

# Ligue Équestre Wallonie Bruxelles



## LEWB

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

## RÈGLEMENT I.M.G.A. MOUNTED GAMES

*Version française\**

*Edition 2025*

© 2025 – 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.....	1
NORMAN PATRICK .....	2
LES REGLES GENERALES .....	3
Équipes, paires et individuels .....	3
Les poneys.....	3
Maltraitance équine.....	4
Le harnachement.....	4
Tenue du cavalier .....	6
L'Arbitre Principal.....	7
Objections .....	7
Les officiels .....	7
Bandeaux .....	7
Comportement agressif ou antisportif.....	8
Dopage .....	8
Santé et sécurité .....	8
Hors concours .....	8
Représentation internationale.....	8
Compétitions IMGA .....	9
Groupes d'âges.....	9
LES REGLES DE COMPETITION.....	10
Terrain de jeu et marquage.....	10
Bris de matériel .....	12
Les relais .....	13
La distance de jeu.....	13
Aide .....	13
Matériel tombé .....	13
Matériel déplacé .....	14
Matériel dérangé.....	14
Chutes .....	15
Contact .....	15
Corrections des erreurs .....	15
Gêne.....	15
Élimination.....	16
Cartes jaunes et rouges.....	16
Piquets de slalom.....	17
Blessures.....	17
Conditions météorologiques .....	17
Modification du matériel .....	18
Quitter le terrain de jeu .....	18
Positionnement du matériel.....	18
Utilisation de la caméra .....	18
Les appels .....	18
Le départ.....	19
L'arrivée.....	20
La zone de sécurité .....	20
LES OFFICIELS DE TERRAIN ET LES PROCEDURES.....	21
Officiels de terrain .....	21
Infractions aux règles.....	21
L'Arbitre Principal.....	21
Les assistants-arbitres.....	21
Chef de piste et placeurs de matériel.....	22



Le juge d'arrivée et son assistant.....	22
Le commentateur .....	22
Le code vestimentaire .....	22
Les entraîneurs.....	23
Généralités .....	23
TOUS LES JEUX .....	24
LES JEUX EN EQUIPES .....	25
Agility Aces .....	25
Association Race.....	25
Ball and Cone.....	26
Bang-A-Balloon .....	26
Bank Race .....	27
Bottle Exchange .....	27
Bottle Shuttle.....	28
Bottle Swap .....	28
Carton Race .....	28
Flag Fliers.....	29
Founder's Race.....	29
Four Flag .....	30
HiLo .....	30
Hoopla .....	31
Hug-a-Mug .....	31
Hula Hoop.....	32
Jousting.....	32
Litter Lifters .....	33
Litter Scoop .....	33
Mug Changes .....	34
Mug Shuffle .....	34
Pony Express .....	34
Pony Pairs.....	36
Socks and Buckets .....	36
Speed Weavers .....	36
Sword lancers .....	37
Three Mug .....	37
Tool Box Scramble .....	38
Two flag .....	38
Windsor Castle .....	39
LES JEUX EN PAIRES.....	40
Agility Aces .....	40
Association Race.....	40
Ball and Cone.....	41
Bang-A-Balloon .....	41
Bank Race .....	42
Bottle Exchange .....	42
Bottle Shuttle.....	43
Bottle Swap .....	43
Carton Race .....	43
Flag Fliers.....	44
Founder's Race.....	44
Four Flag .....	45
HiLo .....	45
Hoopla .....	46
Hug-a-Mug .....	46
Hula Hoop.....	47
Litter Lifters .....	47
Litter Scoop .....	48
Mug Changes .....	48



Mug Shuffle .....	49
Pony Pairs.....	50
Run and Ride .....	50
Socks and Buckets.....	50
Speed Weavers .....	51
Sword Lancers.....	51
Three Mug .....	51
Tool Box Scramble .....	52
Two Flag.....	52
Windsor Castle .....	52
<b>LES JEUX EN INDIVIDUEL.....</b>	<b>53</b>
Association Race.....	53
Ball Swap .....	53
Bank Race .....	54
Bottle Exchange .....	54
Bottle Shuttle.....	55
Bottle Swap .....	55
Carton Race .....	56
Flag Fliers.....	56
HiLo.....	56
Hoopla .....	57
Hula Hoop.....	57
Litter Lifters .....	57
Litter Scoop .....	58
Moat and Castle.....	58
Mug Changes .....	59
Mug Shuffle .....	59
Run and Ride .....	60
Socks and Buckets.....	60
Speed Weavers .....	61
Sword Lancers.....	61
Three Mug .....	61
Three Pot Flag Race .....	62
Tool Box Scramble .....	62
Triple Flag.....	63
Two Flag.....	63
Victoria Cross.....	63
<b>CARACTERISTIQUES DU MATERIEL.....</b>	<b>64</b>
Matériel requis pour chaque jeu et chaque ligne .....	71
Tableau de conversion des mesures .....	72
<b>CHANGEMENTS DE REGLES 2024 .....</b>	<b>73</b>



## **INTRODUCTION**

Cette version 2024 du livre des règles 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 2024

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

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



## **NORMAN PATRICK**

Le sport appelé Mounted Games fut fondé par Norman Patrick. Son but était d'étendre ce sport qui était auparavant restreint au niveau de l'âge par le Pony Club, à une plus large participation.

À cette fin, en 1984, il créa l'Association des Mounted Games de Grande Bretagne. Au cours des années qui suivirent ces établissements de bases, son soutien et son appui constants ont assuré la propagation du sport en Grande Bretagne et ailleurs. Au moment de sa triste disparition en 2001, le sport qu'il avait créé était apprécié par un nombre incalculable de cavaliers sur 4 continents du monde.

Aujourd'hui, la vision de Norman Patrick survit grâce à la propagation des Mounted Games qui reste fidèle à son objectif initial qui était de promouvoir l'amitié entre les membres 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 n'importe quel moment de la compétition du moment que cela n'amène pas cette équipe à dépasser le nombre maximum de 5 cavaliers ou poneys déclarés. Tout cavalier ajouté à l'équipe doit être dans les conditions d'intégration à 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, 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, alors la paire ou le cavalier individuel concerné devra reprendre la compétition avec 0 point avant de reprendre. 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 devra reprendre la compétition avec 0 point avant de reprendre. Les remplacements ne sont pas autorisés juste avant ou pendant les demi-finales ou stades finaux des compétitions. Tout cavalier remplaçant doit être dans les conditions d'intégration à cette équipe pour ce concours.
- 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 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 non ferrés. Si l'Arbitre Principal pense qu'un poney dépasse cette taille, alors ce poney sera exclu de la compétition à partir de ce moment 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 il est convaincu que le poney ne mesure pas plus 1m52 non ferré.



- 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 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 trop dangereux, ce cavalier sera éliminé de la compétition. Un cavalier est en surpoids pour un poney si son poids dépasse 20% du poids du poney.

## **Maltraitance équine**

- GR3.1. La maltraitance envers les poneys est interdite en tout temps et en tout lieu sur un terrain 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 les actes suivants, mais n'est pas limitée à ces seuls actes :

- 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 PG en tout temps et à tout endroit sur un terrain où est organisée une 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 à cheval. Cette restriction inclut l'utilisation de l'équipement comme substitut de cravache ou de la main du cavalier. Tout manquement à cette règle entraînera l'élimination.

- GR3.4. Agiter une pièce d'équipement 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 pièces d'harnachement pour poney) doit être utilisée uniquement dans le but pour lequel elle a été conçue à l'origine, et ne peut pas être modifiée ou adaptée de manière à servir à quelque 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.



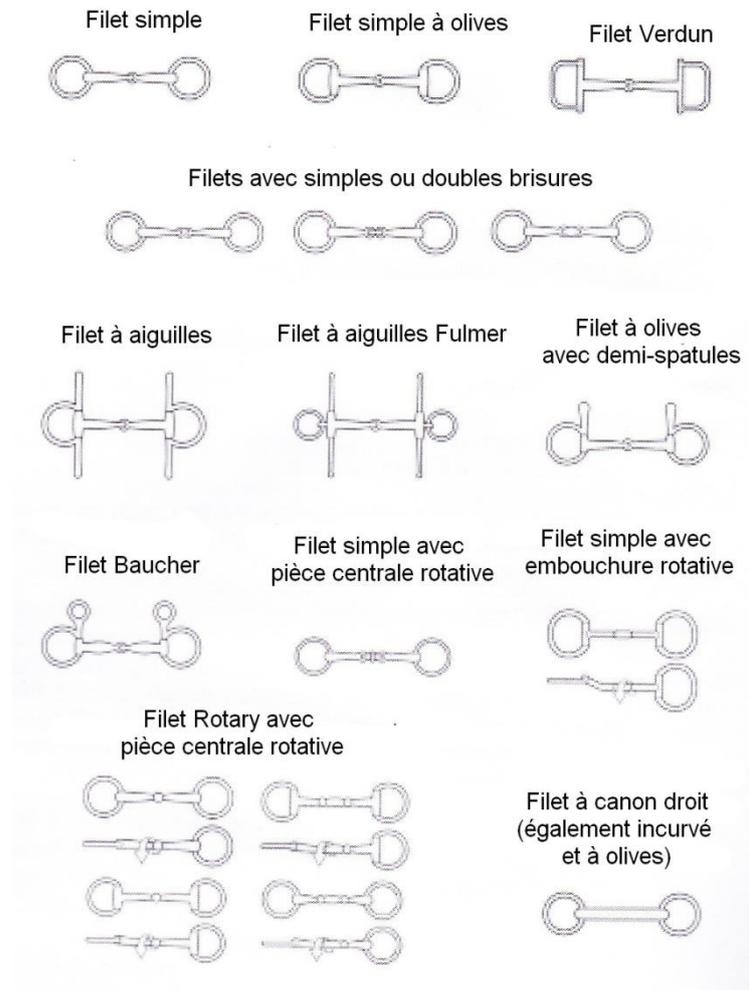
GR4.3. Seuls les mors illustrés ci-dessous, ou sur <https://www.mounted-games.org/imga/tack/guidance%20on%20Allowed%20Tack.pdf> sont acceptés.

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

Les mors peuvent être recouverts de caoutchouc ou latex souple.

Les bridons sans mors sont interdits.

**Les mors de filets suivants sont autorisés :**



GR4.4. Si les rênes sont attachées au mors à l'aide de mousquetons, ceux-ci doivent être fixés avec du ruban adhésif pour qu'ils ne se défassent pas.



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

1. Muserolle allemande



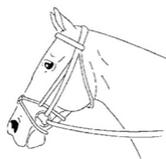
2. muserolle française



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 fixes 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'œillères n'est autorisée.

GR4.8. L'Arbitre Principal peut examiner le harnachement d'un poney à tout moment. 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 réglementaires (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 remplacé avant de continuer le jeu.

GR5.3. Une protection de tête (casque) correctement attachée et ajustée doit être portée par tous les cavaliers à cheval partout sur le lieu de concours. Toutes les protections de tête doivent rencontrer l'un des critères de sécurité suivants :

- 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 (avec étiquette et numéro SNELL)
- AS / NZS 3838 (à partir de 2006) (avec le sigle SAI Global)

ou tout nouveau critère approuvé par la FEI qui équivaut ou excède les précités.



Le casque doit être une protection type « jockey », sans visière fixe, sans extension de visière ni protubérances visibles au-dessus des yeux ou sur le devant, et doit présenter une forme ronde ou elliptique régulière avec une surface lisse ou légèrement abrasive. 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.

- 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. CR21).

