), O (Jaune), P (vert) de bas en haut à tout moment.

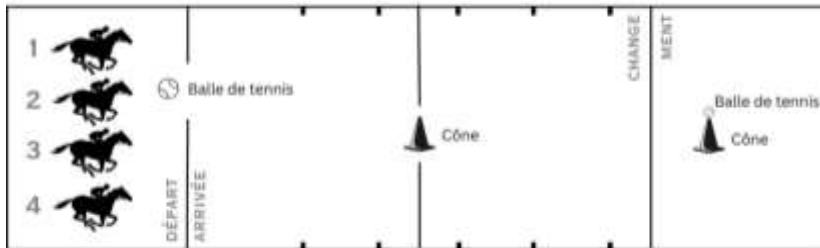
Toutes les boîtes doivent être placées de manière à ce que le fond d'une boîte soit posé sur le couvercle de la précédente et pas sur la tranche (et le rester toute la durée du jeu).



## **Ball and Cone**

1 cône sur la ligne centrale et un cône avec une balle de tennis sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une balle.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône de la ligne centrale, y place la balle de tennis, se dirige vers le cône derrière la ligne de changement, y récupère la balle qui s’y trouve et retourne la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, place la balle sur le cône, récupère la balle qui se trouve sur le cône de la ligne centrale et retourne la donner au cavalier suivant.

Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et le cavalier 4 exécute le jeu comme le cavalier 2, en finissant avec la balle en main.

Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu’elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l’action à pied.



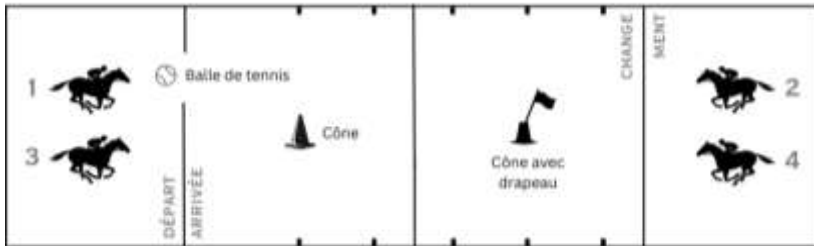
## **Ball and Flag**

1 cône à balle aligné sur les piquets 1. 1 cône à drapeau aligné sur les piquets 4 contenant 1 drapeau, entre les lignes de piquets.

Les cavaliers 1 et 3 commencent à la ligne de départ.

Les cavaliers 2 et 4 commencent à la ligne de changement.

Le cavalier 1 démarre avec une balle.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône au niveau des piquets 1, y place la balle. Il se dirige ensuite vers le cône au niveau du piquet 4 pour y récupérer le drapeau, continue vers la ligne de changement et le donne au cavalier suivant.

Le cavalier 2 se dirige vers le cône à hauteur des piquets 4, y place le drapeau, se dirige vers le cône à hauteur des piquets 1 pour récupérer la balle et continue vers la ligne de départ/arrivée et la donne au cavalier 3.

Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1.

Le cavalier 4 exécute le jeu comme le cavalier 2 en terminant avec la balle.

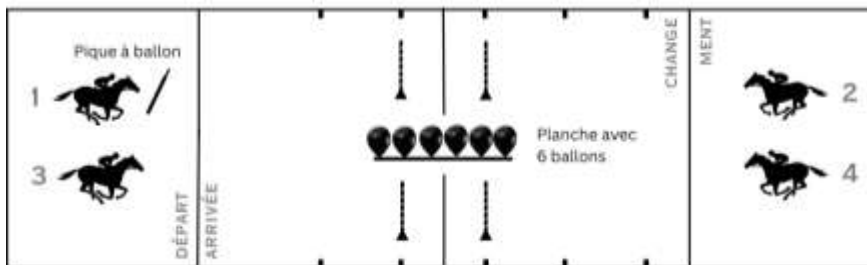
Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **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 attribuée à la planche.

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 donne la pique au cavalier suivant.

Le cavalier 2 exécute les mêmes actions dans la direction opposée.

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.

L'intégralité de la planche doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par piquets 2 et 3 durant tout le jeu.

Si elle sort de cette zone, elle doit y être replacée immédiatement.

De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doivent être remplacés s'ils sont renversés.

Les cavaliers doivent éclater les ballons en étant en selle (la règle CR6.1 ne s'applique pas)



## **Bank Race**

1 cône, avec un socle sur lequel sont accrochés 4 chiffres dont le côté rouge est visible, est placé sur la ligne centrale (le chiffre 1 doit être placé côté ligne de départ/arrivée et les 3 zéros sur les crochets restants) et 1 panneau bancaire sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône, y récupère un chiffre, se dirige vers le panneau, accroche le chiffre par l'œillet à un crochet du panneau avec le côté noir visible et retourne passer la ligne de départ/arrivée.

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

Les cavaliers ne peuvent prendre les chiffres du socle que si celui-ci est posé sur le cône.

Les cavaliers doivent placer le chiffre qu'ils ont pris du cône sur le panneau en étant en selle (la règle CR6.1 n'étant pas d'application pour cette action).

Les chiffres tombés qui figuraient déjà sur le panneau au moment de l'erreur peuvent être raccrochés à pied.

Les chiffres peuvent être pris du socle dans n'importe quel ordre, mais doivent être accrochés sur le panneau de manière à ce qu'on puisse lire 1, 0, 0, 0 de gauche à droite et avec le côté noir visible.

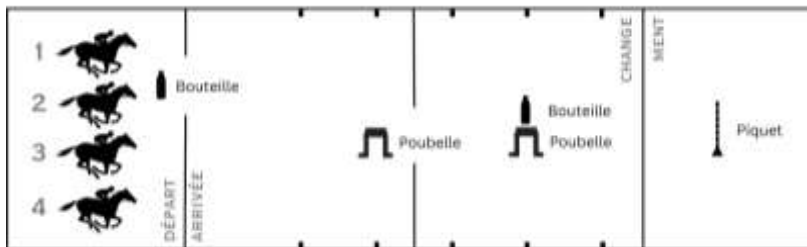
Les chiffres, quand ils se trouvent sur le cône doivent être tournés face rouge à l'extérieur à tout moment du jeu.



## **Bottle Exchange**

1 poubelle retournée alignée sur les piquets 2, une bouteille posée au centre d'une poubelle retournée alignée les piquets 4, et un piquet sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y place sa bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y récupère la bouteille, va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, revient vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y place la bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y récupère la bouteille et revient la donner au cavalier suivant.

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

Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine avec la bouteille.

Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

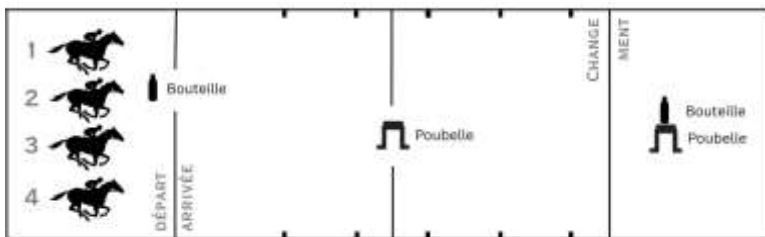
Le piquet de la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit rester debout.



## **Bottle Shuttle**

1 poubelle retournée sur la ligne centrale, et une bouteille posée au centre d'une autre poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle de la ligne centrale, y place la bouteille, se dirige ensuite vers la poubelle derrière la ligne de changement, y récupère la bouteille qui s'y trouve et retourne la donner au cavalier suivant.

Le cavalier 2 se dirige vers la poubelle à la ligne de changement, y place la bouteille, revient vers la poubelle de la ligne centrale, y récupère la bouteille et retourne la donner au cavalier suivant.

Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4, celles du cavalier 2, en terminant avec la bouteille.

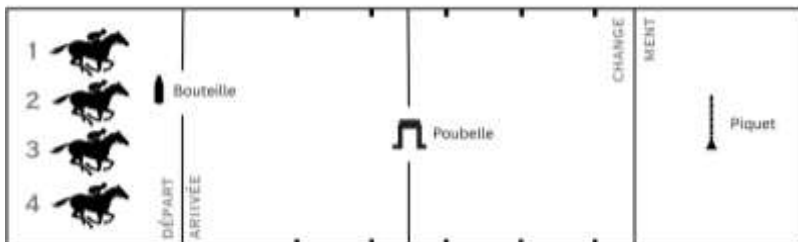
Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.



## **Bottle Swap**

1 poubelle retournée sur la ligne centrale, et 1 piquet de slalom sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle au milieu du terrain, y place sa bouteille, continue et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, récupère sa bouteille et revient la donner au cavalier 2.

Les cavaliers 2 et 3 répètent les actions du cavalier 1.

Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers en terminant avec la bouteille.

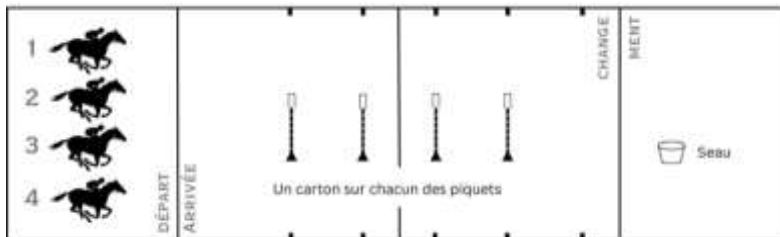
Les bouteilles doivent rester debout sur la poubelle tout au long du jeu.

Le piquet derrière la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit rester debout.



## **Carton Race**

4 piquets de slalom dans les positions 1 à 4 avec un carton sur chacun d'entre eux et un seau sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, aligné sur la ligne de piquets.



Le cavalier 1 prend un carton d'un des piquets, se dirige vers le fond du terrain, place le carton dans le seau et revient 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 sauf s'il en a été décidé autrement par l'Arbitre Principal.



## **Equipment race**

Sur le sol, sur la marque des 3 m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets : 1 chaussette, 1 balle, 1 anneau en caoutchouc et 1 marteau

Sur le sol, entre les lignes de piquets : 1 cône aligné sur les piquets 1, 1 seau aligné sur les piquets 2, 1 cône à drapeau sur la ligne centrale, 1 cône aligné sur les piquets 3 et 1 seau aligné sur les piquets 4.

Les 4 cavaliers démarrent de la ligne de départ.

Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 va placer le drapeau dans le cône à drapeau sur la ligne centrale se dirige vers la ligne de changement, descend, ramasse une pièce de matériel et va la passer au cavalier 2 derrière la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 (suivi du cavalier 3) place ou lâche sa pièce de matériel sur/dans un cône libre (anneau ou balle) ou un seau (chaussette ou marteau), se dirige vers la ligne de changement, descend, ramasse une pièce de matériel et revient la donner au cavalier suivant derrière la ligne de départ.

Le cavalier 4 place sa pièce de matériel sur/dans un cône ou seau libre et se dirige vers la ligne de changement, descend, récupère la dernière pièce de matériel et vient la déposer sur/ dans le dernier cône ou seau libre et revient passer la ligne d'arrivée.

Il doit y avoir une pièce de matériel sur /dans chaque support ou contenant.

Les cavaliers doivent descendre pour ramasser toutes les pièces de matériel derrière la ligne de changement.

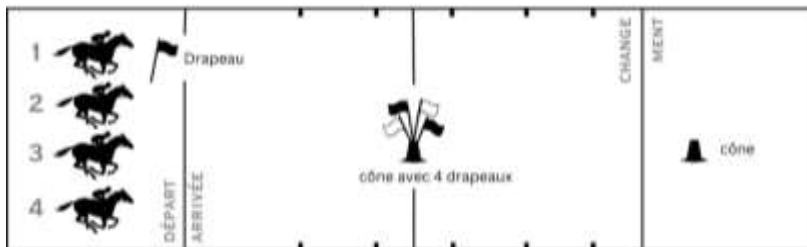
Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **Flag Fliers**

1 cône sur la ligne centrale contenant 4 drapeaux, et 1 cône sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, place le drapeau dans le cône qui s'y trouve, revient vers le milieu du terrain, prend un drapeau du cône central et retourne le donner au cavalier suivant.

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

Le cavalier 4 exécute les mêmes actions que les autres cavaliers en terminant avec le drapeau.

Si un cône est renversé, le cavalier doit le replacer sur sa marque de sorte qu'il contienne le nombre correct de drapeaux. Le cavalier peut alors continuer sa course en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il avait choisi au départ.

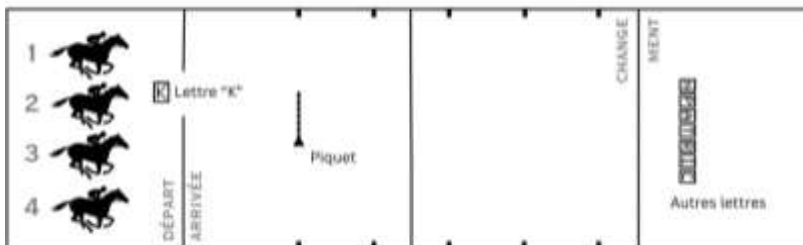


## **Founder's Race**

1 piquet de slalom en position 1 et 7 lettres sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Les lettres doivent former le mot NPATRIC de gauche à droite.

Le cavalier 1 démarre avec la lettre K.



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet et y enfle la lettre, se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre pour prendre la lettre suivante, remonte et revient vers le piquet, y enfle la lettre et repart vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la lettre suivante de la même manière et retourne la donner au cavalier suivant.

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

Le cavalier 4 se dirige vers le piquet, y enfle sa lettre, se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la dernière lettre, remonte et revient vers le piquet afin d'y enfiler la dernière lettre avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

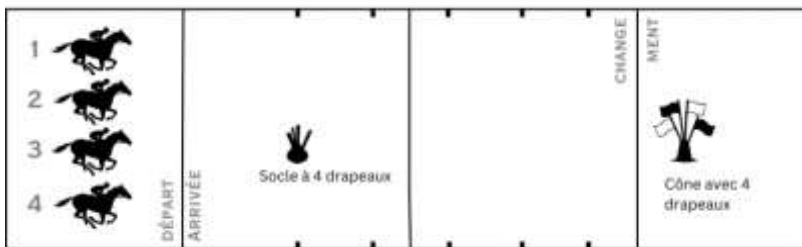
Durant le jeu, les lettres enfilées sur le piquet doivent l'être de manière à pouvoir lire «K, C, I, R, T, A, P, N» de bas en haut à tout moment.

Les lettres ne peuvent pas être enfilées sur le piquet à l'envers.



## **Four Flag**

1 socle de 4 drapeaux placé de manière à ce que le tube blanc soit côté ligne de départ/arrivée aligné sur les piquets 1 et un cône contenant 4 drapeaux (placés dans n'importe quelle disposition) sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, prend un drapeau dans le cône et revient le placer dans le tube du socle de la couleur correspondante et franchit ensuite la ligne de départ/arrivée.

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

Les drapeaux peuvent être collectés dans n'importe quel ordre.

Les cavaliers doivent être en selle lorsqu'ils placent leur drapeau dans le socle (la règle CR6.1 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés en selle ou à pied, même celui du cavalier en question, à la condition que ce drapeau ait déjà été placé dans le socle avant que celui-ci ne soit renversé.

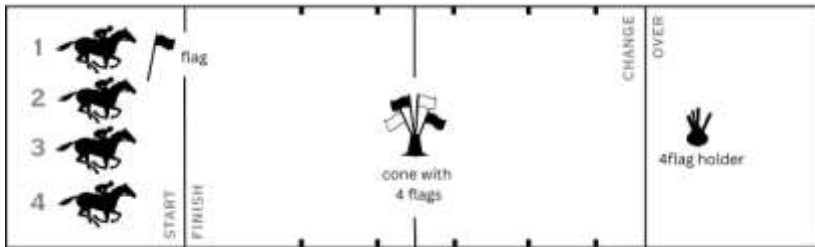
La couleur des drapeaux doit correspondre à la couleur des tubes à tout moment.



## **Four Flag Runners**

1 socle de 4 drapeaux, placé de manière à ce que le tube blanc soit côté ligne de départ/arrivée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement et un cône contenant 4 drapeaux jaune, bleu, rouge et vert (ou une couleur alternative ne correspondant pas aux tubes) placés dans n'importe quelle disposition sur la ligne centrale, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec le drapeau blanc.



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain et place le drapeau blanc dans le tube de la couleur correspondant, revient récupérer un drapeau dans le cône de la ligne centrale (n'importe quelle couleur excepté le vert ou couleur alternative)

Les cavaliers 2 et 3 répètent les actions du cavalier 1 plaçant leur drapeau dans le tube de la couleur correspond.

Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers terminant le jeu avec le drapeau vert (ou couleur alternative)

Les cavaliers doivent être en selle lorsqu'ils placent leur drapeau dans le socle (la règle CR6.1 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés en selle ou à pied, même celui du cavalier en question, à la condition que ce drapeau ait déjà été placé dans le socle avant que celui-ci ne soit renversé.

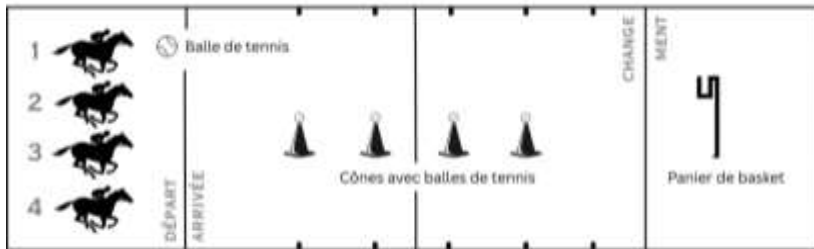
La couleur des drapeaux doit correspondre à la couleur des tubes à tout moment.



## **HiLo**

4 cônes chacun surmontés d'une balle de tennis, alignés sur les piquets 1 à 4 et un panier de basket sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier 1 se dirige vers le panier de basket, y dépose la balle de tennis, récupère une balle se trouvant sur un des cônes et retourne la donner au cavalier suivant.

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

Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine avec la balle.

Si une balle est déposée à côté du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser mais il doit déposer la balle dans le panier en étant en selle (la règle CR6.1 n'est pas applicable dans ce cas).

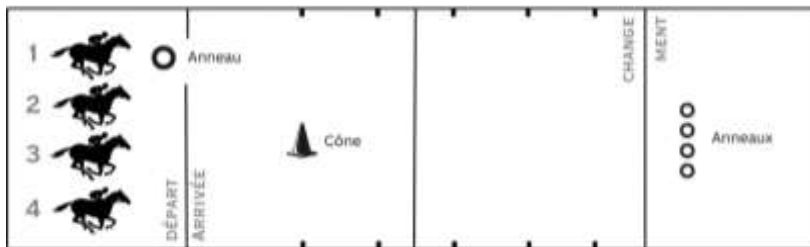
Si le panier est renversé et que des balles s'éparpillent sur le sol, toutes les balles qui y avaient été placées antérieurement peuvent y être remises à pied.



## **Hoopla**

1 cône aligné sur les piquets 1 et 4 anneaux en caoutchouc à plat sur le sol ne se touchant pas sur la marque des 3m derrière la ligne de changement entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec un anneau



Le cavalier 1 se dirige vers le cône, y dépose son anneau, se dirige vers le fond du terrain, récupère un anneau et retourne le donner au cavalier 2.

Les cavaliers 2 et 3 exécutent le jeu de la même manière que le cavalier 1.

Le cavalier 4 répète les mêmes actions que les autres cavaliers mais dépose le dernier anneau sur le cône avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Les anneaux doivent être déposés sur le cône de manière à ce qu'on puisse voir la pointe du cône au-dessus des anneaux.

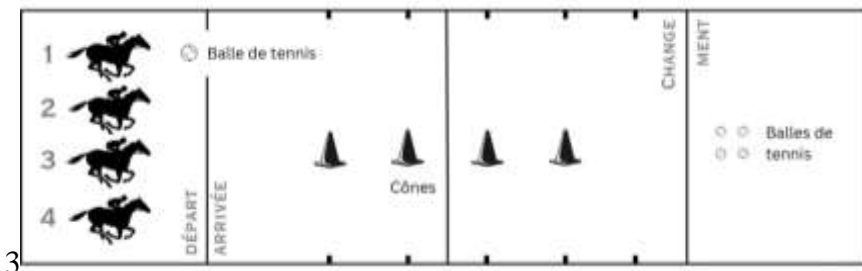


## **Hug-a-Ball**

4 cônes à balle entre les lignes de piquets alignés sur les piquets 1, 2, 3 et 4.

4 balles de tennis sur le sol, sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, alignées sur les cônes.

Le cavalier 1 démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier 1 place la balle sur un cône autre que le cône aligné sur les piquets 1. Il se dirige ensuite vers la ligne de changement, descend pour récupérer une balle, remonte en selle avec la balle et vient la donner au cavalier 2 derrière la ligne de départ.

Le cavalier 2 répète les mêmes actions et transmet la balle au cavalier 3.

Le cavalier 3 répète les mêmes actions et transmet la balle au cavalier 4.

Le cavalier 4 répète les mêmes actions mais doit placer la balle sur le cône aligné sur les piquets 1. Il récupère la dernière balle et revient vers la ligne de d'arrivée en transportant la balle.

