

Ligue Équestre Wallonie Bruxelles



*Reconnue par l'A.D.E.P.S. Ministère de la Communauté Française
Aile francophone de la F.R.B.S.E. reconnue par la F.E.I.*

RÈGLEMENT I.M.G.A. MOUNTED GAMES

Version Française

Edition 2010

© 2011 – L.E.W.B. Cellule Poneys Games

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



Sommaire

Introduction	4
Patrick Norman	4
Les règles générales	6
Équipes, paires et individuels	6
Les poneys	6
Le harnachement.....	6
Équipement	7
Le juge principal.....	7
Objections	7
Les officiels.....	7
Bandeaux	7
Éperons et cravaches	8
Comportement agressif ou antisportif	8
Doping	8
Hors concours	8
Représentation internationale.....	8
Compétitions IMGA.....	9
Groupes d'âges	9
Les règles de compétition	10
Terrain de jeu et marquage.....	10
Bris de matériel.....	11
Les relais.....	11
Aide	11
Matériel tombé.....	12
Matériel déplacé	12
Équipement dérangé	12
Chutes	12
Contact	12
Corrections des erreurs	13
Gêne	13
Élimination	13
Piquets de slalom	13
Blessures	13
Conditions météorologiques	14
Modification du matériel	14
Quitter le terrain de jeu	14
Positionnement du matériel.....	14
Utilisation de la caméra	14
Le départ	14
L'arrivée.....	15
Les Officiels de terrain et les procédures.....	16
Officiels de terrain	16
Le juge Principal.....	16
Les assistants arbitres.....	16
Le juge d'arrivée et son assistant.....	17
Le commentateur	17
Les placeurs de matériel	17



Tous les jeux	18
Les jeux en équipes	19
Les Marches	19
Tour Poney	19
Ballons	20
Bank race	20
Bouteilles	20
Carton	21
5 drapeaux	21
Founder's	21
4 drapeaux	22
Basket	22
5 tasses	22
Pneu	23
Jousting	23
Litter	24
2 tasses	24
Facteur	25
Corde.....	25
Palefrenier	26
Chaussettes	26
Slalom	26
Chevaliers	27
Course à 3 jambes	27
Tool Box	28
2 drapeaux	28
Windsor.....	29
Les jeux en paires	30
Marches	30
Tour Poney	30
Balles et cônes	31
Bouteilles	31
Carton	31
5 drapeaux	32
Basket	32
5 tasses	32
Pneu	33
Litter	33
2 Tasses.....	34
Corde.....	34
Run and Ride	34
Chaussettes	35
Slalom	35
Chevaliers	35
Course à 3 jambes.....	36
3 tasses	36
Tool box	36
2 drapeaux	37
Les jeux en individuel	38
Tour Poney	38
Bank race	38
Bouteilles	39
Carton	39
5 drapeaux	39
Basket	40
Pneu	40
Litter	40



Moat and Castle.....	41
2 tasses	41
Run and Ride	41
Chaussettes	42
Slalom	42
Chevaliers	42
3 tasses	43
Three Pot Flag.....	43
Tool Box.....	43
Triple Flag	44
2 drapeaux	44
Victoria Cross.....	44
Caractéristiques du matériel	45
Marches	45
Tour poney	45
Ballons.....	45
Bank Race	45
Bouteilles	45
Carton	45
5 drapeaux	45
Founder's	45
4 drapeaux	46
Basket	46
5 tasses	46
Pneu.....	46
Jousting	46
Run&Ride	46
Litter	46
Moat and Castle.....	46
2 tasses	46
Facteur	46
Corde.....	46
Palefrenier	46
Chaussettes	47
Slalom	47
Chevalier	47
3 jambes	47
Tool Box.....	47
Triple flags.....	47
2 drapeaux	47
Victoria Cross.....	47
Windsor.....	47





INTRODUCTION

Cette version 2010 du Règlement comporte tous les changements de règles adoptés par le comité des règles de l'IMGA.

Il remplace toutes les éditions précédentes et cela à partir du début de l'année 2010.

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

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 Poney Club, à une plus longue participation.

À cette fin, en 1984 il créa l'Association des Mounted Games de Grande-Bretagne. Au cours des années qui suivirent ces règles de base, 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 au monde.

Aujourd'hui la vision de Norman Patrick survit grâce à la propagation du Mounted Games qui reste fidèle à son objectif original qui était de promouvoir l'amitié entre les personnes de différentes nations.





LES RÈGLES GÉNÉRALES

Équipes, paires et individuels

- GR 1.1 Les équipes sont constituées de minimum 4 cavaliers et poneys et maximum 5 cavaliers et poneys.
- GR 1.2 Les paires sont constituées de 2 cavaliers et 2 poneys seulement.
- GR 1.3 Les individuels sont composés de 1 cavalier et 1 poney seulement.
- GR 1.4 Une fois la compétition commencée, les cavaliers et poneys spécifiés sur le document d'inscription de ce concours ne peuvent pas être substitués (sauf sous les règles 1.5 ou 1.7). Cependant, dans les compétitions par équipes, un cavalier ou un poney peuvent, avec l'autorisation du juge principal, être ajoutés à une équipe pendant la compétition à tout moment à la condition que cela ne porte pas le nombre de cette équipe au-delà du maximum de 5 cavaliers et 5 poneys.
- GR 1.5 En compétition internationale par équipes, une équipe peut substituer un poney pendant la compétition si un vétérinaire certifie que le poney est incapable de continuer ou si le juge principal décrète que le poney est trop dangereux.
- GR 1.6 Dans toutes les autres compétitions, une équipe peut substituer un poney pendant la compétition si et seulement si un vétérinaire décrète que le poney est incapable de continuer ou si le juge principal décrète que le poney est trop dangereux ET que la perte de ce poney signifie que l'équipe ne possède plus que 3 poneys.
- GR 1.7 En compétition par équipes, une équipe peut substituer un cavalier si un docteur certifié atteste que le cavalier ne peut plus continuer ET que la perte de ce cavalier signifie que l'équipe ne possède plus que 3 cavaliers. Le cavalier remplaçant doit être dans les conditions d'éligibilité pour l'équipe concernée. S'il ne l'est pas, l'équipe peut continuer HORS CONCOURS (voir GR 12.1) si la compétition n'est pas une compétition sous l'égide de l'IMGA (voir GR 14.1).
- GR 1.8 En compétition par paires ou en individuel, si un poney est substitué, il y a 2 options possibles :
- À : Si ce n'est pas une compétition sous l'égide de l'IMGA (voir GR 14.1), ils peuvent continuer HORS CONCOURS (voir GR 12.1).
- B : Continuer à marquer des points, mais en repartant de zéro.

Les poneys

- GR 2.1 Les poneys ne peuvent pas excéder 15.00hh (1m52) non ferrés.
- GR 2.2 La taille, le poids et l'expérience d'un cavalier doit correspondre à la taille, la corpulence et l'expérience du poney. Si le juge principal décrète qu'un cavalier est trop lourd ou trop dangereux, ce cavalier sera éliminé de la compétition.

Le harnachement

- GR 3.1 Toute pièce de harnachement (selle, bride et autres pièces d'équipement du 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.
- GR 3.2 Les cavaliers devront utiliser des selles en cuir ou synthétiques à arçon complet. Celles-ci doivent être complètes au départ de chaque jeu avec les étriers et une sangle à deux boucles de chaque côté.
- GR 3.3 Les mors suivants sont autorisés: filets simples, Mors à aiguilles, Mors Baucher (avec les aiguilles ne dépassant pas 3,5 inches soit 8.9cm). Les hackamores sont interdits.



- GR 3.4 Les œillères sont interdites.
- GR 3.5 Le juge principal peut examiner l'équipement d'un poney à tout moment. En cas de non-conformité de l'équipement concernant sa sécurité et sa rudesse, sa décision sera sans appel.

Équipement

- GR 4.1 Des pantalons d'équitation et bottillons réglementaires doivent être portés par tous les cavaliers.
- GR 4.2 Des bombes réglementaires et ajustées doivent être portées par tous les cavaliers. La bombe doit être équipée d'une mentonnière de sécurité ou d'un harnais réglementaire.
- GR 4.3 La mentonnière ou harnais de la bombe doit être attachée à tout moment pendant un jeu ou à cheval sur le terrain. Si la mentonnière ou le harnais se détache pendant un jeu, le cavalier doit immédiatement rattacher la mentonnière ou harnais et recommencer son jeu depuis l'endroit où la mentonnière ou harnais s'est détachée. Ne pas se conformer à ce point entraîne l'élimination.
- GR 4.4 Dans le jeu du facteur, une bombe comme décrite au point GR 4.2 doit être portée. Le point GR 4.3 s'appliquera également au facteur.
- GR 4.5 Tous les bijoux doivent être enlevés pendant la compétition. Les bijoux qui ne peuvent être enlevés doivent être recouverts de bande autocollante.

Le juge principal

- GR 5.1 Toutes les compétitions sont sous le contrôle général du juge principal, dont la décision concernant toute affaire est sans appel.

Objections

- GR 6.1. Aucune objection ou plainte à aucun officiel en charge d'une compétition ne sont permises après le briefing.

Les officiels

- GR 7.1 Dès qu'une compétition a commencé, les personnes suivantes sont les seules à être autorisées sur le terrain de jeu : les organisateurs du concours, le juge principal, les juges d'arrivée, les commentateurs, les assistants-arbitres, les placeurs de matériel, les compétiteurs et dans le cadre d'une compétition en équipe, un entraîneur par équipe.
- GR 7.2 Toute équipe, paire ou individuel qui amènerait plus de représentants sur le terrain que décrit au point GR 7.1 (sauf si autorisation du juge principal) sera éliminée.
- GR 7.3 Fumer ou consommer de l'alcool est strictement interdit sur le terrain de jeu. Le juge principal peut, à sa discrétion, demander à quiconque transgressant cette règle de quitter le terrain de jeu.

Bandeaux

- GR 8.1 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 1,5 inches (3,8cm) de large.
- GR 8.2 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 encourra l'élimination.



- GR 8.3 Si le bandeau s'enlève de la bombe pendant un jeu, le cavalier peut retourner pour le replacer et doit repasser la ligne avec le bandeau en place.

Éperons et cravaches

- GR 9.1 Il n'est pas permis d'utiliser des éperons ou une cravache en poneys games et ceci, à aucun moment et nulle part sur le lieu ou un concours est organisé. (Donc pas non plus sur le terrain d'échauffement.)
- GR 9.2 À aucun moment d'un jeu un poney ne peut être frappé par autre chose que les jambes du cavalier, et ceci uniquement quand celui-ci est à cheval. Ceci inclut l'utilisation du matériel comme substitut à une cravache ou la main du cavalier. Toute atteinte à cette règle encourra l'élimination.
- GR 9.3 Secouer une pièce d'équipement sur le côté du poney est permis, tant que le poney n'est pas heurté par la pièce d'équipement.

Comportement agressif ou antisportif

- GR 10.1 Un comportement antisportif de la part d'un cavalier, d'un entraîneur ou d'un supporter, incluant l'intimidation d'officiels, encourra l'élimination de l'équipe, la paire ou l'individuel concerné.
- GR 10.2 La description d'un comportement antisportif est laissée à la discrétion du juge principal, mais il inclut aussi l'emploi abusif de l'équipement et l'usage d'un vocabulaire grossier ou d'un comportement abusif.

Doping

- GR 11.1 L'absorption de tout stimulant artificiel est totalement interdite pour les cavaliers et les poneys.
- GR 11.2 Une liste de stimulants artificiels pour poneys et cavaliers mentionnés au point GR 11.1 est publiée chaque année par la Fédération des Sports Équestres (FEI). Celle-ci est disponible gratuitement sur (www.mounted-games.org/imga/documentation)

Hors concours

- GR 12.1 Quand une équipe, paire ou un individuel jouent hors concours, ils peuvent monter normalement, mais ils ne marquent aucun point.

Représentation internationale

- GR 13.1 Un cavalier sera éligible pour représenter un pays dans les compétitions internationales de mounted games si il/elle remplit un ou plusieurs critères suivants :
- À : Il/elle possède un passeport valide à son nom issu par le pays en question.
- B : Il/elle a été un résident à plein temps à une adresse enregistrée dans le pays en question pendant un minimum de 2 ans.
- C : Si, selon son certificat de naissance, il/elle est né(e) dans le pays en question.
- 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.
- GR 13.2 De plus, les cavaliers peuvent être autorisés à changer le pays qu'ils représentent, mais en aucun cas un joueur ne pourra monter pour 2 pays dans la même saison.



- GR 13.3 Dans le cas de l'Angleterre, l'Écosse, le Pays de Galles et l'Irlande du Nord, ces règles sont légèrement modifiées étant donné que ceux-ci ne sont pas des nations légalement parlant, ne distribuant pas de passeports. Pour ces régions, un cavalier doit remplir un ou plusieurs de ces critères :
- À : Il/elle a résidé plein temps à une adresse enregistrée dans cette région pendant une période de 2 ans au moins.
- B : Selon son certificat de naissance, il/elle est né(e) dans cette région.
- C : Selon son certificat de naissance, au moins un ses parents est né dans cette région.
- D : Selon son certificat de naissance, son conjoint est né(e) dans cette région.
- GR 13.4 Les cavaliers nés en dehors d'Angleterre, d'Écosse, 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 des 4 régions de même que leur pays de naissance.
- GR 13.5 Dans des circonstances exceptionnelles, un pays membre pourra faire des demandes d'exemptions à ces règles. (Voir procédure 7 du Manuel de Procédures IMGA)

Compétitions IMGA

- GR 14.1 Le terme « compétitions sous l'égide de l'IMGA » se réfère aux compétitions suivantes :
- Championnats du Monde en équipes ;
 - Championnats du Monde en Paires ;
 - Championnats du Monde en Individuels ;
 - Championnats d'Europe en équipes.