## **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. Toute autre personne souhaitant monter sur le terrain doit en demander l'autorisation de 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. Fumer ou consommer de l'alcool est strictement interdit 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.
- 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 atteinte à cette règle 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 repasser 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 ou 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 de l'équipement et l'usage d'un vocabulaire grossier ou d'un comportement outrancier.

## **Dopage**

GR11.1. L'absorption de tout stimulant artificiel est totalement interdite pour tout cavalier et poney.

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 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 [www.mounted-games.org/imga/documentation/index.html](http://www.mounted-games.org/imga/documentation/index.html)

## **Santé et sécurité**

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

## **Hors concours**

GR 13.1 Quand une équipe, paire ou un individuel jouent hors concours, ils peuvent monter normalement, mais ils ne marquent aucun point.

## **Représentation internationale**

GR14.1. Un cavalier sera éligible pour représenter un pays dans les compétitions internationales de Mounted Games si il/elle 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 : S'il est né dans le pays en question selon son certificat de naissance.
- D : Si 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 époux (épouse) 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 se voir accorder son inscription via une « 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 :

	2025	2026	2027	2028
	né dans l'année correspondante ou plus tard			
Moins de 12	2013	2014	2015	2016
Moins de 15	2010	2011	2012	2013
Moins de 18	2007	2008	2009	2010
Open	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 atteinte à cette règle entraîne 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 individuels 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 l'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 étant un « terrain court » et, en conséquence, les jeux pour terrains courts 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 terrains courts doivent y être joués.

Pour les compétitions en individuel, un terrain en herbe ou « toute météo » de 99 m minimum 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>)

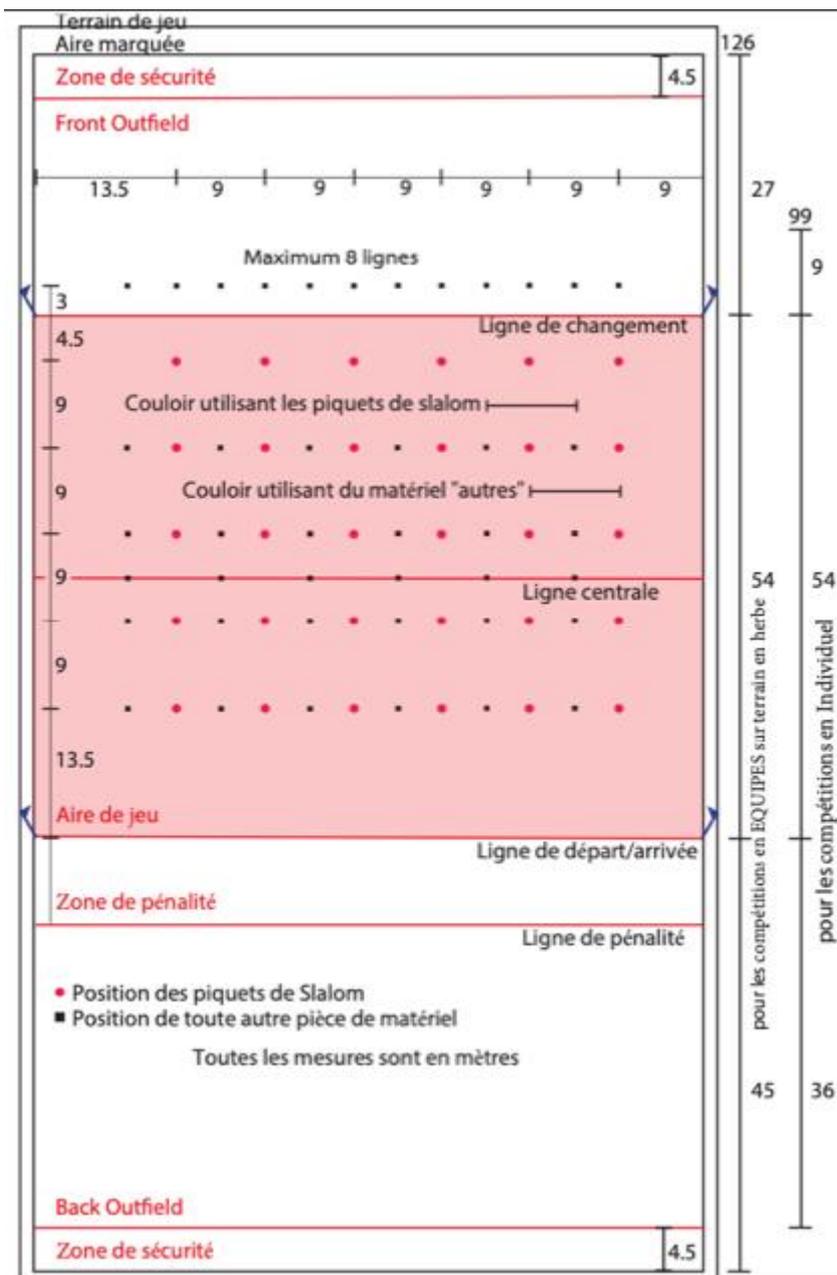
### **Largeurs des terrains**

- 13.5 m plus 9m 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.

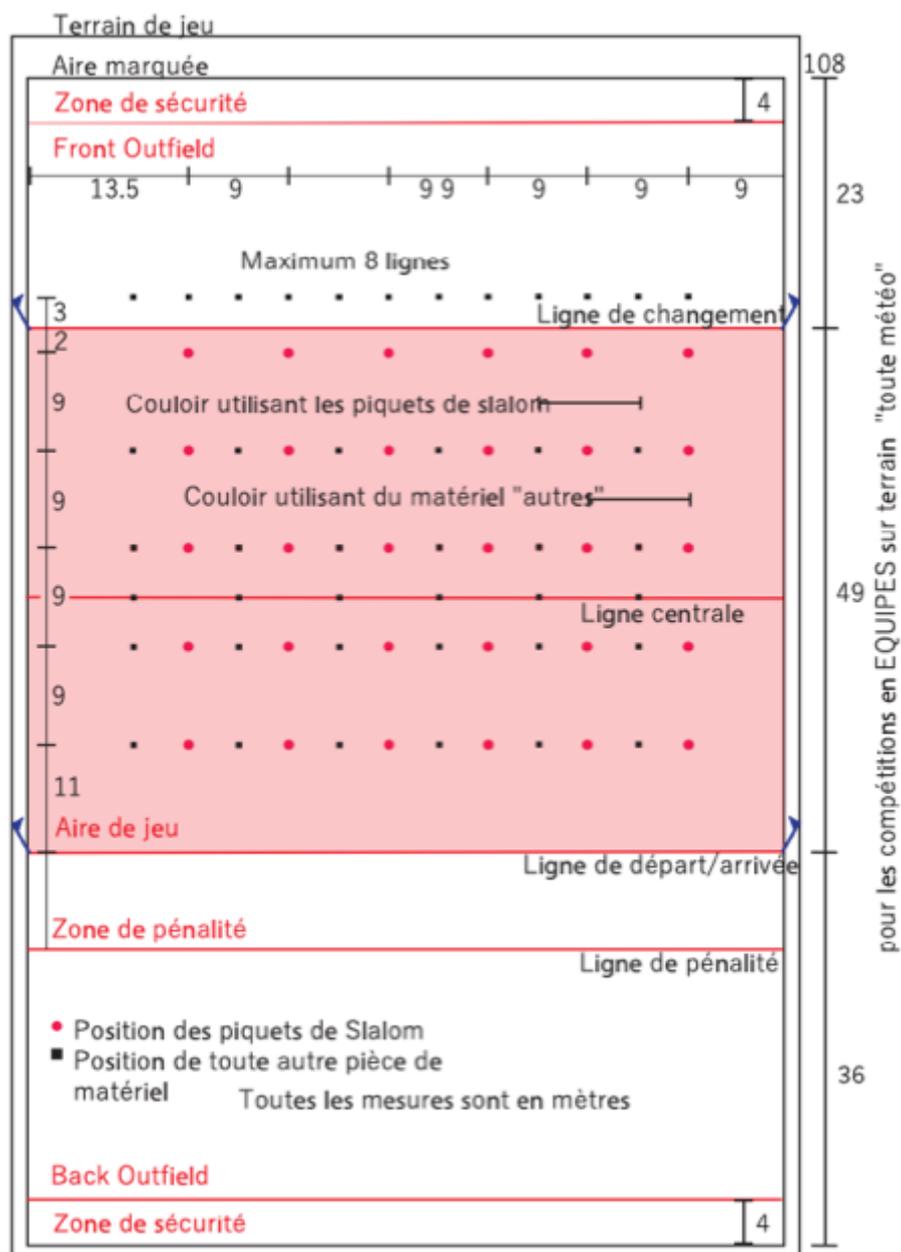
Les piquets de slalom doivent avoir une marque au sol de 15cm de diamètre, les autres pièces d'équipement, une marque de 40cm. Des modifications peuvent être nécessaires en raison de la taille du terrain disponible, du nombre d'équipes en compétition. Toute modification de ces marques ou de l'équipement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



- CR1.5. Tout équipement 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 atteinte à cette règle entraîne 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 sera sans appel.
- CR1.7. Aucun cavalier et poney ne peut franchir la ligne de pénalité pour entrer dans la zone de pénalité une fois que le jeu a commencé, à moins d'être le prochain poney et cavalier à participer au jeu OU de retourner dans l'aire de jeu ou dans la zone de pénalité afin terminer sa partie du jeu.
- CR1.8. Les entraîneurs ne peuvent à aucun moment entrer dans la zone de pénalité pendant un jeu. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.



**Terrain et marques au sol**



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 annexe : « Terrain court »)

### **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 en jeu 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 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 marqueront 0 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 de caméras 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 l'endroit marqué par la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement au moment du passage du relais. Toute atteinte à cette règle entraîne 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 d'équipement.

## **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 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/prenne 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/elle 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 (celle passée précédemment) 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 (celle passée précédemment) avant de recommencer avec sa part du jeu (n'est applicable que quand le déplacement du matériel n'est pas du à l'action du cavalier ou de son poney).
- CR6.6. Si une pièce d'équipement est déplacée après que le dernier cavalier de la ligne/du couloir 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, litière, 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/elle 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 devront alerter l'Arbitre Principal en levant leur drapeau. Le jeu pourra alors 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 marqueront 0 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 de caméras 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 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 replacé dans sa position initiale jusqu'à l'endroit 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 dans sa position initiale jusqu'à l'endroit où l'erreur s'est produite. Ensuite, ils doivent 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 marqueront 0 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 de caméras 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. Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient été renvoyés à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doivent repartir de celle-ci.

## **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 montrera à ce cavalier ou entraîneur une carte jaune.

CR 14.2 Tout cavalier ou entraîneur participant en tant que membre d'une équipe, d'une paire ou en individuel présentant deux cartes jaunes au cours de la même session recevra une déduction de points pour son inscription égale au nombre de points attribués pour une première place dans un jeu 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 montre 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 présentant une carte rouge ne prendra plus part à la compétition. Il quittera le terrain de jeu immédiatement et le problème sera renvoyé au jury de terrain de la compétition.

CR14.5 Ce qui constitue une infraction est laissé à la discrétion de l'arbitre et comprend, sans toutefois s'y limiter, la dégradation ou mauvaise utilisation du matériel, l'utilisation d'un langage grossier ou un comportement injurieux



## **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 la course 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 totalement visible.