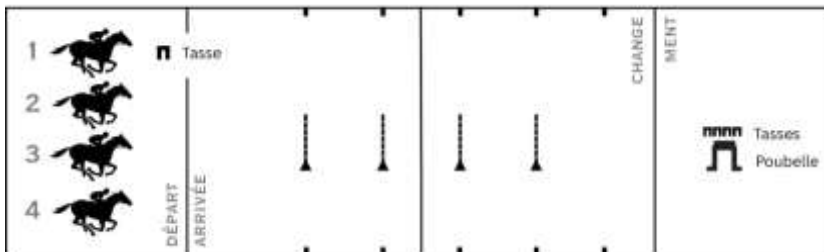
Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **Hug-a-Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, en alignement avec la ligne de piquets, sur laquelle sont posées 4 tasses retournées disposées en carré, avec un côté parallèle à la ligne de changement).

Le cavalier 1 démarre avec une tasse.



Le cavalier 1 se dirige vers un des piquets pour y placer sa tasse, part ensuite récupérer une tasse qui se trouve sur la poubelle derrière la ligne de changement et revient la donner au cavalier 2.

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

Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine avec la tasse.

Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque.

Si les tasses sont éjectées de la poubelle, elles doivent être replacées dans la position retournée.

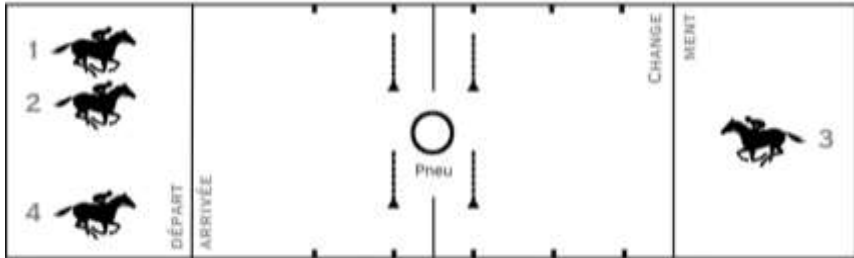
Si la poubelle est renversée, elle doit être replacée sur sa marque de sorte que le nombre correct de tasses y soit replacé. Le cavalier peut alors continuer son jeu en emportant une tasse mais pas nécessairement celle qu'il avait choisie au départ.



## **Hula Hoop**

1 pneu sur la ligne centrale, entre les piquets de slalom.

4 piquets de slalom aux positions 2 et 3 délimitent l'aire attribuée au pneu.



Les cavaliers 1 et 2 se dirigent tous deux vers le pneu, le cavalier 1 met pied à terre et passe à travers le pneu pendant que le cavalier 2 mène le poney 1 par la/les rêne(s), le cavalier 1 remonte en selle et les deux cavaliers continuent ensuite leur course vers la ligne de changement.

Les cavaliers 2 et 3 se dirigent ensuite vers le pneu, le cavalier 2 met pied à terre et passe à travers le pneu pendant que le cavalier 3 mène le poney 2 par la/les rêne(s), le cavalier 2 remonte en selle et les deux cavaliers continuent ensuite leur course vers la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 3 et 4 se dirigent tous deux vers le pneu, le cavalier 3 met pied à terre et passe à travers le pneu pendant que le cavalier 4 mène le poney 3 par la/les rêne(s), le cavalier 3 remonte en selle et les deux cavaliers continuent ensuite leur course vers la ligne de changement.

Les cavaliers 4 et 1 se dirigent ensuite vers le pneu, le cavalier 4 met pied à terre et passe à travers le pneu pendant que le cavalier 1 mène le poney 4 par la/les rêne(s), le cavalier 4 remonte en selle et les deux cavaliers continuent ensuite leur course vers la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 est autorisé à tenir les rênes du poney 1 et le cavalier 4 à tenir les rênes du poney 3 avant de franchir la ligne de départ/arrivée. De la même manière, le cavalier 3 est autorisé à tenir le poney 2 et le cavalier 1 à tenir le poney 4 avant de franchir la ligne de changement.

L'intégralité du pneu doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les piquets 2 et 3 durant tout le jeu. S'il sort de cette zone, il doit y être replacé immédiatement par le cavalier qui a touché le pneu en dernier.

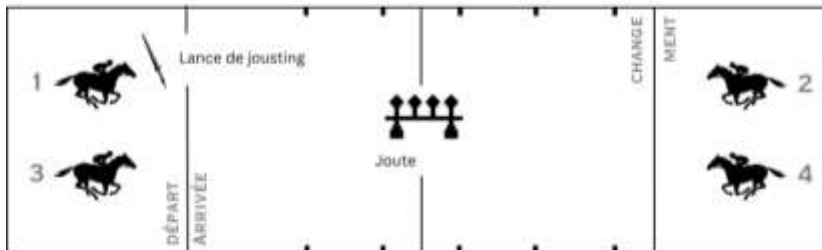
De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doivent être replacés s'ils sont renversés.



## **Jousting**

Une planche de jousting posée sur 2 grands cônes en travers de la ligne centrale, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une lance de jousting.



Le cavalier 1 se dirige vers la planche de jousting, abat une cible avec la pointe de la lance et continue vers le fond du terrain pour donner la lance au cavalier suivant par la poignée.

Le cavalier 2 exécute la même séquence d'actions dans la direction opposée.

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.

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

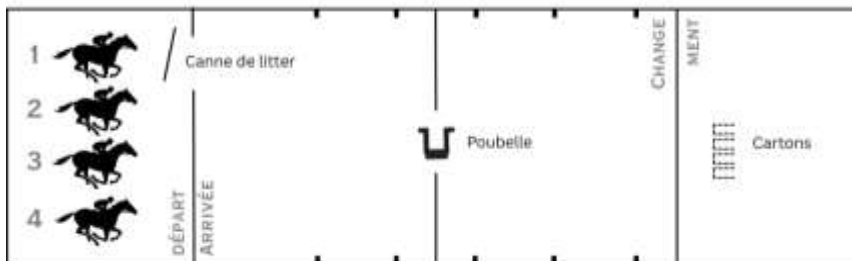
Si un cavalier abat plus d'une cible il doit redresser celle(s) abattue(s) par erreur.



## **Litter Lifters**

1 poubelle sur la ligne centrale et 4 cartons accolés sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement, l'ouverture des cartons orientée à l'opposé de la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 1 démarre avec une canne à litter.



Le cavalier 1 se dirige vers la ligne de changement, ramasse un carton à l'aide de la canne en étant en selle, le place dans la poubelle et revient donner la canne au cavalier suivant.

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

Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers, 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 percé ou 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.

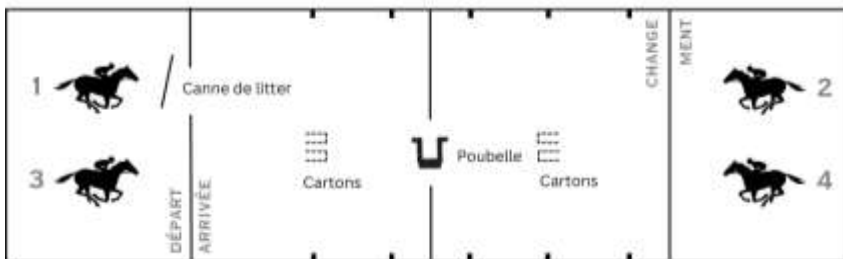
**Pendant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu que par la canne et en aucun cas par le corps du cavalier ou du poney en tout temps.**



## **Litter Scoop**

1 poubelle sur la ligne centrale, 2 cartons accolés alignés sur les piquets 4, entre les lignes de piquets et 2 cartons accolés alignés sur les piquets 1, 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 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 la poubelle continue sa course pour aller donner la canne au cavalier suivant.

Les cavaliers 2 et 3 exécutent le jeu de la même manière que le cavalier 1 et le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers, 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 percé ou écrasé n'est pas considéré comme bris de matériel tel que décrit dans la règle CR2.1.

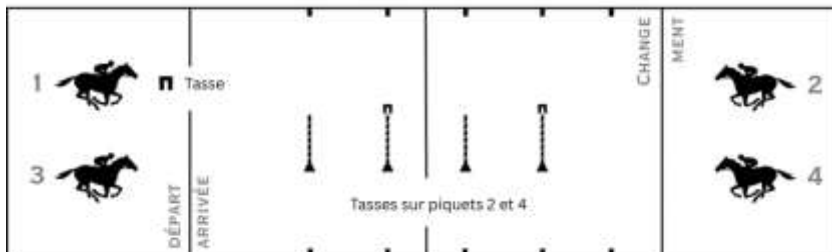
Les cartons placés à côté de la poubelle doivent être ramassés et replacés dans la poubelle avec la canne, à pied ou en selle.

**Pendant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu que par la canne et en aucun cas par le corps du cavalier ou du poney en tout temps.**



## Mug Changes

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur les piquets 2 et 4.  
Le cavalier 1 démarre avec une tasse



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet 1 pour y placer sa tasse, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 4 et continue vers la ligne de changement pour transmettre sa tasse au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 4 pour y placer sa tasse, prend la tasse du piquet 3 et la place sur le piquet 2, prend la tasse du piquet 1 et continue vers la ligne de départ/arrivée pour transmettre sa tasse au cavalier 3.

Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et transmet sa tasse au cavalier 4.

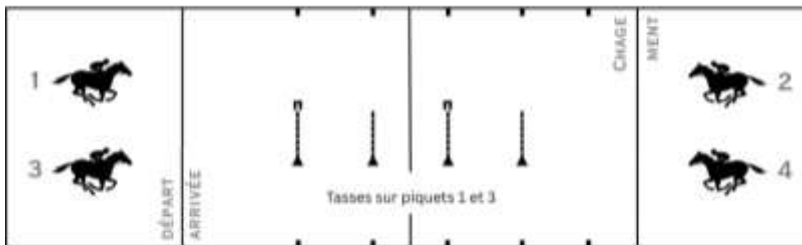
Le cavalier 4 exécute le jeu comme le cavalier 2, portant la tasse du piquet 1 au-delà de la ligne de départ/arrivée pour terminer le jeu

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.



## **Mug Shuffle**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur les piquets 1 et 3.



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 du piquet 3 et la place sur le piquet 4 avant de franchir la ligne de changement.

Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 4, prend la tasse qui s’y trouve et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et le cavalier 4 comme le cavalier 2.

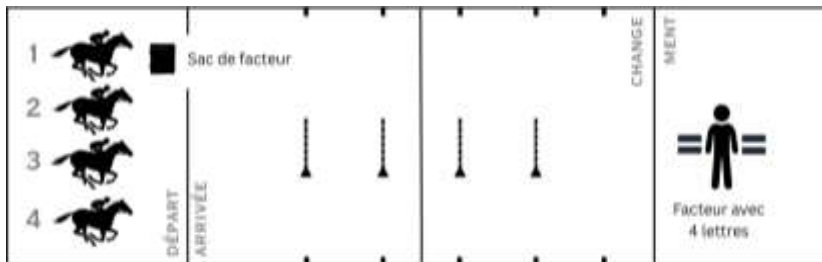
Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque et les tasses tombées doivent être replacées sur le bon piquet avant de continuer le jeu.



## **Pony Express**

Le facteur, possédant 4 lettres se trouve derrière la ligne de changement aligné sur la ligne des piquets 1 à 4.

Le cavalier 1 démarre avec un sac.



Le cavalier 1 slalome entre les 4 piquets vers la ligne de changement, prend la première lettre que lui tend le facteur, la place dans le sac et revient en slalomant entre les piquets pour donner le sac au cavalier suivant.

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

Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers en terminant avec le sac.

Les lettres doivent être données aux cavaliers dans cet ordre : 1-Rouge ; 2-Bleu ; 3-Jaune ; 4-Vert.

Le dessus du sac ne peut pas être enroulé.

Les cavaliers et poneys ainsi que le facteur doivent tous se trouver derrière la ligne de changement lors de la prise de la lettre.

Le facteur peut tenir un poney pendant que le cavalier met sa lettre dans le sac et peut ramasser une lettre ou le sac qui serait tombé mais seulement si cela arrive derrière la ligne de changement.

Le facteur doit rester derrière la ligne de changement en tout temps. Si le facteur est bousculé dans l'aire de jeu par un cavalier de son équipe alors le cavalier doit rester/retourner derrière la ligne de changement jusqu'à ce que le facteur et les lettres soient à nouveau derrière celle-ci.

Le facteur ne peut pas mettre la lettre dans le sac lui-même.

Les cavaliers ne peuvent tenir le sac qu'à une main lors des passages de relais.

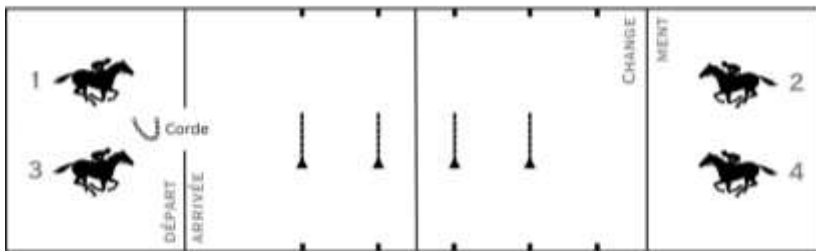
Les lettres doivent être dans le sac et le cavalier avoir sorti sa main du sac quand il franchit la ligne de départ/arrivée.

En règle générale, le cavalier 5 de l'équipe tiendra le rôle du facteur, mais si une équipe ne possède que 4 cavaliers, tout membre MGA peut tenir ce rôle. Le facteur doit porter un casque aux normes de sécurité et correctement attaché, y compris la mentonnière, ainsi que des chaussures appropriées et sécurisées.



## **Pony Pairs**

4 piquets de slalom en position 1 à 4.  
Le cavalier 1 démarre avec une corde.



Le cavalier 1 slalome entre les 4 piquets pour amener la corde jusqu'à la ligne de changement et franchit la ligne.

Le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et les cavaliers 1 et 2 franchissent la ligne de changement et reviennent en slalomant pour franchir la ligne de départ/arrivée, toujours en tenant la corde.

Le cavalier 3 prend la place du cavalier 1 et les cavaliers 2 et 3 franchissent ensemble la ligne de départ en tenant la corde et slaloment à leur tour entre les piquets pour franchir la ligne de changement, toujours en tenant la corde.

Le cavalier 4 prend la place du cavalier 2 et les cavaliers 3 et 4 franchissent ensemble la ligne de changement et reviennent en slalomant entre les piquets pour franchir la ligne de départ/arrivée, toujours en tenant la corde.

Si un cavalier lâche la corde, la paire doit retourner à l'endroit où l'erreur a été commise avant de reprendre son jeu.

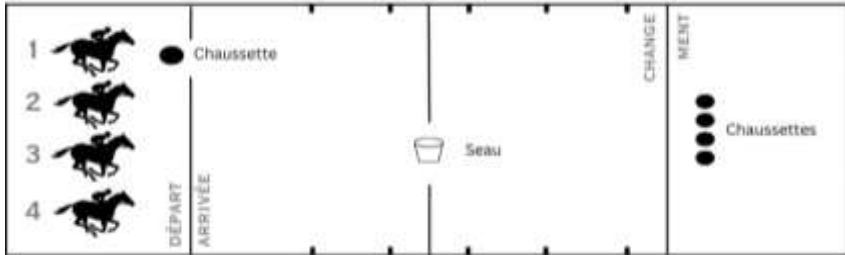
La corde ne peut être enroulée à aucun moment du jeu et les cavaliers ne peuvent pas se tenir par les mains ou par les doigts.



### **Socks and Buckets**

1 seau sur la ligne centrale et 4 chaussettes sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une chaussette.



Le cavalier 1 se dirige vers le seau sur la ligne centrale, y lâche sa chaussette, continue ensuite vers le fond du terrain, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et revient la donner au cavalier suivant.

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

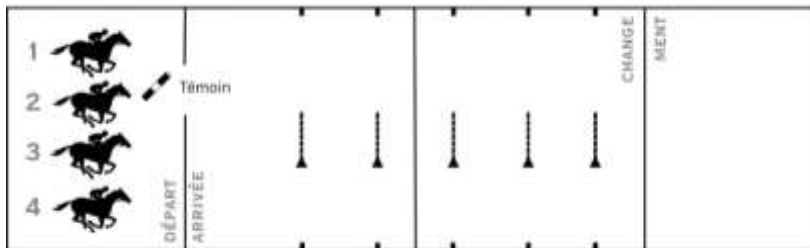
Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers, sauf qu'il doit lâcher la dernière chaussette dans le seau avant de franchir la ligne de départ/arrivée.



## **Speed Weavers**

5 piquets de slalom en positions 1 à 5.

Le cavalier 1 démarre avec un témoin.



Le cavalier 1 slalome entre les piquets, tourne autour du piquet 5, et revient en slalomant donner le témoin au cavalier suivant.

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

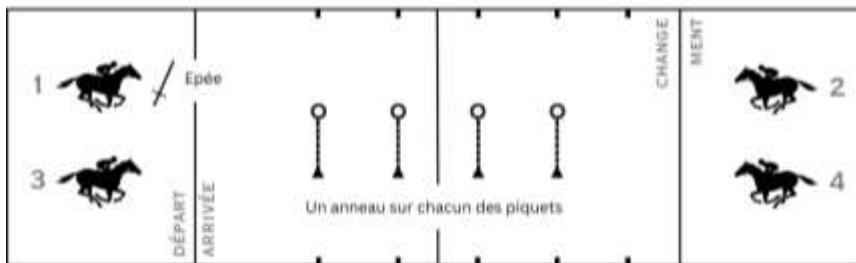
Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers en terminant avec le témoin.



## **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 côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 3 et 4.

Le cavalier 1 démarre avec une épée.



Le cavalier 1 tenant l'épée par la poignée, y enfle un anneau de n'importe quel piquet et ensuite se dirige vers la ligne de changement où il donne l'épée au cavalier suivant.

Le cavalier 2 exécute les mêmes actions dans la direction opposée afin de venir franchir la ligne de départ/arrivée et donner l'épée 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 et les anneaux.

Tous les relais doivent se faire de main à main 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, en selle ou à pied.

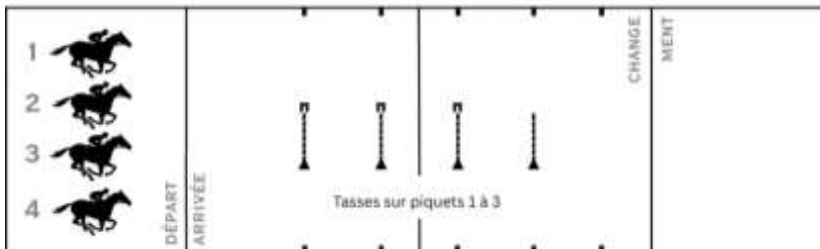
Lorsqu'il franchit la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement, le cavalier doit être en selle et tenir la poignée de l'épée avec les anneaux libres autour de la lame de l'épée, le cavalier ne les touchant pas.

Les piquets renversés ne sont pas considérés comme une infraction dans ce jeu.



### **Three Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une tasse sur les piquets 1 à 3.



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet 3, prend la tasse qui s’y trouve et la place sur le piquet 4, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 1 et la place sur le piquet 2 avant de revenir passer la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 2, prend la tasse qui s’y trouve et la place sur le piquet 1, prend la tasse du piquet 3 et la place sur le piquet 2, prend la tasse du piquet 4 et la place sur le piquet 3 avant de revenir passer la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et le cavalier 4 comme le cavalier 2.

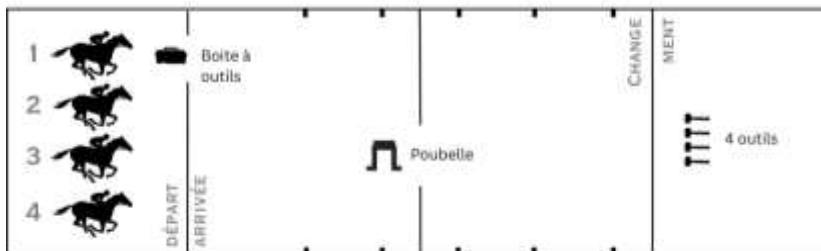
Les piquets renversés doivent être remis à leur place avant de pouvoir continuer.



## **Tool Box Scramble**

1 poubelle retournée alignée sur la ligne des piquets 2 et 4 marteaux sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une boîte à outils.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle, y place la boîte à outils, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte et revient lâcher le marteau dans la boîte avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte et revient lâcher le marteau dans la boîte avant de franchir la ligne de départ/arrivée

Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 2.