Groupes d'âges

- GR 15.1 Lorsqu'une compétition sous l'égide de l'IMGA est divisée en groupes d'âge, les groupes suivants sont d'application :

	2010	2011	2012	2013
	né dans l'année correspondante ou plus tard			
Moins de 12	1998	1999	2000	2001
Moins de 14	1996	1997	1998	1999
Moins de 17	1993	1994	1995	1996
Open	Pas de restriction d'âge			



LES RÈGLES DE COMPÉTITION

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

- CR 1.1 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 située.
- CR 1.2 L'aire marquée se situe dans le terrain de jeu. Elle contient les marques nécessaires pour le déroulement des jeux.
- CR 1.3 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.
- CR 1.4 Le terrain de jeu doit être marqué en concordance avec le diagramme ci-dessous en figure 1. Les piquets de slalom doivent avoir une marque au sol de 6 inches de large (15cm), les autres pièces d'équipement une marque de 16 inches (40cm). Des modifications seront peut-être nécessaires à cause de la taille du terrain ou le nombre d'équipes alignées. Toute modification sera annoncée lors du briefing.
- CR 1.5 Tout équipement renversé par un cavalier et qui doit être remplacé doit l'être sur ou touchant la marque. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- CR 1.6 Si les marques au sol deviennent imperceptibles, alors la décision du juge principal sur la position de l'équipement sera sans appel.
- CR 1.7 Aucun poney ne peut entrer dans la zone des 10 yards (9m15) une fois que le jeu a commencé, sauf le poney qui doit partir ensuite. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- CR 1.8 Les entraîneurs ne peuvent entrer dans la zone des 10 yards (9m15) à aucun moment pendant un jeu. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.

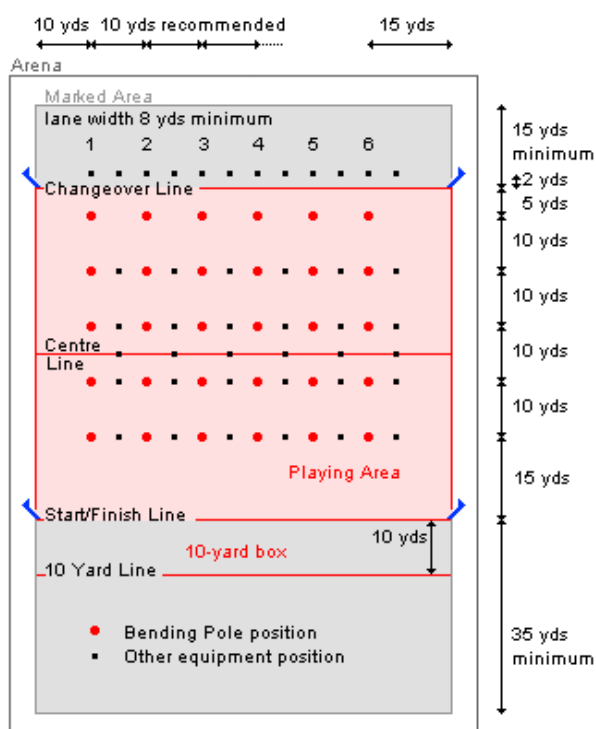


Figure 1 : Arena areas and markings



Bris de matériel

- CR 2.1. Du 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'est-à-dire qu'il permet au cavalier de continuer son jeu.
- Le bris peut être majeur, c'est-à-dire qu'il ne permet plus au cavalier de continuer son jeu.
- Le bris peut être dangereux, c'est-à-dire qu'il pose une menace à la sécurité des poneys, cavaliers, officiels ou spectateurs.
- CR 2.2. Le juge principal décide la cause du bris et qui est responsable.
- Le bris qui peut être imputé à un défaut de fabrication ou d'entretien du matériel n'est pas la responsabilité du cavalier.
- Le bris causé par le cavalier avec une intention délibérée est 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.
- CR 2.3. La seule situation dans laquelle le juge principal ne prendra aucune mesure est lorsque le bris est mineur, CAD qu'il permet au cavalier de continuer son jeu, et que le bris n'est pas de la responsabilité du cavalier.
- Autrement, le juge 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 fait rejouer le jeu.
- L'individuel, la paire ou l'équipe concernée est éliminée si le bris est la responsabilité du cavalier.
- Le jeu est rejoué après un arrêt, mais sans les cavaliers qui ont été éliminés.

Les relais

- CR 3.1. Les 4 pieds des poneys impliqués dans un relais doivent être derrière la ligne de départ/arrivée ou de ligne de changement au moment du relais. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination sauf si le cavalier en faute fait demi-tour et repasse la ligne.
- CR 3.2. 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.
- CR 3.3. Si une pièce de matériel tombe à l'intérieur de l'aire de jeu au moment d'un relais, le cavalier partant peut la récupérer, mais doit repasser la ligne avant de continuer son jeu.
- CR 3.4. Le matériel est défini comme étant dans l'aire de jeu s'il est sur ou touchant la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement.
- CR 3.5. Tous les relais qui impliquent de se passer une pièce de matériel d'un cavalier à un autre doivent être faits de la main à la main.

Aide

- CR 4.1. Aucun cavalier ne peut en aider un autre sauf s'ils sont tous deux actifs dans un jeu ou qu'il s'agit de récupérer un poney lâché. Pour être actif, un cavalier doit avoir commencé, mais pas encore terminé sa part du jeu.



Matériel tombé

- CR 5.1 Si une pièce de matériel est lâchée par un cavalier alors qu'il essaie de la mettre sur/dans ou de la prendre de n'importe quel conteneur, socle ou piquet, le cavalier peut descendre de son poney pour mettre la pièce de matériel sur/dans ou de reprendre du conteneur, socle ou piquet à pied. Le cavalier doit cependant remonter à poney afin de continuer son jeu.
- CR 5.2 Le cavalier peut continuer avec n'importe quelle pièce de matériel, pas nécessairement celle qu'il/elle avait choisi la première fois.
- CR 5.3 Si la pièce de matériel est déplacée après que le cavalier ait passé la ligne d'arrivée et après que le cavalier suivant ait passé la ligne de départ, il est de la responsabilité du cavalier actif de la replacer. Pour ce faire, il/elle doit se diriger vers le matériel déplacé immédiatement, faire la correction et ensuite repasser la ligne de départ avant de continuer avec sa part du jeu.
- CR 5.4 Si une pièce de matériel est déplacée après que le dernier cavalier ait passé la ligne d'arrivée, aucune élimination n'a lieu.

Matériel déplacé

- CR 6.1 Si une pièce de matériel, normalement sur le sol (par ex.: chaussette, litter etc.), est déplacée de derrière la ligne de changement dans l'aire de jeu, alors n'importe lequel des cavaliers suivants peut la reprendre à la condition qu'il/elle traverse la ligne de changement à un moment de son jeu.
- CR 6.2 Le matériel peut être maintenu, si nécessaire avec la main.

Équipement dérangé

- CR 7.1 Si un cavalier renverse ou prend le matériel d'un autre, le cavalier fautif devra retourner dans sa propre ligne et ne devra faire aucune tentative pour réparer sa faute.
- CR 7.2 Dans le cas où le matériel a été dérangé comme décrit au point CR7.1, les juges assistants devront alerter le juge principal en levant leur drapeau. Le jeu sera alors arrêté et rejoué à la discrétion du juge principal.
- CR 7.3 Lorsque le jeu est rejoué, toute équipe, paire ou individuel qui avait déjà fini le jeu au moment de l'arrêt ne reprendra pas part au deuxième départ et sa place d'arrivée sera maintenue. L'équipe, paire ou individuel qui avait commis la faute ne reprendra pas part au deuxième départ et on leur attribuera 0 point sauf si la faute était une conséquence directe d'une gêne par un autre cavalier. Toute autre équipe, paire ou individuel qui aurait commis des fautes sujettes à élimination au moment où le jeu a été arrêté ne reprendra pas part au deuxième départ non plus et ne marquera pas de point.

Chutes

- CR 8.1 Si un cavalier tombe et lâche son poney, il/elle doit retourner à l'endroit où il/elle a lâché son poney avant de continuer son jeu avec son poney.
- CR 8.2 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 qu'il a été rattrapé afin d'attendre que son cavalier vienne le récupérer.

Contact

- CR 9.1 Un cavalier doit être en contact avec son poney à tout moment sauf si le poney est tenu par un de ses coéquipiers qui est actif dans le jeu.
- CR 9.2 Si un cavalier perd le contact avec son poney, alors il/elle doit retourner à l'endroit où le contact a été rompu avant de continuer son jeu.



Corrections des erreurs

- CR 10.1 Tout cavalier doit retourner corriger son erreur, même après avoir passé la ligne d'arrivée, sauf si le juge principal a déjà sifflé la fin du jeu.
- CR 10.2 Les erreurs doivent être réparées dans le sens inverse de ce qui a été fait, jusqu'à l'endroit de la faute, avant de pouvoir reprendre le jeu comme indiqué dans le règlement.
- CR 10.3 Le juge principal peut déclarer la fin du jeu en donnant un coup de sifflet.

Gêne

- CR 11.1 Si un cavalier et/ou son poney sort de sa ligne et gêne un adversaire, l'équipe, la paire ou l'individuel qui a causé la gêne sera éliminée. On considère qu'il y a gêne quand un cavalier ou un poney entrave la progression originale prévu(e) par un autre cavalier.

Élimination

- CR 12.1 Si une équipe, paire ou individuel est éliminé, il/elle ne marque aucun point pour ce jeu.
- CR 12.2 Si une erreur sanctionnée par une 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.
- CR 12.3 Si une équipe, paire ou individuel commet plusieurs erreurs punissables d'élimination durant le même jeu, il sera éliminé seulement pour ce jeu.

Piquets de slalom

- CR 13.1 Lorsque les règles d'un jeu demandent que les cavaliers slaloment de part et d'autre de piquets, les erreurs suivantes encourront l'élimination si elles ne sont pas corrigées:

Passer du mauvais côté d'un piquet.

Renverser un piquet et ne pas le replacer au bon endroit. Un piquet est déclaré tombé au sol lorsque la pointe du piquet touche le sol ou que la pointe en métal de la base du piquet est totalement visible.

Si un piquet est renversé, alors le(s) cavalier(s) doit(vent) le replacer et reprendre la course en passant de n'importe quel côté du piquet.

Blessures

- CR 14.1 Si une blessure survient, le juge principal peut décider d'arrêter le jeu et de le rejouer une fois qu'on s'est occupé du blessé.
- CR 14.2 Quand le jeu est rejoué, toute équipe, paire ou individuel qui avait déjà fini le jeu au moment de l'arrêt ne reprendra pas part au deuxième départ et sa place d'arrivée sera maintenue. L'équipe, paire ou individuel dont le blessé fait partie ne reprendra pas part au deuxième départ et on lui accordera les points du dernier sauf si la blessure était une conséquence d'une gêne de la part d'une autre équipe, paire ou individuel. Toute autre équipe, paire ou individuel qui aurait commis des fautes sujettes à élimination au moment où le jeu a été arrêté ne reprendra pas part au deuxième départ non plus et ne marquera pas de point.



Conditions météorologiques

- CR 15.1 Le juge principal décidera si les cônes, poubelles, seaux etc. doivent être lestés lors de conditions venteuses. Si cela est nécessaire, il devra être fait de même pour toutes les poules de cette session.
- CR 15.2 Si des lests sont ajoutés à une pièce de matériel à cause de conditions météorologiques, alors les lests deviennent partie intégrante du matériel pour ce jeu.

Modification du matériel

- CR 16.1 La modification du matériel ou son positionnement par un entraîneur, un joueur ou son (ses) placeur(s) de matériel entraînera l'élimination de l'équipe, la paire ou de l'individuel concerné pour ce jeu.

Quitter le terrain de jeu

- CR 17.1 Un poney ou un cavalier qui quitte le terrain de jeu pendant le jeu entraînera l'élimination de l'équipe, de la paire ou de l'individuel concerné.
- CR 17.2 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

- CR 18.1 Il est de la responsabilité du juge principal de s'assurer que le matériel est positionné de la même manière pour toutes les équipes, paires ou individuels.
- CR 18.2 Le juge principal peut arrêter et faire rejouer un jeu si le matériel ne s'avérait pas identique pour tous.
- CR 18.3 Pour les jeux qui impliquent l'utilisation de seaux, par ex chaussettes, Carton, les anses des seaux doivent être toutes tournées dans la même direction.

Utilisation de la caméra

- CR 19.1 Dans les compétitions où une caméra vidéo est utilisée pour enregistrer les ordres d'arrivées, cet enregistrement peut aussi être utilisé afin d'assister le juge principal dans les décisions qui concernent la ligne de départ/arrivée.

Le départ

- CR 20.1 Le signal de départ pour chaque jeu est l'abaissement du drapeau, ou tout autre signal notifié par le juge principal au briefing.
- CR 20.2 Le juge principal et lui seul décide si le départ est correct et juste. Si tel n'est pas le cas, le juge principal donne un coup de sifflet et le jeu est recommencé.
- CR 20.3 Tous les cavaliers et poneys doivent être derrière la ligne des 10 yards pour le départ du jeu. Le juge principal lève son drapeau. Les cavaliers s'avancent, restent à l'arrêt derrière la ligne de départ et la course est lancée par l'abaissement du drapeau.
- CR 20.4 Tout poney qui traverse la ligne de départ avant que le drapeau se soit abaissé est envoyé derrière la ligne des 10 yards par le juge principal.
- CR 20.5 Si un poney qui a été puni à 10 yards traverse la ligne des 10 yards avant le départ de la course, il peut être éliminé à la fin de la course.
- CR 20.6 Un cavalier qui passerait la ligne des 10 yards avant le départ peut corriger cette faute comme toute autre faute de ligne.



- CR 20.7 Si le juge 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. Cependant, celui-ci doit quand même démarrer de la ligne des 10 yards.
- CR 20.8 Tous les cavaliers doivent être à cheval au départ de chaque jeu, excepté lorsque spécifié dans la règle d'un jeu.
- CR 20.9 Le juge principal peut, à sa discrétion, désigner un assistant à la ligne de départ ou des 10yards afin de l'aider à s'assurer que tous les cavaliers et poneys sont derrière la ligne de départ (ou des 10 yards le cas échéant) au départ d'un jeu.
- CR 20.10 Si un cavalier n'est pas prêt, il/elle peut lever sa main. Un juge principal ne donnera pas le départ si un cavalier a sa main levée.