## **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 jouera 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, paires ou d'un autre individuel. Toutes les équipes, paires ou individuels qui auraient commis des erreurs punissables d'élimination au moment où le jeu a été arrêté ne rejoueront pas le jeu et marqueront 0 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 de caméras 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. Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient été renvoyés à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doivent repartir de celle-ci.

## **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. 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 marqueront 0 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 de caméras 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. Toutes les équipes, paires ou individuels qui avaient été renvoyés à la ligne de Pénalité par l'Arbitre Principal doivent repartir de celle-ci.

CR17.5. Dans le cas de conditions météorologiques extrêmes, ou de tout autre évènement imprévisible majeur, l'Arbitre Principal peut, à sa discrétion, interrompre la compétition, si il/elle estime que les conditions présentent un danger pour la sécurité des cavaliers ou des 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 l'élimination de l'équipe, la paire ou l'individuel pour ce jeu et/ou l'expulsion du terrain de l'individu concerné 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 extérieure au terrain ou le résultat direct d'une action illégale d'un individu de 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 à tout moment 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 le plus possible avec le 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. 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 cameras officielles peuvent être utilisées par le(s) juge(s) d'arrivée, les assistants 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 aura 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 de 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 pour pouvoir clore leur partie du jeu.

CR24.4. Quand un cavalier termine un jeu en portant une pièce d'équipement, ce cavalier doit franchir la ligne de départ/arrivée ou de changement en tenant cette pièce d'équipement 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 (à cheval 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.



## LES OFFICIELS DE TERRAIN ET LES 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
- 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 une possible infraction aux règles survenant sur le terrain de jeu sont :

- Les assistants-arbitres (cf. dans la règle AO4.3)
- 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
- Le juge d'arrivée (cf. dans la règle AO6.2)

### **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 avec ses assistants sa décision. S'il rejette une faute repérée, l'Arbitre Principal doit en donner la raison à l'assistant arbitre concerné.

AO3.3. Toutes les décisions de l'Arbitre Principal sont sans appel.

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.



- 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 punis et 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 des ordres d'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 autorisé à utiliser un appareil photo/vidéo ou tout autre matériel photographique en étant à l'intérieur du terrain de jeu, sauf si il/elle 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 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
Flag Fliers	Flag Fliers	Flag fliers
Founder's Race	Founder's Race	
Four Flag	Four Flag	
HiLo	HiLo	Hilo
Hoopla	Hoopla	Hoopla
Hug-a-Mug	Hug-a-Mug	Hug-a-Mug
Hula Hoop	Hula Hoop	Hula Hoop
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	

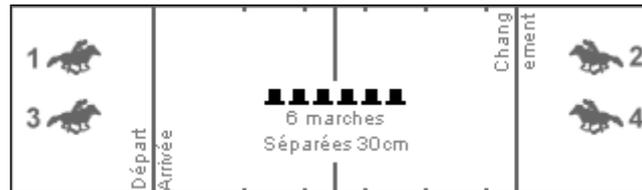


## LES JEUX EN EQUIPES

*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 file indienne 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, tout en menant son poney par les rênes 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 passer 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.

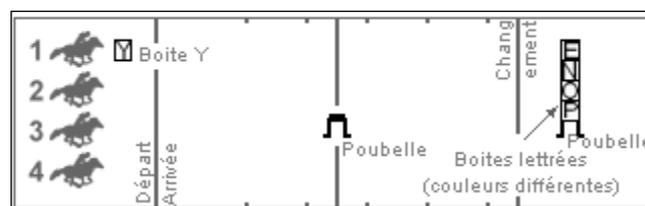
Tout cavalier peut passer la ligne de marches dans n'importe quelle direction.

Si un cavalier ou un poney renverse une marche, ou que le pied d'un 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 à l'envers sur la ligne centrale, et une poubelle renversée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 4 boîtes sont 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, place sa boîte sur la poubelle et se dirige vers la poubelle au fond du terrain, 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 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.

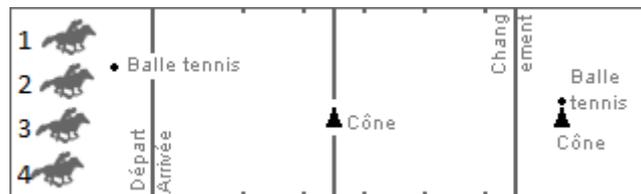
Durant le jeu, on doit pouvoir lire sur les boîtes empilées sur la poubelle de la ligne centrale, les lettres Y (blanc), E (Rouge), N (Bleu), O (Jaune), P (vert) de bas en haut à tout moment.

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 cela pendant 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 du milieu, place la balle de tennis sur ce cône, se dirige vers le fond du terrain, récupère la balle du cône 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 et récupère la balle qui se trouve sur le cône du milieu 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.**

## **Bang-A-Balloon**

Une planche à ballons sur laquelle sont fixés 6 ballons gonflés est placée perpendiculairement à la ligne centrale au milieu des lignes de piquets. 4 piquets de slalom en position 2 et 3 délimitent l'aire dans laquelle peut se trouver la planche. 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.

La totalité de la planche doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> piquets durant tout le jeu.

Si elle devait sortir de cette zone, elle doit y être replacée immédiatement. De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie de l'équipement pour ce jeu et doivent être replacés s'ils sont renversés.

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



## **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 ensuite vers le panneau, accroche le chiffre par l'œillet à un crochet du panneau de manière à ce que le côté noir soit 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.

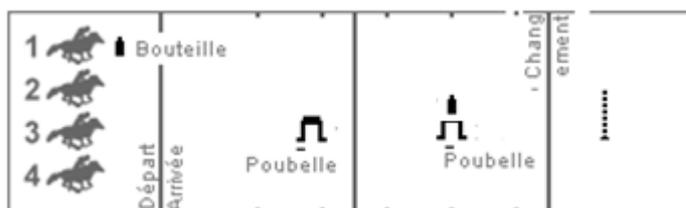
Les chiffres doivent être placés sur le panneau à cheval (la règle CR6.3 n'étant pas d'application pour cette action). Les chiffres tombés qui figuraient déjà sur le panneau au moment de l'erreur peuvent être rattachés à pied.

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 à l'envers en alignement avec les 2<sup>èmes</sup> piquets de slalom, une bouteille posée au centre d'une poubelle renversée en alignement avec les 4<sup>èmes</sup> piquets de slalom, 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, place sa bouteille sur cette poubelle, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 4, y récupère la bouteille qui s'y trouve, va tourner autour du piquet au fond du terrain, revient vers la poubelle alignée sur les piquets 4, place sa bouteille sur cette poubelle, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 2, y récupère la bouteille qui s'y trouve 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 en portant la bouteille.

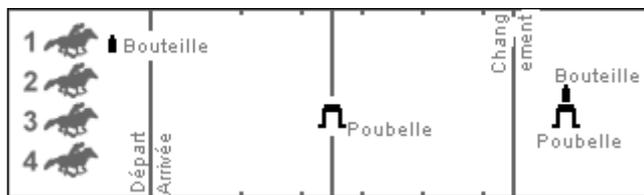
Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

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 à l'envers sur la ligne centrale, et une bouteille posée au centre d'une autre poubelle à l'envers sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



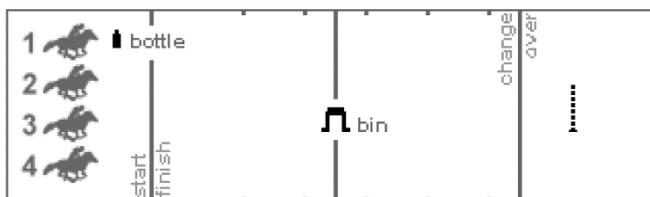
Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle au milieu du terrain, place la bouteille sur cette poubelle, se dirige ensuite vers la poubelle au fond du terrain, y récupère la bouteille qui s'y trouve et retourne la donner au deuxième cavalier. Le cavalier 2 se dirige vers la poubelle à la ligne de changement, place la bouteille sur cette poubelle, revient vers la poubelle de la ligne centrale, y récupère la bouteille qui s'y trouve et retourne la donner au cavalier 3.

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 à l'envers 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.



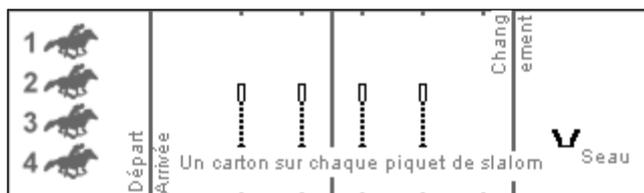
Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle au milieu du terrain, place sa bouteille sur cette poubelle, continue et va tourner autour du piquet au fond du terrain, récupère sa bouteille et revient la donner au cavalier 2.

Les cavaliers 2, 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.



## **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.



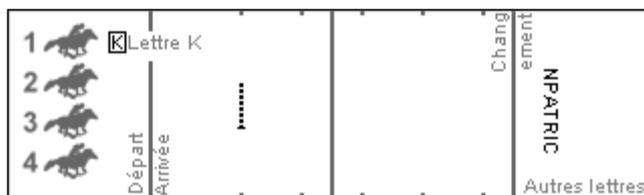
Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, place le drapeau dans le cône qui s'y trouve, revient vers le milieu du terrain, prend un drapeau du cône central et retourne le donner au cavalier suivant.

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 dernier drapeau en main.

Si un cône est renversé, le cavalier doit le replacer sur sa marque et doit contenir 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 enfile la lettre. Ensuite, il se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la lettre suivante et remonte. Ensuite, il revient vers le piquet, y enfile 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 enfile 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 enfile 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 premiers piquets de slalom et un cône contenant 4 drapeaux (placés de manière aléatoire) 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 à cheval lorsqu'ils placent leur drapeau dans le socle (la règle CR6.3 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés à cheval 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 n'importe quel moment.

## **HiLo**

4 cônes sur lesquels sont posées 4 balles de tennis et qui sont alignés sur les 4 premiers piquets de slalom 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, revient vers le terrain, 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.

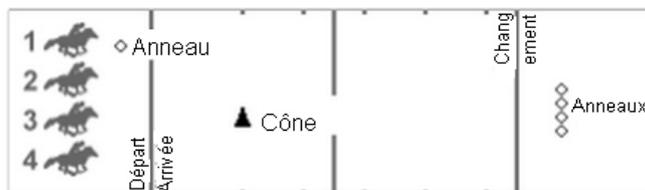
Si une balle est déposée à côté du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser mais il doit déposer la balle dans le panier à cheval (la règle CR6.3 n'est pas applicable dans ce cas).

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



## **Hoopla**

1 cône aligné sur les premiers piquets de slalom et 4 anneaux en caoutchouc à plat au sol ne se touchant pas sur la marque des 3m derrière la ligne de changement entre les lignes de slalom. Le cavalier 1 démarre avec un anneau



Le cavalier 1 se dirige vers le cône, y dépose son anneau, continue vers la ligne de changement, récupère un anneau se trouvant sur le sol 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-Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une poubelle à l'envers sur la marque des 3m derrière la ligne de changement sur laquelle sont posées 4 tasses retournées (disposées en carré, 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 un des piquets pour placer sa tasse sur ce piquet, part ensuite récupérer une tasse qui se trouve sur la poubelle au fond du terrain 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.

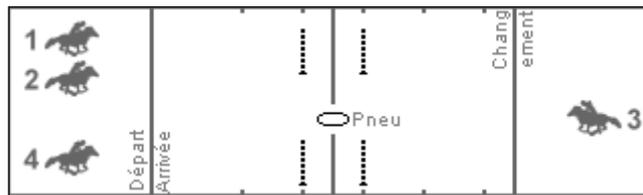
Si les tasses sont éjectées de la poubelle, elles doivent être replacées dans la position retournée.