Le cavalier 4 se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, ramasse un marteau, remonte, revient lâcher le marteau dans la boîte, **ramasse la boîte à outils et la transporte jusqu'à la ligne de départ/arrivée.**

**Le dernier marteau doit être soutenu uniquement par la boîte à outils lorsque le cavalier franchit la ligne d'arrivée et non dans la main du cavalier.**

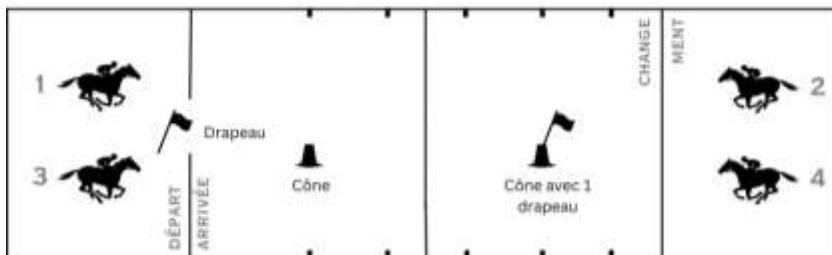
Des lests peuvent être placés dans la boîte en cas de conditions venteuses pour l'empêcher d'être soufflée de la poubelle. Dans ce cas, les lests sont considérés comme faisant partie du matériel et doivent être replacés si la boîte est renversée. Le marteau est considéré comme étant dans la boîte s'il est supporté uniquement par la boîte et non supporté ou aidé par un autre objet ou une autre personne.



## **Two flag**

1 cône aligné sur la ligne des piquets 1 et un cône sur la ligne des piquets 4, celui-ci contenant un drapeau, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône aligné sur les piquets 1, place son drapeau dans ce cône, se dirige vers le cône aligné sur les piquets 4, prend le drapeau qui s'y trouve, continue vers la ligne de changement et le donne au cavalier suivant.

Le cavalier 2 se dirige vers le cône aligné sur les piquets 4, place son drapeau dans ce cône, continue vers le cône aligné sur les piquets 1, prend le drapeau qui s'y trouve et continue vers la ligne de départ/arrivée pour le donner au cavalier suivant.

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

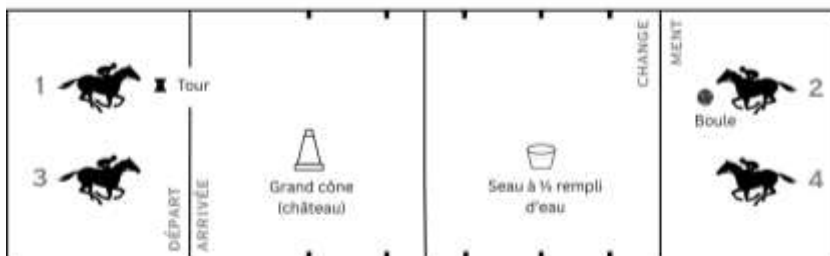


## **Windsor Castle**

1 cône aligné sur les piquets 1 et un seau à moitié rempli d'eau aligné avec les piquets 4, 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, y place la tour et continue pour franchir la ligne de changement.

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 boule et franchit la ligne de changement.

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 en étant en selle 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.



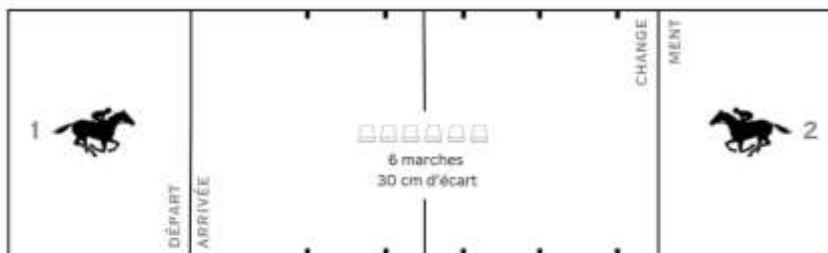
## LES JEUX EN PAIRES

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

### **Agility Aces**

6 marches sont placées en ligne droite perpendiculairement à la ligne centrale, entre les lignes de piquets.

La distance entre chaque marche doit être de 30cm.



Le cavalier 1 se dirige vers les marches, met pied à terre et, menant son poney par la/les rêne(s) uniquement (et en ne s'appuyant pas sur ou contre le poney, l'utilisant comme assistance ou soutien du poids de de son corps), pose un pied sur chaque marche l'une après l'autre, fait ensuite au moins un pas au sol avant de remonter et de franchir la ligne de changement.

Le cavalier 2 exécute le jeu de la même manière dans la direction opposée.

Tout cavalier peut franchir les marches dans n'importe quelle direction.

Si un cavalier ou un poney renverse une marche, ou si le pied du cavalier touche le sol alors qu'il négocie la ligne de marches ou si le cavalier rate une marche de la ligne, alors celui-ci doit replacer tout matériel renversé et repasser complètement la ligne de marches l'une après l'autre dans n'importe quelle direction.

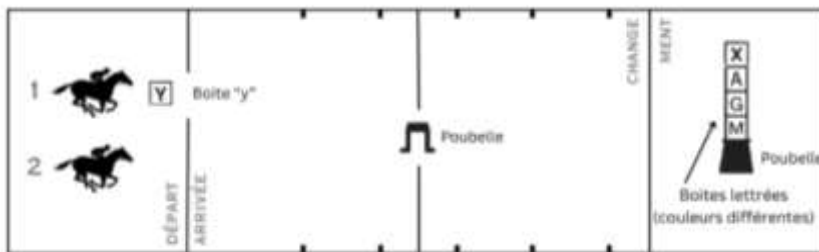


## **Association Race**

*Ce jeu est joué avec les lettres adaptées au pays dans le lequel il est joué, à décider au briefing avant le concours. Dans le règlement international IMGA les lettres M, G, A, X, Y sont utilisées. (Ce règlement belge traduit en français utilise les lettres P, O, N, E et Y).*

Une poubelle retournée sur la ligne centrale, et une poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 4 boîtes empilées (le bas d'une boîte s'encastrant à l'intérieur de l'ourlet de la boîte du dessous et non sur celui-ci) au centre de la poubelle de la ligne de changement (l'orientation est facultative), elles sont marquées de haut en bas des lettres E, N, O et P.

Le cavalier 1 part avec la boîte blanche marquée de la lettre Y.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle de la ligne centrale, y place sa boîte, se dirige vers la poubelle derrière la ligne de changement, récupère la boîte suivante, la place sur le dessus de la 1 ère boîte.

Les 3 boîtes restantes sont récoltées individuellement de la poubelle derrière la ligne de changement et placées sur les autres boîtes de la poubelle de la ligne centrale par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le deuxième cavalier prend et place la/les boîte(s) restante(s)(au moins une) avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Durant le jeu, on doit pouvoir lire sur les boîtes empilées sur la poubelle de la ligne centrale, les lettres Y (blanc), E (Rouge), N (Bleu), O (Jaune), P (vert) de bas en haut à tout moment

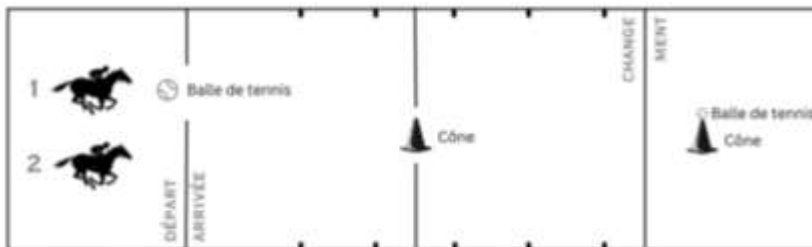
Toutes les boîtes doivent être empilées en plaçant le fond d'une boîte sur le dessus de la précédente et pas sur la tranche (et le rester toute la durée du jeu).



## **Ball and Cone**

1 cône sur la ligne centrale et un cône avec une balle de tennis sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une balle.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône de la ligne centrale, y place la balle de tennis, se dirige vers le cône derrière la ligne de changement, y récupère la balle, qui s'y trouve, retourne la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, place la balle sur le cône et récupère la balle qui se trouve sur le cône de la ligne centrale avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



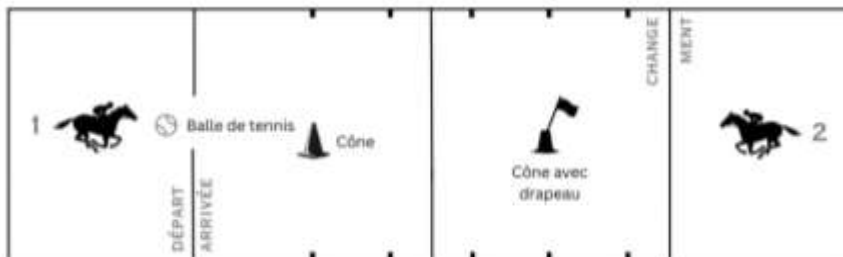
## **Ball and Flag**

1 cône à balle aligné sur les piquets 1. 1 cône à drapeau aligné sur les piquets 4 contenant 1 drapeau, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 commence à la ligne de départ.

Le cavalier 2 commence à la ligne de changement.

Le cavalier 1 démarre avec une balle.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône au niveau des piquets 1, y place la balle. Il se dirige ensuite vers le cône au niveau des piquets 4 pour y récupérer le drapeau, continue vers la ligne de changement et le donne au cavalier suivant.

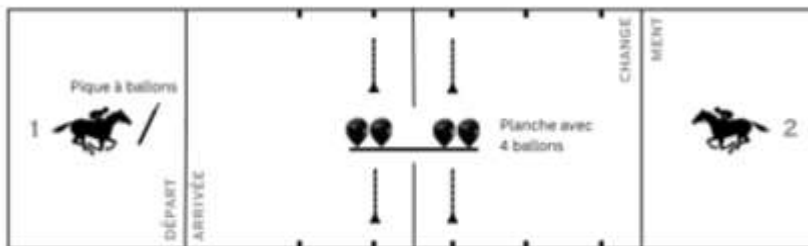
Le cavalier 2 se dirige vers le cône à hauteur des piquets 4, y place le drapeau, se dirige vers le cône à hauteur des piquets 1 pour récupérer la balle et continue vers la ligne de départ arrivée en portant la balle.

Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **Bang-A-Balloon**

Une planche à ballons avec 4 ballons gonflés (en position 1, 2, 5 et 6 sur la planche), placée perpendiculairement à la ligne centrale au milieu des lignes de piquets. 4 piquets de slalom en position 2 et 3 délimitent l'aire attribuée à la planche. Le cavalier 1 part avec une pique à ballons.



Le cavalier 1 se dirige vers la planche à ballons, éclate 2 ballons soit en utilisant la pointe de la pique, soit en frappant la pique sur le ballon. Ensuite, il se dirige vers la ligne de changement et donne la pique au cavalier suivant.

Le cavalier 2 exécute les mêmes actions dans la direction opposée, terminant le jeu en portant la pique.

**Chaque cavalier doit éclater au moins un ballon.**

Chaque 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.

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

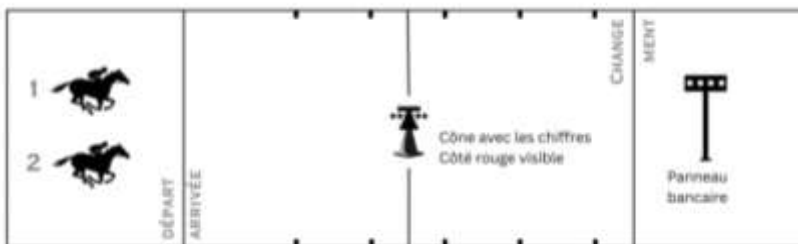
De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doivent être remplacés s'ils sont renversés.

Les cavaliers doivent éclater les ballons en étant en selle (la règle CR6.1 ne s'applique pas)



## **Bank Race**

1 cône, avec un socle sur lequel sont accrochés 4 chiffres dont le côté rouge est visible, est placé sur la ligne centrale (le chiffre 1 doit être placé côté ligne de départ/arrivée et les 3 zéros sur les crochets restants) et 1 panneau bancaire sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône, y récupère un chiffre, se dirige vers le panneau et y accroche le chiffre par l'œillet à un crochet avec le côté noir visible. Les 3 chiffres restants sont récoltés individuellement du socle et suspendus, par l'œillet, à un crochet sur le panneau avec le côté noir visible, par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le cavalier 2 récolte et suspend le(s) dernier(s) chiffres (au moins 1) avant de revenir franchir la ligne de départ/arrivée. Les cavaliers ne peuvent prendre les chiffres du socle que si celui-ci est posé sur le cône.

Les cavaliers doivent placer le chiffre qu'ils ont pris sur le cône sur le panneau en étant en selle (la règle CR6.1 n'étant pas d'application pour cette action). Les chiffres tombés qui figuraient déjà sur le panneau peuvent être rattachés à pied. Les chiffres peuvent être pris du socle dans n'importe quel ordre, mais doivent être accrochés sur le panneau de manière à ce qu'on puisse lire 1, 0, 0, 0 de gauche à droite et avec le côté noir visible.

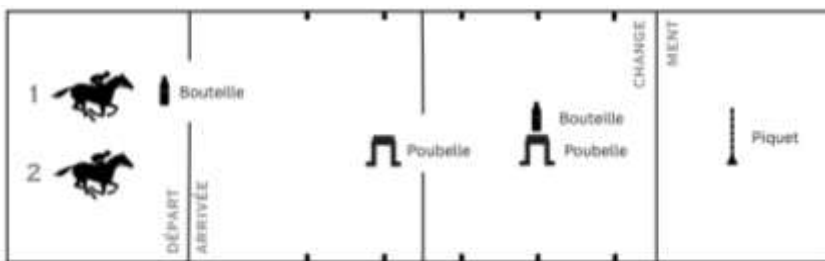
Les chiffres, quand ils se trouvent sur le cône doivent être tournés face rouge à l'extérieur à tout moment du jeu.



## **Bottle Exchange**

1 poubelle retournée alignée sur les piquets 2, une bouteille posée au centre d'une poubelle retournée alignée sur les piquets 4, et un piquet sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y place sa bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y récupère la bouteille, va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, revient vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y place sa bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y récupère la bouteille et revient la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1 et termine avec la bouteille.

Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

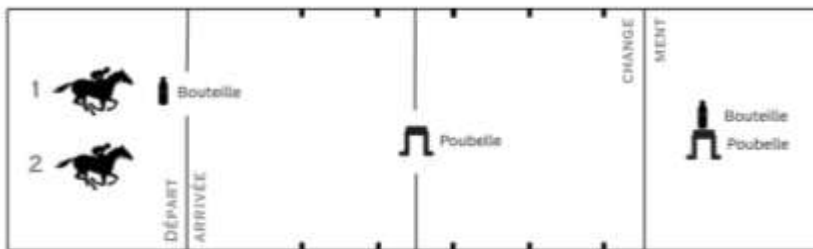
Le piquet derrière la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel de jeu et doit rester debout.



## **Bottle Shuttle**

1 poubelle retournée sur la ligne centrale, et une bouteille posée au centre d'une poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle de la ligne centrale, y place la bouteille, se dirige ensuite vers la poubelle derrière la ligne de changement, y récupère la bouteille et retourne la donner au cavalier 2

Le cavalier 2 se dirige vers la poubelle à la ligne de changement y place la bouteille et récupère la bouteille de la poubelle de la ligne centrale avant de franchir la ligne de départ/arrivée avec la bouteille.

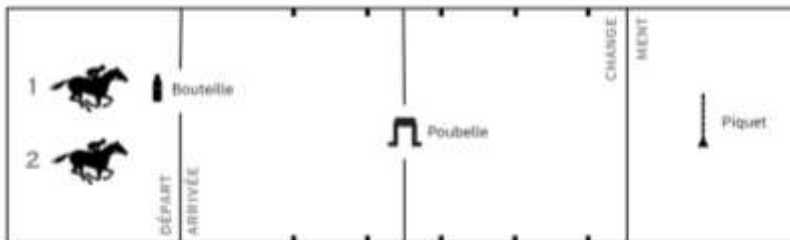
Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.



## **Bottle Swap**

1 poubelle retournée sur la ligne centrale, et 1 piquet de slalom sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle sur la ligne centrale, y place la bouteille, continue et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, récupère la bouteille et revient la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1, en terminant avec la bouteille.

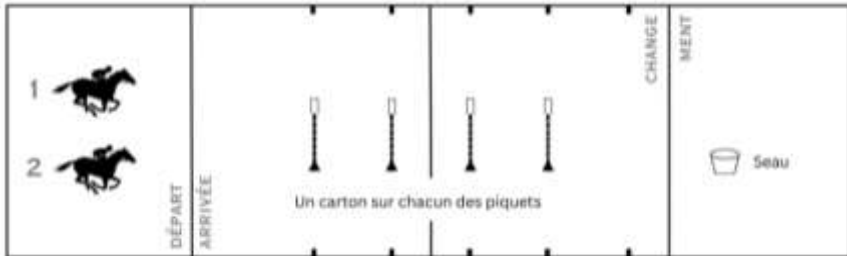
Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

Le piquet derrière la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit rester debout.



## **Carton Race**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 avec un carton sur chacun d'entre eux et un seau sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, aligné sur la ligne de piquets.



Le cavalier 1 prend un carton sur l'un des piquets, se dirige vers le fond du terrain, place le carton dans le seau, repart récupérer un carton sur un autre piquet, le place dans le seau et revient ensuite franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1 avec les 2 cartons restants. Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque sauf s'il en a été décidé autrement par l'Arbitre Principal.

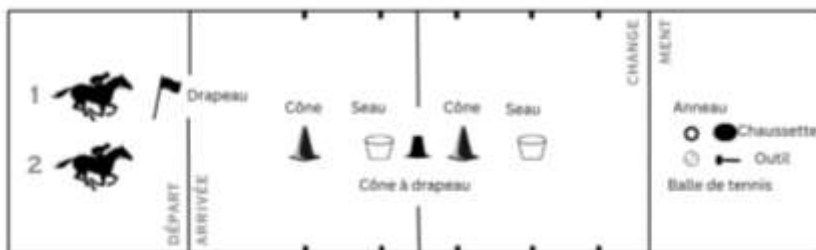


## **Equipment race**

Sur le sol, sur la marque des 3 m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets : 1 chaussette, 1 balle, 1 anneau en caoutchouc et 1 marteau.

Sur le sol, entre les lignes de piquets : 1 cône aligné sur les piquets 1, 1 seau aligné sur les piquets 2, 1 cône à drapeau sur la ligne centrale, 1 cône aligné sur les piquets 3 et 1 seau aligné sur les piquets 4.

Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 va placer le drapeau dans le cône sur la ligne centrale, se dirige vers la ligne de changement, descend, ramasse une pièce de matériel et va la placer/lâcher sur/dans le matériel approprié : un cône (anneau ou balle) ou un seau (chaussette ou marteau). Il retourne derrière la ligne de changement, descend, ramasse une pièce de matériel et revient la donner au cavalier 2 derrière la ligne de départ.

Le cavalier 2 place la pièce de matériel sur/dans le matériel approprié un cône ou seau libre et se dirige vers la ligne de changement, descend, récupère une pièce de matériel et vient la déposer sur/ dans un cône ou seau libre. Il retourne derrière la ligne de changement, descend, ramasse la dernière pièce et vient la déposer sur/ dans le dernier cône ou seau libre et revient passer la ligne d'arrivée.

Il doit y avoir une pièce de matériel sur /dans chaque support ou contenant.

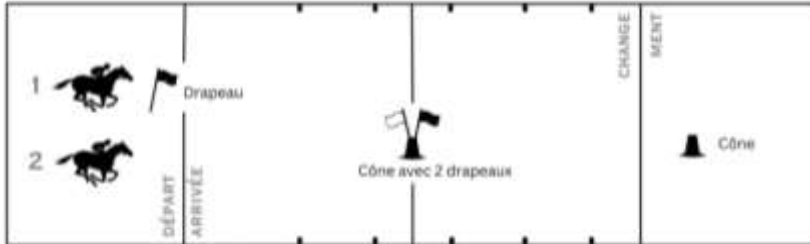
Les cavaliers doivent descendre pour ramasser toutes les pièces de matériel derrière la ligne de changement. Si, en plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **Flag Fliers**

1 cône sur la ligne centrale contenant 2 drapeaux, et 1 cône sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, place le drapeau dans le cône qui s’y trouve, revient prendre un drapeau dans le cône de la ligne centrale et revient le donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, place le drapeau dans le cône qui s’y trouve, revient prendre un drapeau dans le cône de la ligne centrale et revient franchir la ligne de départ/arrivée avec le drapeau.

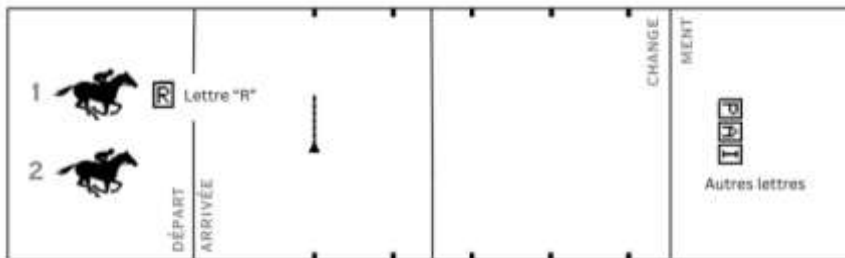
Si un cône est renversé, le cavalier doit le replacer sur sa marque de sorte qu’il contienne le nombre correct de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer son jeu en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu’il avait choisi au départ.



## **Founder's Race**

Un piquet de slalom en position 1 et 3 lettres sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, placées entre les lignes de piquets, alignées de façon à lire PAI de gauche à droite.