L'arrivée

- CR 21.1 Les cavaliers doivent être en selle, les pieds de part d'autre du poney, mais pas nécessairement dans les étriers lors du passage de la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement pendant leur partie du jeu.
- CR 21.2 L'arrivée de chaque jeu est déterminée par le passage de la ligne d'arrivée de la tête du dernier poney de chaque équipe sauf dans la course à 3 jambes où l'on regarde le passage de la ligne du dernier cavalier.
- CR 21.3 Les cavaliers doivent passer entre les drapeaux de coin qui délimitent l'aire de jeu pour pouvoir clore leur partie du jeu.
- CR 21.4 Quand un cavalier termine un jeu en portant une pièce d'équipement, ce cavalier doit traverser la ligne en tenant cette pièce d'équipement dans sa main.
- CR 21.5 À 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 que quand le juge principal le leur a signalé. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- CR 21.6 Pour éviter la perte de temps, un juge 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.



LES OFFICIELS DE TERRAIN ET LES PROCÉDURES

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

Les officiels de terrain sont :

- Le juge principal ;
- Les assistants-arbitres ;
- Le juge d'arrivée ;
- Au moins une personne pour assister le juge d'arrivée ;
- Le commentateur ;
- Les placeurs de matériel.

Le juge Principal

- AO 3.1 Le juge principal doit s'assurer que le fair-play règne tout le long de la compétition.
- AO 3.2 Tout juge principal doit discuter avec ses assistants-arbitres des fautes qu'ils ont repérées avant de prendre sa décision. S'il rejette une faute repérée, le juge principal doit en donner la raison à l'assistant-arbitre concerné.
- AO 3.3 Toutes les décisions du juge principal sont sans appel.
- AO 3.4 Le juge principal peut inspecter tout cavalier, poney ou harnachement à n'importe quel moment.
- AO 3.5 Le juge principal est aussi la personne qui donne les départs.
- AO 3.6 Le juge principal doit s'efforcer de donner des départs équitables.
- AO 3.7 Le juge principal, en accord avec l'organisateur du concours, peut changer un jeu pour un autre si cela est nécessaire pour une raison ou une autre.
- AO3.8 Le juge principal devrait avoir minimum 18 ans à la date du concours.

Les assistants-arbitres

- AO 4.1 Il est recommandé d'avoir un minimum de 6 assistants-arbitres dispersés à la ligne d'arrivée, au centre et à la ligne de changement. Ceci peut cependant varier à la discrétion du juge principal, en fonction du nombre de cavaliers dans chaque session et s'il s'agit d'une compétition en équipe, en paire ou en individuel.
- AO 4.2 Les assistants-arbitres se doivent de rester attentifs. Les arbitres de ligne doivent vérifier que les relais se déroulent derrière la ligne et que toutes les règles sont appliquées. Les arbitres au centre doivent veiller au respect des règles dans le milieu de terrain et vérifier aux contacts dans les jeux de paires.
- AO 4.3 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 du juge principal. Il rapporte ensuite l'erreur du cavalier concerné et le juge principal décide ensuite de ce qui doit être fait.
- AO 4.4 Les assistants-arbitres devraient aider au positionnement du matériel entre les jeux.



- AO 4.5 Les assistants-arbitres devraient porter des dossards colorés et porter un drapeau rouge lorsqu'ils jugent.
- AO 4.6 Les assistants-arbitres devraient avoir au moins 18 ans à la date du concours.

Le juge d'arrivée et son assistant

- AO 5.1 Il doit y avoir au moins 1 juge d'arrivée
- AO 5.2 Le juge d'arrivée est responsable de l'enregistrement des ordres d'arrivées de chaque jeu. Le juge d'arrivée n'est concerné par aucun autre aspect du jeu.
- AO 5.3 Chaque juge d'arrivée doit avoir au moins un assistant afin d'écrire l'ordre dans lequel le juge d'arrivée cite les arrivées de chaque jeu.
- AO 5.4 Le juge d'arrivée et son assistant doivent être situés directement sur la ligne de départ/arrivée.

Le commentateur

- AO 6.1 Le commentateur doit s'efforcer de ne pas mettre en évidence une erreur qui pourrait éventuellement influencer un officiel.

Les placeurs de matériel

- AO 2.1 Tout le matériel doit être placé de manière identique sur toutes les lignes.
- AO 2.2 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.



TOUS LES JEUX

En équipe	En paires	En individuel
Agility Aces	Agility Aces	
Marches		
Association Race	Association Race	Association Race
Tour Poney	Ball and Cone Balles et Cônes	
Bang-a-Balloon		
Ballons		
Bank Race		Bank Race
Bank race		
Bottle Shuttle	Bottle Shuttle	Bottle Shuttle
Bouteilles		
Carton Race	Carton Race	Carton Race
Cartons		
Flag Fliers	Flag Fliers	Flag Fliers
5 drapeaux		
Founder's Race		
Founder's		
Four Flag		
4 Drapeaux		
HiLo	HiLo	HiLo
Basket		
Hug-a-Mug	Hug-a-Mug	
5 tasses		
Hula Hoop	Hula Hoop	Hula Hoop
Pneu		
Jousting		
Jousting		
Litter Lifters	Litter Lifters	Litter Lifters
Litter		Moat and Castle Moat and Castle
Mug Shuffle	Mug Shuffle	Mug Shuffle
2 tasses		
Pony Express		
Facteur		
Pony Pairs	Pony Pairs	
Corde		
Ride and Lead*		
Palefrenier	Run and Ride	Run and Ride
	Socks and Buckets	Socks and Buckets
Socks and Buckets		
Chaussettes		
Speed Weavers	Speed Weavers	Speed Weavers
Slalom		
Sword Lancers	Sword Lancers	Sword Lancers
Chevalier		
Three Legged Sack*	Three Legged Sack	
3 jambes	Three Mug	Three Mug
	3 tasses	Three Pot Flag Race Three Pot Flag
Tool Box Scramble	Tool Box Scramble	Tool Box Scramble
Tool Box		Triple Flag Triple Flag
Two Flag	Two Flag	Two Flag
2 drapeaux		Victoria Cross Victoria Cross
Windsor Castle		
Windsor		

Restrictions appliquées, voir détails des jeux

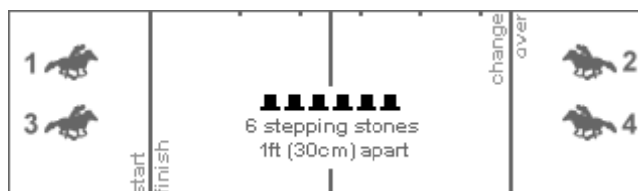


LES JEUX EN ÉQUIPES

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

Les Marches

6 marches sont placées en file indienne perpendiculairement à la ligne centrale, entre les lignes de piquets. Il faut mettre une distance de 30cm entre chaque marche.



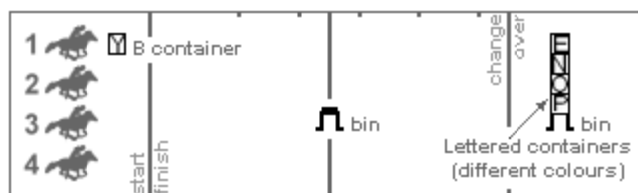
Le cavalier 1 se dirige vers les marches, met pied à terre et, tout en menant son poney par les rênes, pose un pied sur chaque marche l'une après l'autre, fait ensuite au moins un pas au sol avant de remonter et de passer la ligne. Les cavaliers 2,3 et 4 exécutent le jeu de la même manière. Si un cavalier ou un poney renversent une marche, ou que le pied d'un cavalier touche le sol alors qu'il négocie sa ligne de marches, alors celui-ci doit replacer le matériel renversé et, dans les 2 cas, doit repasser complètement la ligne de marches.

Tour Poney

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.

Cette règle utilise les lettres P, O, N, E et Y.

Une poubelle renversée sur la ligne centrale, et une poubelle renversée sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 4 boîtes sont posées sur la poubelle de la ligne de changement, elles sont marquées de haut en bas des lettres E, N, O et P. Le cavalier 1 part avec une boîte marquée de la lettre Y.

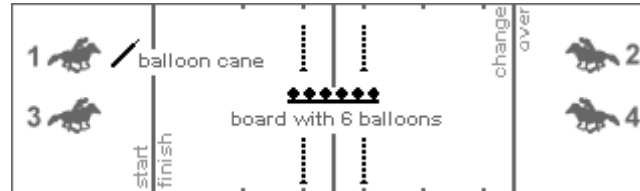


Le cavalier 1 part avec la boîte marquée Y, la pose sur la poubelle centrale, se dirige vers la poubelle au fond du terrain, prend la boîte suivante, la pose sur la boîte précédente au milieu du terrain et retourne traverser la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 part et se dirige vers la ligne de changement, prend la boîte suivante, la place au dessus de la précédente au milieu du terrain et retourne passer la ligne de départ/arrivée. Les cavaliers 3 et 4 exécutent le jeu de la même manière. À la fin du jeu, sur la pile du milieu du terrain, on doit pouvoir lire P(Vert), O(Jaune), N(Bleu), E (Rouge) ; Y (Blanc) de haut en bas. 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 le côté.



Ballons

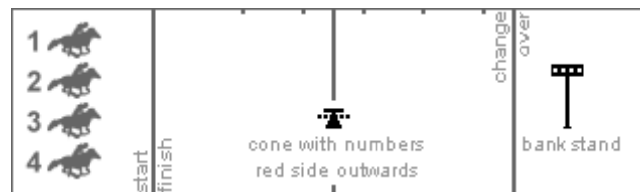
Une planche à ballons sur laquelle sont fixés 6 ballons gonflés est placée perpendiculairement à ligne centrale au milieu des lignes de piquets. 4 piquets de slalom en positions 2 et 3 délimitent l'aire où peut se trouver la planche. Le cavalier 1 part avec une canne à ballons.



Le cavalier 1, portant une canne à ballons, se dirige vers la planche à ballons, éclate un ballon et donne la canne au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même manière. Les ballons peuvent être éclatés soit avec la pointe de la pique, soit en frappant le ballon avec la canne. Chaque cavalier doit crever un ballon. Les piques pliées ou cassées n'encourront pas l'élimination. La planche à ballons doit être considérée comme une pièce d'équipement. L'entièreté de la planche doit rester dans la zone formée par les 2^{ème} et 3^{ème} piquets et dans le couloir de l'équipe durant tout le jeu. Si elle devait sortir de cette zone, elle doit y être replacée immédiatement. De la même manière, ces piquets font partie de l'équipement pour ce jeu et doivent rester debout.

Bank race

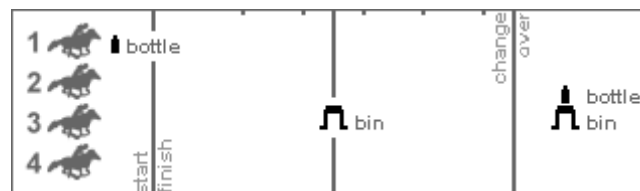
1 cône avec un support à chiffres et 4 chiffres dont le côté rouge est visible est placé sur la ligne centrale et 1 panneau bancaire sur la marque des 2 m à la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône, prend un chiffre, se dirige ensuite vers le panneau, accroche le chiffre à un crochet du panneau de manière à ce que le côté noir soit visible et retourne traverser la ligne de départ/arrivée. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même manière. Les chiffres doivent être placés sur le panneau à cheval à tout moment.

Bouteilles

1 poubelle à l'envers sur la ligne du centre, et une bouteille posée sur une autre poubelle à l'envers sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.

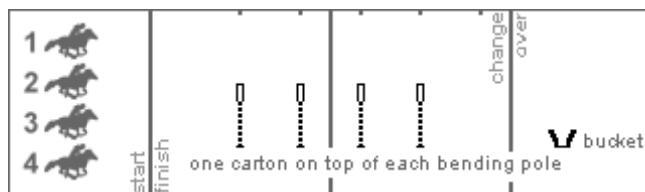


Le cavalier 1, portant une bouteille, se dirige vers la poubelle au milieu du terrain, y place la bouteille, se dirige ensuite vers la poubelle au fond du terrain et retourne la donner au deuxième cavalier. Chaque cavalier à son tour place la bouteille sur la poubelle vide et prend la bouteille qui se trouve sur l'autre poubelle. Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.



Carton

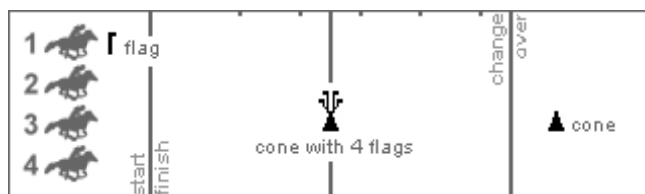
4 piquets de slalom dans les positions 1 à 4 avec un carton sur chacun d'entre eux et un seau sur la marque des 2m en alignement avec les lignes de piquets.



Le cavalier 1 prend un carton d'un des piquets, se dirige vers le fond du terrain, dépose le carton dans le seau et retourne traverser la ligne de départ/arrivée. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Les piquets renversés doivent être remplacés.

5 drapeaux

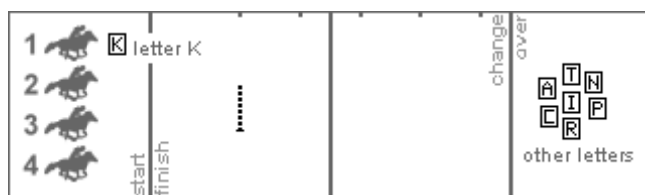
1 cône sur la ligne de centre contenant 4 drapeaux, et 1 cône sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1, portant un drapeau, se dirige vers le fond du terrain, dépose le drapeau dans le cône, revient au milieu du terrain, prend un drapeau et retourne le donner au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Si un cône contenant des drapeaux est renversé, il doit être remplacé de manière à contenir le même nombre 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

1 piquet de slalom en position 1 et 7 lettres sur la marque des 2m au fond du terrain, places entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec la lettre K.