Si la poubelle est renversée, elle doit être replacée sur sa marque de manière à ce que le nombre correct de tasses y soit replacé. Le cavalier peut alors continuer sa course 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 à cheval 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 à cheval 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 à cheval 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 à cheval et les deux cavaliers continuent ensuite leur course vers la ligne de départ/arrivée.

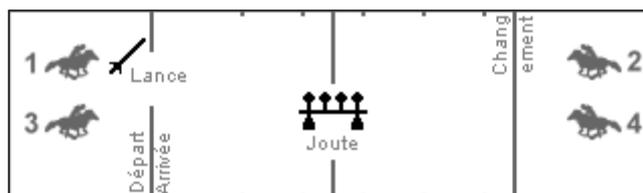
Le cavalier 2 est autorisé à tenir les rênes du poney 1 et le cavalier 4 à tenir les rênes du poney 3 avant de franchir la ligne de départ/arrivée. De la même manière, le cavalier 3 est autorisé à tenir le poney 2 et le cavalier 1 à tenir le poney 4 avant de franchir la ligne de changement.

La totalité du pneu doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> piquets durant tout le jeu. S'il devait sortir 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 de l'équipement pour ce jeu et doivent être remplacés si ils sont renversés.

## Jousting

Une joute 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 joute, 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 les mêmes 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.

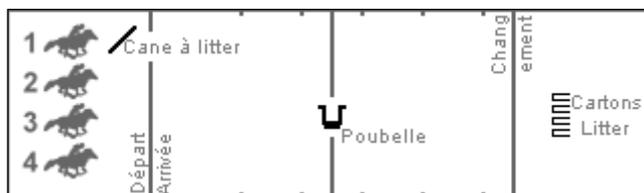
La lance doit être tenue par la poignée au moment où le cavalier abat la cible, au moment des relais et au passage des lignes de changement et de départ/arrivée.

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



## 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

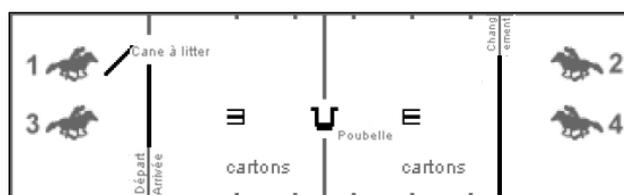
- 3) le carton a été écrasé, dans ce cas n'importe quel cavalier peut descendre pour reformer le carton, le replacer dans la bonne position et ensuite remonter pour le ramasser de la bonne manière. Un carton écrasé n'est pas considéré comme bris de matériel tel que décrit dans la règle CR2.1.

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

## Litter Scoop

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

Le 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

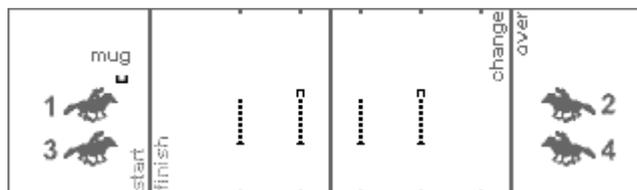
- 3) le carton a été écrasé, dans ce cas n'importe quel cavalier peut descendre pour reformer le carton, le replacer dans la bonne position et ensuite remonter pour le ramasser de la bonne manière. Un carton écrasé n'est pas considéré comme bris de matériel tel que décrit dans la règle CR2.1.

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



### 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 se trouvant sur le piquet 2 et la place sur le piquet 3, prend la tasse se trouvant sur le 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 se trouvant sur le piquet 3 et la place sur le piquet 2, prend la tasse se trouvant sur le piquet 1 et continue vers la ligne de départ/arrivée pour transmettre sa tasse au cavalier 3.

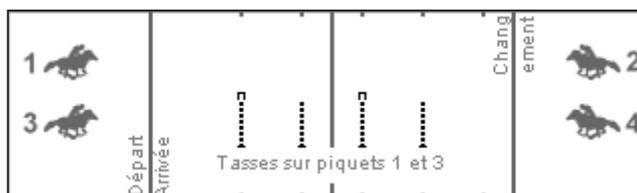
Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et transmet sa tasse au cavalier 4.

Le cavalier 4 exécute le jeu comme le cavalier 2 avant de franchir 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 2 et 4.



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.

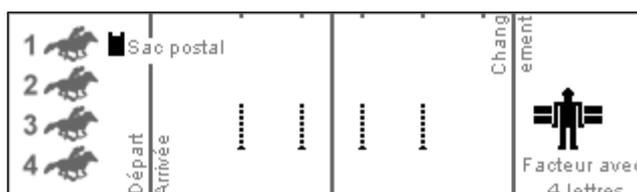
Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 4, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

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 4 premiers piquets. Le cavalier 1 démarre avec un sac.





Le cavalier 1 slalome entre les 4 piquets de slalom 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 actif 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.

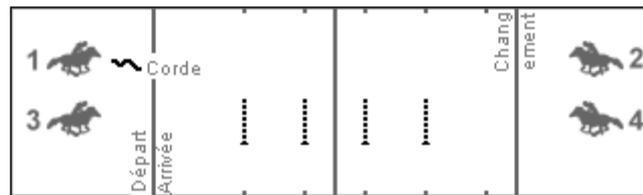
Les lettres doivent être dans le sac et le cavalier avoir sorti sa main du sac quand il/elle franchit la ligne de départ/arrivée.

En règle générale, le 5<sup>ème</sup> cavalier 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.

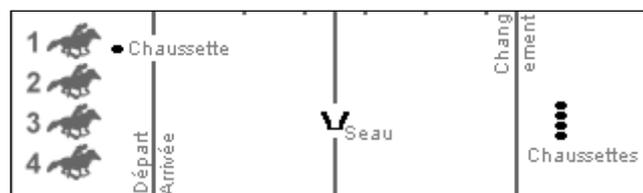
Le cavalier 4 prend la place du cavalier 2 et les cavaliers 3 et 4 franchissent ensemble la ligne de changement et reviennent en slalomant entre les piquets pour franchir la ligne de départ/arrivée, toujours en tenant la corde.

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.



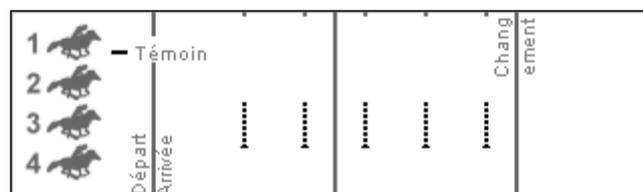
Le cavalier 1 se dirige vers le seau sur la ligne centrale, y lâche sa chaussette, continue ensuite vers le fond du terrain, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et revient la donner au cavalier suivant.

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 5<sup>ème</sup> piquet, 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 du côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 3 et 4. Le cavalier 1 démarre avec une épée.



Le cavalier 1 portant 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.

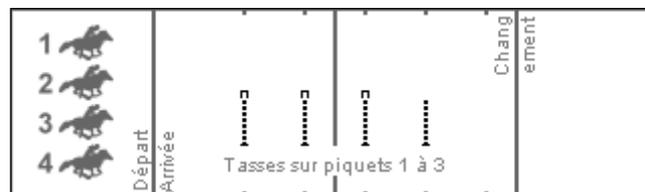
Tous les relais doivent se faire de main à main et par la poignée de l'épée.

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

Lorsqu'il franchit la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement, le cavalier doit être à cheval et tenir la poignée de l'épée avec les anneaux libres autour de la lame de l'épée, le cavalier ne les touchant pas. Les piquets renversés ne sont pas considérés comme une infraction dans ce jeu.

## 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.

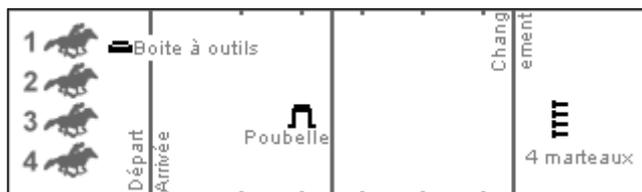
Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et le cavalier 4 comme le cavalier 2.

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



## Tool Box Scramble

1 poubelle retournée alignée sur la ligne des 2<sup>èmes</sup> piquets 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, place la boîte à outils sur cette poubelle, 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, prend un marteau, remonte, revient lâcher le marteau dans la boîte et ensuite reprend la boîte avec lui avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

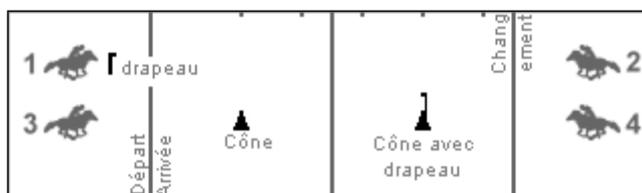
Le dernier marteau doit être lâché dans la boîte avant que le cavalier puisse reprendre celle-ci.

Des lests peuvent être placés dans la boîte en cas de conditions météorologiques 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 par aucune autre personne ou aucun autre objet.

## Two flag

1 cône aligné sur la ligne des premiers piquets et un cône sur la ligne des quatrièmes piquets, celui-ci contenant un drapeau, entre les lignes de piquets. Le premier cavalier démarre avec un drapeau.



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

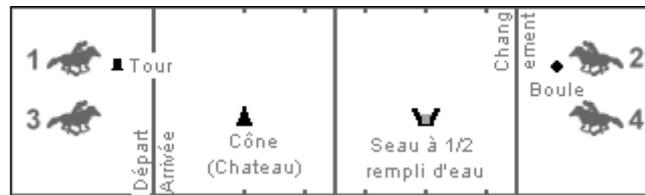
Le cavalier 2 se dirige vers le cône aligné sur les quatrièmes piquets, place son drapeau dans ce cône, continue vers le cône aligné sur les premiers piquets, prend le drapeau qui s'y trouve et continue vers la ligne de départ/arrivée pour le donner au cavalier suivant.

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



Le cavalier 1 se dirige vers le château, place la tour sur ce cône et 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.

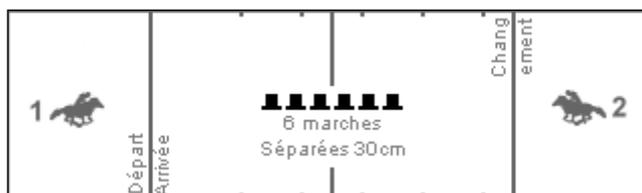


## LES JEUX EN PAIRES

*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 file indienne 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, tout en 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 passer la ligne de changement. Le cavalier 2 exécute le jeu de la même manière dans la direction opposée.

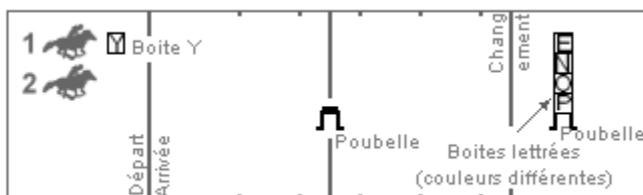
Les cavaliers peuvent passer la ligne de marches dans n'importe quelle direction.

Si un cavalier ou un poney renverse une marche, ou si le pied d'un cavalier touche le sol alors qu'il négocie sa 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 à l'envers sur la ligne centrale, et une poubelle renversée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 4 boîtes sont 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 E, N, O et P. Le cavalier 1 part avec la boîte blanche marquée de la lettre Y.