Le cavalier 1 part avec la lettre R.



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet et y enfile la lettre, il se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre pour prendre la lettre suivante, remonte, revient vers le piquet, y enfile la lettre. Le cavalier 1 retourne ensuite vers le fond du terrain, met pied à terre pour prendre la lettre suivante, remonte et revient donner la lettre au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers le piquet, y enfile la lettre, se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la dernière lettre, remonte et revient vers le piquet afin d'y enfile la lettre et franchit la ligne de départ/arrivée.

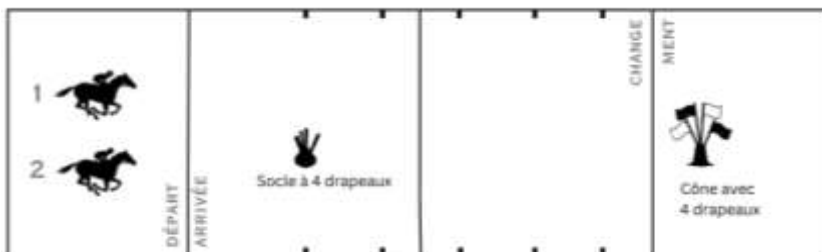
Durant le jeu, les lettres enfilées sur le piquet doivent l'être de manière à pouvoir lire « R, I, A, P » de bas en haut à tout moment.

Les lettres ne peuvent pas être enfilées sur le piquet à l'envers.



## **Four Flag**

1 socle de 4 drapeaux placé de manière à ce que le tube blanc soit côté ligne de départ/arrivée aligné sur les piquets 1 et un cône contenant 4 drapeaux (placés dans n'importe quelle disposition) sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, prend un drapeau dans le cône et revient le placer dans le tube du socle de la couleur correspondante.

Les 3 drapeaux restant sont collectés individuellement dans le cône se trouvant au fond du terrain et placés dans les tubes de couleur correspondant par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le cavalier 2 prend et place le(s) dernier(s) drapeau(x) (au moins 1) avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Les drapeaux peuvent être collectés dans n'importe quel ordre.

Les cavaliers doivent être en selle lorsqu'ils placent leur drapeau dans le socle (la règle CR6.1 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés en selle ou à pied, même celui du cavalier en question, à condition que ce drapeau ait déjà été placé dans le socle avant que celui-ci ne soit renversé.

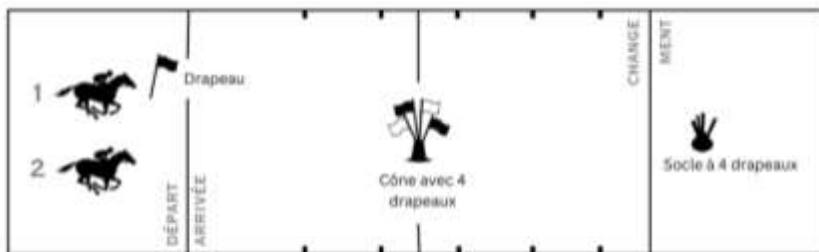
La correspondance de couleurs entre les tubes et les drapeaux doit être respectée à tout moment.



## **Four Flag Runner**

1 socle de 4 drapeaux, placé de manière à ce que le tube blanc soit côté ligne de départ/arrivée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement et un cône contenant 4 drapeaux jaune, bleu, rouge et vert (ou une couleur alternative ne correspondant pas aux tubes) placés dans n'importe quelle disposition sur la ligne centrale, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec le drapeau blanc.



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain et place le drapeau blanc dans le tube de la couleur correspondant, revient récupérer un drapeau dans le cône de la ligne centrale (n'importe quelle couleur excepté le vert ou couleur alternative) Les drapeaux bleu, rouge et jaune sont collectés individuellement (dans n'importe quel ordre), dans le cône de la ligne centrale et placés dans les tubes de couleur correspondant par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le cavalier 2 prend et place le(s) dernier(s) drapeau(x) (au moins 1) avant de récupérer le drapeau vert (ou n'importe quelle couleur alternative) dans le cône de la ligne centrale et le transporte au-delà de la ligne de départ/arrivée

Les cavaliers doivent être en selle lorsqu'ils placent leur drapeau dans le socle (la règle CR6.1 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés en selle ou à pied, même celui du cavalier en question, à la condition que ce drapeau ait déjà été placé dans le socle avant que celui-ci ne soit renversé.

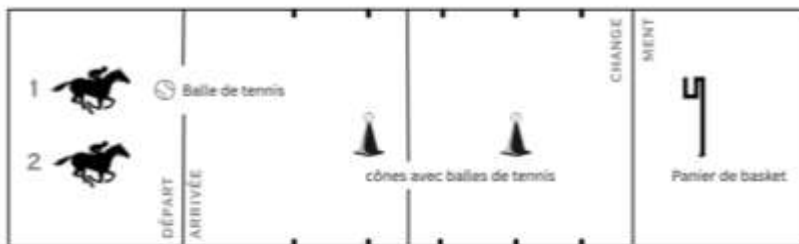
La couleur des drapeaux doit correspondre à la couleur des tubes à tout moment.



## **HiLo**

2 cônes chacun surmontés d'une balle de tennis sont alignés respectivement sur la ligne des piquets 2 et 4 et un panier de basket sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier 1 se dirige vers le panier de basket, y dépose la balle de tennis, récupère une balle se trouvant sur un des cônes et retourne la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers le panier de basket, y dépose la balle de tennis, récupère la balle de l'autre cône et revient franchir la ligne de départ/arrivée avec la balle.

Si une balle est déposée à côté du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser mais il faut que la balle soit déposée en étant en selle dans le panier (la règle CR6.1 n'est pas applicable dans ce cas).

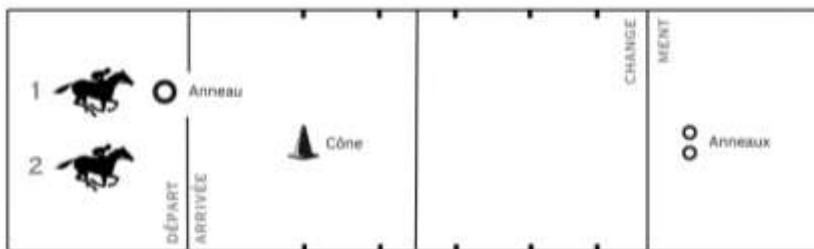
Si le panier est renversé et que des balles s'éparpillent sur le sol, toutes les balles qui y avaient été placées antérieurement peuvent y être remises à pied.



## **Hoopla**

1 cône aligné sur les piquets 1 et 2 anneaux en caoutchouc à plat sur le sol ne se touchant pas sur la marque des 3m derrière la ligne de changement entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec un anneau.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône, y dépose l'anneau, se dirige vers le fond du terrain, récupère un anneau et retourne le donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 répète les mêmes actions que le cavalier 1 mais dépose le dernier anneau sur le cône avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

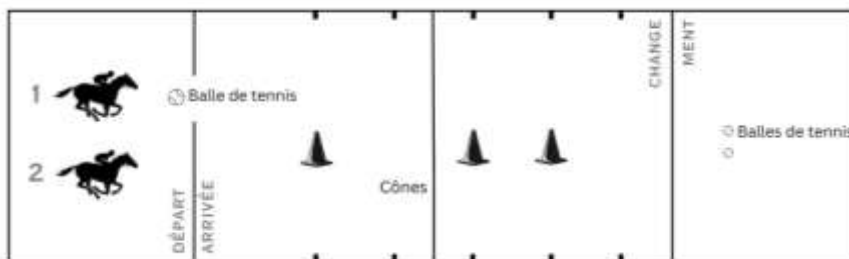
Les anneaux doivent être déposés sur le cône de manière à ce qu'on puisse voir la pointe du cône au-dessus des anneaux.



## **Hug-a-Ball**

3 cônes à balle entre les lignes de piquets alignés sur les piquets 1, 3 et 4. 2 balles de tennis sur le sol, sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, alignées sur les cônes.

Le cavalier 1 démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier 1 place la balle sur un cône autre que le cône aligné sur les piquets 1. Il se dirige ensuite vers la ligne de changement, descend pour récupérer une balle, remonte en selle avec la balle et vient la donner au cavalier 2 derrière la ligne de départ.

Le cavalier 2 va déposer sa balle sur un cône autre que le cône aligné sur les piquets 1. Il se dirige ensuite vers la ligne de changement, descend pour récupérer une balle, remonte en selle avec la balle et vient la placer sur le cône aligné sur les piquets 1 avant de traverser la ligne d'arrivée

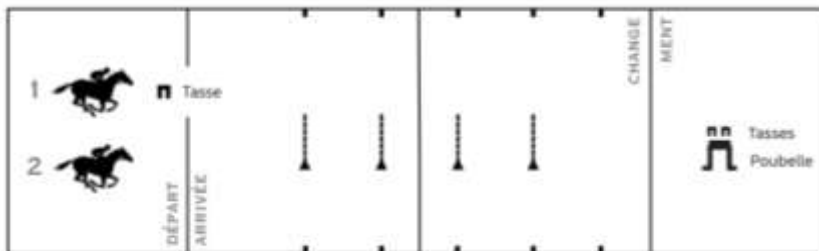
Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **Hug-a-Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement sur laquelle sont posées 2 tasses retournées, **disposées en ligne, parallèlement à la ligne de changement**, en alignement avec la ligne de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une tasse.



Le cavalier 1 se dirige vers l'un des piquets, place la tasse sur ce piquet, continue vers la poubelle, y récupère une autre tasse et retourne la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers l'un des piquets, y place la tasse sur ce piquet, continue vers la poubelle, y récupère une tasse et revient franchir la ligne de départ/arrivée avec la tasse.

Les piquets renversés devront être replacés sur leur marque.

Si les tasses sont éjectées de la poubelle, elles doivent être replacées dans la position retournée.

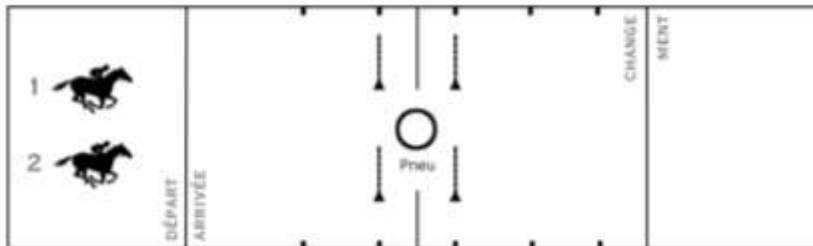
Si la poubelle est renversée, elle doit être replacée sur sa marque de sorte que le nombre correct de tasses y soient posées.

Le cavalier peut ensuite continuer son jeu en portant une tasse qui n'est pas nécessairement celle qu'il avait choisie au départ.



## **Hula Hoop**

1 pneu sur la ligne centrale, entre les piquets de slalom. 4 piquets de slalom aux positions 2 et 3 délimitent l'aire attribuée au pneu.



Les 2 cavaliers se dirigent ensemble vers le pneu, le cavalier 1 met pied à terre et passe à travers le pneu pendant que le cavalier 2 mène le poney 1 par la/les rêne(s), le cavalier 1 remonte en selle et les deux cavaliers continuent ensuite leur jeu pour franchir la ligne de changement.

**Un cavalier ne peut pas revenir sur le terrain de jeu avant que son partenaire n'ait également franchi la ligne de changement.**

Les 2 cavaliers reviennent vers le pneu, le cavalier 2 met pied à terre et passe à travers le pneu pendant que le cavalier 1 mène le poney 2 par la/les rêne(s), le cavalier 2 remonte en selle et les deux cavaliers terminent ensuite leur jeu en franchissant la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 est autorisé à tenir la/les rêne(s) du poney 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée et le cavalier 1 à tenir la/les rêne(s) du poney 2 avant de franchir la ligne de changement.

L'intégralité du pneu doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les piquets 2 et 3 durant tout le jeu. S'il sort de cette zone, il doit y être replacé immédiatement par le cavalier qui l'a touché en dernier.

De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doivent être remplacés s'ils sont renversés.



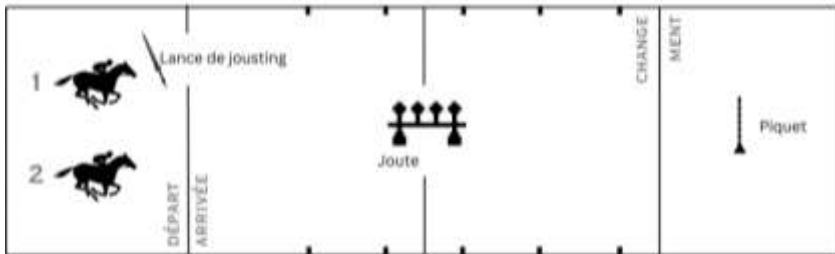
## **Jousting**

Une planche de jousting posée sur 2 grands cônes en travers de la ligne centrale, entre les lignes de piquets. Les 4 « rames » sont relevées.

1 piquet est placé sur la marque 3 m derrière la ligne de changement, aligné avec la planche de jousting.

Les 2 cavaliers démarrent derrière la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 1 démarre avec une lance de jousting.



Le cavalier 1 se dirige vers la planche de jousting, abat une cible avec la pointe de la lance et continue vers la ligne de changement, tourne autour du piquet et abat une autre cible sur le chemin du retour avant de donner la lance au cavalier suivant par la poignée, derrière la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 exécute la même séquence d'actions que le cavalier 1 terminant en tenant la lance par la poignée.

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.

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

Chaque cavalier doit abattre 2 cibles. Une cible doit être abattue lorsque le cavalier se déplace du départ vers la ligne de changement et l'autre quand il retourne de la ligne de changement vers la ligne d'arrivée.

Si deux cibles sont abattues à l'aller, le cavalier doit repositionner la cible abattue par erreur.

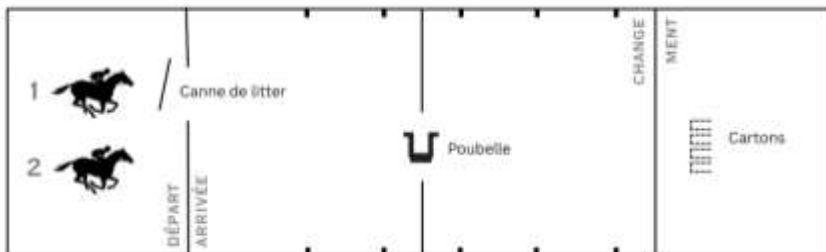
Si le cavalier 1 en abat plus que deux, il doit repositionner celles abattues par erreur.



## **Litter Lifters**

1 poubelle sur la ligne centrale et 4 cartons accolés sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement, l'ouverture des cartons est orientée à l'opposé de la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 1 démarre avec une canne à litter.



Le cavalier 1 se dirige vers la ligne de changement, ramasse un carton à l'aide de la canne, en étant en selle, revient le placer dans la poubelle, repart vers le fond du terrain, ramasse un 2<sup>ème</sup> carton à l'aide de la canne en étant en selle, le place également dans la poubelle et revient vers la ligne de départ/arrivée pour donner la canne au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers la ligne de changement, ramasse un carton à l'aide de la canne en étant en selle, revient le placer dans la poubelle, repart vers le fond du terrain, ramasse un 2<sup>ème</sup> carton à l'aide de la canne en étant en selle, le place également dans la poubelle et revient franchir la ligne de départ/arrivée 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 prendre 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 de la poubelle doivent être ramassés et remis dans la poubelle avec la canne, à pied ou en étant en selle.

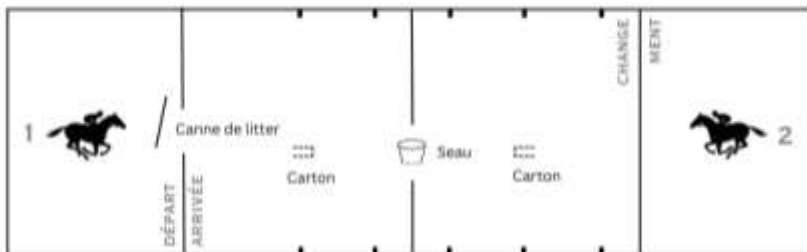
**Pendant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu que par la canne et en aucun cas par le corps du cavalier ou du poney.**



## **Litter Scoop**

1 seau sur la ligne centrale, 1 carton aligné sur les piquets 4, entre les lignes de piquets et 1 carton aligné sur les piquets 4, 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 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 donner la canne au cavalier suivant.

Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1, 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.

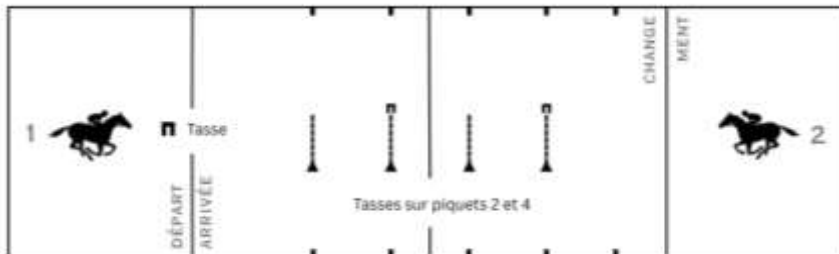
Les cartons placés à côté du seau doivent être ramassés et remis dans celui-ci avec la canne, à pied ou en étant en selle

**Pendant que le carton est sur la canne, elle ne doit être soutenue que par la canne et en aucun cas par le corps du cavalier ou du poney.**



## **Mug Changes**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur les piquets 2 et 4.  
Le cavalier 1 démarre avec une tasse



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet 1 pour y placer sa tasse, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 4 et continue vers la ligne de changement pour transmettre la tasse au cavalier 2.

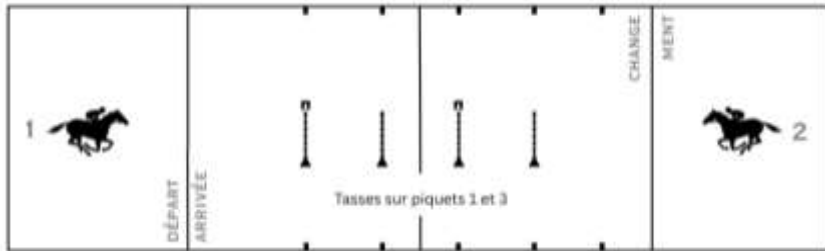
Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 4 pour y placer la tasse, prend la tasse du piquet 3 et la place sur le piquet 2, prend la tasse du piquet 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée avec la tasse pour terminer le jeu

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.



## **Mug Shuffle**

4 piquets en positions 1 à 4 avec une tasse posée sur les piquets 1 et 3.



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 du piquet 3 et la place sur le piquet 4 avant de passer la ligne de changement.

Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 4, prend la tasse qui s’y trouve et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 1 avant de passer la ligne de départ/arrivée.

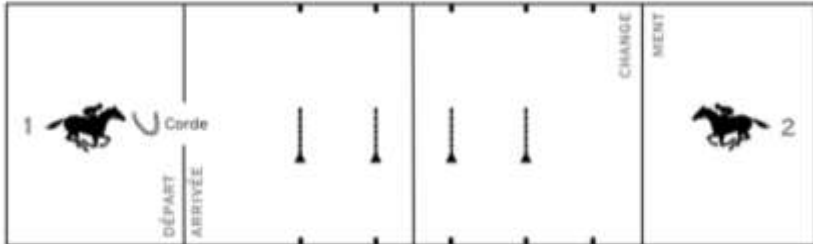
Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque et les tasses tombées doivent être replacées sur le bon piquet avant de continuer le jeu.



## **Pony Pairs**

4 piquets en position 1 à 4.

Le cavalier 1 démarre avec une corde.



Le cavalier 1 slalome entre les 4 piquets pour amener la corde jusqu'à la ligne de changement et la franchit. Le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et les cavaliers 1 et 2 passent la ligne de changement ensemble, reviennent en slalomant, et en tenant toujours chacun la corde, passent la ligne de départ/arrivée.

Si un cavalier lâche la corde, la paire doit retourner à l'endroit où la faute a été commise avant de reprendre son jeu.

La corde ne peut être enroulée à aucun moment du jeu et les cavaliers ne peuvent pas se tenir par les mains ou les doigts.

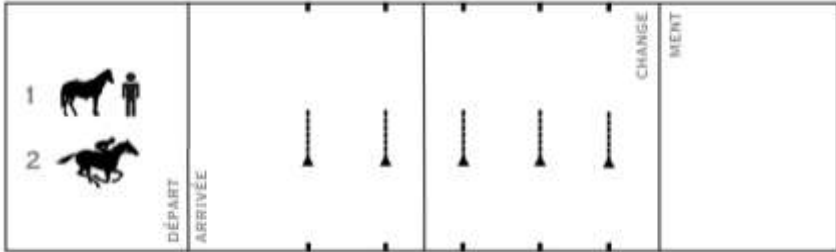


## **Run and Ride**

5 piquets de slalom en positions normales.

Le cavalier 1 se tient à la ligne de départ/arrivée, à pied en tenant son poney.

Le cavalier 2 se tient côté ligne de départ/arrivée, en selle.