Le cavalier 1, portant la lettre K, se dirige vers le piquet et y glisse la lettre, ensuite il se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la lettre C et remonte. Ensuite, il/elle se revient vers le piquet, y glisse la lettre et repart vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la lettre suivante et retourne la donner au cavalier 2. Chaque cavalier exécute la course de la même façon avec leurs lettres respectives. À la fin du jeu, les lettres doivent être correctement placées sur le piquet de manière à épeler N PATRICK de haut en bas.



4 drapeaux

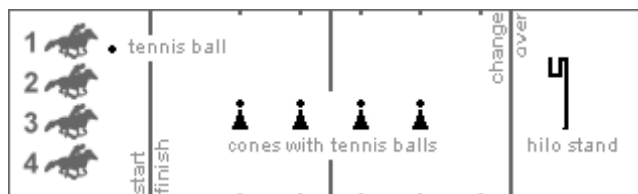
1 socle de 4 drapeaux alignés sur les premiers piquets de slalom et un cône contenant 4 drapeaux sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets.



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, prend un drapeau et retourne le placer dans le tube du socle de la couleur correspondante. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Les drapeaux peuvent être collectés dans n'importe quel ordre. Le cavalier doit être à cheval lorsqu'il/elle place son propre drapeau dans le socle. Si le socle est renversé, les autres drapeaux peuvent y être replacés de n'importe quelle manière.

Basket

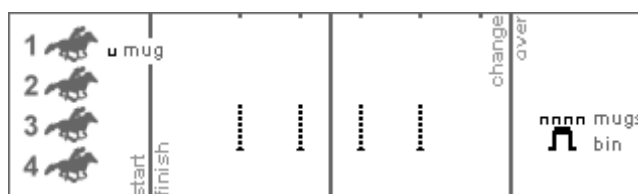
4 cônes sur lesquels sont posées 4 balles de tennis alignés sur les 4 premiers piquets de slalom et un panier de basket sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier 1, portant une balle de tennis, se dirige vers le panier de basket, y dépose la balle de tennis, revient vers le terrain, prend une balle d'un des cônes et retourne la donner au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Si une balle tombe hors du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser, mais le poser de la balle dans le panier doit être effectué à cheval. Tous les cônes et le panier doivent être debout à la fin du jeu.

5 tasses

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une poubelle retournée sur la marque des 2m au fond du terrain sur laquelle sont posées 4 tasses retournées, en alignement avec la ligne de piquet. Le cavalier 1 démarre avec une tasse.

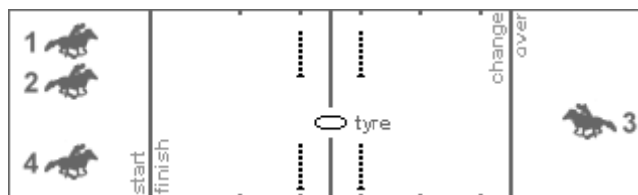


Le cavalier 1 portant une tasse, démarre et place sa tasse sur un des piquets, part ensuite chercher une tasse qui se trouve sur la poubelle et retourne la donner au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Les piquets de slalom qui seraient renversés et non replacés entraîneront l'élimination. Si les tasses sont éjectées de la poubelle, elles doivent être replacées dans la position retournée. Si la poubelle est renversée lorsque le cavalier prend une tasse, le cavalier doit replacer la poubelle et les tasses de manière à ce que le bon nombre de tasses soient remises sur la poubelle. Le cavalier peut ensuite continuer sa course en portant une tasse qui n'est pas nécessairement celle qu'il/elle avait choisie au départ. Un essai de poser sur le piquet doit être fait à cheval.



Pneu

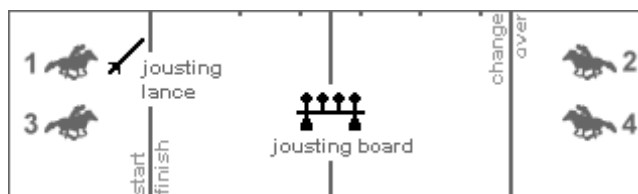
1 pneu sur la ligne centrale, entre les piquets de slalom. 4 piquets de slalom aux positions 2 et 3 délimitent l'aire attribuée au pneu.



Les cavaliers 1 et 2 se dirigent tous deux vers le pneu, le cavalier 1 met pied à terre et pendant que le cavalier 2 mène le poney du cavalier 1 par les rênes, celui-ci passe dans le pneu et remonte à cheval. 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 pendant que le cavalier 3 mène le poney du cavalier 2 par les rênes, celui-ci passe dans le pneu et remonte à poney. Les deux cavaliers se dirigent ensuite vers la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 3 rejoint le cavalier 4 et ils exécutent le jeu avec le cavalier 3 passant dans le pneu, ils passent ensuite la ligne de changement et le cavalier 4 et le cavalier 1 exécutent le jeu avec le cavalier 4 passant dans le pneu. Il est autorisé que le cavalier 2 tienne les rênes du poney du cavalier 1 avant le départ de la course. De la même manière, il est autorisé que le cavalier 3 tienne le poney du cavalier 2, que le cavalier 4 tienne le poney du cavalier 3 et que le cavalier 1 tienne le poney du cavalier 4 avant que leurs lignes respectives en soit franchies. L'entièreté du pneu doit rester entre les 2^{ème} et 3^{ème} piquets et dans le couloir de l'équipe durant tout le jeu. S'il devait sortir de cette zone, il doit y être replacé immédiatement. En conséquence, ces piquets font partie du matériel de ce jeu et doivent rester debout.

Jousting

Joute posée sur 2 grands cônes en travers de la ligne centrale, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une lance.

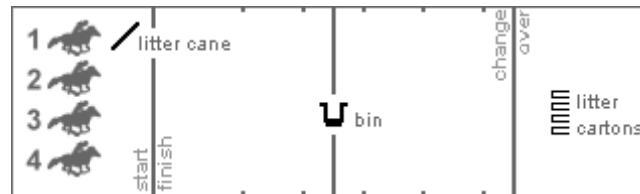


Le cavalier 1 portant la lance par la poignée, se dirige vers la joute, abat une cible avec la lance et continue vers le fond du terrain pour donner la lance au cavalier 2 par la poignée. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Les cibles doivent être abattues par la pointe de la lance et non fauchées avec le côté de la lance au passage. Les cavaliers peuvent abattre les cibles dans n'importe quel sens. La lance doit être tenue par la poignée au moment où le cavalier abat la cible et au passage des lignes de changements et de départ/arrivée. Si un cavalier abat plus d'une cible il doit redresser celles abattues par erreur. Tous les relais doivent être faits de la main à la main et par la poignée de la lance.



Litter

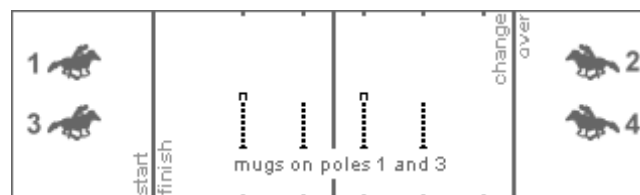
1 poubelle sur la ligne centrale et 4 cartons accolés sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement, l'ouverture des cartons orientée à l'opposé de la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 1 démarre avec une canne à litter.



Le cavalier 1 portant une canne à litter se dirige vers la ligne de changement, prend un carton, le jette dans la poubelle et retourne donner la canne au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Le litter ne peut pas être touché par la main sauf si il est percé par la canne. Il peut dans ce cas être enlevé de la canne à la main et jeté dans la poubelle. Dès qu'un carton est emmené au-delà de la ligne de changement par le cavalier qui voulait le prendre, le cavalier doit continuer avec ce carton en particulier. Si un carton est éjecté au-delà de la ligne de changement par un cavalier précédent, le cavalier en cours doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris ce carton. Les cartons déposés en dehors de la poubelle doivent y être remis à l'aide la canne, à pied ou à cheval. Les cartons peuvent uniquement être pris à la main si la poubelle a été renversée.

2 tasses

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

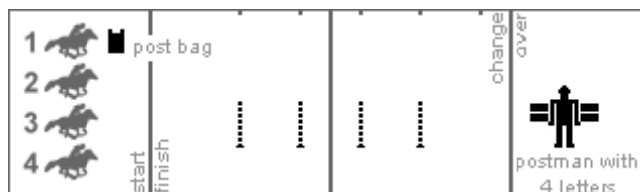


Le cavalier 1 se dirige vers le piquet 1 et déplace la tasse sur le piquet 2, ensuite il prend la tasse du piquet 3 et la pose sur le piquet 4 avant de traverser la ligne de changement. Le cavalier 2 déplace la tasse du piquet 4 sur le piquet 3 et celle du piquet 2 sur le piquet 1 avant de traverser la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 3 exécute le jeu comme le cavalier 1 et le cavalier 4 comme le cavalier 2. Les tasses renversées doivent être replacées sur le bon piquet avant de continuer le jeu. Les piquets renversés doivent être replacés avant de continuer le jeu. Un essai de poser sur les piquets doit être fait à cheval.



Facteur

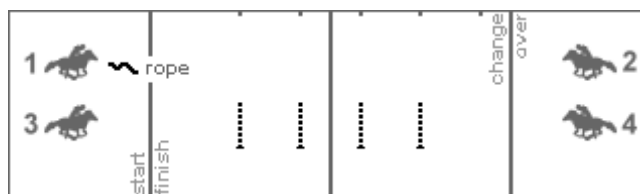
Le facteur, portant en main 4 lettres se trouve derrière la ligne de changement aligné sur la ligne de piquet. Le cavalier 1 démarre avec un sac.



Le cavalier 1, portant le sac, slalome entre les piquets de slalom, prend la première lettre que lui tend le facteur, met la lettre dans le sac et revient en slalomant entre les piquets pour donner le sac au cavalier 2. La lettre doit être dans le sac avant que le cavalier traverse la ligne de départ/arrivée. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Les cavaliers et poneys doivent traverser la ligne de changement lorsqu'ils prennent la lettre des mains du facteur. Le facteur peut tenir le poney pendant que le cavalier met sa lettre dans le sac et peut ramasser une lettre ou le sac qui serait tombé si ceux-ci se trouvent derrière la ligne de changement. Le facteur ne peut pas mettre la lettre dans le sac lui-même. Le facteur ne peut pas traverser la ligne de changement lorsqu'il donne la lettre au cavalier, même si il est bousculé par un poney. Tout manquement à cette règle entraînera l'élimination. Les lettres doivent être données aux cavaliers dans cet ordre : 1- Rouge ; 2- Bleu ; 3- Jaune ; 4- Vert. Tout membre MGA peut remplacer le 5^{ème} cavalier à condition que l'équipe ne compte que 4 membres. Le facteur doit porter un casque aux normes de sécurité et correctement attaché, y compris la mentonnière ainsi que des chaussures appropriées. Le dessus du sac ne peut pas être enroulé.

Corde

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

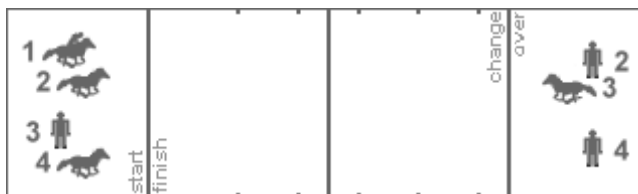


Le cavalier 1, portant la corde, slalome entre les piquets et traverse la ligne de changement où l'attend le cavalier 2 qui attrape l'autre extrémité de la corde. La paire retourne en slalomant et en se tenant par la corde. Le cavalier 1 lâche la corde et le cavalier 3 attrape l'extrémité de la corde. Les cavaliers 2 et 3 slaloment à leur tour entre les piquets et traversent la ligne de changement où le cavalier 2 lâche la corde. Le cavalier 4 attrape la corde et les cavaliers 3 et 4 finissent la course en slalomant entre les piquets. Si un cavalier lâche la corde, la paire doit retourner à l'endroit où l'erreur a été commise. La corde ne peut pas être enroulée. Se tenir par la main ou les doigts entraînera l'élimination.



Palefrenier

Le cavalier 1 se tient au départ, à cheval et en tenant le poney du cavalier 2. Le cavalier 2 se tient à la ligne de changement, à pied et en tenant le poney du cavalier 3. Le cavalier 3 se tient côté ligne de départ/arrivée, à pied et en tenant le poney du cavalier 4. Le cavalier 4 se tient côté ligne de changement à pied.

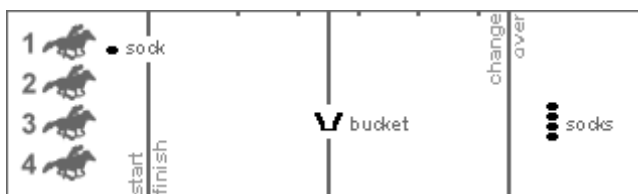


Le cavalier 1 slalome entre les piquets, en menant le poney du cavalier 2. À l'approche de la ligne de changement, il /elle amène le poney au cavalier 2 qui monte dessus et revient vers le départ en slalomant entre les piquets et en menant le poney du cavalier 3. Après que le cavalier 2 soit parti, le cavalier 1 donne son poney au cavalier 4. Le cavalier 2 apporte son poney au cavalier 3 qui monte dessus et slalome entre les piquets en menant le poney du cavalier 4. Le cavalier 3 apporte son poney au cavalier 4 qui monte dessus et revient en slalomant entre les piquets en menant le poney du cavalier 1. Si un cavalier lâche le poney qu'il/elle mène, il/elle doit retourner à l'endroit où ils se sont séparés. Les poneys doivent être menés par les rênes en tout temps.

