

MOUNTED GAMES ASSOCIATION SWITZERLAND

RÈGLEMENT 2019



Introduction

Les Mounted Games sont des jeux à poney qui s'adressent à tous les cavaliers quel que soit leur âge. Des équipes de cinq cavaliers s'affrontent sous forme de relais.

Les joueurs doivent, à tour de rôle, effectuer une épreuve d'adresse le plus rapidement possible.

L'intérêt des Mounted Games est de développer une activité équestre nouvelle en Suisse en se basant sur un règlement anglais actuel qui a fait ses preuves éducatives depuis 1957.

Ces jeux offrent la perspective de découvrir d'autres cultures. Le poney devient alors un moyen d'échange et de communication entre les cavaliers de pays différents.

Cette activité dynamise les enfants par de nouvelles perspectives équestres d'une formidable valeur éducative, toujours basées sur l'esprit d'équipe :

- Sur un plan physique : aisance, souplesse, décontraction, technicité et condition physique.
- Sur un plan psychologique : persévérance, tolérance, courage, astuce, dextérité et tactique.
- Sur un plan ludique : apprentissage de l'équitation au moyen du jeu, dans le respect de l'autre et dans l'application stricte d'un règlement.

Grâce au Mounted Games, les clubs ont à disposition un outil pédagogique permettant un travail en équipe, au sens le plus large du terme : tout le monde devient acteur (les enseignants, les responsables du club, les enfants et leurs parents). L'image du club sera ainsi dynamisée, sa notoriété accrue, grâce à ces animations que l'on pourra présenter en spectacle.

Les Anglais utilisent ces jeux comme base d'apprentissage axée sur la relation avec le poney et le plaisir d'apprendre en s'amusant. La longévité des poneys anglais semble prouver, qu'eux aussi, aiment travailler en s'amusant.

Cette version 2019 du Règlement Suisse comporte tous les changements de règles adoptés par le comité des règles de l'IMGA et de la MGAS.

Il remplace toutes les éditions précédentes et cela à partir du début de l'année 2019.

Les règles apparaissant en **rouge** sont applicables aux manches du championnat suisse.

(Dernière modification : 04.03.2019)

Table des matières

1) LES REGLES GENERALES	8
1. Les équipes, les paires et les individuels.....	8
2. Les Poneys.....	9
3. Maltraitance des Poneys	10
4. La Sellerie	11
5. Equipement.....	14
6. Le juge arbitre principal.....	15
7. Objections	15
8. Les officiels.....	15
9. Bandeaux	16
10. Comportement agressif ou antisportif	16
11. Dopage	16
12. Hors concours	17
13. Représentation internationale.....	17
14. Compétitions IMGA	18
15. Groupes d'âges	18
16. Compétitions du championnat suisse.....	18
2) LES REGLES DE COMPETITION	20
1. Terrain de jeu et marquage.....	20
2. Bris de matériel.....	22
3. Les relais.....	23
4. La distance de jeu	23
5. Aide	23
6. Matériel tombé.....	23
7. Matériel déplacé.....	24
8. Matériel dérangé	24
9. Chutes	25
10. Contact	25
11. Corrections des erreurs	25
12. Gêne	25
13. Elimination	26

14.	Piquets de slalom.....	27
15.	Blessures	27
16.	Conditions météorologiques	28
17.	Modification du matériel.....	28
18.	Quitter le terrain de jeu.....	29
19.	Emplacement du matériel	29
20.	Utilisation de la caméra vidéo.....	30
21.	Les contestations	30
22.	Le départ	31
23.	L'arrivée	32
24.	La zone de sécurité	33
25.	Classement.....	33
3)	LES OFFICIELS DE TERRAIN ET LES PROCEDURES	33
1.	Officiels de terrain	33
2.	Le juge arbitre principal.....	34
3.	Les assistants-arbitres	34
4.	Chef de piste et placeurs de matériel	35
5.	Le juge d'arrivée et son assistant	35
6.	Le commentateur	36
7.	Code vestimentaire.....	36
8.	Les entraîneurs	36
9.	Généralités.....	36
4)	ORGANISATION DES CONCOURS REGIONAUX SUISES	37
1.	Organisation du concours.....	37
2.	Le briefing	37
3.	L'équipement d'ordre technique	37
4.	Assurances	37
5.	Le médecin et le vétérinaire.....	37
5)	TOUS LES JEUX	38
1.	LES JEUX EN EQUIPES.....	39
1.	Agility Aces (Marches)	39
2.	Association Race (Pyramide).....	40
3.	Ball and Cone (Balles et Cônes int.)	41
4.	Bang-a-Balloon (Ballons)	42
5.	Bank Race (Banque).....	43
6.	Bottle Exchange (Echange de bouteille)	44