Le cavalier 1 court vers le fond du terrain en menant son poney par la/les rêne(s) seulement (et en ne s'appuyant pas sur ou contre le poney l'utilisant comme assistance ou soutien du poids de son corps), dépasse le piquet 5 à pied, remonte en selle et revient franchir la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 1 ne peut pas être en selle avant que les 4 pieds de son poney n'aient dépassé le piquet 5 sur le trajet allé vers la ligne de changement.

Le cavalier 2 se dirige vers la ligne de changement, met pied à terre, dépasse le piquet 5 à pied, et revient en menant son poney par la/les rêne(s) seulement (et en ne s'appuyant pas sur ou contre le poney l'utilisant comme assistance ou soutien du poids de son corps) pour franchir la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 peut descendre avant ou après avoir atteint le piquet 5 mais doit avoir mis pied à terre avant que les antérieurs de son poney n'aient passé le piquet 5 sur son trajet retour vers la ligne de départ/arrivée.

Chaque cavalier doit tourner autour du piquet 5 durant le jeu (càd qu'ils doivent passer d'un côté et de l'autre de celui-ci).

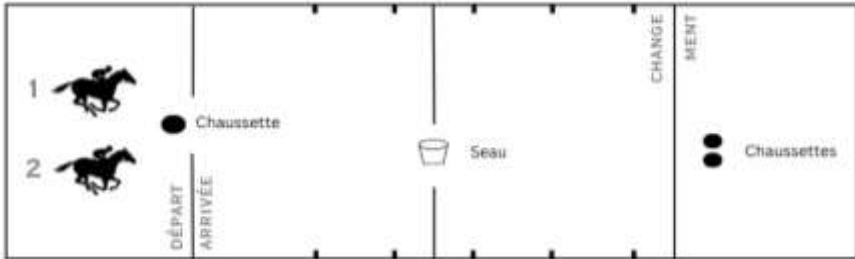
Le piquet 5 est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.



## **Socks and Buckets**

1 seau sur la ligne centrale et 2 chaussettes sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une chaussette.



Le cavalier 1 se dirige vers le seau sur la ligne centrale, y lâche sa chaussette, continue vers la ligne de changement, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et revient la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 exécute la course de la même façon mais lâche la dernière chaussette dans le seau sur le retour et passe la ligne de départ/arrivée.



## **Speed Weavers**

5 piquets en positions normales.

Le cavalier 1 part avec un témoin.



Le cavalier 1 slalome entre les piquets, tourne autour du piquet 5, et revient en slalomant pour donner le témoin au cavalier 2 qui exécute le jeu de la même façon en terminant avec le témoin.



## **Sword Lancers**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 sur chacun desquels est fixé un anneau. Les anneaux doivent être fixés du côté ligne de changement sur les piquets 1 et 2 et du côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 3 et 4.

Le cavalier 1 démarre avec une épée.



Le cavalier 1 tenant l'épée par la poignée, y enfile deux anneaux et se dirige ensuite vers la ligne de changement où il donne l'épée au cavalier 2.

Le cavalier 2 exécute le jeu de la même manière dans la direction opposée avant de venir franchir la ligne de départ/arrivée.

Le relais doit se faire de main à main 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, en selle ou à pied. La règle CR11.2 ne s'applique pas à la prise des anneaux pour ce jeu.

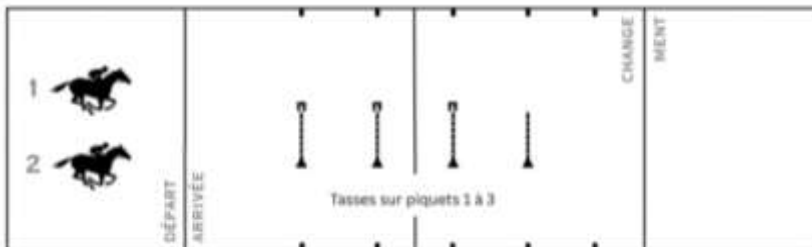
Lorsqu'il franchit la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement, un cavalier doit être en selle et tenir la poignée de l'épée avec les anneaux libres autour de la lame de l'épée, le cavalier ne les touchant pas.

Les piquets renversés ne sont pas considérés comme une infraction dans ce jeu.



### **Three Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une tasse sur les piquets 1 à 3.



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet 3, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 4, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 1 et la place sur le piquet 2 avant de revenir franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 2, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 1, prend la tasse du piquet 3, la place sur le piquet 2, prend la tasse du piquet 4 et la place sur le piquet 3 avant de revenir franchir la ligne de départ/arrivée.

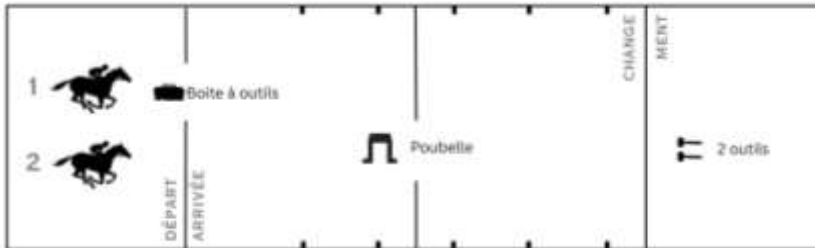
Les piquets renversés doivent être remis à leur place avant de pouvoir continuer.



## Tool Box Scramble

1 poubelle retournée alignée sur les piquets 2 et 2 marteaux sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets

Le cavalier 1 part avec une boîte à outils.



Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle, y place la boîte à outils, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte en selle et revient lâcher le marteau dans la boîte avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte, vient lâcher le marteau dans la boîte. Le cavalier 4 se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, ramasse un marteau, remonte, revient lâcher le marteau dans la boîte, **ramasse la boîte à outils et la transporte jusqu'à la ligne de départ/arrivée.**

**Le dernier marteau doit être soutenu uniquement par la boîte à outils lorsque le cavalier franchit la ligne d'arrivée et non dans la main du cavalier.**

Des lests peuvent être placés dans la boîte en cas de conditions venteuses pour l'empêcher d'être soufflée hors de la poubelle. Dans ce cas, les lests sont considérés comme faisant partie du matériel et doivent être replacés si la boîte est renversée.

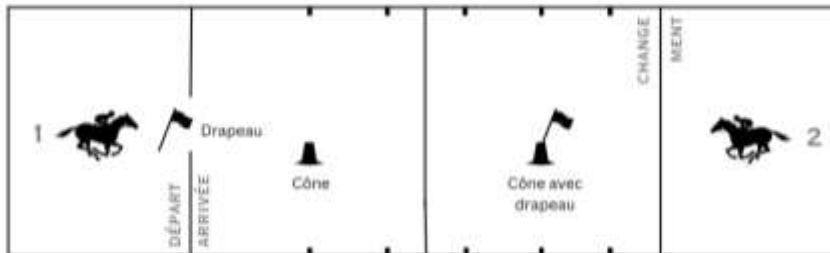
Le marteau est considéré comme étant dans la boîte s'il est supporté uniquement par la boîte et non supporté ou aidé par un autre objet ou une autre personne.



## **Two Flag**

1 cône aligné sur les piquets 1 et un cône alignés sur les piquets 4, celui-ci contenant un drapeau, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône aligné sur les piquets 1, y place son drapeau, se dirige vers le cône aligné sur les piquets 4, prend le drapeau qui s'y trouve, continue vers la ligne de changement et le donne au cavalier 2.

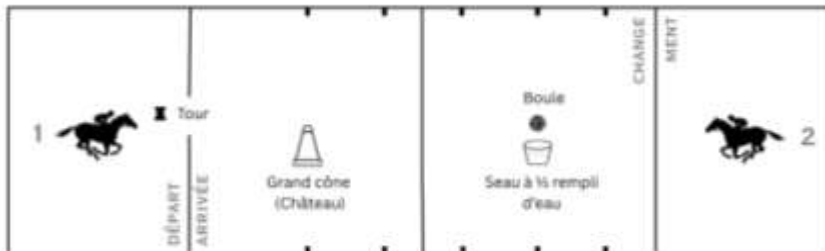
Le cavalier 2 se dirige vers le cône aligné sur les piquets 4, y place son drapeau, continue vers le cône aligné sur les piquets 1, prend le drapeau qui s'y trouve et continue pour franchir la ligne de départ/arrivée.



## **Windsor Castle**

1 cône aligné sur les piquets 1 et un seau à moitié rempli d'eau dans lequel flotte une boule, aligné avec les piquets 4, entre les lignes de piquets.

Le cavalier 1 démarre avec une tour.



Le cavalier 1 se dirige vers le château, y place la tour, et continue afin de franchir la ligne de changement.

Le cavalier 2 se dirige vers le seau, y récupère la boule, continue vers le château, replace la boule sur le dessus de la tour et termine le jeu en traversant la ligne de départ/arrivée.

La boule peut être récupérée dans le seau par le cavalier 2 à pied ou en selle

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



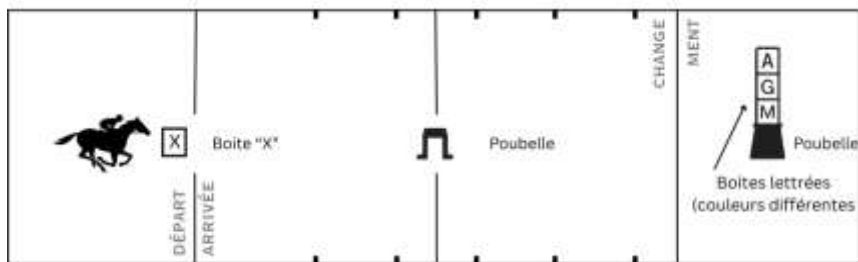
## LES JEUX EN INDIVIDUEL

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

### **Association Race**

*Ce jeu est joué avec les lettres adaptées au pays dans le lequel il est joué, à décider au briefing avant le concours. Dans le règlement international IMGA les lettres M, G, A, X sont utilisées. (Ce règlement belge traduit en français utilise les lettres P, O, N et Y).*

Une poubelle retournée sur la ligne centrale, et une poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 3 boîtes empilées (le bas d'une boîte s'encastrent à l'intérieur de l'ourlet de la boîte du dessous et non sur celui-ci) au centre de la poubelle de la ligne de changement (l'orientation est facultative), elles sont marquées de haut en bas des lettres N, O et P. Le cavalier part avec une boîte rouge marquée de la lettre Y.



Le cavalier se dirige vers la poubelle de la ligne centrale, y place sa boîte, se dirige vers la poubelle derrière la ligne de changement, y récupère la boîte suivante et revient la placer sur la première boîte.

Les 2 dernières boîtes sont collectées individuellement de la poubelle derrière la ligne de changement et placées sur la pile de boîte se trouvant sur la poubelle de la ligne centrale. Le cavalier revient alors franchir la ligne de départ/arrivée.

Durant le jeu, on doit pouvoir lire sur les boîtes qui sont placées sur la poubelle de la ligne centrale les lettres : Y (rouge), N (bleu), O (jaune), P (vert) de bas en haut à tout moment.

Toutes les boîtes doivent être placées de manière à ce que le fond d'une boîte soit posé sur le dessus de la précédente et pas sur la tranche (et le rester toute la durée du jeu).

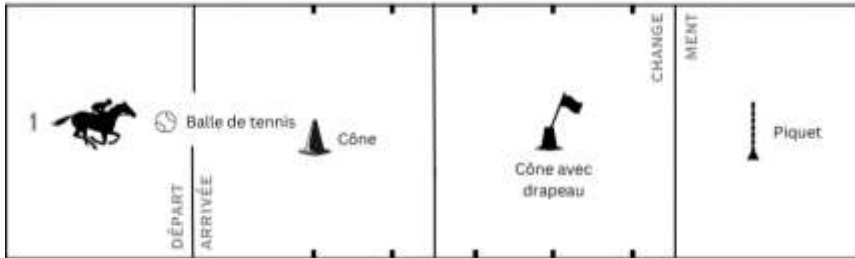


## **Ball and Flag**

1 cône à balle aligné sur les piquets 1

1 cône à drapeau aligné sur les piquets 4 contenant 1 drapeau, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une balle.



Le cavalier se dirige vers le cône au niveau des piquets 1, y place la balle. Il se dirige ensuite vers le cône au niveau du piquet 4 pour y récupérer le drapeau, va tourner autour du piquet se trouvant 3m derrière la ligne de changement

Ensuite, il replace le drapeau dans le cône au niveau des piquets 4, se dirige vers le cône à hauteur des piquets 1 pour récupérer la balle et continue vers la ligne de départ arrivée en terminant avec la balle.

Le piquet de la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit rester debout.

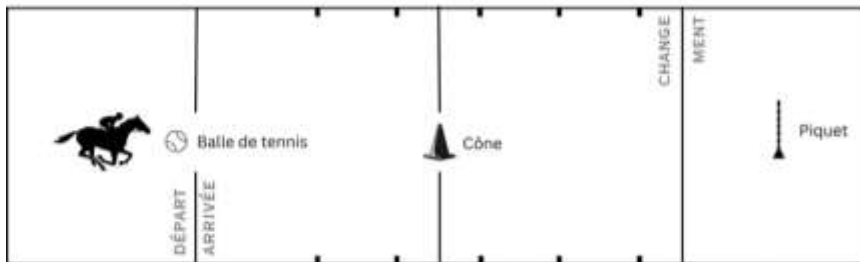
Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **Ball Swap**

1 cône sur la ligne centrale et le piquet 5 sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une balle.



Le cavalier se dirige vers le cône de la ligne centrale, y place la balle de tennis, va tourner autour du piquet au fond du terrain, se dirige vers le cône et récupère la balle qui s'y trouve avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

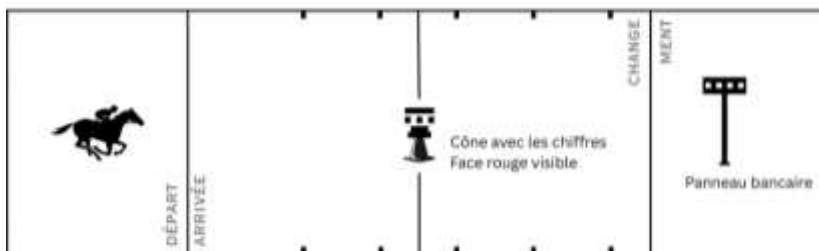
Le piquet de la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit rester debout.

Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.



## **Bank Race**

1 cône avec un socle sur lequel sont attachés 3 chiffres dont le côté rouge est visible est placé sur la ligne centrale (le chiffre « 1 » doit être placé côté ligne de départ/arrivée et les 2 chiffres « 0 » de part et d'autre de celui-ci, le crochet côté ligne de changement doit être laissé libre) et 1 panneau bancaire sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Un chiffre 0 devra déjà être placé sur le crochet en position 4.



Le cavalier se dirige vers le cône, y récupère un chiffre, se dirige vers le panneau et y accroche le chiffre par l'œillet à un crochet du panneau de manière à ce que la face noire soit visible.

Ensuite, il retourne récupérer les autres chiffres individuellement, les accroche au panneau et franchit la ligne de départ/arrivée.

Les chiffres ne peuvent être pris du socle que si celui-ci est posé sur le cône.

Le cavalier doit placer le chiffre qu'il a pris du cône sur le panneau en étant en selle (la règle CR6.1 n'étant pas d'application pour cette action). Les chiffres tombés qui figureraient déjà sur le panneau peuvent être rattachés à pied.

Les chiffres peuvent être pris du socle dans n'importe quel ordre, mais doivent être accrochés sur le panneau de manière à ce qu'on puisse lire 1, 0, 0, 0 de gauche à droite et avec le côté noir visible.

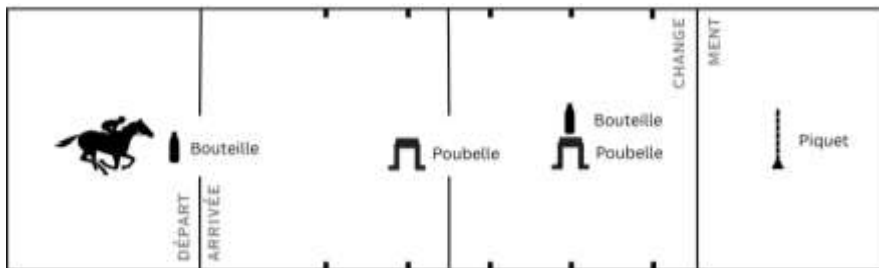
Les chiffres, quand ils se trouvent sur le cône doivent être tournés face rouge à l'extérieur à tout moment du jeu.



## **Bottle Exchange**

1 poubelle retournée alignée sur les piquets 2, une bouteille posée au centre d'une poubelle retournée alignée sur les piquets 4, et un piquet sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une bouteille.



Le cavalier se dirige vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y place sa bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y récupère la bouteille qui s'y trouve, va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, revient vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y place sa bouteille, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y récupère la bouteille qui s'y trouve et revient traverser la ligne de départ/arrivée.

Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

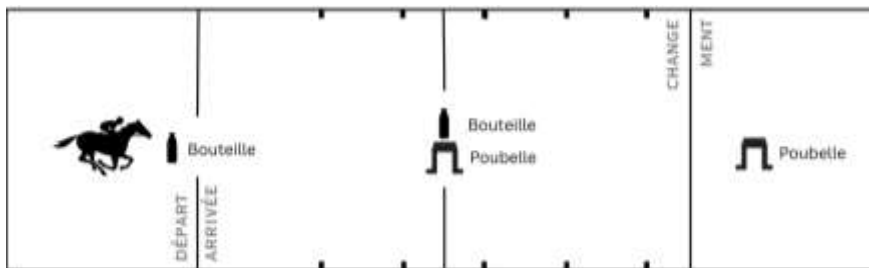
Le piquet de la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit rester debout.



## **Bottle Shuttle**

1 bouteille posée au centre d'une poubelle retournée sur la ligne centrale, 1 poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une bouteille.



Le cavalier se dirige vers la poubelle derrière la ligne de changement, y place la bouteille, retourne vers la poubelle de la ligne centrale, y récupère la bouteille et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

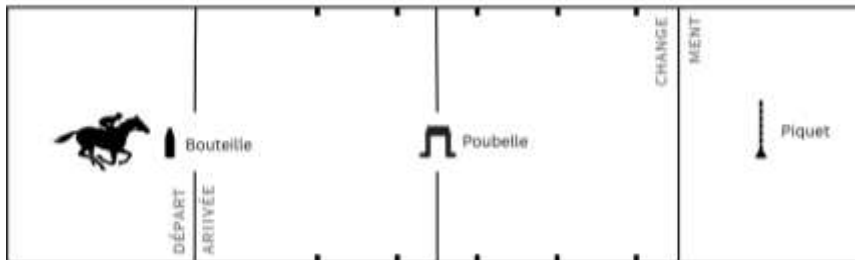
Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.



## **Bottle Swap**

1 poubelle retournée sur la ligne centrale, et 1 piquet de slalom sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une bouteille.



Le cavalier se dirige vers la poubelle de la ligne centrale, y place la bouteille, continue et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, récupère sa bouteille et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

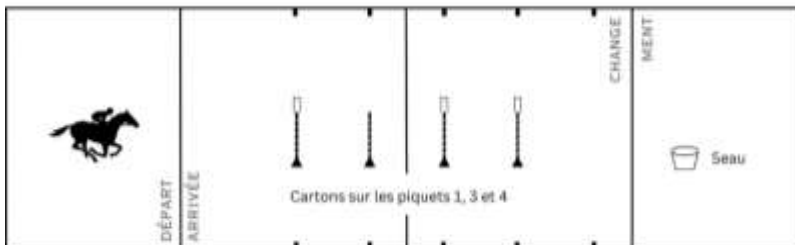
Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

Le piquet de la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit rester debout.



## **Carton Race**

3 piquets de slalom en positions 1, 3 et 4 avec un carton sur chacun d'entre eux et un seau sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, en alignement avec les lignes de piquets.



Le cavalier prend un carton sur n'importe quel piquet, se dirige vers la ligne de changement place le carton dans le seau. Il continue ensuite pour collecter les 2 cartons restants un à un et à les placer dans le seau avant de revenir franchir la ligne de départ/arrivée.

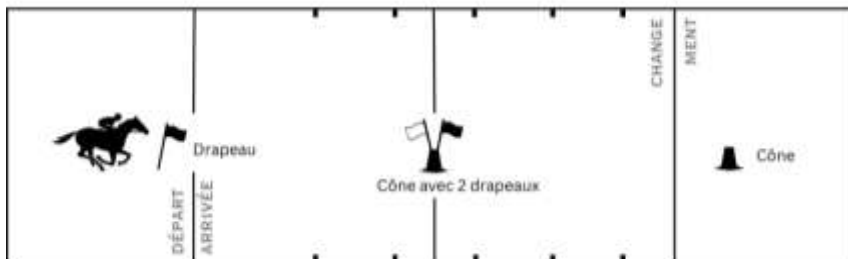
Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque sauf s'il en a été décidé autrement par l'Arbitre Principal.



## **Flag Fliers**

1 cône sur la ligne centrale contenant 2 drapeaux, et 1 cône sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec un drapeau.