Le cavalier 1 part avec la boîte marquée Y, la place sur la poubelle de la ligne centrale, se dirige vers la poubelle au fond du terrain, récupère la boîte suivante, la place sur la 1ère boîte

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

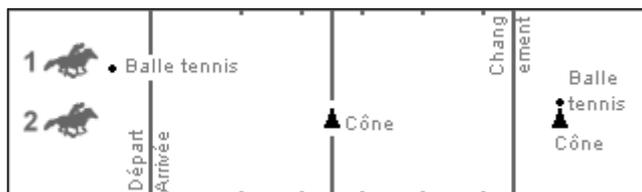
Durant le jeu, on doit pouvoir lire grâce aux boîtes qui sont empilées sur la poubelle de la ligne centrale les lettres Y (blanc), E (Rouge), N (Bleu), O (Jaune), P (vert) de bas en haut à tout moment.

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 cela pendant toute la durée du jeu).



## **Ball and Cone**

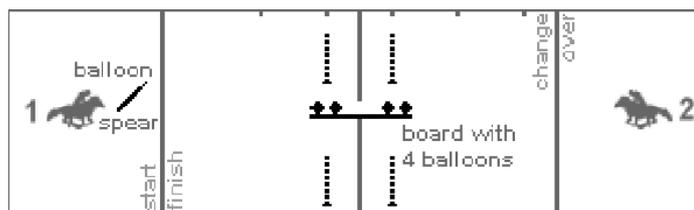
1 cône sur la ligne centrale et un cône avec une balle de tennis sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une balle.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône de la ligne centrale, place la balle de tennis sur ce cône, se dirige vers le fond du terrain, récupère la balle du cône qui s'y trouve et revient 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 se trouvant sur le cône du milieu 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.**

## **Bang-A-Balloon**

Une planche à ballons sur laquelle sont fixés 4 ballons gonflés (en position 1, 2, 5 et 6 sur la planche) est placée perpendiculairement à la ligne centrale au milieu des lignes de piquets. 4 piquets de slalom en position 2 et 3 délimitent l'aire dans laquelle peut se trouver la planche. 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 peut éclater les ballons dans n'importe quelle direction.

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

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

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

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



## **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 prend un chiffre, continue vers le panneau et y suspend le chiffre par l'œillet sur l'un des crochets, côté noir visible.

Les 3 chiffres restants sont récoltés et suspendus sur le panneau côté noir visible, individuellement par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le cavalier 2 récolte 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.

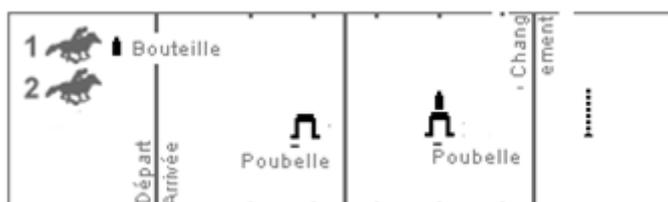
Les chiffres doivent être placés sur le panneau à cheval (la règle CR6.3 n'étant pas d'application pour cette action). Les chiffres tombés qui figuraient déjà sur le panneau peuvent être raccrochés à pied.

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 à l'envers en alignement avec les 2<sup>èmes</sup> piquets de slalom, une bouteille posée au centre d'une poubelle renversée en alignement avec les 4<sup>èmes</sup> piquets de slalom, 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, place sa bouteille sur cette poubelle, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 4, récupère la bouteille qui s'y trouve, va tourner autour du piquet au fond du terrain, revient vers la poubelle alignée sur les piquets 4, place sa bouteille sur cette poubelle, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 2, récupère la bouteille qui s'y trouve et revient la donner au cavalier 2.

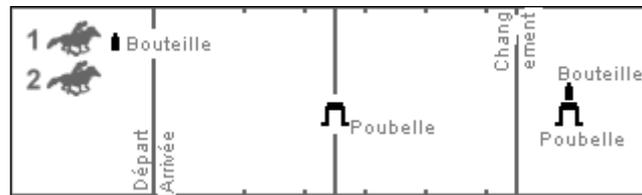
Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1 et termine en portant la bouteille. Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

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



## **Bottle Shuttle**

1 poubelle à l'envers sur la ligne centrale, et une bouteille posée au centre d'une autre poubelle à l'envers sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



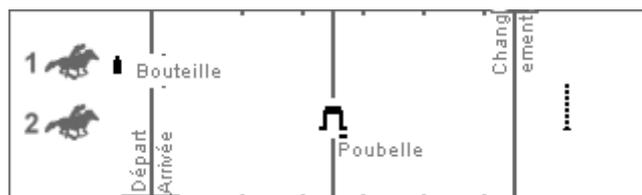
Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle de la ligne centrale, place la bouteille sur cette poubelle, se dirige ensuite vers la poubelle au fond du terrain, récupère la bouteille qui s'y trouve et retourne la donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 va placer la bouteille sur la poubelle se trouvant au fond du terrain et récupère la bouteille de la poubelle se trouvant à la ligne centrale avant de franchir la ligne de départ/arrivée avec la bouteille en main.

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

## **Bottle Swap**

1 poubelle à l'envers 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.



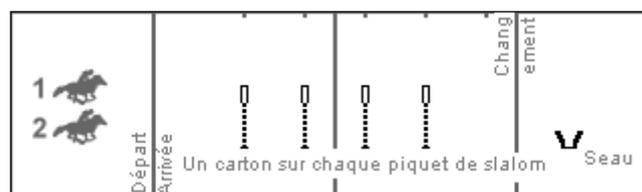
Le cavalier 1 se dirige vers la poubelle sur la ligne centrale, place sa bouteille sur cette poubelle, continue et va tourner autour du piquet au fond du terrain, récupère sa bouteille et revient la donner au cavalier 2.

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.

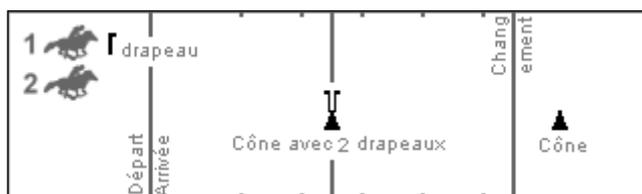
Le cavalier 2 exécute le jeu comme le cavalier 1 avec les 2 cartons restants.

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



## **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 son drapeau dans le cône qui s'y trouve, vient prendre un drapeau dans le cône se trouvant à la ligne centrale et revient le donner au cavalier 2.

Le cavalier 2 se dirige vers le fond du terrain, place son drapeau dans le cône, vient 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, il doit être remplacé sur sa marque de manière à contenir le nombre correct de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer sa course en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il/elle 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 premier cavalier part avec la lettre R.



Le cavalier 1 se dirige vers le piquet et y enfile la lettre. Ensuite, il se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre pour prendre la lettre suivante, remonte et revient vers le piquet pour y enfiler 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 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 « 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 premiers piquets de slalom et un cône contenant 4 drapeaux (placés de manière aléatoire) 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 qui s'y trouve 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 deuxième cavalier prend et place le dernier drapeau (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 à cheval lorsqu'ils placent leur drapeau dans le socle (la règle CR6.3 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés à cheval 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.

## **HiLo**

2 cônes chacun surmontés d'une balle de tennis sont alignés respectivement sur la ligne des 2<sup>èmes</sup> et 4<sup>èmes</sup> piquets 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 rend au 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 rend au panier de basket, y dépose la balle de tennis, récupère la balle se trouvant l'autre cône et revient franchir la ligne de départ/arrivée en tenant la balle.

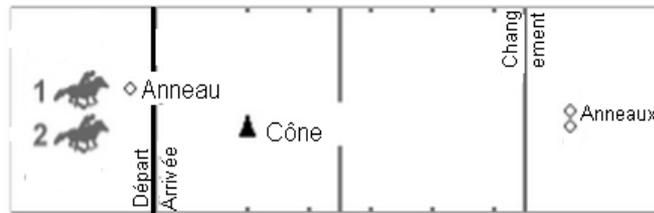
Si une balle est déposée à côté du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser mais il faut que la balle soit déposée à cheval dans le panier (la règle CR6.3 n'est pas applicable dans ce cas).

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



## **Hoopla**

1 cône aligné sur les premiers piquets de slalom et 2 anneaux en caoutchouc à plat au sol ne se touchant pas sur la marque des 3m derrière la ligne de changement entre les lignes de slalom. Le cavalier 1 démarre avec un anneau



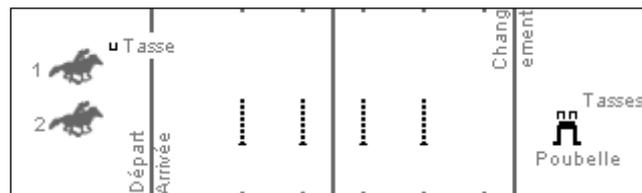
Le cavalier 1 se dirige vers le cône, y dépose son anneau, continue vers la ligne de changement, récupère un anneau et retourne le donner au cavalier 2.

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-Mug**

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une poubelle à l'envers 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 sa tasse sur ce piquet, continue vers la poubelle, récupère une tasse et retourne la donner au cavalier.

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

Les piquets renversés devront être replacés sur leur marque.

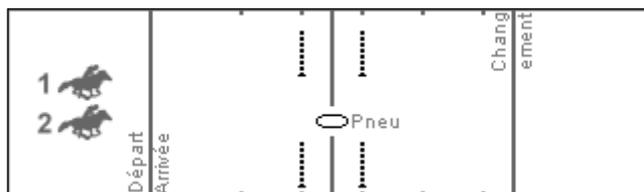
Si les tasses sont éjectées de la poubelle, elles doivent être replacées dans la position retournée.

Si la poubelle est renversée, elle doit être replacée sur sa marque de manière à ce que le nombre correct de tasses y soient posées. Le cavalier peut ensuite continuer sa course 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 à cheval et les deux cavaliers continuent ensuite leur course pour franchir la ligne de changement.

Les 2 cavaliers doivent franchir 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 à cheval et les deux cavaliers terminent ensuite leur course en franchissant la ligne de départ/arrivée.

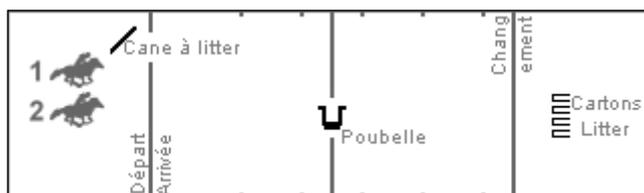
Le cavalier 2 est autorisé à tenir la/les rêne(s) du poney 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée et le cavalier 1 à tenir la/les rêne(s) du poney 2 avant de franchir la ligne de changement.

L'entièreté du pneu doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> piquets durant tout le jeu. S'il devait sortir 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 de l'équipement pour ce jeu et doivent être replacés s'ils sont renversés.

## 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 2<sup>ème</sup> cavalier.

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 en tenant 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.

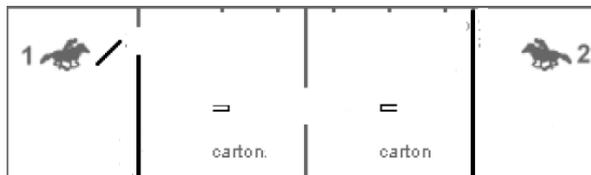
Les cartons placés à côté de la poubelle doivent être ramassés et remis dans la poubelle avec la canne, à pied ou en selle.