(Ce jeu n'est pas recommandé dans les compétitions internationales ou des poneys sont prêtés à des équipes)

Chaussettes

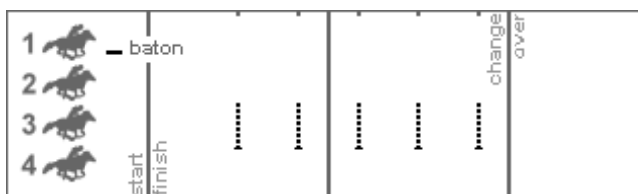
1 seau sur la ligne centrale et 4 chaussettes sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une chaussette.



Le cavalier 1 portant 1 chaussette, se dirige vers le seau, y jette sa chaussette, continue ensuite vers le fond du terrain, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et retourne la donner au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon et le cavalier 4 repose la dernière chaussette dans le seau au retour avant de traverser la ligne de départ/arrivée. Si une chaussette est éjectée au-delà de la ligne de changement, le cavalier doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris la chaussette.

Slalom

5 piquets de slalom en positions 1 à 5. Le cavalier 1 démarre avec un témoin

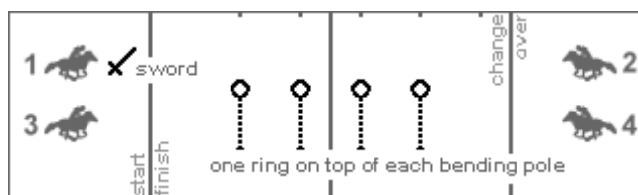


Le cavalier 1 portant le témoin, slalome entre les piquets, tourne autour du 5^{ème} piquet, et revient en slalomant donner le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon.



Chevaliers

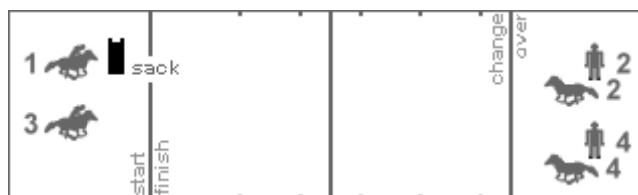
4 piquets de slalom en positions 1 à 4 sur chacun desquels est fixé un anneau. Les anneaux doivent être fixés côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 1 et 2 et du côté ligne de changement sur les piquets 3 et 4. Le cavalier 1 démarre avec une épée.



Le cavalier 1 portant l'épée par la poignée enfle un anneau de n'importe quel piquet sur l'épée et ensuite se dirige vers la ligne de changement ou il donne l'épée au cavalier 2 par la poignée. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon. Si un anneau tombe au sol, le cavalier peut le reprendre en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, à cheval ou à pied. Cependant, lorsqu'il/elle traverse 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 erreur dans ce jeu. Les relais doivent se faire de main à main et par la poignée.

Course à 3 jambes

Le premier cavalier démarre avec un sac.



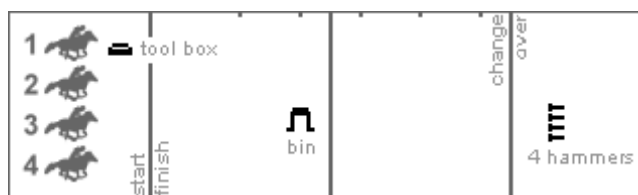
Le cavalier 1, portant le sac, se dirige vers la ligne de changement, met pied à terre, donne le sac au cavalier 2. Les cavaliers 1 et 2 mettent chacun une jambe dans le sac et ensuite avancent vers la ligne de départ/arrivée en menant leurs poneys. Après avoir traversé la ligne, ils enlèvent leurs jambes du sac et le donnent au cavalier 3 qui se dirige à son tour vers la ligne de changement pour aller chercher le cavalier 4 de la même manière. Les cavaliers 1 et 3 peuvent mettre pied à terre à tout moment après avoir franchi la ligne de départ/arrivée, mais doivent traverser la ligne de changement avant de rentrer dans le sac. Les cavaliers 1 et 3 peuvent donner le sac aux cavaliers 2 et 4 avant de franchir la ligne de changement s'ils le désirent. Le sac doit rester au dessus des genoux durant toute la course. Les cavaliers et poneys doivent être derrière la ligne avant de sortir du sac au relais entre les cavaliers 1 et 2 et le cavalier 3.

(Ce jeu n'est pas joué dans les compétitions sous le sigle de l'IMGA)



Tool Box

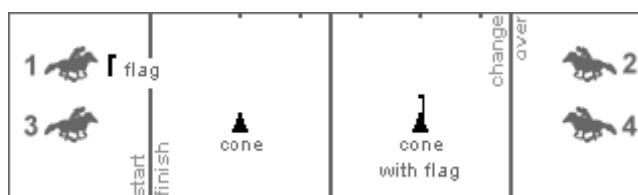
1 poubelle retournée alignée sur la ligne des 2^{ème} piquets et 4 marteaux sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une boîte à outils.



Le cavalier 1 portant la boîte se dirige vers la poubelle, y place la boîte, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte et retourne déposer le marteau dans la boîte avant de traverser la ligne de départ/arrivée. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon et le cavalier 4 reprend la boîte pour traverser la ligne de départ/arrivée. La boîte à outils doit être portée par la poignée lorsque le cavalier traverse la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 4 doit poser et lâcher le marteau dans la boîte avant de prendre la boîte et traverser la ligne d'arrivée. Des lests peuvent être placés dans la boîte en cas de conditions météorologiques venteuses. 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 pas par toute autre personne ou objet.

2 drapeaux

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 premier cavalier, portant un drapeau, se dirige vers le premier cône, y place son drapeau, se dirige vers le second cône, y prend le drapeau qui s'y trouve et le donne au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 exécutent le jeu de la même façon avec le cavalier 4 portant le dernier drapeau quand il traverse la ligne de départ/arrivée.



Windsor

1 cône 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, portant la tour, se dirige vers le château cône, y place la tour et continue pour traverser la ligne de changement. Le cavalier 2, portant la boule, se dirige vers le château et place la boule sur la tour, il continue ensuite pour traverser la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 3 se dirige vers le château, prend la boule, la jette dans le seau et passe la ligne de changement. Le cavalier 4 se dirige vers le seau, y récupère la boule, à pied ou à cheval, remonte au besoin (s'il était à pied), continue vers le château et replace la boule sur la tour avant de traverser la ligne de départ/arrivée. Si le seau est renversé, il doit contenir assez d'eau pour que la boule y flotte encore. Si la boule tombe, après que le cavalier ait fait un essai de déposer à cheval, il peut corriger son erreur à pied ou à cheval.



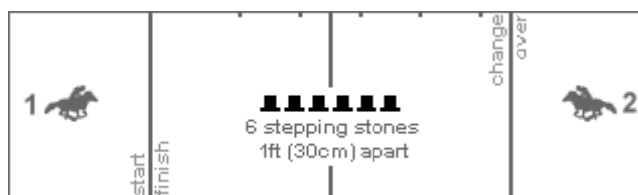
LES JEUX EN PAIRES

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

Les entraîneurs ne sont pas autorisés à entrer sur le terrain dans le but de coacher pendant les compétitions en paires

Marches

6 marches sont placées en file indienne perpendiculairement à la ligne centrale, entre les lignes de piquets. Il faut mettre une distance de 30cm entre chaque marche.



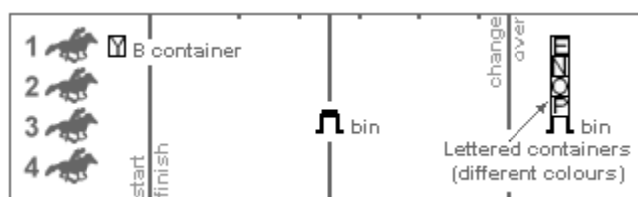
Le cavalier 1 se dirige vers les marches, met pied à terre et, tout en menant son poney par les rênes, pose un pied sur chaque marche l'une après l'autre, fait ensuite au moins un pas au sol avant de remonter et de passer la ligne. Le cavalier 2 exécute le jeu de la même manière. Si un cavalier ou un poney renversent une marche, ou que le pied d'un cavalier touche le sol alors qu'il négocie sa ligne de marches, alors celui-ci doit replacer le matériel renversé et, dans les 2 cas, doit repasser complètement la ligne de marches.

Tour Poney

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.

Cette règle utilise les lettres P, O, N, E et Y.

Une poubelle renversée sur la ligne centrale, et une poubelle renversée sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 4 boîtes sont posées sur la poubelle de la ligne de changement, elles sont marquées de haut en bas des lettres E, N, O et P. Le cavalier 1 part avec une boîte marquée de la lettre Y.

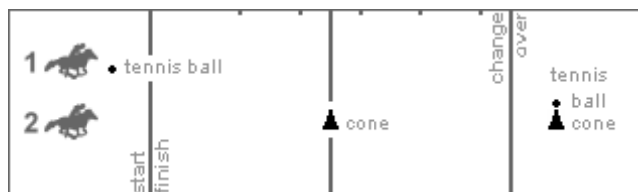


Le cavalier 1 part avec la boîte marquée Y, la pose sur la poubelle centrale, se dirige vers la poubelle au fond du terrain, prend la boîte suivante, la pose sur la boîte précédente au milieu du terrain et retourne traverser la ligne de départ/arrivée. Les 3 boîtes restantes sont collectées individuellement par l'un des deux cavaliers, du moment que le deuxième cavalier prenne au moins une boîte. À la fin du jeu, sur la pile du milieu du terrain, on doit pouvoir lire P (Vert), O (Jaune), N (Bleu), E (Rouge) ; Y (Blanc) de haut en bas. 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 le côté.



Balles et cônes

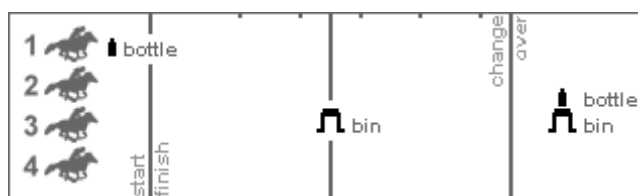
1 cône sur la ligne centrale et un cône avec une balle de tennis sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une balle.



Le cavalier 1 se dirige vers le cône du milieu, y place la balle de tennis, se dirige vers le fond du terrain, prend la balle du cône qui s'y trouve et retourne la donner au cavalier 2. Le cavalier 2 place la balle sur le cône au fond du terrain et reprend la balle du cône du milieu avant de traverser la ligne d'arrivée.

Bouteilles

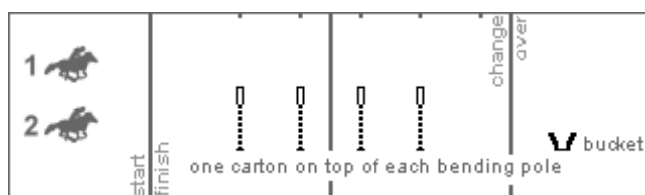
1 poubelle à l'envers sur la ligne du centre, et une bouteille posée sur une autre poubelle à l'envers sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une bouteille.



Le cavalier 1, portant une bouteille, se dirige vers la poubelle au milieu du terrain, y place la bouteille, se dirige ensuite vers la poubelle au fond du terrain et retourne la donner au deuxième cavalier. Le cavalier 2 va poser la bouteille sur la poubelle au fond du terrain et reprend la bouteille de la poubelle du milieu avant de traverser la ligne d'arrivée. Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

Carton

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 2m en alignement avec les lignes de piquets.

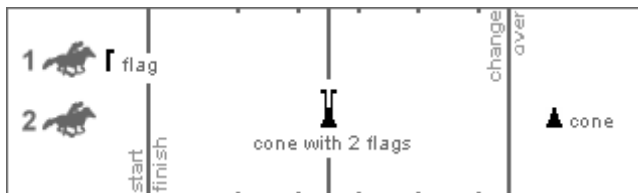


Chaque cavalier prend 2 cartons, un à la fois, et les jette dans le seau. Les piquets renversés doivent être replacés.



5 drapeaux

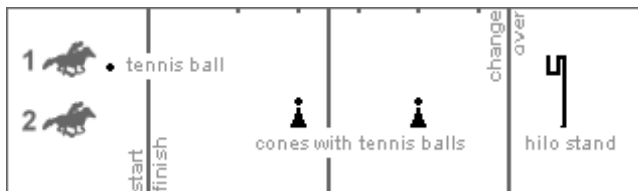
1 cône sur la ligne de centre contenant 2 drapeaux, et 1 cône sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec un drapeau.



Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, pose son drapeau dans le cône, prend un drapeau dans le cône du milieu et retourne le donner au 2^{ème} cavalier. Le cavalier 2 exécute le jeu de la même manière, ramenant ainsi le dernier drapeau en traversant la ligne de départ/arrivée.

Basket

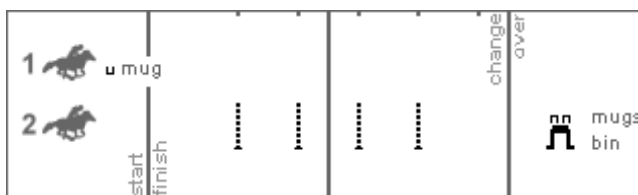
2 cônes sur lesquels sont posées une balle de tennis, alignés sur la ligne des deuxièmes et quatrièmes piquets et un panier de basket sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier 1 se rend au panier de basket, y place la balle de tennis, reprend une balle sur un des cônes et retourne la donner au cavalier 2. Le cavalier 2 exécute le jeu de la même manière. Si une balle tombe hors du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser, mais le poser de la balle dans le panier doit être effectué à cheval. Tous les cônes et le panier doivent être debout à la fin du jeu.

5 tasses

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une poubelle retournée sur la marque des 2m au fond du terrain sur laquelle sont posées 2 tasses retournées, en alignement avec la ligne de piquet. Le cavalier 1 démarre avec une tasse.