Le cavalier se dirige vers le fond du terrain, place son drapeau dans le cône qui s'y trouve, revient prendre un drapeau dans le cône de la ligne centrale et repart le placer dans le cône derrière la ligne de changement, reprend le dernier drapeau dans le cône de la ligne centrale et termine le jeu en franchissant la ligne de départ/arrivée en tenant le drapeau.

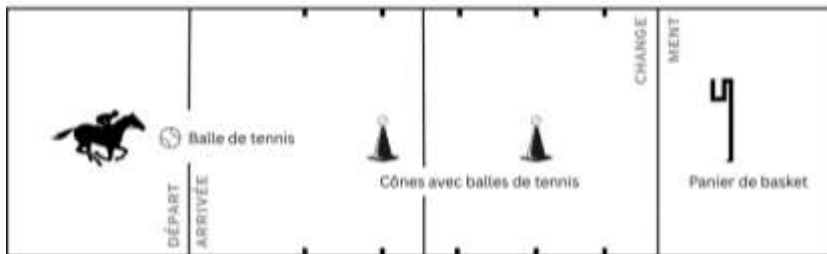
Si un cône est renversé, il doit être remplacé sur sa marque de sorte qu'il contienne le nombre correct de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer son jeu en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il avait choisi au départ.



## **HiLo**

2 cônes chacun surmontés d'une balle de tennis sont alignés sur les piquets 2 et 4 et un panier de basket sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier se dirige vers le panier de basket, y dépose sa balle de tennis, retourne chercher une balle se trouvant sur un des cônes et va également la déposer dans le panier de basket. Ensuite, il récupère la dernière balle du cône et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

Si une balle est déposée à côté du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser mais il doit poser la balle dans le panier en étant en selle (la règle CR6.1 n'est pas applicable dans ce cas).

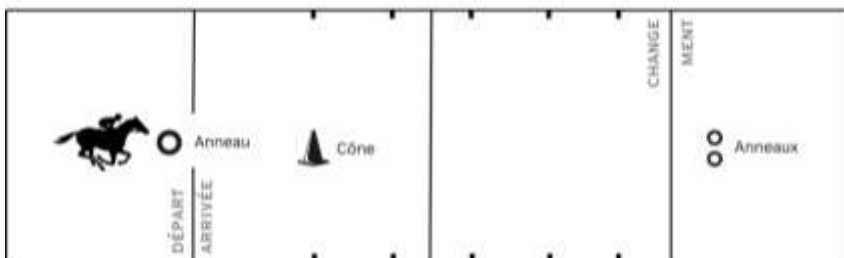
Si le panier est renversé et que des balles s'éparpillent sur le sol, toutes les balles qui y avaient été placées antérieurement peuvent y être remises à pied.



## **Hoopla**

1 cône aligné sur les piquets 1 et 2 anneaux en caoutchouc à plat sur le sol ne se touchant pas sur la marque des 3m derrière la ligne de changement entre les lignes de slalom.

Le cavalier démarre avec un anneau.



Le cavalier se dirige vers le cône, y dépose l'anneau, continue vers le fond du terrain, récupère un anneau et retourne le déposer sur le cône. Le cavalier repart alors vers la ligne de changement, y récupère le dernier anneau, vient le déposer sur le cône et termine en franchissant la ligne de départ/arrivée.

Les anneaux doivent être déposés sur le cône de manière à ce qu'on puisse voir la pointe du cône au-dessus des anneaux.

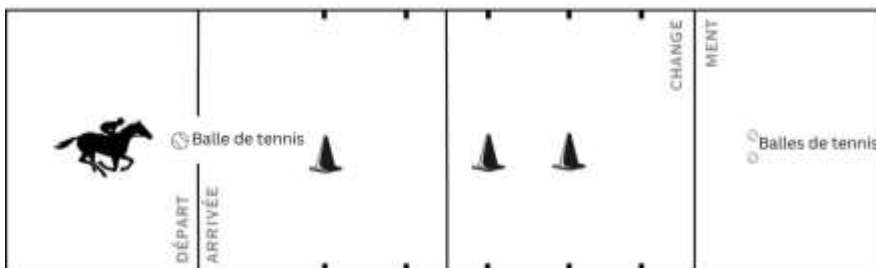


## **Hug-a-Ball**

3 cônes à balle entre les lignes de piquets alignés sur les piquets 1, 3 et 4.

2 balles de tennis sur le sol, 3 mètres derrière la ligne de changement, alignées sur les cônes.

Le cavalier démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier place la balle sur un cône autre que le cône aligné sur les piquets 1.

Il se dirige ensuite vers la ligne de changement, descend pour récupérer une

balle, remonte en selle avec la balle, vient déposer sa balle sur un cône autre que

le cône aligné sur les piquets 1. Il retourne ensuite vers la ligne de changement,

descend pour récupérer une balle, remonte en selle avec la balle et vient la

placer sur le cône aligné sur les piquets 1 avant de traverser la ligne d'arrivée

Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact

avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse

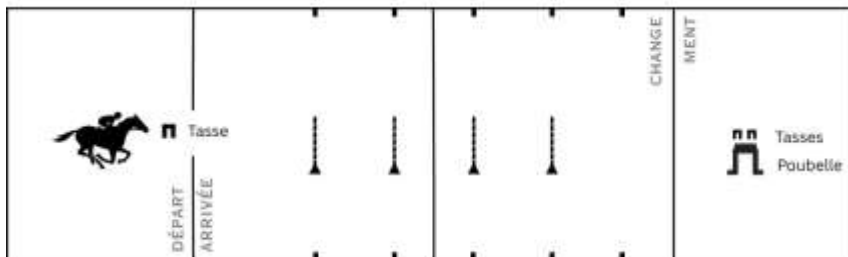
terminer l'action à pied.



## **Hug-a-Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une poubelle retournée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement sur laquelle sont posées 2 tasses retournées, **disposées en ligne, parallèlement à la ligne de changement**, en alignement avec la ligne de piquets.

Le cavalier démarre avec une tasse.



Le cavalier se dirige vers un piquet autre que le piquet 1 pour y placer la tasse, va récupérer une deuxième tasse sur la poubelle derrière la ligne de changement. Il revient placer la tasse sur n'importe quel piquet, retourne récupérer la troisième tasse sur la poubelle, vient la placer sur le piquet 1, et termine en franchissant la ligne de départ/arrivée.

Les piquets renversés devront être replacés sur leur marque

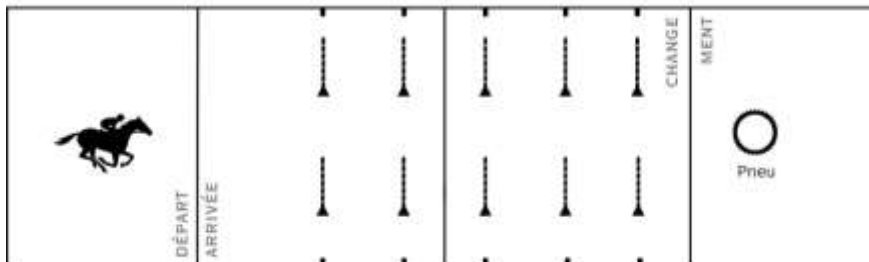
Si les tasses sont éjectées de la poubelle, elles doivent être replacées dans la position retournée.

Si la poubelle est renversée, elle doit être replacée sur sa marque de sorte que le nombre correct de tasses y soient replacé. Le cavalier peut ensuite continuer son jeu en portant une tasse qui n'est pas nécessairement celle qu'il avait choisie au départ.



## **Hula Hoop**

1 pneu sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les piquets de slalom. 5 piquets de slalom en positions normales.



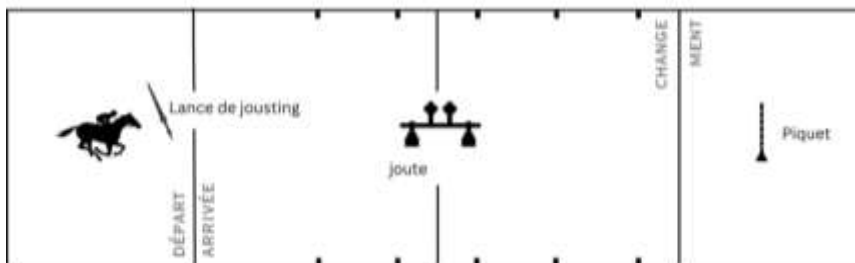
Le cavalier se dirige vers le pneu dans le fond du terrain, passe à travers le pneu, remonte et revient franchir la ligne de départ/arrivée. L'intégralité du pneu doit rester derrière le piquet 5 au fond du terrain. S'il sort de cette zone, il doit y être remplacé de n'importe quelle manière par le cavalier. De ce fait, le piquet 5 est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.



## Jousting

Une planche de jousting posée sur 2 grands cônes en travers de la ligne centrale, entre les lignes de piquets. Seulement 2 cibles sont relevées, 1 de chaque côté.  
1 piquet est placé sur la marque 3 m derrière la ligne de changement, aligné avec la planche de jousting.

Le cavalier démarre avec une lance de jousting.



Le cavalier 1 se dirige vers la planche de jousting, abat une cible avec la pointe de la lance et continue vers la ligne de changement, tourne autour du piquet et abat une autre cible sur le chemin du retour avant de revenir vers la ligne de départ/arrivée transportant la lance par la poignée.

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.

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

Une cible doit être abattue lorsque le cavalier se déplace du départ vers la ligne de changement et l'autre quand il retourne de la ligne de changement vers la ligne d'arrivée.

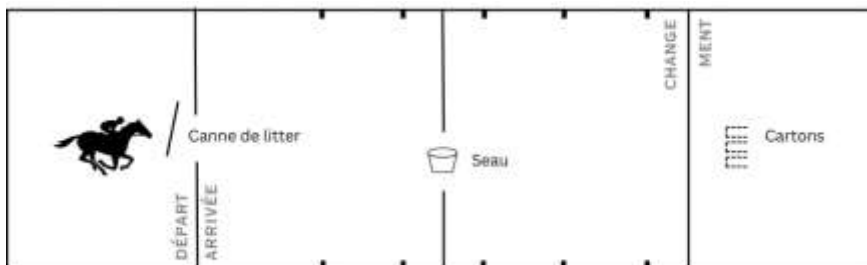
Si deux cibles sont abattues à l'aller, le cavalier doit repositionner la cible abattue par erreur.



## **Litter Lifters**

1 seau sur la ligne centrale et 3 cartons accolés sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement, l'ouverture des cartons orientée à l'opposé de la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier démarre avec une canne à litter.



Le cavalier se dirige vers la ligne de changement, ramasse un carton à l'aide de la canne en étant en selle, revient le placer dans le seau, il retourne ensuite ramasser les 2 autres cartons individuellement, à l'aide de la canne en étant en selle, les place dans le seau et termine en traversant la ligne de départ/arrivée.

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 renversée et que le cavalier doit replacer tous les cartons éparpillés dans le seau ;  
ou
- 3) le carton a été écrasé, dans ce cas le cavalier peut descendre pour reformer le carton, le replacer dans la bonne position et ensuite remonter pour le prendre 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 le seau avec la canne, à pied ou en étant en selle.

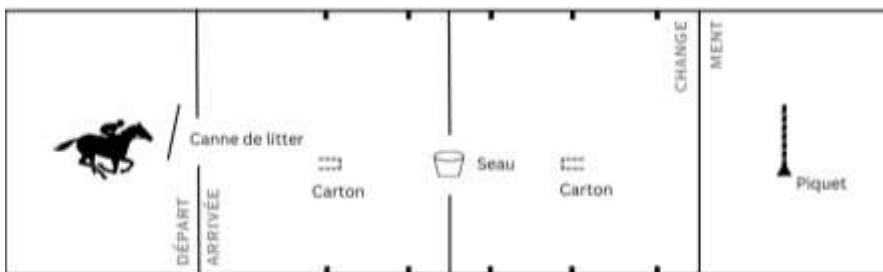
**Pendant que le carton est sur la canne, elle ne doit être soutenue que par la canne et en aucun cas par le corps du cavalier ou du poney.**



## **Litter Scoop**

1 seau sur la ligne centrale, 1 carton aligné sur les piquets 4, entre les lignes de piquets et 1 carton aligné sur les piquets 1, 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  
Le cavalier démarre avec une canne à litter



Le cavalier démarre et ramasse un carton à l'aide de la canne en étant en selle, le place dans le seau, continue sa course, tourne autour du piquet, ramasse le carton suivant à l'aide de la canne et en selle, le place dans le seau et revient traverser la ligne d'arrivée.

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 renversée et que le cavalier doit replacer tous les cartons éparpillés dans le seau ; ou
- 3) le carton a été écrasé ou percé, dans ce cas le cavalier peut descendre pour reformer le carton, le replacer dans la bonne position et ensuite remonter pour le prendre 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 le seau avec la canne, à pied ou en étant en selle.

**Pendant que le carton est sur la canne, elle ne doit être soutenue que par la canne et en aucun cas par le corps du cavalier ou du poney.**



## **Moat and Castle**

1 seau à moitié rempli d'eau posé sur la ligne centrale, dans lequel flottent 2 balles de tennis et un cône sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier se dirige vers le seau de la ligne centrale, y récupère une balle de tennis en étant en selle *ou à pied*, continue vers le cône au fond du terrain, et y place sa balle. Sur le retour, il collecte la 2<sup>ème</sup> balle de tennis se trouvant dans le seau *en étant en selle ou à pied* et termine en traversant la ligne de départ/arrivée en portant la balle.

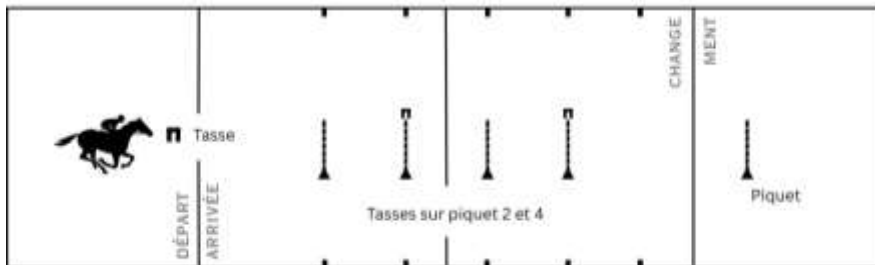
Si le seau est renversé, il doit être replacé sur sa marque et contenir suffisamment d'eau pour qu'une balle puisse y flotter.

**Si, en la plaçant sur le cône, la balle tombe au sol, elle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.**



## **Mug Changes**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur les piquets 2 et 4.  
Le piquet 5 est placé sur la marque des 3 mètres derrière la ligne de changement.  
Le cavalier démarre avec une tasse

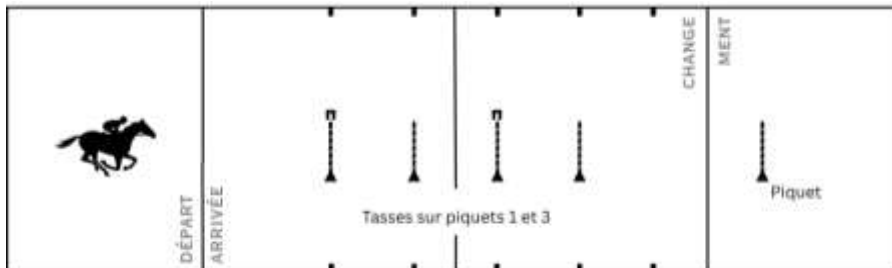


Le cavalier se dirige vers le piquet 1 pour y placer sa tasse, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 4 et continue pour tourner autour du piquet 5 en portant la tasse, place la tasse sur le piquet 4, prend la tasse du piquet 3 et la place sur le piquet 2, prend la tasse du 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée avec la tasse pour terminer le jeu.  
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 est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.



## **Mug Shuffle**

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



Le cavalier 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 du piquet 3 et la place sur le piquet 4. Il va ensuite tourner autour du piquet 5, prend la tasse du piquet 4, la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

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

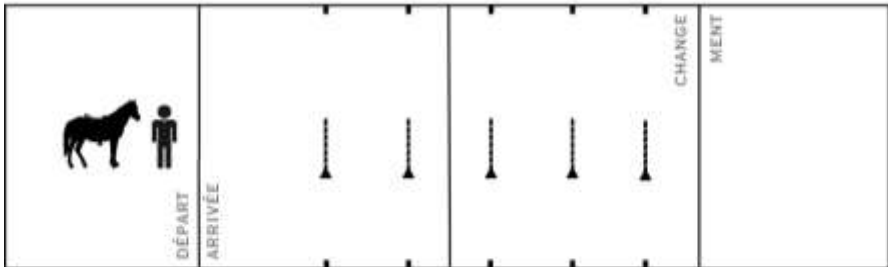
Le piquet 5 est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.



## **Run and Ride**

5 piquets de slalom en positions normales.

Le cavalier se tient à la ligne de départ/arrivée, à pied et en tenant son poney.



Le cavalier court vers le fond du terrain en menant son poney par la/les rêne(s) seulement (et en ne s'appuyant pas sur ou contre le poney l'utilisant comme assistance ou soutien du poids de son corps), dépasse le piquet 5 à pied, remonte à poney et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

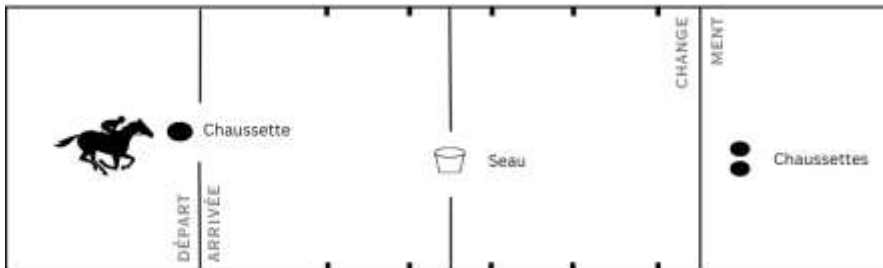
Le cavalier ne peut pas être en selle avant que les 4 pieds de son poney n'aient dépassé le piquet 5 sur son trajet allé vers la ligne de changement. Le piquet 5 est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé. Le cavalier doit tourner autour du piquet 5 durant le jeu (càd qu'il doit passer d'un côté et de l'autre de celui-ci).



## **Socks and Buckets**

1 seau sur la ligne centrale et 2 chaussettes sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une chaussette.



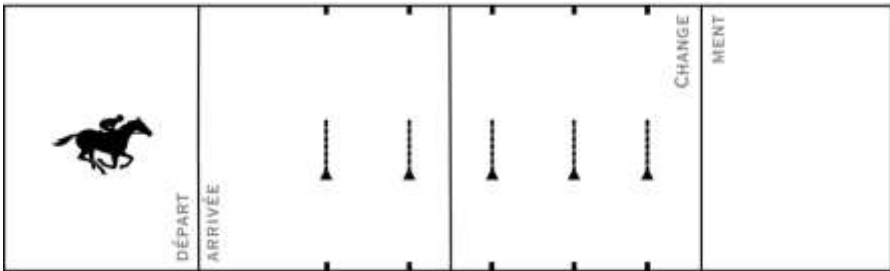
Le cavalier se dirige vers le seau se trouvant sur la ligne centrale, y lâche sa chaussette, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et va lâcher la chaussette dans le seau.

Il retourne ensuite à nouveau vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la chaussette restante, remonte et la lâche dans le seau avant de terminer en traversant la ligne de départ/arrivée.



## **Speed Weavers**

5 piquets de slalom en positions normales.

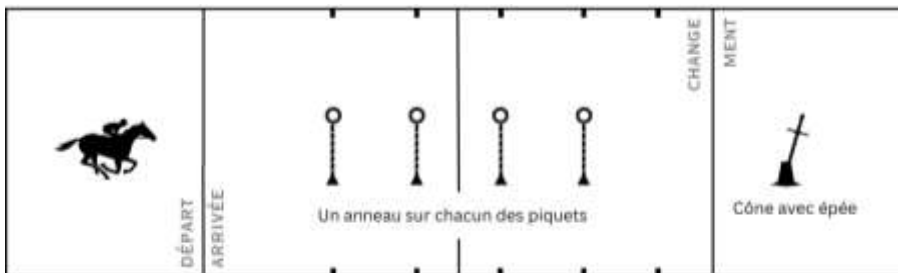


Le cavalier slalome entre les piquets, tourne autour du piquet 5, et revient en slalomant pour passer la ligne de départ/arrivée.



## **Sword Lancers**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 (seulement 2 anneaux sur les piquets 2 et 3 pour les moins de 12ans) sur chacun desquels un anneau est attaché, et une épée dans un cône sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, alignés sur la ligne de piquets. Tous les anneaux doivent être fixés sur les piquets côté ligne de départ/arrivée.



Le cavalier se dirige vers le fond du terrain, prend l'épée dans le cône, et revient en tenant l'épée par la poignée pour enfiler tous les anneaux sur l'épée dans n'importe quel ordre avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Si un anneau tombe au sol, le cavalier peut le récupérer à n'importe quel moment avant de finir son jeu, en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, en selle ou à pied. La règle CR11.2 ne s'applique pas à la prise des anneaux pour ce jeu.