## Litter Scoop

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

Le 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 :

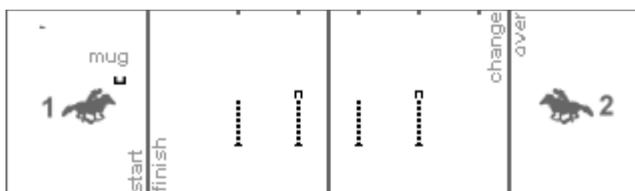
- 1) le carton a été percé par la canne, le cavalier peut alors le déloger de la canne avec la main mais il doit quand même placer le carton dans le seau avec la canne ; ou
- 2) le seau a été renversé et que le cavalier doit replacer tous les cartons éparpillés dans le seau; ou
- 3) le carton a été écrasé, 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 selle

## Mug Changes

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

Le cavalier démarre avec une tasse



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

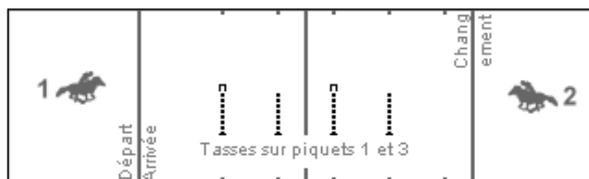
Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 4 pour y placer sa tasse, prend la tasse se trouvant sur le piquet 3 et la place sur le piquet 4, prend la tasse se trouvant sur le piquet 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée pour terminer le jeu

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 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.

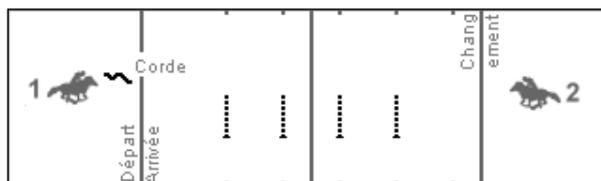
Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 4, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 3, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 1 avant de passer la ligne de départ/arrivée.

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.

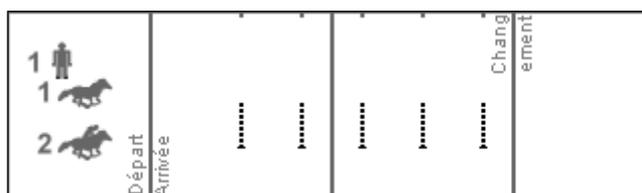


Le cavalier 1 slalome entre les 4 piquets, amène la corde jusque derrière la ligne de changement et franchit la ligne. Le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et les cavaliers 1 et 2 passent la ligne de changement ensemble, reviennent en slalomant, et en tenant toujours chacun la corde et 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 sa course. 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 au départ, à pied en tenant son poney. Le cavalier 2 se tient côté ligne de départ/arrivée, à cheval.



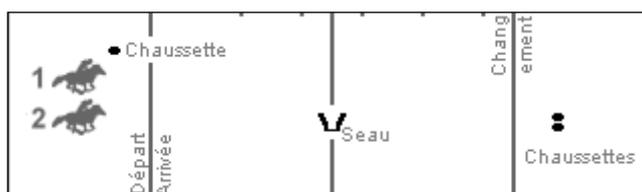
Le cavalier 1 court le long de la ligne de piquets en menant son poney par la/les rêne(s) seulement (et en ne s'appuyant pas sur ou contre le poney l'utilisant comme assistance ou soutien du poids de son corps), dépasse le 5<sup>ème</sup> piquet à pied, remonte à poney et revient franchir la ligne de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

Le cavalier 2 démarre vers la ligne de changement, met pied à terre, dépasse le 5<sup>ème</sup> piquet 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 5<sup>ème</sup> piquet mais doit avoir mis pied à terre avant que les antérieurs de son poney n'aient passé le 5<sup>ème</sup> piquet sur son trajet retour vers la ligne de départ/arrivée. Chaque cavalier doit tourner autour du 5<sup>ème</sup> piquet 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 de l'équipement 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.



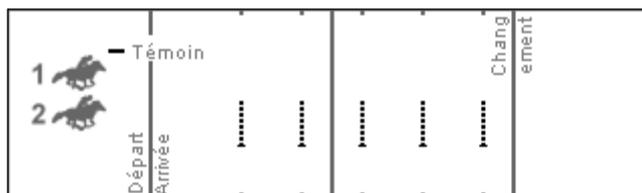
Le cavalier 1 se dirige vers le seau sur la ligne centrale, y lâche sa chaussette, continue vers la ligne de changement, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et revient la donner au cavalier 2.

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

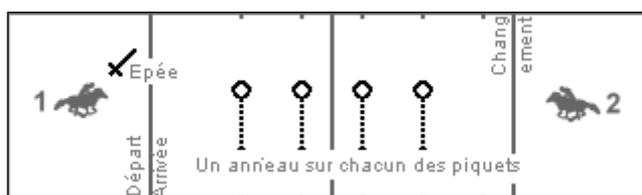
5 piquets en positions normale. Le cavalier 1 part avec un témoin.



Le cavalier 1 slalome entre les piquets, tourne autour du 5<sup>ème</sup> piquet, 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 portant 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 et par la poignée de l'épée.

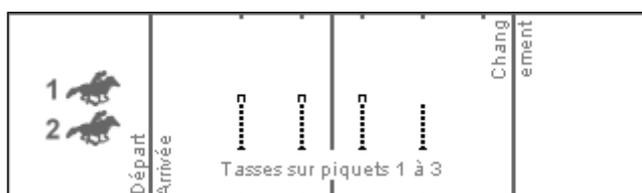
Si un anneau tombe au sol, le cavalier concerné peut le reprendre en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, à cheval ou à pied. La règle CR11.2 ne s'applique pas à la prise des anneaux pour ce jeu.

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

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

### 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 et prend la tasse du piquet 1 et la place sur le piquet 2 avant de revenir franchir la ligne de départ/arrivée.

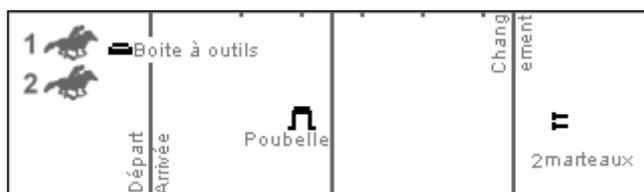
Le cavalier 2 se dirige vers le piquet 2, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 1, prend la tasse du piquet 3 et la place sur le piquet 2, prend la tasse du piquet 4 et la place sur le piquet 3 avant de revenir franchir la ligne de départ/arrivée.

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



## **Tool Box Scramble**

1 poubelle renversée alignée sur les 2<sup>èmes</sup> piquets de slalom 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, place la boîte à outils sur cette poubelle, 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, vient lâcher le marteau dans la boîte et ensuite reprend la boîte avec lui avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

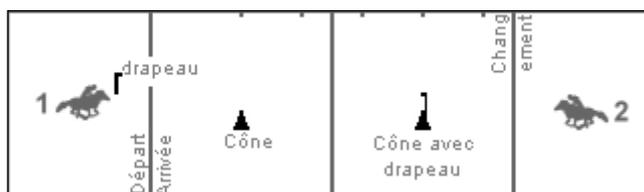
Le dernier marteau doit être placé dans la boîte avant de prendre celle-ci.

Des lests peuvent être placés dans la boîte en cas de conditions météorologiques venteuses pour l'empêcher d'être soufflée par le vent. 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 par aucune autre personne ou aucun autre objet.

## **Two Flag**

1 cône aligné sur la ligne des premiers piquets et un cône sur la ligne des quatrièmes piquets, celui-ci contenant un drapeau, entre les lignes de piquets. Le premier cavalier démarre avec un drapeau.

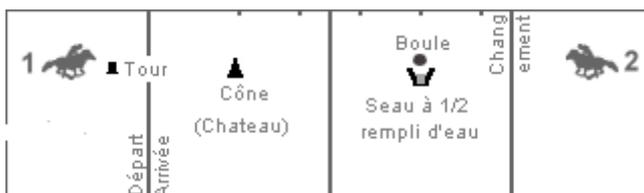


Le cavalier 1 se dirige vers le cône aligné sur les 1<sup>ers</sup> piquets, place son drapeau dans ce cône, se dirige vers le cône aligné sur les 4<sup>èmes</sup> piquets, prend le drapeau qui s'y trouve, continue vers la ligne de changement et le donne au cavalier 2.

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

## **Windsor Castle**

1 cône aligné sur les premiers piquets de slalom et un seau à moitié rempli d'eau dans lequel flotte une boule, aligné avec les quatrièmes piquets de slalom, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une tour.



Le cavalier 1 se dirige vers le château (cône), place la tour sur ce cône, et continue afin de franchir la ligne de changement. Le cavalier 2 se dirige alors 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 à pied ou en étant en selle par le cavalier 2. 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.



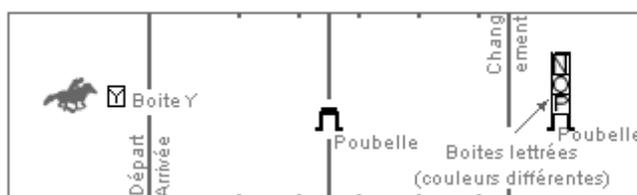
## LES JEUX EN INDIVIDUEL

*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 à l'envers sur la ligne centrale, et une poubelle renversée sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 3 boîtes sont 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 1 part avec une boîte rouge marquée de la lettre Y.



Le cavalier se dirige vers la poubelle sur la ligne centrale, place sa boîte sur ce cône et se dirige vers la poubelle au fond du terrain, récupère la boîte suivante et revient la placer sur la première boîte.

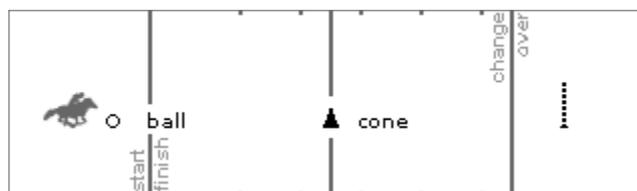
Les 2 dernières boîtes sont ainsi collectées individuellement de la poubelle du fond du terrain et placées sur la pile de boîte se trouvant sur la poubelle à la ligne centrale. Le cavalier revient alors franchir la ligne de départ/arrivée.

Durant le jeu, on doit pouvoir lire sur les boîtes qui sont placées sur la poubelle sur 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 cela pendant toute la durée du jeu).

### **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, place la balle de tennis sur ce cône, se dirige vers le fond du terrain pour tourner autour du piquet 5, se dirige vers le cone 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 attaché 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 d'extrême droite, en position 4.



Le cavalier se dirige vers le cône, récupère un chiffre, se dirige vers le panneau et y accroche le chiffre par un œillet sur un crochet, la face noire visible.

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

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

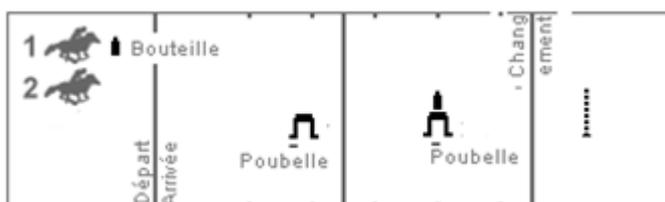
Les chiffres doivent être placés sur le panneau en étant à cheval (la règle CR6.3 n'étant pas d'application pour cette action). Les chiffres tombés qui figuraient déjà sur le panneau peuvent être raccrochés à pied.

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 à l'envers en alignement avec les 2<sup>èmes</sup> piquets de slalom, une bouteille posée au centre d'une poubelle renversée en alignement avec les 4<sup>èmes</sup> piquets de slalom, et un piquet sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec une bouteille.