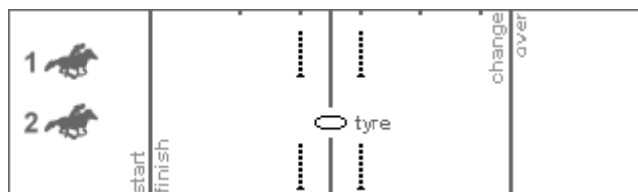


Le cavalier 1 se dirige vers un piquet, y pose sa tasse, se dirige vers la poubelle, prend une tasse et retourne la donner au cavalier 2 qui exécute le jeu de la même manière. Les piquets renversés et non remplacés entraîneront l'élimination. Si les tasses sont bousculées hors de la poubelle elles doivent y être replacées en position retournée. Un essai doit être fait à cheval pour poser la tasse sur le piquet.



Pneu

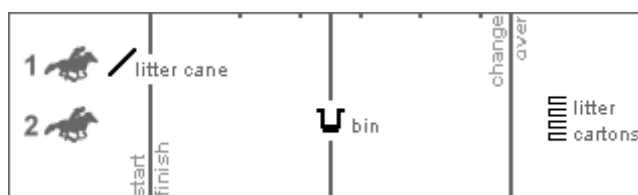
1 pneu sur la ligne centrale, entre les piquets de slalom. 4 piquets de slalom aux positions 2 et 3 délimitent l'aire attribuée au pneu.



Les 2 cavaliers se dirigent vers le pneu, le cavalier 1 descend et pendant que le cavalier 2 tient son poney par les rênes, il passe dans le pneu et remonte. Les deux cavaliers continuent ensuite leur course pour traverser la ligne de changement, ils font demi-tour, et reviennent vers le pneu. Le cavalier 2 descend et pendant que le cavalier 1 tient son poney par les rênes, il passe dans le pneu et remonte. Les 2 cavaliers terminent ensuite leur course en traversant la ligne d'arrivée. Il est autorisé au cavalier 2 de tenir les rênes du poney du premier cavalier avant le départ du jeu. De la même manière, le cavalier 1 peut tenir le poney du cavalier 2 avant de traverser la ligne de changement. L'entièreté du pneu doit rester entre les 2^{ème} et 3^{ème} piquets et dans le couloir de l'équipe durant tout le jeu. S'il devait sortir de cette zone, il doit y être replacé immédiatement. En conséquence, ces piquets font partie du matériel de ce jeu et doivent rester debout.

Litter

1 poubelle sur la ligne centrale et 4 cartons accolés sur la marque des 2m au fond du terrain, 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.

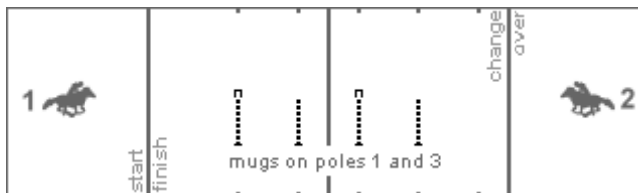


Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, prend un carton, le jette dans la poubelle, repart vers le fond du terrain, prend un 2^{ème} carton, le jette dans la poubelle et continue vers la ligne de départ/arrive pour donner la canne au 2^{ème} cavalier. Le deuxième cavalier exécute le jeu de la même façon. Le litter ne peut pas être touché par la main sauf si il est percé par la canne. Il peut dans ce cas être enlevé de la canne à la main et jeté dans la poubelle. Dès qu'un carton est emmené au-delà de la ligne de changement, le cavalier doit continuer avec ce carton en particulier. Si un carton est éjecté au-delà de la ligne de changement par un cavalier précédent, le cavalier en cours doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris ce carton. Les cartons déposés en dehors de la poubelle doivent y être remis à l'aide la canne, à pied ou à cheval. Les cartons peuvent uniquement être pris à la main si la poubelle a été renversée.



2 Tasses

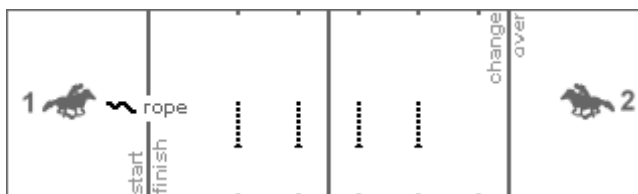
4 piquets en position 1 à 4 avec une tasse posée sur le premier piquet et une tasse posée sur le troisième piquet.



Le cavalier 1 se dirige vers le premier piquet, et bouge la tasse qui se trouve sur le deuxième piquet, il prend la tasse qui se trouve sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième piquet avant de traverser la ligne de changement. Les piquets renversés doivent être replacés avant de continuer. Un essai de poser de tasses sur les piquets doit être fait à cheval

Corde

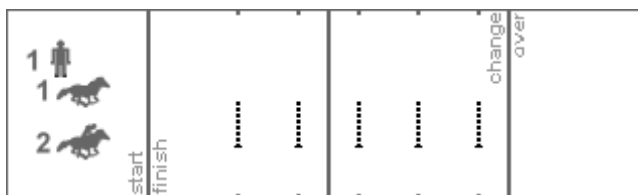
4 piquets en positions 1 à 4. Le cavalier 1 démarre avec une corde.



Le cavalier 1, portant une corde, slalome entre les piquets, traverse la ligne de changement où le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde. La paire retourne, en slalomant entre les piquets et en se tenant par la corde. Si un cavalier lâche la corde, la paire doit retourner à l'endroit où la faute a été commise. La corde ne peut pas être roulée. Se tenir les mains entraînera l'élimination.

Run and Ride

5 piquets de slalom en position normale. Le cavalier 1 se tient au départ, à pied et en tenant son poney. Le cavalier 2 se tient côté ligne de départ/arrivée, à cheval.

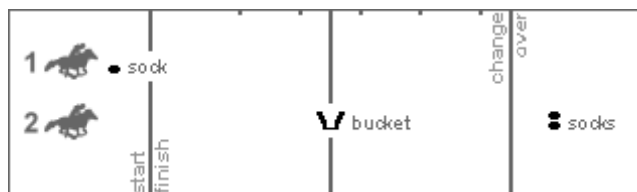


Le cavalier 1, menant son poney par les rênes, court le long de la ligne de piquets, tourne autour du 5^{ème} piquet, remonte à poney et retourne traverser la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 démarre lui aussi le long de la ligne de piquets, met pied à terre, tourne autour du 5^{ème} piquet et revient en menant son poney par les rênes pour traverser la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 1 ne peut pas être en selle avant d'avoir dépassé le 5^{ème} piquet sur son trajet aller vers la ligne de changement. Le cavalier 2 doit avoir mis pied à terre avant d'avoir dépassé le 5^{ème} piquet sur son trajet retour vers la ligne de départ/arrivée. Le 5^{ème} piquet doit rester debout en tout temps.



Chaussettes

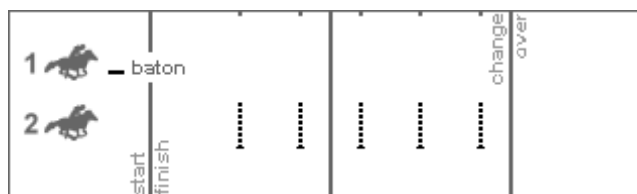
1 seau sur la ligne centrale et 2 chaussettes sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 démarre avec une chaussette.



Le cavalier 1 se dirige vers le seau, y jette sa chaussette, continue vers la ligne de changement, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et retourne la donner au cavalier 2. Le cavalier 2 exécute la course de la même façon, mais jette la dernière chaussette dans le seau sur le retour et traverse la ligne d'arrivée. Si une chaussette est éjectée au de la de la ligne de changement, le cavalier doit traverser cette ligne avant ou après avoir pris la chaussette.

Slalom

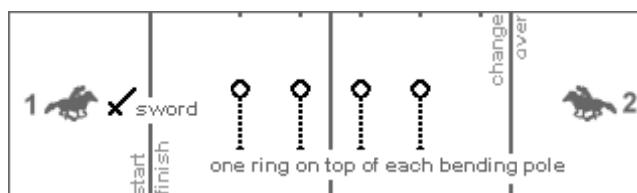
5 piquets en position normale. Le cavalier 1 part avec un témoin.



Le cavalier 1 portant le témoin, slalome entre les piquets, tourne autour du 5^{ème} piquet, et reviens en slalomant donner le témoin au cavalier 2 qui exécute le jeu de la même façon.

Chevaliers

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

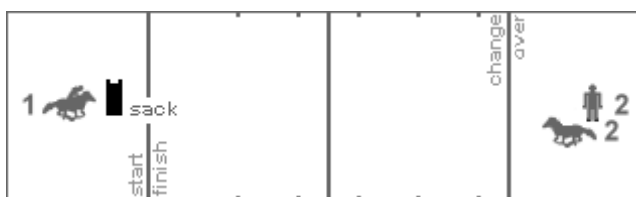


Le cavalier 1 portant l'épée par la poignée enfiler 2 anneaux de n'importe quels piquets sur l'épée et ensuite se dirige vers la ligne de changement où il donne l'épée au cavalier 2 par la poignée. Les cavaliers 2 collecte les 2 anneaux restant et termine le jeu en traversant la ligne d'arrivée. Si un anneau tombe au sol, le cavalier peut le reprendre en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, à cheval ou à pied. Cependant, lorsqu'il/elle traverse 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 étant une faute pure ce jeu. Les relais doivent se faire de main à main par la poignée.



Course à 3 jambes.

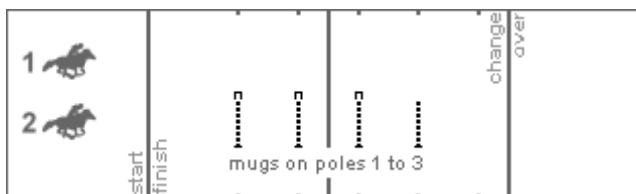
Le cavalier 1 démarre avec un sac.



Le cavalier 1, portant le sac, se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre et donne le sac au cavalier 2. Ils placent ensuite chacun une jambe dans le sac, et se dirigent vers la ligne de départ/arrivée, en menant leurs poneys par les rênes. Le cavalier 1 peut descendre à n'importe quel moment après avoir traversé la ligne de départ, mais doit traverser la ligne de changement avant d'entrer dans le sac. Le cavalier 1 peut donner le sac au cavalier 2 avant de traverser la ligne de changement. Le sac doit rester au dessus des genoux durant la course. Les cavaliers et poneys doivent être derrière la ligne d'arrivée avant de sortir du sac.

3 tasses

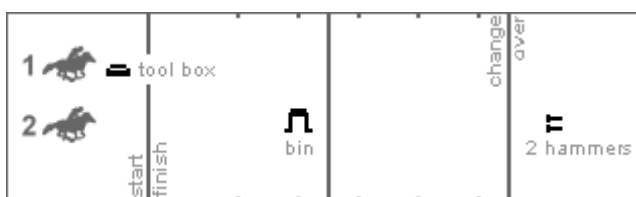
4 piquets de slalom en positions 1 à 4 et une tasse sur les piquets 1 à 3.



Le cavalier 1 prend la tasse du piquet 3 et la pose sur le piquet 4, prend la tasse du piquet 2 et la pose sur le piquet 3 et prend la tasse du piquet 1 et la pose sur le piquet 2 avant de revenir traverser la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 replace à son tour toutes les tasses dans leur position initiale. Les piquets renversés doivent être replacés. Un essai de poser des tasses doit être fait à cheval.

Tool box

1 poubelle renversée alignée sur les 2^{ème} piquets de slalom et 2 marteaux sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier 1 part avec une boîte.

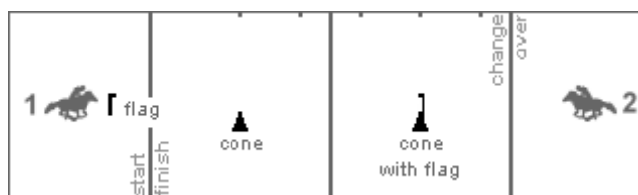


Le cavalier 1 portant la boîte se dirige vers la poubelle, y place la boîte, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte et retourne déposer le marteau dans la boîte avant de traverser la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 exécute le jeu de la même façon, mais après avoir posé son marteau, il reprend la boîte par la poignée pour traverser 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. 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 pas par toute autre personne ou objet.



2 drapeaux

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, portant un drapeau, se dirige vers le premier cône, y place son drapeau, continue vers le second cône, prend le drapeau qui s'y trouve et le donne au 2^{ème} cavalier. Le deuxième cavalier exécute le jeu de la même façon portant le dernier drapeau quand il traverse la ligne de départ/arrivée.



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

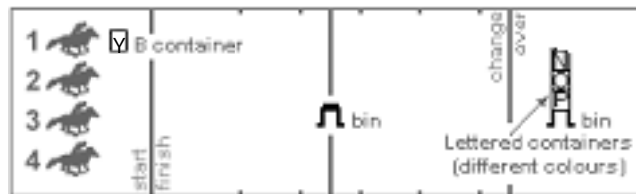
Les entraîneurs ne sont pas autorisés à entrer sur le terrain dans le but de coacher pendant les compétitions en individuel

Tour Poney

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.

Cette règle utilise les lettres P, O, N et Y.

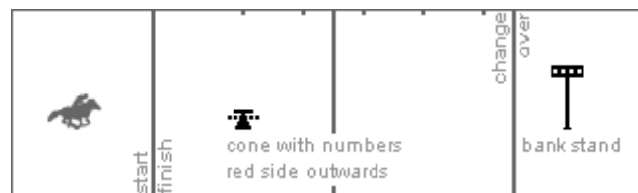
Une poubelle renversée sur la ligne centrale, et une poubelle renversée sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. 3 boîtes sont posées sur la poubelle de la ligne de changement, elles sont marquées de haut en bas des lettres N, O et P. Le cavalier part avec une boîte marquée de la lettre Y.



Le cavalier part avec la boîte marquée Y, la pose sur la poubelle centrale, se dirige vers la poubelle au fond du terrain, prend la boîte suivante, la pose sur la boîte précédente au milieu du terrain. Le cavalier prend les boîtes une à une et les empile sur la poubelle du milieu jusqu'à ce que les 4 boîtes soient collectées, il retourne alors traverser la ligne d'arrivée. Si les boîtes se renversent sur le côté ou tombent de la poubelle, elles doivent être rempliées immédiatement, mais pas nécessairement dans le bon ordre ; cependant, lorsque le cavalier passe la ligne d'arrivée, les boîtes doivent être positionnées de manière à lire P (vert), O (jaune), N (Bleu) et Y (Blanc) de haut en bas. Les boîtes doivent être empilées de manière à ce que le fond d'une boîte soit posé sur le couvercle de l'autre et pas sur la tranche.