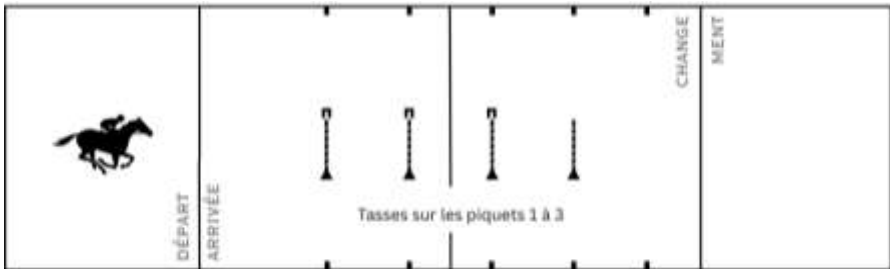
Lorsqu'il franchit la ligne de départ/arrivée, le cavalier doit être en selle et tenir la poignée de l'épée avec les anneaux libres autour de la lame de l'épée, le cavalier ne les touchant pas.

Les piquets renversés ne sont pas considérés comme une infraction dans ce jeu.



### **Three Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4, une tasse est posée sur les piquets 1 à 3.



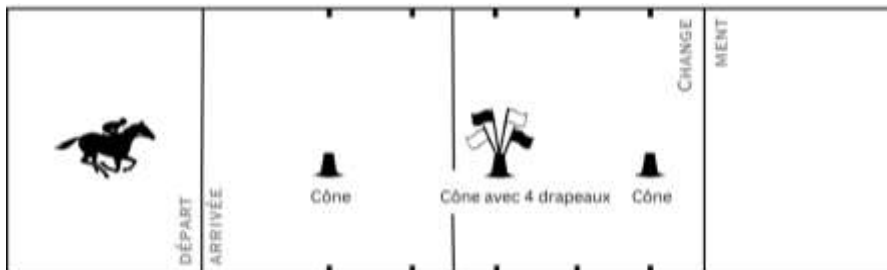
Le cavalier se dirige vers le piquet 3, prend la tasse qui s’y trouve, la place sur le piquet 4, prend la tasse du piquet 2, la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 1 et la place sur le piquet 2 avant de revenir passer la ligne de départ/arrivée.

Tous les piquets renversés doivent être replacés avant de continuer.



### **Three Pot Flag Race**

3 cônes alignés sur les piquets 1, 3 et 5, entre les lignes de piquets. 4 drapeaux dans le cône du milieu.



Le cavalier se dirige vers le cône du milieu, y prend un drapeau et le place dans l'un des 2 autres cônes. Les 3 drapeaux restants sont ensuite collectés individuellement et placés dans les 2 autres cônes. Le cavalier franchit ensuite la ligne de départ/arrivée. A la fin du jeu, il doit y avoir 2 drapeaux dans chacun des cônes alignés avec les rangées de piquet 1 et 5.

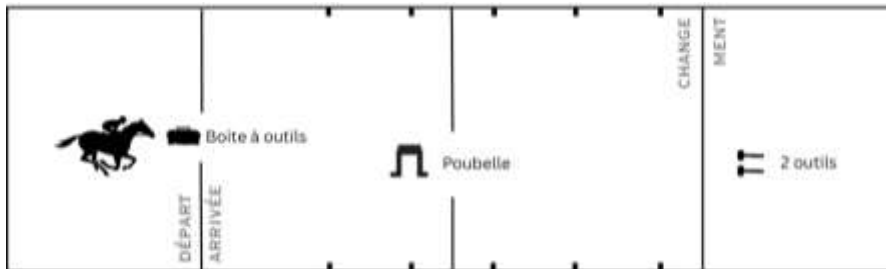
Si un cône est renversé, le cavalier doit le replacer sur sa marque de sorte qu'il contienne le nombre correct de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer son jeu en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il avait choisi au départ.



## **Tool Box Scramble**

1 poubelle retournée alignée sur la ligne les piquets 2 et 2 marteaux sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec une boîte à outils.



Le cavalier se dirige vers la poubelle, y place la boîte à outils, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte et retourne lâcher le marteau dans la boîte ; ensuite, il repart vers la ligne de changement, met pied à terre, prend le marteau restant, remonte et revient le lâcher dans la boîte. Le cavalier 4 se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, ramasse un marteau, remonte, revient lâcher le marteau dans la boîte **ramasse la boîte à outils et la transporte jusqu'à la ligne de départ/arrivée.**

**Le dernier marteau doit être soutenu uniquement par la boîte à outils lorsque le cavalier franchit la ligne d'arrivée et non dans la main du cavalier.**

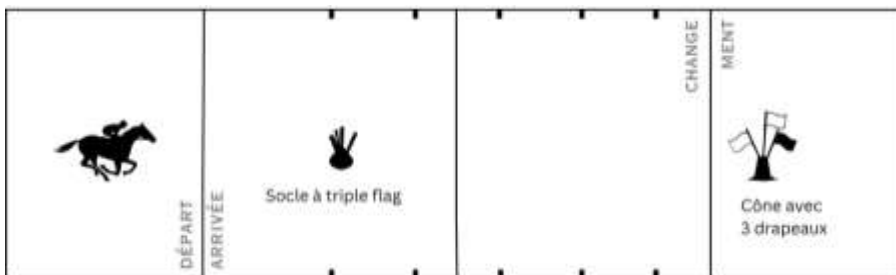
Des lests peuvent être placés dans la boîte en cas de conditions venteuses pour l'empêcher d'être soufflée hors de la poubelle. Dans ce cas, les lests sont considérés comme faisant partie du matériel et doivent être replacés si la boîte est renversée.

Le marteau est considéré comme étant dans la boîte s'il est supporté uniquement par la boîte et non supporté ou aidé par un autre objet ou une autre personne.



## **Triple Flag**

1 socle de 3 drapeaux (placé de manière à ce que le tube blanc soit côté ligne de départ/arrivée) aligné sur les piquets 1 et un cône contenant 3 drapeaux (placés dans n'importe quelle position) sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier se dirige vers le cône au fond du terrain, y prend un drapeau et retourne le placer dans le tube du socle de la couleur correspondant à celle du drapeau. Les 2 derniers drapeaux sont collectés individuellement et placés dans le socle de la même manière, le cavalier franchit ensuite la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier doit être en selle lorsqu'il place chaque drapeau dans le socle (la règle CR6.1 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés en étant en selle ou à pied, à condition qu'ils aient déjà été placés dans le socle avant que celui-ci ne soit renversé.

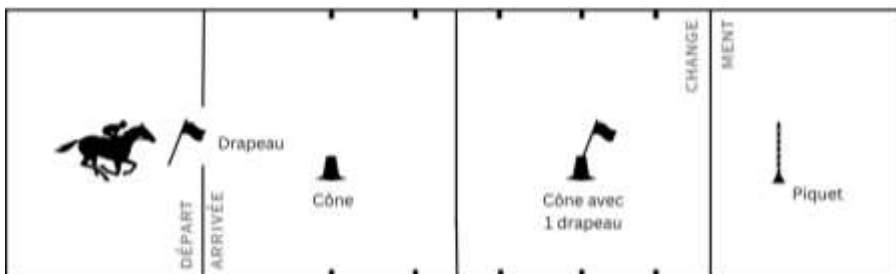
La couleur des drapeaux doit correspondre à la couleur des tubes à tout moment.



## **Two Flag**

1 cône aligné sur les piquets 1, un cône contenant un drapeau aligné sur les piquets 4, et le piquet 5 sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

Le cavalier démarre avec un drapeau.



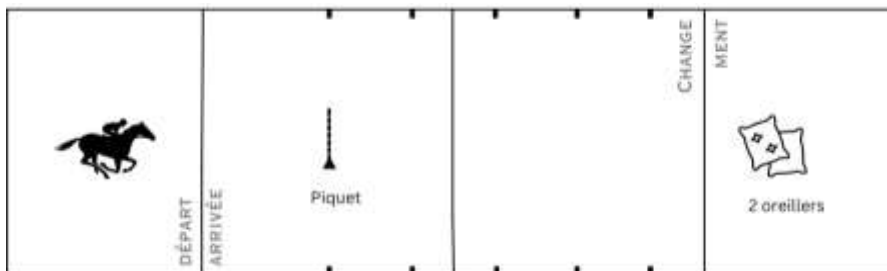
Le cavalier se dirige vers le cône aligné sur le piquet 1, y place son drapeau, se dirige vers le cône aligné sur le piquet 4, prend le drapeau qui s’y trouve, continue vers la ligne de changement, tourne autour du piquet derrière la ligne de changement, revient vers le cône aligné sur le piquet 4, y place son drapeau, continue vers le cône aligné sur le piquet 1, prend le drapeau qui s’y trouve et franchit la ligne de départ/arrivée.

Le piquet derrière la ligne de changement est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit être remplacé s’il est renversé.



## **Victoria Cross**

1 piquet de slalom en position 1 et, 2 oreillers l'un à côté de l'autre sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, alignés sur le piquet placé mais entre les lignes de piquets de slalom normales. Le premier piquet de chaque ligne de slalom doit être enlevé.



Le cavalier se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un oreiller, remonte et revient en direction de la ligne de départ/arrivée en tenant l'oreiller. Le cavalier doit tourner autour du piquet 1 et jeter l'oreiller dans la zone comprise entre le piquet 1 et la ligne de départ/arrivée. L'intégralité de l'oreiller doit rester dans cette zone.

Le cavalier repart ensuite vers le fond du terrain, met pied à terre et prend le second oreiller, remonte et revient ensuite franchir la ligne de départ/arrivée avec l'oreiller.

Le piquet 1 est considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.



## **CARACTERISTIQUES DU MATERIEL**

Concernant le matériel requis pour chaque jeu en particulier, il faut se référer à la description incluse dans la règle de jeu, ainsi qu'au tableau de références croisées à la fin de cette section.

A l'origine, le matériel requis pour les Mounted Games était facile à faire ou à obtenir. Au fur et à mesure que les jeux ont augmenté en difficulté et en vitesse, le bon sens lié à la sécurité a exigé des améliorations quant à la solidité et à la qualité de certaines pièces d'équipement. De plus, le sport des Mounted Games s'étant étendu à de plus en plus de pays, la définition de ce qui est « facile à faire et à obtenir » a dû être mise à jour.

Cette section de « caractéristiques du matériel » prend tous ces éléments en compte, en permettant un certain degré de modification. Il faut toujours s'assurer que tous les participants (équipes, paires ou individuels) sur un concours aient le même matériel, et que toute variante aux présentes caractéristiques soit signalée aux participants, et acceptée par ceux-ci avant le début du concours.

Bien qu'il soit important que le matériel soit solide, il faut toujours s'assurer que la robustesse de celui-ci ne présentera pas un danger pour les cavaliers et/ou poneys en cas de bris de matériel.

Les dimensions sont exprimées en mesures métriques (un tableau de conversion en mesures impériales est joint à la fin de cette section).

Les échelles utilisées pour les dessins et images ne sont pas toutes identiques.



### Boîtes de Tour Poney

Boîtes de rangement en plastique, mesurant entre 16,5cm et 19,5cm de côté (carrées) sur 8,5cm à 11,5cm de haut, *ou* de 20cm à 24cm sur 15cm à 18,5cm (rectangle) avec 8,5cm à 11,5cm de haut, elles doivent avoir un rebord sur le haut afin de faciliter l'empilage. Chaque boîte doit être lestée de sable sec et doit être scellée. Le poids total doit se situer entre 400 et 500 grammes.



Les boîtes doivent être colorées par jeu de 5, en blanc, rouge, bleu, jaune et vert, et être marquées des lettres adaptées à chaque pays dans lequel le jeu est joué.

Par exemple: M=vert, G=jaune, A= bleu, X= rouge, Y= blanc

Dans ce règlement traduit : P=vert, O=Jaune, N= bleu, E= rouge, Y=blanc (ou rouge en individuel)

### Ballons

Ballons de baudruche, de forme ronde quand ils sont gonflés; diamètre entre 25 et 30cm.

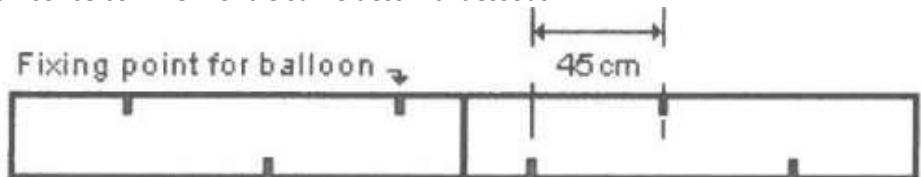


### Planche à ballons

Une planche en bois d'environ 2,45m de long sur une largeur se situant entre 10 et 15cm et sur 2,5cm d'épaisseur, elle peut être articulée au milieu afin de faciliter la manipulation.

Six ballons doivent être fermement attachés à la planche, soit au moyen de "clips" (pinces), soit en glissant la base du ballon dans des fentes coupées à cet effet dans la planche.

Les points de fixation sont espacés de 45cm le long du bord de la planche, en quinconce comme montré sur le dessin ci-dessous.





### Pique à ballons

Une canne solide faite de plastique ou de tout autre matériau composite solide d'1m22 de long et de 1,6cm de diamètre, terminée par une pointe dont la longueur ne peut pas excéder 1,25cm et qui est solidement attachée à la canne.

L'extrémité de la canne où se trouve la pointe doit être indiquée au moyen d'une bande autocollante de couleur.

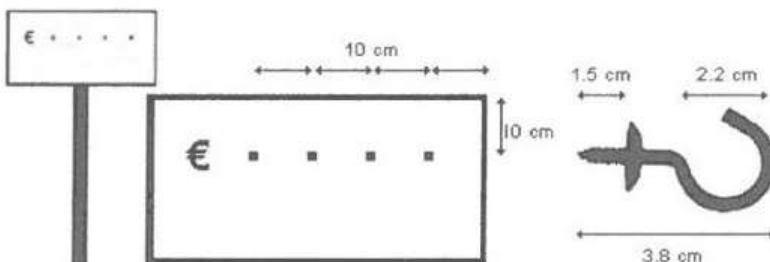


### Panneau bancaire

Il représente un chèque, peint sur une planche de 60x30cm. La planche est fixée sur un montant vertical, de longueur telle que le haut de la planche soit à 2m13 du sol. Le montant peut être fixé au sol, soit à l'aide d'une pointe de métal, soit de toute autre forme de soutien qui le maintient fermement en place et qui permet au chèque de rester face aux joueurs.

4 crochets d'attache pour les chiffres sont fixés sur la droite de la planche, à 10cm du haut et espacés de 10cm chacun.

Les crochets seront de 3,8cm de long, avec une vis de 1,5cm et un diamètre de crochet de 2,2cm. Les crochets sont faits de métal lisse et non recouvert.



Note : pour les -de 12ans, la hauteur du panneau sera diminuée de 2m13 à 1m70.

### Chiffres du Bank Race

Les chiffres sont 1, 0, 0 et 0 rouges sur l'arrière et noirs sur l'avant de 5cm par 10cm. Chaque chiffre possède un « œillet » sur le haut permettant de le fixer sur le panneau (ci-dessus) et sur le socle (ci-dessous). L'œillet fait 1cm de diamètre et est fait de métal lisse et non recouvert.





### Le socle du Bank Race

Un carré de 20cm de côté et de 4cm d'épaisseur, percé d'un trou central qui permet de le poser sur un grand cône (voir ci-dessous pour la description des cônes) et de le fixer à 58cm du sol quand il y est posé.

Un crochet est fixé au milieu de chaque côté du carré. Les crochets seront identiques à ceux utilisés sur le panneau.



### Témoin

Un morceau de bois ou de plastique ou de tout autre matériau composite solide de 30cm de long, arrondi sur les extrémités et dont le diamètre se situe entre 2,5 et 3,5cm



### Piquets de slalom

Un piquet est fait de bois très solide (ex : du frêne), de forme arrondie et possédant un diamètre se situant entre 2,5 et 3,5cm.

La taille du piquet doit être de 1m52 du sol au sommet.

Afin de s'assurer que le piquet est fermement fixé au sol, il doit être équipé soit d'une pointe de métal de 12,5 à 17,5cm de long avec un diamètre se situant entre 1 et 2cm, soit de toute autre forme de stabilisateur (par exemple des embases) au cas où le terrain ne serait pas adapté aux pointes de métal.



### Poubelles

Les poubelles sont faites en caoutchouc rigide ou en plastique, rondes, d'une hauteur se situant entre 58 et 70cm de haut et d'un diamètre externe se situant d'entre 46 et 51cm pour le côté ouvert et d'entre 37,5 et 45,5cm côté fermé. Les poignées peuvent être enlevées.



Les poubelles étant utilisées en position retournées également, le côté fermé doit être plat afin que le matériel posé dessus y soit stable. Une planche de bois ou de tout autre matériel adapté pourra y être fixée à cet effet.



### Bouteilles

Des bouteilles en plastiques rondes d'une hauteur se situant entre 20 et 30cm de haut et d'un diamètre se situant entre 6,5 et 8,5cm à la base, légèrement inférieur au sommet. Elles sont lestées de sable sec et doivent avoir une base plate. Le poids total doit se situer entre 400 et 500 grammes.



### Seaux

Les seaux sont faits de caoutchouc rigide ou de plastique, ronds et d'une hauteur se situant entre 20 et 25cm. Le côté ouvert aura un diamètre de maximum 35,5cm et la base un diamètre de minimum 23cm. Les poignées devront être enlevées.



### Cartons

Tubes en plastique léger, fin et flexible, fermé à une extrémité, d'une longueur se situant entre 15,5 et 20 cm et d'un diamètre se situant entre 8 et 10cm



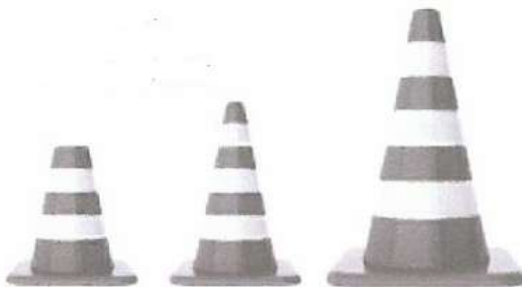
### Cônes

Il y a 3 types de cônes utilisés :

**Les cônes à drapeaux** : cônes standard tronqués sur le dessus afin de laisser un trou d'un diamètre de 10cm. La hauteur doit se situer entre 33 et 38cm.

**Les cônes (à balles)** : hauteur de 45,5cm.

**Les grands cônes** : hauteur de 76cm.



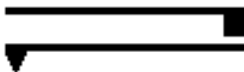
La base de tous les cônes doit être assez lourde pour leur assurer une bonne stabilité.

Note : Ces dimensions ne sont que des lignes directrices car les dimensions officielles des « cônes routiers » varient dans chaque pays.



### **Drapeaux**

Les drapeaux sont constitués d'un fanion en tissu (coton ou nylon) soit carré de 22,5cm de côté, soit triangulaire découpés dans un carré de 22,5cm de côté. Celui-ci est attaché fermement à l'extrémité d'une canne en plastique ou autre matériau composite solide d'une longueur de 1m22 et d'un diamètre de 1,6cm.



Pour certains jeux, la couleur des drapeaux n'a pas d'importance mais pour d'autres (ex : 4 Drapeaux), elle en a beaucoup. Dans ce cas, la canne doit être de la même couleur que le fanion ou, si ce n'est pas possible, d'une couleur neutre.

### **Founder's : piquets et lettres**

Les lettres sont constituées de tubes en plastique léger, fins et flexibles ouverts aux 2 extrémités, d'une longueur de 15cm, et d'un diamètre se situant entre 6,5 et 8,5cm

Les lettres sont groupées par jeux de 8, marquées sur leur pourtour des lettres N, P, A, T, R, I, C et K.

Le piquet est identique aux piquets de slalom décrits ci-dessus.





### **Le socle des 4 drapeaux**

Un entrelacement de 4 tubes, celui du centre étant jaune, les 3 autres respectivement blanc, bleu et rouge, espacés de manière égale.

La longueur de chaque tube se situe entre 20 et 30cm, il est réalisé en plastique, et possède un diamètre interne de 2,3cm et un diamètre externe de 3cm.

Les tubes sont enfoncés dans un socle « embase » de forme conique, d'environ 4kg ne possédant pas d'angle ni de tranche, et d'un diamètre d'environ 26cm à la base.

L'espacement et le positionnement des tubes sont effectués comme suit :

Le tube central est vertical, son extrémité supérieure devant se situer à 30cm du sol. Les autres tubes sont posés à l'entour, suivant un angle à 10° de la verticale de manière à ce que leur extrémité supérieure se situe à 15cm de celle du tube central (mesure prise du centre du tube au centre du tube).

L'angle de 10° peut être obtenu en positionnant la base des tubes extérieurs (ou la projection de cette base) au niveau du sol à 7cm de la base du tube central (ou la projection de cette base) niveau du sol (mesure prise du centre du tube au centre du tube).

Les moyens exacts de fabrication, la taille et la forme précise de la base peuvent être sujets à de petites adaptations par rapport aux mesures officielles, mais la taille et le positionnement des tubes doivent être globalement respectés.