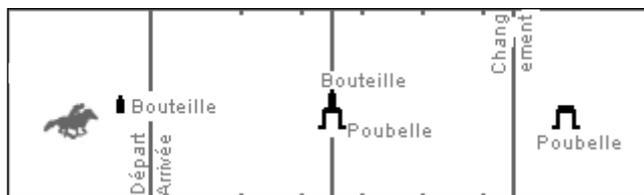
Le cavalier se dirige vers la poubelle alignée sur les piquets 2, place sa bouteille sur cette poubelle, continue vers la poubelle alignée sur les piquets 4, récupère la bouteille qui s'y trouve, va tourner autour du piquet au fond du terrain, revient vers la poubelle alignée sur les piquets 4, place sa bouteille sur cette poubelle, 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**

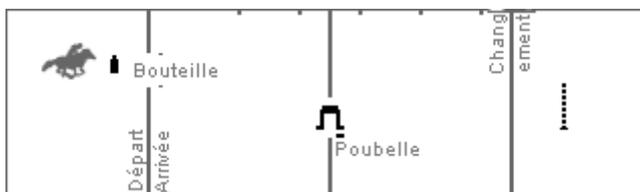
1 bouteille posée au centre d'une poubelle à l'envers sur la ligne centrale, 1 poubelle à l'envers sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec une bouteille.



Le cavalier se dirige vers la poubelle au fond du terrain, place sa bouteille sur cette poubelle et retourne récupérer la bouteille sur la poubelle de la ligne centrale avant de franchir la ligne de départ/arrivée. Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

## **Bottle Swap**

1 poubelle à l'envers 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, place sa bouteille sur cette poubelle, continue et va tourner autour du piquet au fond du terrain, récupère sa bouteille et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

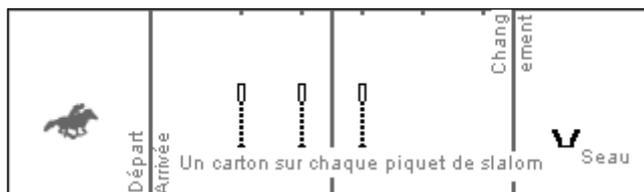
Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

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



## **Carton Race**

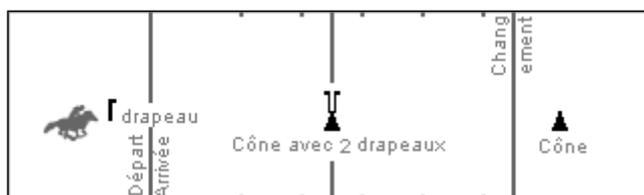
3 piquets de slalom en positions 1, 3 et 4 avec un carton sur chacun d'entre eux et un seau sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, en alignement avec les lignes de piquets.



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 cône dans le fond du terrain, place son drapeau dans ce cône, revient prendre un drapeau dans le cône se trouvant sur la ligne centrale et repart le placer dans le cône du fond du terrain, reprend le dernier drapeau dans le cône se trouvant sur 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 replacé sur sa marque de manière à contenir le nombre correct de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer sa course en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il/elle avait choisi au départ.

## **HiLo**

2 cônes sur chacun desquels une balle de tennis est posée sont alignés sur les 2<sup>èmes</sup> et 4<sup>èmes</sup> piquets de slalom 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 d'un des cônes et va la déposer également dans le panier de basket. Ensuite, il récupère la dernière balle restante du cône et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

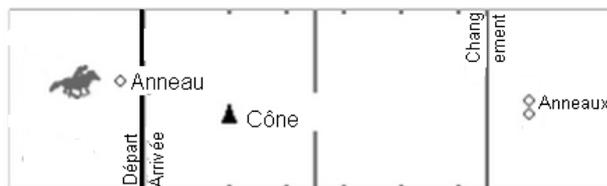
Si une balle est déposée à côté du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser mais il doit poser la balle dans le panier à cheval (la règle CR6.3 n'est pas applicable dans ce cas).

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



## Hoopla

1 cône aligné sur les premiers piquets de slalom et 2 anneaux en caoutchouc à plat au 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.

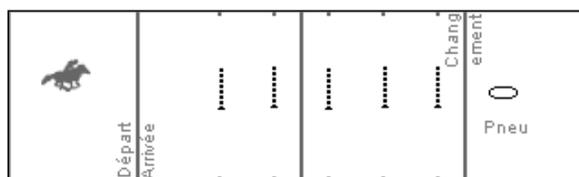


Le cavalier se dirige vers le cône, y dépose son anneau, continue vers la ligne de changement, récupère un anneau et le dépose sur le cône. Le cavalier retourne alors vers la ligne de changement, y récupère le dernier anneau, le dépose sur le cône et termine en franchissant la ligne de départ/arrivée.

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

## Hula Hoop

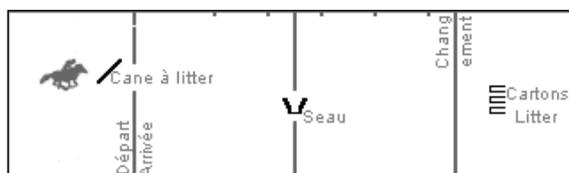
1 pneu sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les piquets de slalom. 5 piquets de slalom en positions normales.



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. La totalité du pneu doit rester derrière le 5<sup>ème</sup> piquet au fond du terrain. S'il sort de cette zone, il doit y être replacé de n'importe quelle manière par le cavalier. De ce fait, le 5<sup>ème</sup> piquet est considéré comme faisant partie de l'équipement pour ce jeu et doit être replacé s'il est renversé.

## 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.

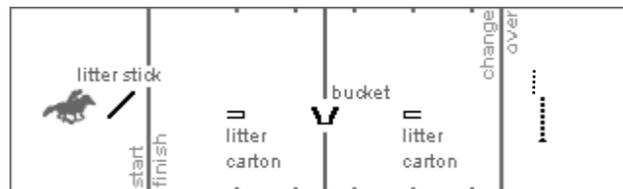


## Litter Scoop

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 5ème piquet est placé sur la marque des 3m derrière la ligne de changement

Le cavalier 1 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 litter suivant à l'aide de la canne et à cheval, 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, 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.

## 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 place sa balle sur ce cône. 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 remplacé sur sa marque et contenir suffisamment d'eau pour qu'une balle de tennis puisse y flotter.

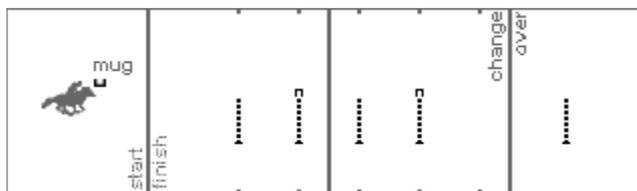


### **Mug Changes**

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

Le 5<sup>ème</sup> piquet est placé sur la marque des 3mètres derrière la ligne de changement.

Le cavalier démarre avec une tasse



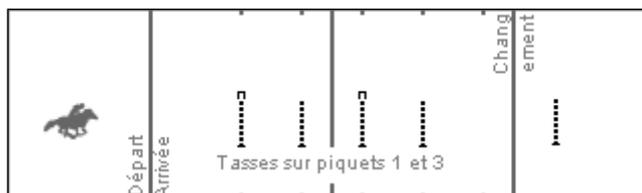
Le cavalier se dirige vers le piquet 1 pour y placer sa tasse, prend la tasse se trouvant sur le piquet 2 et la place sur le piquet 3, prend la tasse se trouvant sur le piquet 4 et continue pour tourner autour du piquet 5 en portant la tasse, se dirige vers le piquet 4 pour y placer la tasse, prend la tasse se trouvant sur le piquet 3 et la place sur le piquet 2, prend la tasse se trouvant sur le piquet 1 avant de franchir 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.

Le piquet 5 est considéré comme faisant partie de l'équipement 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 5<sup>ème</sup> piquet 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 5<sup>ème</sup> piquet, 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.

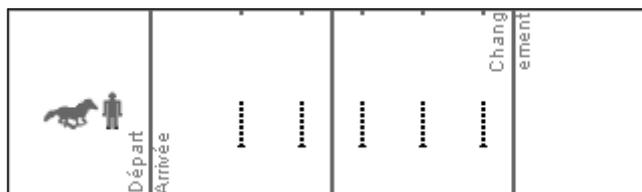
Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque et les tasses tombées doivent être replacées sur le bon piquet avant de continuer le jeu.

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



## **Run and Ride**

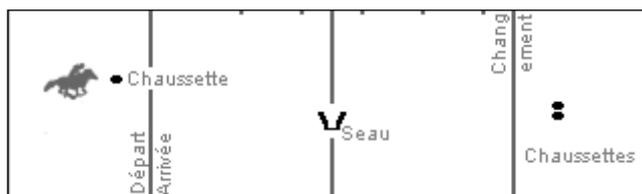
5 piquets de slalom en positions normales. Le cavalier se tient à la ligne de départ/arrivée, à pied et en tenant son poney.



Le cavalier court le long de la ligne de piquets 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 5<sup>ème</sup> piquet 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 5<sup>ème</sup> piquet sur son trajet aller vers la ligne de changement. Le piquet 5 est considéré comme faisant partie de l'équipement pour ce jeu et doit être replacé s'il est renversé. Le cavalier doit tourner autour du 5<sup>ème</sup> piquet 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.

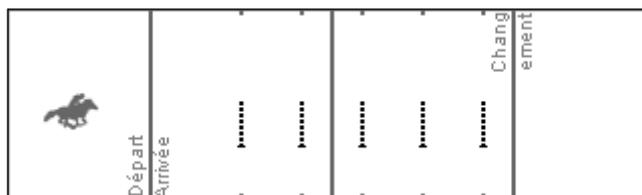


Le cavalier se dirige vers le seau se trouvant sur la ligne centrale, y lâche sa chaussette, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et va lâcher la chaussette dans le seau. Il retourne ensuite à nouveau vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la chaussette restante, remonte et lâche la chaussette dans le seau avant de terminer en traversant la ligne de départ/arrivée.



### Speed Weavers

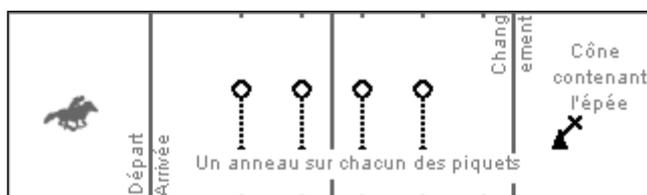
5 piquets de slalom en positions normales.



Le cavalier slalome entre les piquets, tourne autour du 5<sup>ème</sup> piquet, 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 -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, en enfilant tous les anneaux sur l'épée dans n'importe quel ordre avant de franchir la ligne départ/arrivée.

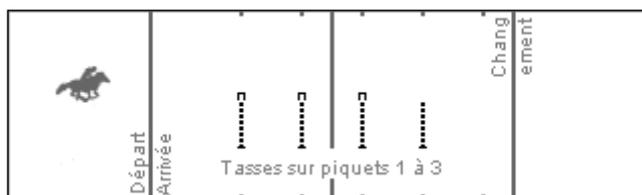
Si un anneau tombe au sol, le cavalier peut le récupérer à n'importe quel moment avant de finir son jeu, en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, à cheval ou à pied. La règle CR11.2 ne s'applique pas à la prise des anneaux pour ce jeu.