Bank race

1 cône avec un support à chiffres et 4 chiffres dont le côté rouge est visible est placé sur la ligne centrale et 1 panneau bancaire sur la marque des 2 m à la ligne de changement, entre les lignes de piquets.

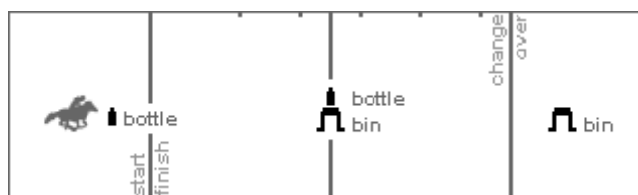


Le cavalier se dirige vers le cône, prend un chiffre, se dirige vers le panneau et y pend le numéro sur un crochet. Ensuite, il/elle retourne prendre les autres chiffres un par un de manière à ce que le nombre £1000 soit écrit sur le panneau avant d'aller traverser la ligne d'arrivée. Les chiffres ne doivent pas nécessairement être pendus au panneau dans le bon ordre ou avec le côté noir visible durant le jeu mis le cavalier doit s'assurer qu'on puisse lire £1000 en noir sur le panneau avant de terminer le jeu en passant la ligne d'arrivée. Les chiffres doivent être pendus au panneau à cheval obligatoirement.



Bouteilles

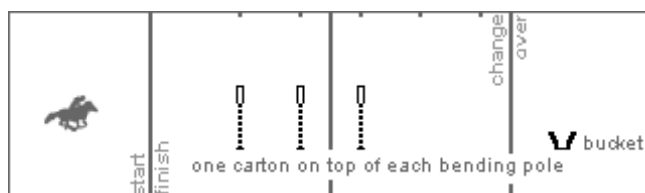
1 poubelle à l'envers sur la ligne du centre sur laquelle est posée une bouteille et une autre poubelle à l'envers sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec une bouteille.



Le cavalier se dirige vers la poubelle au fond du terrain, y place sa bouteille et retourne prendre la bouteille sur la poubelle du milieu avant de traverser la ligne d'arrivée. Les bouteilles doivent rester debout sur les poubelles tout au long du jeu.

Carton

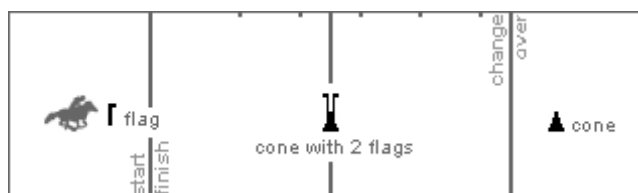
3 piquets de slalom dans les positions 1 à 3 avec un carton sur chacun d'entre eux et un seau sur la marque des 2m en alignement avec les lignes de piquets.



Le cavalier prend un carton d'un des piquets, se dirige vers le seau et y jette le carton à cheval. Il /elle continue ensuite à prendre les cartons restants un à un jusqu'à ce que tous les cartons soient dans le seau et retourne ensuite traverser la ligne d'arrivée. Les piquets renversés doivent être replacés.

5 drapeaux

1 cône sur la ligne centrale contenant 2 drapeaux, et 1 cône sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec un drapeau.

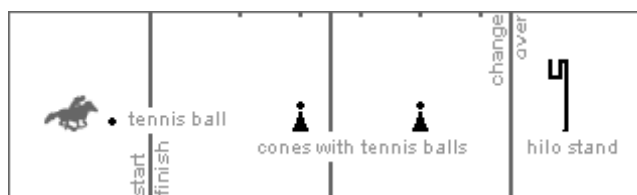


Le cavalier se dirige vers le cône dans le fond du terrain, y pose son drapeau, repart vers le milieu pour prendre un autre drapeau et revient le placer dans le cône du fond du terrain. Il/elle repart ensuite prendre le dernier drapeau au milieu et termine le jeu en traversant la ligne d'arrivée.



Basket

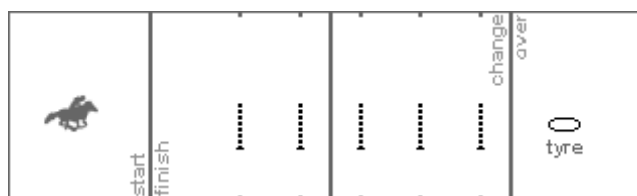
2 cônes sur chacun desquels sont posés une balle de tennis alignés sur les 2^{ème} et 4^{ème} piquets de slalom et un panier de basket sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec une balle de tennis.



Le cavalier se dirige vers le panier de basket, y jette sa balle de tennis, retourne chercher une balle d'un des cônes et va la jeter dans le panier de basket. Il/elle reprend ensuite la dernière balle du cône et traverse la ligne d'arrivée. Si une balle tombe hors du panier, le cavalier peut mettre pied à terre pour la ramasser, mais le poser de la balle dans le panier doit être effectué à cheval. Tous les cônes et le panier doivent être debout à la fin du jeu.

Pneu

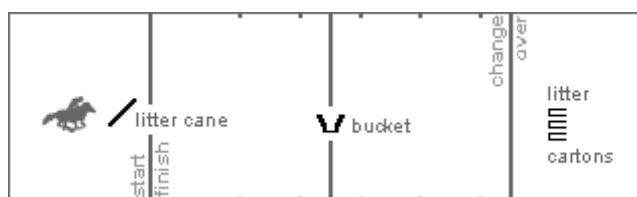
1 pneu sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les piquets de slalom. 5 piquets de slalom en position normale.



Le cavalier se dirige vers le fond du terrain, descend, passe dans le pneu, remonte et retourne traverser la ligne d'arrivée. L'entièreté du pneu doit rester derrière le 5^{ème} piquet au fond du terrain. En conséquence, le 5^{ème} piquet est considéré comme une pièce de matériel pour ce jeu et doit rester debout en tout temps.

Litter

1 seau sur la ligne centrale et 3 cartons accolés sur la marque des 2m au fond du terrain, 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.

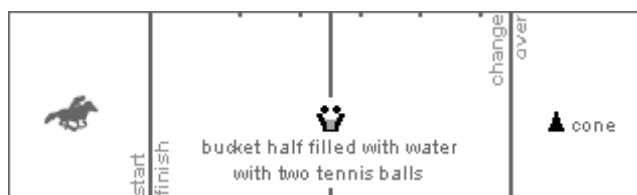


Le cavalier se dirige vers la ligne de changement, prend un carton et le jette dans le seau. Il/elle continue ensuite à prendre chaque carton un à un, les jette dans le seau et termine en traversant la ligne d'arrivée. Le litter ne peut pas être touché par la main sauf si il est percé par la canne. Il peut dans ce cas être enlevé de la canne à la main et jeté dans le seau. Dès qu'un carton est emmené au-delà de la ligne de changement, le cavalier doit continuer avec ce carton en particulier. Si un carton est éjecté au-delà de la ligne de changement le cavalier doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris ce carton. Les cartons déposés en dehors du seau doivent y être remis à l'aide la canne, à pied ou à cheval. Les cartons peuvent uniquement être pris à la main si le seau a été renversé.



Moat and Castle

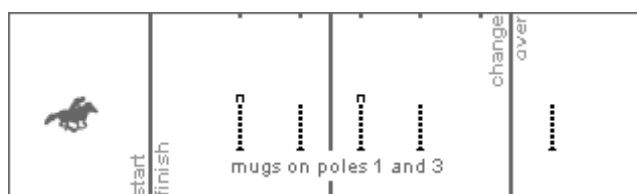
1 seau à moitié rempli d'eau posé sur la ligne centrale dans lequel flottent 2 balles de tennis et un cône sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier se dirige vers le seau, y prend une balle de tennis, continue vers le cône, et place sa balle au sommet du cône. Sur le retour, il/elle collecte la 2^{ème} balle de tennis du seau et termine en traversant la ligne d'arrivée en portant la balle. Si le seau est renversé, il doit rester assez d'eau pour qu'une balle de tennis puisse y flotter. Si la balle de tennis tombe sur le sol pendant que le cavalier essaie de la poser sur le cône, l'erreur peut être corrigée à pied ou à cheval.

2 tasses

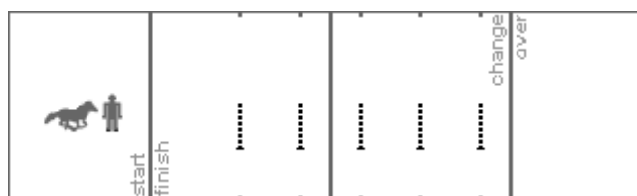
4 piquets de slalom en positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur les piquets 1 et 3 et le 5^{ème} piquet placé sur la marque des 2m derrière la ligne de changement.



Le cavalier se dirige vers le piquet 1, déplace la tasse sur le piquet 2, ensuite il prend la tasse du piquet 3 et la pose sur le piquet 4. Il/elle va ensuite tourner derrière le 5^{ème} piquet et revient vers le départ en replaçant les tasses dans leur position initiale, soit la tasse du piquet 4 est replacée sur le piquet 3 et la tasse du piquet 2 est replacée sur le piquet 1. Les tasses renversées doivent être replacées sur le bon piquet avant de continuer le jeu. Les piquets renversés doivent être replacés avant de continuer le jeu. Un essai de poser sur les piquets doit être fait à cheval. Le 5^{ème} piquet doit être considéré comme faisant partie du matériel pour ce jeu et doit donc rester debout en tout temps.

Run and Ride

5 piquets de slalom en position normale. Le cavalier se tient au départ, à pied et en tenant son poney.

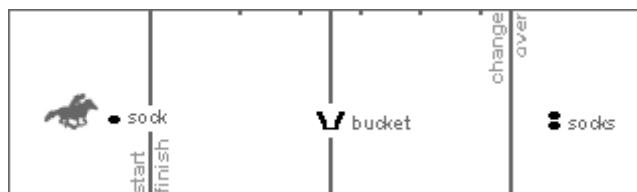


Le cavalier démarre à pied. Au signal du départ, il/elle mène son poney par les rênes, court le long des piquets, tourne autour du 5^{ème} piquet, remonte à poney et retourne traverser la ligne d'arrivée. Les 4 pieds du poney et les 2 jambes du cavalier doivent être derrière le 5^{ème} piquet avant que le cavalier ne commence sa montée. Le 5^{ème} piquet doit rester debout en tout temps.



Chaussettes

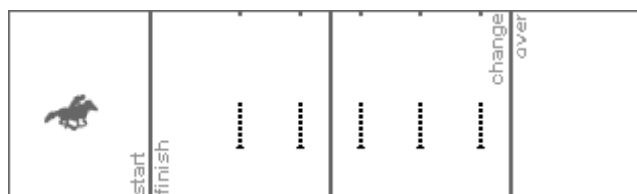
1 seau sur la ligne centrale et 2 chaussettes sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec une chaussette.



Le cavalier se dirige vers le seau, jette sa chaussette dedans, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend une chaussette, remonte et va jeter la chaussette dans le seau. Il/elle retourne ensuite vers le fond du terrain, met pied à terre, prend la dernière chaussette, remonte et jette la chaussette dans le seau avant de terminer en traversant la ligne d'arrivée. Si une chaussette est éjectée au-delà de la ligne de changement, le cavalier doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris la chaussette.

Slalom

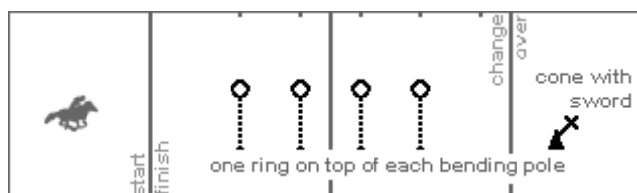
5 piquets de slalom en positions 1 à 5. Le cavalier démarre avec un témoin.



Le cavalier slalome entre les piquets, tourne autour du 5^{ème} piquet, et revient en slalomant pour traverser la ligne d'arrivée.

Chevaliers

4 piquets de slalom en positions 1 à 4 sur chacun desquels est attaché un anneau, et une épée dans un cône sur la marque des 2m au fond du terrain, alignés sur la ligne de piquets. Tous les anneaux doivent être fixés côté ligne de départ.

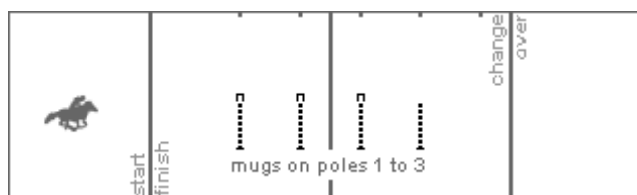


Le cavalier se dirige vers le fond du terrain, prend l'épée dans le cône, et repart en enfilant tous les anneaux sur l'épée avant de traverser la ligne d'arrivée. Lorsqu'il/elle traverse la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement, le cavalier doit être à cheval et tenir la poignée de l'épée avec les anneaux libres autour de la lame de l'épée, le cavalier ne les touchant pas. Si un anneau tombe au sol, le cavalier peut le reprendre en tenant l'épée et les anneaux comme il le souhaite, à cheval ou à pied. Les piquets renversés ne sont pas considérés comme une erreur. Le cône doit rester debout en tout temps.



3 tasses

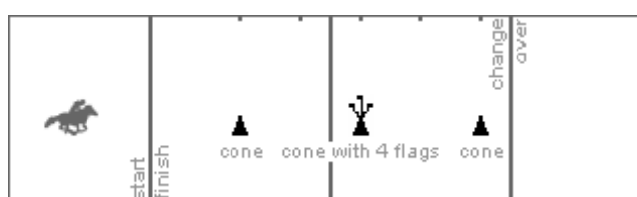
4 piquets de slalom en positions 1 à 4, une tasse est posée sur les piquets 1 à 3.