### **Les marteaux**

Jouets en caoutchouc ou plastique souple (marteaux, tournevis, etc.) d'environ 15cm de long et 8cm de large (à leurs extrémités), permettant un point de prise de maximum 6cm. Ils ne doivent pas faire de bruit quand ils sont comprimés.





### **Le panier de Basket**

Un filet de 30cm, fermé à son extrémité inférieure, attaché à un anneau de 20cm de diamètre, attaché à un montant de longueur telle que le haut du filet atteigne une hauteur à 2m13 quand il est posé au sol. Le montant peut être fixé au sol soit à l'aide d'une pointe de métal, ou toute autre forme de soutien qui le maintient fermement en place et qui permet que l'anneau reste face aux joueurs.

Note : pour les – de 12ans, la hauteur du panneau sera diminuée de 2m13 à 1m70.



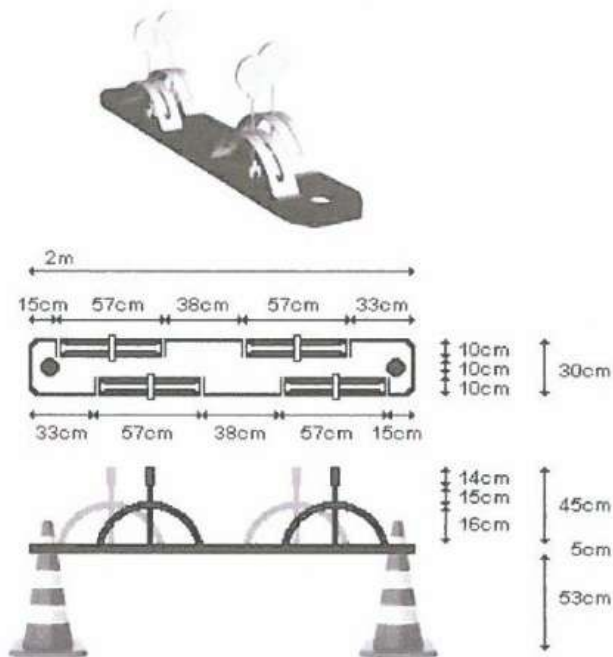


### La planche du Jousting

Une planche de jousting soutient 4 cibles.

La planche en bois fait 2m x 30cm, sur 5cm d'épaisseur. Elle possède 1 tour à chaque extrémité et sera soutenue par 2 grands cônes (voir description des cônes ci-dessus). La taille des trous dépendra du type de cône utilisé. Ils doivent cependant permettre aux cônes de maintenir le bas de la planche à 53cm du sol quand la planche y est posée. Le sommet des cônes qui dépassent au-dessus de la planche ne doit pas entraver le mouvement des cibles.

Les cibles sont des disques de plastique de 14cm de diamètre, fixées sur des tiges de 45cm, articulées de manière à ce qu'elles glissent dans les rainures présentes sur les arcs de soutien. Les rainures sont entaillées en leur milieu afin de permettre aux cibles de se tenir droites et sont incurvées en leur extrémité afin que les cibles ne rebondissent pas en place après avoir été abattues.



Le point de fixation de la cible sur le bras articulé et le mécanisme de pivot à la base du bras sont soumis à des chocs violents et doivent donc être le plus solide et le mieux construit possible.

La position des cibles sur la planche ainsi que toute autre dimension utile sont expliquées sur le diagramme.



### La lance de Jousting

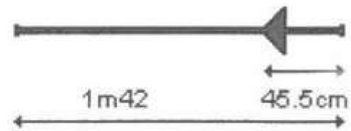
Un tuyau en plastique d'1m42 de long et d'un diamètre extérieur de 2,5cm équipé de capuchons en plastique aux extrémités.

Ces tuyaux existent de différents types et résistance mais la lance de jousting doit être assez solide pour permettre à un cavalier de viser correctement sa cible et en même temps assez flexible pour amortir les chocs lors des relais.

Une ventouse flexible formera la garde (comme protection des mains), aura un diamètre se situant entre 15 et 20cm et sera fixée à 45,5cm d'une des extrémités du tuyau.

La ventouse peut être faite de plastic souple ou de caoutchouc mais doit être suffisamment résistante pour protéger les mains du cavalier, et en même temps assez flexible pour ne pas éclater si elle heurte une cible.

La ventouse doit être attachée de manière à ne pas diminuer la solidité du tuyau. Des vis ou clous qui perceraient la lance l'affaibliront grandement, exactement à l'endroit le plus sollicité au moment du passage de relais.





### Lettres du facteur

Les lettres sont des planchettes de bois ou de pastique dur de 15cm de long sur 10cm de large et d'une épaisseur se situant entre 0,5 et 1cm, les coins seront arrondis.

Elles se présentent par 4, peintes et chiffrées individuellement comme suit : chiffre 1 sur un fond rouge, le chiffre 2 sur un fond bleu, le chiffre 3 sur un fond jaune et le chiffre 4 sur un fond vert.



### La canne à litter

Une canne solide faite de plastique ou de tout autre matériau composite solide d'1m22 de long et de 1,6cm de diamètre.



### Le sac du facteur

En toile de jute ou coton épais d'une longueur se situant entre 45 et 60cm et d'une largeur se situant entre 35 et 40cm, ouvert sur une des largeurs



### Les tasses

Tasses en émail ou en acier inoxydable non peint dont les anses ont été enlevées, dont la hauteur se situe entre 7,5 et 9cm et ayant un diamètre interne se situant entre 7,5 et 9cm.



### Boule (de Windsor)

Sphère en bois de 7,5cm de diamètre, peinte en couleur « or ».



### Oreillers

Oreillers d'une longueur se situant entre 60 et 80cm et d'une largeur se situant entre 40 et 50cm, rempli de mousse ou de plumes.





### Anneaux :

Anneaux en caoutchouc ayant un diamètre interne se situant entre 11 et 12 cm et un diamètre externe se situant entre 15 et 17cm. Leur poids doit se situer entre 220 et 250g



### Cordes

Cordes non-extensibles de 90cm de long et d'un diamètre se situant entre 1,25 et 2,5cm. Les extrémités ne peuvent pas être nouées mais entourées d'une bande autocollante afin d'éviter qu'elles ne s'effilochent.



### Chaussettes

Petites balles souples ressemblant à des chaussettes roulées, d'un diamètre se situant entre 5 et 7cm et d'une longueur se situant entre 7 et 10cm. Leur poids (à sec) doit se situer entre 80 et 100g. La couche extérieure doit être faite d'un matériel lavable et doit être remplie d'une matière non-absorbante (comme des billes de polystyrène), qui ne modifiera pas son poids en cas de conditions humides.



### Marches

Conteneurs en plastique dur ressemblant à un pot de fleur à l'envers, de 28cm de diamètre à la base, 15cm de diamètre au sommet, sans rebord et de 20cm de haut.



### **Epées**

Une épée composée d'une lame et d'une poignée faite en bois, plastique ou tout autre matériau composite solide et d'une garde en plastique ou tout autre matériau composite solide.

La lame et la poignée ont un diamètre de 2,5cm mais celui-ci peut diminuer le long de la lame afin d'obtenir un diamètre d'1cm à la pointe, de même le diamètre peut aller jusqu'à 5cm à l'endroit où la garde est fixée entre la lame et la poignée. La lame fera 60cm de long et la poignée 22,5cm de long. La garde est une tige ronde d'1cm de diamètre et de 20 à 30cm de long.



### **Les anneaux**

Leur diamètre extérieur mesurera entre 17 et 20cm, leur diamètre intérieur est de 10cm, la patte d'attache sur les piquets fera entre 5 et 7cm de long.

Les anneaux seront faits en plastique ou tout autre matériau composite solide. Si le matériau le permet, la patte d'attache sera incurvée afin de s'adapter mieux sur le piquet. Tous les anneaux devront être de la même couleur mais les pattes d'attache seront colorées selon un code afin de permettre d'identifier quel anneau appartient à quelle ligne.



### **Balles de tennis**

Balles de tennis jaunes, d'un diamètre d'entre 6,54 et 6,86cm, pesant entre 56 et 59,4g (1,975oz et 2,095oz) (normes des balles de type 2 de la Fédération Internationale de Tennis).





### Boîtes de Tool Box

Boîte à outils ou à matériel, en plastique, munie d'une poignée. La boîte doit faire entre 35 et 40cm de long sur entre 25 et 30cm de large et entre 10 et 12cm de haut.

La poignée centrale (voir dessin) ne peut pas dépasser de plus de 10cm du bord supérieur de la boîte.

Des lests seront fermement fixés au fond de la boîte (à l'intérieur) de manière à ce que le poids de la boîte soit 550 et 600g.



### Socle de Triple Flag

Idem que le socle des 4 drapeaux mais sans le tube jaune central.



### Tour (de Windsor)

Tour ronde en bois de 15cm de haut et de 7,5cm de diamètre.

La base aura un creux central de diamètre suffisant afin que la tour puisse se poser sur un grand cône (voir description des cônes ci-dessus) et d'une profondeur de 4cm.

Le sommet aura un creux central de 5cm de diamètre et de 1,25cm de profondeur conçu pour accueillir la boule (v. description ci-dessus)



### Pneu

Un pneu d'une épaisseur d'entre 7,5 et 10cm, et d'un diamètre interne d'entre 45 et 51cm.

Par ex : un pneu avec un code d'identification dont les premiers chiffres se situent entre 75 et 100 et les 2 derniers chiffres se situent entre 16 et 20 (ex : 100/90-16).





## **Matériel requis pour chaque jeu et chaque ligne**

| <b>Jeu</b>              | <b>Matériel requis pour chaque ligne</b>   |
|-------------------------|--|
| Agility Aces            | 6 marches  |
| Association Race        | 5 boîtes de Tour Poney (4 en individuel), 2 poubelles  |
| Ball and Cone           | 2 balles de tennis, 2 cônes  |
| <b>Ball and Flag</b>    | <b>1 balle de tennis, 1 cône à balle, 1 cône à drapeau, 1 drapeau (plus un piquet pour l'individuel)</b>   |
| Ball Swap               | 1 balle de tennis, 1 piquet de slalom  |
| Bang-a-Balloon          | 1 planche à ballons, 6 ballons (4 en paire), 1 pique à ballons, 4 piquets de slalom (pour le positionnement seulement)   |
| Bank Race               | 1 panneau « bancaire », 1 grand cône, 1 socle à Bank Race, 4 chiffres du Bank Race   |
| Bottle Exchange         | 1 bouteille, 2 poubelles, 1 piquet de slalom   |
| Bottle Shuttle          | 2 bouteilles, 2 poubelles  |
| Bottle Swap             | 1 bouteille, 1 poubelle, 1 piquet de slalom  |
| Carton Race             | 4 cartons, (3 en individuel), 4 piquets de slalom (3 en individuel), 1 seuil   |
| <b>Equipment race</b>   | <b>1 drapeau, 1 anneau, 1 outil, 1 balle de tennis, 1 chaussette, 2 cônes à balle, 1 cône à drapeau, 2 seaux</b>   |
| Flag Fliers             | 5 drapeaux (3 en paire et en individuel), 2 cônes à drapeaux   |
| Founder's Race          | 7 lettres du founder's (4 en paire), 1 piquet de slalom  |
| Four Flag               | 4 drapeaux de couleur correspondant à celles des tubes du socle, 1 socle à 4 drapeaux, 1 cône à drapeaux   |
| <b>Four flag runner</b> | <b>4 drapeaux de couleur correspondant à celles des tubes du socle, 1 drapeau de couleur différente à celle des tubes, 1 socle à 4 drapeaux, 1 cône à drapeaux</b> |
| HiLo                    | 1 panier de basket, 4 cônes à balles (2 en paire et en individuel), 5 balles de tennis (3 en paire et en individuel)   |
| Hoopla                  | 5 anneaux (3 pour les paires et les individuels), 1 cône   |



|                     |  |
|---------------------|--|
| Hug a ball          | 4 cônes à balle, (3 en paire et individuel), 5 balles de tennis (3 en paire et individuel)               |
| Hug-a-Mug           | 5 tasses (3 en paire et en individuel), 4 piquets de slalom, 1 poubelle                                  |
| Hula Hoop           | 1 pneu, 4 piquets de slalom (5 en individuel) (pour le positionnement uniquement)                        |
| Jousting            | 1 planche de jousting, 2 grands cônes, 1 lance de jousting (plus un piquet pour paire et individuel)     |
| Litter Lifters      | 4 cartons (3 en individuel), 1 poubelle (1seau en individuel), 1 canne à litter                          |
| Litter scoop        | 4 cartons (2 en paire et en individuel), 1 poubelle (1seau en paire et en individuel), 1 canne à litter  |
| Moat and castle     | 1 seau (à moitié rempli d'eau), 2 balles de tennis, 1 cône à balles                                      |
| Mug Changes         | 3 tasses, 4 piquets de slalom (5 en individuel)  |
| Mug Shuffle         | 2 tasses, 4 piquets de slalom (5 en individuel)  |
| Pony Express        | 1 sac, 4 lettres de facteur, 4 piquets de slalom   |
| Pony Pairs          | 1 corde, 4 piquets de slalom   |
| Run and Ride        | 5 piquets de slalom  |
| Socks and Buckets   | 5 chaussettes (3 en paire et en individuel), 1 seau  |
| Speed Weavers       | 1 témoin (aucun en individuel), 5 piquets de slalom  |
| Sword Lancers       | 4 anneaux, 4 piquets de slalom, 1 épée, (1 cône à drapeaux en individuel)                                |
| Three Mug           | 3 tasses, 4 piquets de slalom  |
| Three Pot Flag Race | 3 cônes à drapeaux, 4 drapeaux   |
| Tool Box Scramble   | 1 boîte à outils, 4 marteaux (2 en paire et en individuel), 1 poubelle                                   |
| Triple Flag         | 3 drapeaux de couleur correspondant à celles des tubes du socle, 1 socle à 3 drapeaux, 1 cône à drapeaux |
| Two Flag            | 2 drapeaux, 2 cônes à drapeaux, (1 piquet de slalom en individuel)                                       |
| Victoria Cross      | 2 oreillers, 1 piquet de slalom  |
| Windsor Castle      | 1 boule et 1 tour de Windsor, 1 grand cône, 1 seau (à moitié rempli d'eau)                               |

## Tableau de conversion des mesures



| CM    | Inches* | M                         | Inches*      |             |                |  |
|-------|---------|---------------------------|--------------|-------------|----------------|--|
| 1.00  | 3/8     | 1.22                      | 48           |             |                |  |
| 1.25  | 1/2     | 1.42                      | 55 7/8       |             |                |  |
| 1.50  | 5/8     | 1.52                      | 59 7/8       |             |                |  |
| 1.60  | 5/8     | 1.70                      | 66 7/8       |             |                |  |
| 2.00  | 3/4     | 2.00                      | 78 3/4       |             |                |  |
| 2.20  | 7/8     | 2.13                      | 83 7/8       |             |                |  |
| 2.50  | 1       | 2.45                      | 96 1/2       |             |                |  |
| 3.50  | 1 3/8   | <b>Poids</b>              |              |             |                |  |
| 3.80  | 1 1/2   | 80g                       | 2 3/4 oz     |             |                |  |
| 4.00  | 1 5/8   | 100g                      | 3 1/2 oz     |             |                |  |
| 5.00  | 2       | 400g                      | 14 oz        |             |                |  |
| 6.50  | 2 1/2   | 550g                      | 19 1/2 oz    |             |                |  |
| 8.50  | 3 3/8   | 600g                      | 21 oz        |             |                |  |
| 9.00  | 3 1/2   | 4kg                       | 8 3/4 lbs    |             |                |  |
| 10.00 | 3 7/8   | <b>Mesures du terrain</b> |              |             |                |  |
| 10.00 | 3 7/8   | <b>M</b>                  | <b>Yards</b> | <b>Feet</b> | <b>Inches*</b> |  |
| 10.00 | 3 7/8   | 4.50                      | 4            | 2           | 9 1/8          |  |
| 8.50  | 3 3/8   | 9.00                      | 9            | 2           | 6 3/8          |  |
| 15.00 | 5 7/8   | 13.50                     | 14           | 2           | 3 1/2          |  |
| 15.50 | 6 1/8   | 27.00                     | 29           | 1           | 7              |  |
| 16.50 | 6 1/2   | 45.00                     | 49           | 0           | 7 5/8          |  |
| 17.50 | 6 7/8   | 54.00                     | 59           | 0           | 2              |  |
| 17.50 | 6 7/8   | 85.50                     | 93           | 1           | 6 1/8          |  |
| 17.50 | 6 7/8   | 126.00                    | 137          | 2           | 4 5/8          |  |
| 23.00 | 9       |                           |              |             |                |  |
| 24.00 | 9 1/2   |                           |              |             |                |  |
| 25.00 | 9 7/8   |                           |              |             |                |  |
| 30.00 | 11 3/4  |                           |              |             |                |  |
| 33.00 | 13      |                           |              |             |                |  |
| 35.50 | 14      |                           |              |             |                |  |
| 37.50 | 14 3/4  |                           |              |             |                |  |
| 38.00 | 15      |                           |              |             |                |  |
| 40.00 | 15 3/4  |                           |              |             |                |  |
| 45.00 | 17 3/4  |                           |              |             |                |  |



|       |        |
|-------|--------|
| 45.50 | 17 7/8 |
| 46.00 | 18 1/8 |
| 51.00 | 20 1/8 |
| 58.00 | 22 7/8 |
| 60.00 | 23 5/8 |
| 70.00 | 27 1/2 |
| 76.00 | 29 7/8 |
| 80.00 | 31 1/2 |
| 90.00 | 35 3/8 |



## CHANGEMENTS DE REGLES 2026

- Ball and Flag a été ajouté comme jeu en équipe, paire et individuel
- Equipment race a été ajouté comme jeu en équipe et paire
- Four flag runner a été ajouté comme jeu en équipe et paire
- Hug-a-ball a été ajouté comme jeu en équipe, paire et individuel
- Jousting a été ajouté comme jeu en paire et individuel
- Windsor castle a été supprimé des jeux sur terrain court
- Les règles GR3.2 GR4.8, GR10.1, GR11.1, CR18.1 a modifié pour indiquer une conséquence en cas de non-respect
- Amendement à la règle GR4.4 pour inclure toutes les fixations d'équipement utilisant des clips à déclenchement ou à pression, les clips doivent être sécurisés avec du ruban adhésif afin de garantir qu'ils ne se détachent pas ou ne s'accrochent à rien.
- La règle GR5.3 a été mise à jour pour inclure les nouveaux standards de casque : SNELLE2016 ou E2021 ou E2026 (avec SNELL comme standard et nombre)
- EN1384 :2023 (avec CE ou UKCA ou BSI kitemark)
- Les brides sans mors à traction latérale seront autorisées pour les cavaliers de plus de 18 ans (essai d'un an)
- Amendement à la règle GR9.1, Il incombe aux organisateurs qui fournissent des toques ou bandeaux de s'assurer qu'ils ne tombent pas en plein milieu du jeu, et aux cavaliers de prévenir l'arbitre si l'un d'eux est lâche avant le départ.
- Amendement aux règles CR14.1, CR14.2, CR14.3, CR14.4 pour clarifier la délivrance des cartes jaunes et rouges et la conséquence pour l'unité de compétition qui s'est vue délivrer plus d'une carte jaune dans une session.
- Ajout du terme « assistant arbitre vidéo a été ajouté aux règles AO1.1, AO2.1, AO3.2, AO4.1, GR11.3, CR21.2 et CR21.3 pour clarifier le rôle de la personne qui analyse les vidéo des multiples caméras pendant une compétition.



Ils sont assistant arbitres et peuvent avertir l'arbitre principal des erreurs qu'ils ont vues via le système vidéo

- Changement de formulation dans les règles de jeu pour Hula Hoop (en paire) avec des instructions supplémentaires « un cavalier ne peut pas revenir dans l'aire de jeu tant que son coéquipier n'a pas franchi la ligne de changement.
- Changement de formulation dans les règles de jeu pour Hug-a-Mug pour rendre l'ensemble cohérent entre les individuels et les paires (2 tasses sur la poubelle ) et semblable aux équipes (4 tasses)
- Ajout à la règle pour tous les jeux de Litter « quand le carton est sur la canne, il doit uniquement supporté par la canne et pas par le corps du cavalier ou du poney à aucun moment »
- Amendement à la règle pour Bang-a-Balloon » (en paire) « chaque cavalier doit éclater au moins un ballon ». Cela permet de prendre en compte les conditions venteuses et les ballons qui éclatent avant que le cavalier ne tente de les percer.
- Changement de formulation dans toutes les versions du jeu Tool Box.  
« le dernier marteau doit être supporté uniquement par la boîte à outils quand le cavalier passe la ligne de départ/arrivée et pas dans la main du cavalier.
- Tous les jeux qui implique de déposer une balle sur un cône, si la balle tombe au sol, alors la balle devait être en contact avec le cône pendant qu'elle était dans la main du cavalier pour compléter l'action à pied.



**LEWB**

Ligue Équestre Wallonie Bruxelles

**Adeps**

**FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES**