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

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

### Three Mug

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



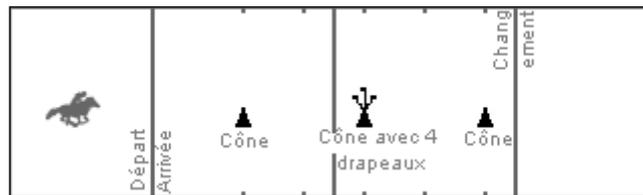
Le cavalier se dirige vers le piquet 3, prend la tasse qui s'y trouve et la place sur le piquet 4, prend la tasse du piquet 2 et la place sur le piquet 3 et prend la tasse du piquet 1 et la place sur le piquet 2 avant de revenir passer la ligne de départ/arrivée.

Tous les piquets renversés doivent être replacés avant de continuer.



## **Three Pot Flag Race**

3 cônes alignés sur les 1<sup>ers</sup>, 3<sup>èmes</sup> et 5<sup>èmes</sup> piquets, entre les lignes de piquets. 4 drapeaux se trouvent dans le cône du milieu.

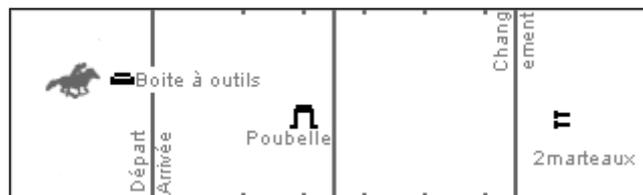


Le cavalier se dirige vers le cône du milieu, y prend un drapeau et le place dans l'un des 2 autres cônes. Les 3 drapeaux restants sont ensuite collectés tour à tour et placés dans les 2 autres cônes. Le cavalier franchit ensuite la ligne de départ/arrivée. A la fin du jeu, il doit y avoir 2 drapeaux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

Si un cône est renversé, le cavalier doit le replacer sur sa marque de manière à ce qu'il contienne le nombre correct de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer sa course 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 des 2<sup>èmes</sup> piquets 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, place la boîte à outils sur cette poubelle, 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, prend la boîte avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le deuxième marteau doit être lâché dans la boîte avant que celle-ci ne soit reprise.

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

Le marteau est considéré comme étant dans la boîte s'il est supporté uniquement par la boîte et par aucune autre personne ou aucun autre objet.



## **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 premiers piquets et un cône contenant 3 drapeaux (placés de manière aléatoire) sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



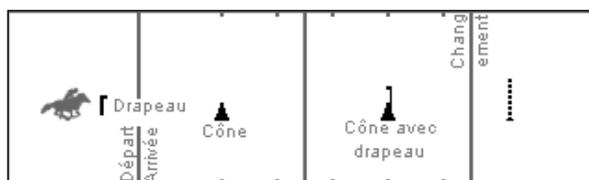
Le cavalier se dirige vers le cône au fond du terrain, y prend un drapeau et retourne le placer dans le tube du socle de la couleur correspondant à celle du drapeau. Les 2 derniers drapeaux sont tour à tour collectés et placés dans le socle de la même manière, le cavalier franchit ensuite la ligne de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

Le cavalier doit être en selle lorsqu'il place chaque drapeau dans le socle (la règle CR6.3 ne s'applique pas dans ce cas), mais si le socle est renversé, tous les drapeaux peuvent y être replacés en tant en selle ou à pied, même celui que le cavalier posait à ce moment 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 n'importe quel moment.

## **Two Flag**

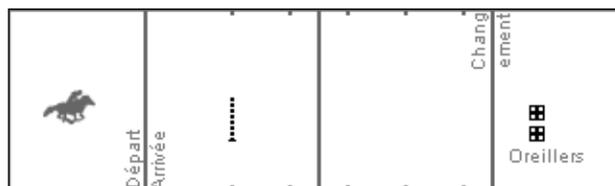
1 cône aligné sur les premiers piquets et un cône contenant un drapeau aligné sur les quatrièmes piquets, et le 5<sup>ème</sup> piquet sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec un drapeau.



Le cavalier se dirige vers le cône aligné sur le piquet 1, place son drapeau dans ce cône, 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 5<sup>ème</sup> piquet, revient vers le cône aligné sur le piquet 4, y place son drapeau, continue vers le cône aligné sur le premier piquet, prend le drapeau qui s'y trouve et franchit la ligne de départ/arrivée. Le piquet du bout du terrain est considéré comme faisant partie de l'équipement 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 premier piquet et la ligne de départ/arrivée. L'entièreté 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 de l'équipement 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.



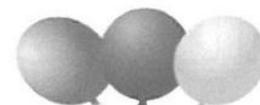
Les boîtes doivent être colorées par jeu de 5, en blanc, rouge, bleu, jaune et vert, et être marquées des lettres adaptées à chaque pays dans lequel le jeu est joué.

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.

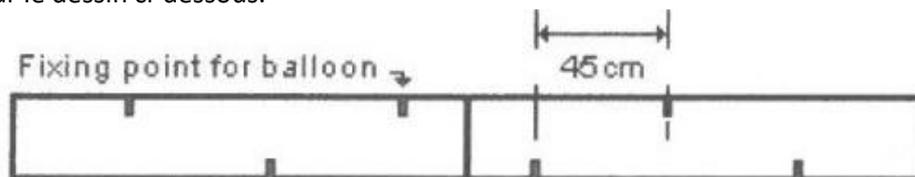


### Planche à ballons

Une planche en bois d'environ 2,45m de long sur entre 10 et 15cm de large 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.

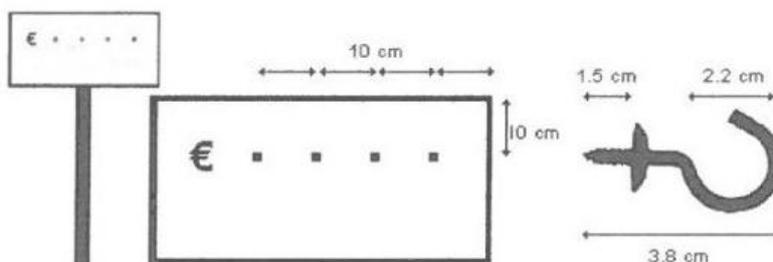
L'extrémité de la canne où se trouve la pointe doit être indiquée au moyen d'une bande autocollante de couleur.

### 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 permette 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 fait 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 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 entre 1 et 2cm, soit de toute autre forme de stabilisateur (par exemple des embases) au cas où le terrain n'est pas adapté aux pointes de métal.





## Poubelles

Les poubelles sont faites en caoutchouc rigide ou en plastique, rondes, entre 58 et 70cm de haut et d'un diamètre externe d'entre 46 et 51cm 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'entre 20 et 30cm de haut et d'un diamètre 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 d'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'entre 15,5 et 20 cm de long et d'un diamètre entre 8 et 10cm



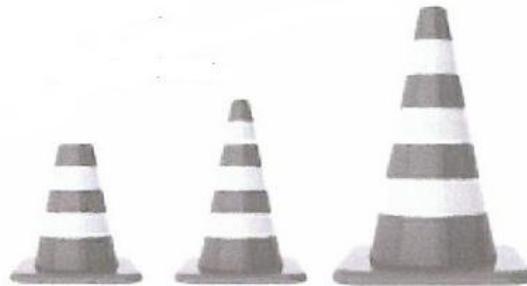
## Cônes

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 être entre 33 et 38cm.

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

**Les grands cônes** : hauteur 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, de 15cm de long, et d'un diamètre 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.

Chaque tube fait entre 20 et 30cm de long, est fait de 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.



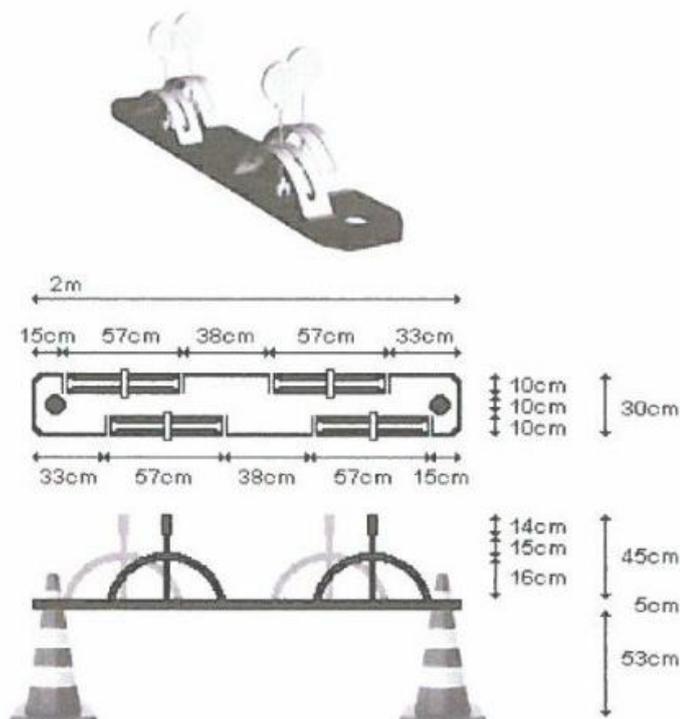


## La planche du Jousting

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

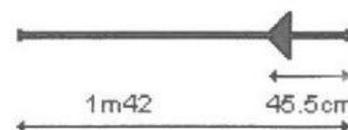
Un tuyau en plastique d'1m42 de long et de diamètre extérieur de 2,5cm équipé de capuchons en plastique aux extrémités.

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 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 plastique dur de 15cm de long sur 10cm de large et d'entre 0,5 et 1cm d'épaisseur, les coins seront arrondis.

Elles se présentent par 4, peintes et lettrées 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'entre 45 et 60cm de long sur entre 35 et 40cm de large, ouvert sur une des largeurs



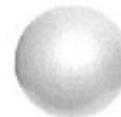
## Les tasses

Tasses en émail ou en acier inoxydable non peint dont les anses ont été enlevées, d'entre 7,5 et 9cm de haut et ayant un diamètre interne d'entre 7,5 et 9cm.



## Boule (de Windsor)

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



## Oreillers

Oreillers d'entre 60 et 80cm de long sur entre 40 et 50cm de large, rempli de mousse ou de plumes.



## Anneaux :

Anneaux en caoutchouc ayant un diamètre interne d'entre 11 et 12 cm et un diamètre externe d'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 d'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 d'entre 5 et 7cm et d'une longueur d'entre 7 et 10cm. Leur poids (à sec) doit être d'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).



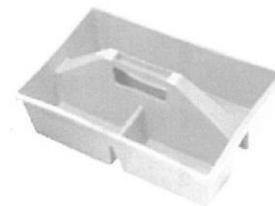
## Boites de Tool Box

Boite 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
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 seau
Flag Filers	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
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-Mug	5 tasses (3 en paire), 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
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 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 2024

- GR5.3 a été mise à jour pour avec les nouvelles normes de casques.
- Cr6 a été changé pour simplifier l'ancienne règle d' « essai légitime »
- CR11.2 et CR11.3 ont été changés pour rendre la correction des erreurs moins compliquée
- CR22 a été actualisée pour refléter la pratique courante
- CR24.6 a été légèrement modifié en incluant le texte de l'ancienne CR11.3
- Le jeu ball and cone a été changé pour clarifier la correction des erreurs
- Un nouveau jeu appelé « Ball Swap » a été ajouté
- Le jeu « Hug-a-mug a été ajouté en individuel
- Le « Mug Changes » a été ajouté comme nouveau jeu en équipe, paire et individuel.  
Ce jeu a été ajouté à titre d'essai et sera soit supprimé, soit adopté définitivement à la fin de 2025



**LEWB**

Ligue Équestre Wallonie Bruxelles

**Adeps**

**FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES**