Le cavalier se dirige vers le piquet 3, prend la tasse qui s'y trouve et la pose sur le piquet 4, ensuite bouge la tasse du piquet 2 au piquet 3 et la tasse du piquet 1 sur le piquet 2. Tous les piquets renversés doivent être replacés.

Three Pot Flag

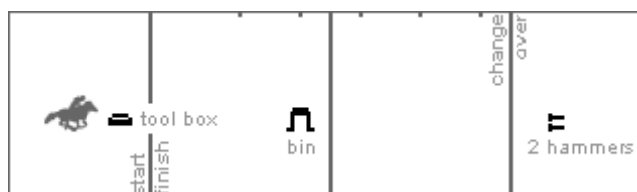
3 cônes alignés sur les 1^{er}, 3^{ème} et 5^{ème} piquets, entre les lignes de piquets. 4 drapeaux sont posés dans le cône du milieu.



Le cavalier se dirige vers le cône du milieu, y prend un drapeau et le pose dans l'un des 2 autres cônes vides. Il/elle continue ensuite à déplacer les drapeaux un à un et le place dans les cônes de manière à ce que, à la fin du jeu, il y ait 2 drapeaux dans le cône aligné sur les premiers piquets et 2 drapeaux dans le cône aligné sur les 5^{ème} piquets.

Tool Box

1 poubelle retournée alignée sur la ligne des 2^{èmes} piquets et 2 marteaux sur la marque des 2m au fond du terrain, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec une boîte à outils.



Le cavalier se dirige vers la poubelle, y place la boîte, continue vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un marteau, remonte et retourne déposer le marteau dans la boîte. Ensuite, il/elle repart collecter le deuxième marteau qu'il/elle dépose dans la boîte. Le cavalier reprend ensuite la boîte par la poignée avant de traverser la ligne d'arrivée. Le deuxième marteau doit être posé dans la boîte avant que celle-ci ne soit reprise. Des lests peuvent être placés dans la boîte en cas de conditions météorologiques venteuses. 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 pas par toute autre personne ou objet.



Triple Flag

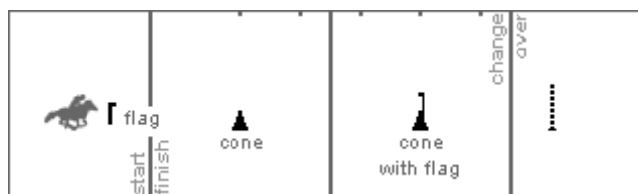
1 socle de 3 drapeaux aligné sur les premiers piquets et un cône contenant 3 drapeaux sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets.



Le cavalier se dirige vers le cône, y prend un drapeau et retourne le placer dans le socle de la couleur correspondant à celle du drapeau. Il/elle va ensuite collecter les 2 derniers drapeaux un à un et les placer dans le socle de la bonne couleur avant de traverser la ligne d'arrivée. Les drapeaux ne peuvent être mis dans le socle qu'à cheval.

2 drapeaux

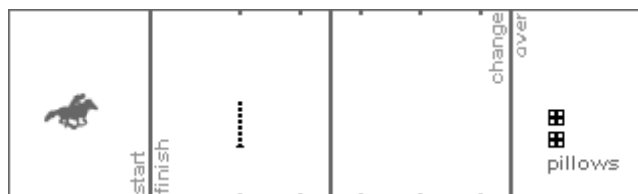
1 cône aligné sur les premiers piquets et un cône contenant un drapeau aligné sur les quatrièmes piquets, et le 5^{ème} piquet sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, entre les lignes de piquets. Le cavalier démarre avec un drapeau.



Le cavalier démarre avec un drapeau. Il/elle se dirige vers le premier cône, y pose le drapeau et ensuite se dirige vers le 2^{ème} cône et prend le drapeau qui s'y trouve. Il/elle va ensuite tourner derrière le 5^{ème} piquet au fond du terrain et revient vers la ligne d'arrivée en replaçant les drapeaux dans leur position initiale en terminant par prendre le dernier drapeau pour traverser la ligne d'arrivée. Les cônes doivent rester debout durant tout le jeu. Le piquet au fond du terrain est considéré comme faisant partie de l'équipement pour ce jeu et doit donc rester debout.

Victoria Cross

1 piquet de slalom en position 1 et 2 oreillers sur la marque des 2m au fond du terrain, alignés sur les piquets de slalom.



Le cavalier se dirige vers le fond du terrain, met pied à terre, prend un oreiller, remonte et va le jeter entre la ligne de départ et le premier piquet. Il/elle tourne ensuite autour du premier piquet et retourne vers le fond du terrain, met pied à terre, prend le 2^{ème} oreiller, remonte et retourne traverser la ligne d'arrivée en portant l'oreiller. Le premier oreiller doit se trouver entièrement derrière le premier piquet côté ligne de départ/arrivée, et de la même manière, le second oreiller doit se trouver entièrement derrière la ligne d'arrivée. Le premier piquet doit rester debout en tout temps.



CARACTÉRISTIQUES DU MATÉRIEL

Les quantités sont pour une équipe. Du matériel de réserve doit être prévu en cas de bris. Les mesures sont approximatives, mais le matériel doit être identique pour toutes les équipes/paires et individuels.

Marches

6 pots creux en aluminium, métal ou plastique dur ressemblant à un petit seau renversé. Leur taille est de 22cm de diamètre à la base, 15cm de diamètre au dessus et 22cm de hauteur.

Tour poney

5 boîtes de crème glacée ou similaires remplies de 400g de sable et apposées des lettres appropriées au pays dans lequel le jeu est joué. Les boîtes doivent être colorées de manière à ce que les cavaliers les prennent dans cet ordre : 1. Blanc, 2. Rouge, 3. Bleu, 4. Jaune, 5. Vert. Les dimensions des boîtes peuvent être soit de 18cm de côté sur 10cm de hauteur, 20cm de long, 15cm de large et 10cm de haut. Les poubelles doivent être de minimum 60cm de hauteur. La hauteur maximum doit être de 68cm. Le diamètre du côté ouvert de la poubelle ne peut excéder 48cm.

Ballons

6 ballons ronds de 10cm de diamètre minimum. Les ballons doivent être attachés à 30cm l'un de l'autre sur une planche en bois de 2m de long, 2,5cm d'épaisseur et 12,5cm de large. La lance doit être une canne robuste de 1m23 de long avec une pointe suffisamment importante pour ne pas être facilement émoussée.

Bank Race

Le panneau doit être fait de métal, supportant une planche de bois sur laquelle est peint un chèque. La planche doit faire 66cm de long sur 36cm de large et doit être attachée sur le haut du panneau. La hauteur totale doit être de 2m13. Sur la planche doivent être fixés 4 crochets à 15cm du haut. Les chiffres doivent être 1, 0, 0 et 0. Les chiffres doivent faire 10cm sur 5cm et être peints en rouge d'un côté et en noir de l'autre. Le socle/support des chiffres doit faire 20cm de côté sur 3,8cm d'épaisseur, il doit y avoir un trou au centre afin qu'il tienne sur un cône de signalisation routière de 76cm de haut. Le diamètre du trou central du socle/support doit être de 10cm.

Bouteilles

2 poubelles identiques à celles du jeu tour poney. 2 bouteilles en plastiques remplies de 400gr de sable.

Carton

4 cartons de 1l de produit vaisselle identiques dont on a coupé le fond. 1 seau en caoutchouc lourd ou composé plastique capable de stocker 13,63 litres d'eau. 4 piquets de slalom identiques à ceux du jeu du slalom.

5 drapeaux

Les drapeaux doivent être attachés à une canne de bonne qualité de 1m23 de long. Les fanions doivent être de soit 22cm² ou de 22cm de base triangulaire et attachés fermement au dessus de la canne. Les cônes de signalisation routière, supports des drapeaux, doivent être faits de caoutchouc lourd ou composé plastique, et leur pointe doit être coupée de façon à obtenir un trou de 10cm de diamètre. Le poids total du cône ne doit pas excéder 2,26kg, mais doit faire un minimum de 1,8kg.

Founder's

1 piquet de slalom tel que pour le jeu du slalom, 8 morceaux de tuyau d'évacuation en plastique carrés de 10cm de hauteur sur 6cm de côté pour chaque ligne. Les morceaux doivent être apposés des lettres N, P, A, T, R, I, C et K.



4 drapeaux

1 cône tel que pour le jeu des 5 drapeaux, 4 drapeaux tels que ceux pour le jeu des 5 drapeaux ; 1 rouge, 1 bleu, 1 blanc et 1 jaune pour correspondre aux couleurs du socle. 1 socle de 4 drapeaux- 3 tubes de 10 à 15cm de haut sur 2,5cm de diamètre assemblées en triangle autour d'un tube central. Le tube central doit être peint en jaune et les autres respectivement en rouge, blanc et bleu. Les tubes sont fixés à 15cm l'un de l'autre sur une pique en métal qui sert à planter le socle dans le sol.

Basket

Le panneau de basket doit être de type netball sur lequel est fixé un anneau en métal de 20,32cm de diamètre avec un filet à une hauteur de 2m13 du sol. 4 cônes de signalisation routière de 45,7cm de haut, 5 balles de tennis par équipe.

5 tasses

4 piquets de slalom tels que pour le jeu du slalom. 1 poubelle telle que pour le jeu de tour poney. 5 tasses en émail de 0.57l dont les anses ont été enlevées.

Pneu

1 pneu de moto/vélo dont le diamètre intérieur ne peut être inférieur à 40,6cm

Jousting

2 cônes de signalisation routière de 76,2cm de haut pour supporter une planche de 1m83. La planche doit faire 30cm de large et 2,5cm d'épaisseur et doit être percée de 2 trous de 10cm de diamètre à chaque extrémité afin de pouvoir être posée sur les cônes. 2 cibles de 14cm de diamètre sur chaque côté, chacune sur un pivot en plastique de 41cm de haut. La lance doit être faite d'un tube de plastique de 2,5cm de diamètre et doit supporter un entonnoir afin de former l'anse de 46cm de long. Des caoutchoucs doivent être fixés à chaque extrémité de la lance. La longueur totale de la lance doit être de 1m42.

Run&Ride

5 piquets de slalom tels que pour le jeu du slalom

Litter

1 poubelle telle que pour le jeu de tour poney. 4 cartons tels que pour le jeu de cartons. 1 canne de bambou de 1m23 de long.

Moat and Castle

1 cône de signalisation routière tel que pour le jeu du basket. 1 seau tel que pour le jeu du carton, rempli à moitié d'eau. 2 balles de tennis

2 tasses

4 piquets de slalom tels que pour le jeu du slalom, 2 tasses en émail telles de pour le jeu des 5 tasses.

Facteur

Le sac doit être fait de toile de jute ou autre matériau similaire et mesurer 61cm de haut sur 38cm de large. Les lettres doivent être en bois, mesurer 15cm sur 10cm et avoir les coins arrondis. Les lettres doivent être peintes et numérotées comme suit: 1. Rouge, 2. Bleu, 3. Jaune, 4. Vert.

Corde

4 piquets de slalom tels que pour le jeu du slalom. 1 corde de 91cm de long avec un diamètre de minimum 1,25cm et de maximum 2,5cm.

Palefrenier

4 piquets de slalom tels que décrits pour le jeu du slalom.



Chaussettes

Les seaux sont tels que pour le jeu du carton. 5 chaussettes roulées et cousues pour obtenir un diamètre final de 8cm.

Slalom

5 piquets de slalom. Les piquets doivent être en bois, avec soit ronds avec un diamètre minimum de 3,8cm, soit carrés de 5cm de côté et 1m52 de long. Ils doivent être pointus ou munis d'une pointe de métal à l'une des extrémités. 1 témoin de 30cm de long et de 3,8cm de diamètre.

Chevalier

4 piquets de slalom tels que pour le jeu du slalom. La lame de l'épée sera de 61cm de long et l'anse de 23cm de long. Une garde prévient les anneaux de glisser de la lame à la anse. 4 anneaux doivent être attachés aux piquets à l'aide d'élastiques. Les anneaux doivent avoir un diamètre intérieur de 10cm et un diamètre extérieur de 18cm et une patte de 6cm de long pour les attacher aux piquets.

3 jambes

1 sac de jute de 63,5kg de capacité.

Tool Box

1 boîte à outil en plastique. 4 marteaux en plastique souple. 1 poubelle telle que pour le jeu de tour poney.

Triple flags

1 cône de signalisation routière tel que décrit dans le jeu des 5 drapeaux. 3 drapeaux de différentes couleurs, 1 rouge, 1 blanc et 1 bleu afin de correspondre les couleurs du socle. 1 socle de triple flags avec des tubes de 7,5 à 10cm de long sur 2,5cm de diamètre, un tube rouge, un tube blanc et un tube bleu. Les tubes doivent être disposés en triangle sur une pièce de métal, à 15cm l'un de l'autre. Une pique en métal doit être fixée à l'ensemble afin de pouvoir l'enfoncer dans le sol.

2 drapeaux

2 cônes de signalisation routière tels que pour le jeu des 5 drapeaux. 2 drapeaux tels que pour le jeu des 5 drapeaux.

Victoria Cross

2 oreillers de 76cm par 46cm.

Windsor

1 cône de signalisation routière tel que pour le jeu du jousting. 1 tour en bois (peinte en argenté) de 15cm de haut sur 8cm de diamètre, modelée à la base afin de pouvoir se poser sur le haut du cône et avec un creux sur le dessus afin de pouvoir accueillir la boule. 1 boule en bois (peinte en doré) de 8cm de diamètre. 1 seau en plastique tel que pour le jeu de carton, rempli à moitié d'eau.



Ligue Équestre
Wallonie Bruxelles

aille francophone de la Fédération Royale Belge des Sports Équestres

Adeps
COMMUNAUTÉ
FRANÇAISE



Ligue Équestre Wallonie Bruxelles
De l'équitation de loisir
jusqu'au Champion du Monde