7.	Bottle Shuttle (Bouteilles)	45
8.	Carton Race (Cartons)	46
9.	Flag Fliers (5 Drapeaux)	47
10.	Founder's Race (NPATRICK)	48
11.	Four Flag (4 Drapeaux)	49
12.	HiLo (Basket)	50
13.	Hoopla	51
14.	Hug-a-Mug (5 Tasses)	52
15.	Hula Hoop (Pneu)	53
16.	Jousting (Joute)	54
17.	Litter Lifters (Litter)	55
18.	Litter Scoop	56
19.	Mug Shuffle (2 Tasses)	57
20.	Pony Express (Facteur)	58
21.	Pony Pairs (Corde)	59
22.	Run and Ride (à pied, à cheval) CH	60
23.	Socks and Buckets (Chaussettes)	61
24.	Speed Weavers (Slalom)	62
25.	Sword Lancers (Epée)	63
26.	Three Mug (3 Tasses)	64
27.	Tool Box Scramble (Tool Box)	65
28.	Two Flag (2 Drapeaux)	66
29.	Windsor Castle (La Tour Windsor)	67
30.	2 Bouteilles (CH)	68
31.	Balles et Cônes (CH)	69
32.	Petit Président (CH)	70
33.	Teksab (CH)	71
2.	LES JEUX EN PAIRES	72
1.	Agility Aces (Marches)	72
2.	Association Race (Pyramide)	73
3.	Ball and Cone (Balles et Cônes int.)	74
4.	Bang-a-Balloon (Ballons)	75
5.	Bank Race (Banque)	76
6.	Bottle Exchange (Echange de bouteille)	77
7.	Bottle Shuttle (Bouteilles)	78
8.	Bottle Swap	79

9.	Carton Race (Cartons)	80
10.	Flag Fliers (5 Drapeaux)	81
11.	Founder's Race (PAIR)	82
12.	Four Flag (4 Drapeaux)	83
13.	HiLo (Basket)	84
14.	Hoopla	85
15.	Hug-a-Mug (5 Tasses)	86
16.	Hula Hoop (Pneu)	87
17.	Litter Lifters (Litter)	88
18.	Litter Scoop	89
19.	Mug Shuffle (2 Tasses)	90
20.	Pony Pairs (Corde)	91
21.	Run and Ride (à pied, à cheval)	92
22.	Socks and Buckets (Chaussettes)	93
23.	Speed Weavers (Slalom)	94
24.	Sword Lancers (Epée)	95
25.	Three Mug (3 Tasses)	96
26.	Tool Box Scramble (Tool Box)	97
27.	Two Flag (2 Drapeaux)	98
28.	Windsor Castle (La Tour Windsor)	99
3.	LES JEUX EN INDIVIDUEL	100
1.	Association Race (Pyramide)	100
2.	Bank Race (Banque)	101
3.	Bottle Exchange (Echange de bouteille)	102
4.	Bottle Shuttle (Bouteilles)	103
5.	Bottle Swap	103
6.	Carton Race (Cartons)	104
7.	Flag Fliers (5 Drapeaux)	105
8.	HiLo (Basket)	106
9.	Hoopla	107
10.	Hula Hoop (Pneu)	108
11.	Litter Lifters (Litter)	109
12.	Litter Scoop	110
13.	Moat and Castle	111
14.	Mug Shuffle (2 Tasses)	112
15.	Run and Ride (à pied, à cheval)	113

16.	Socks and Buckets (Chaussettes)	114
17.	Speed Weavers (Slalom).....	114
18.	Sword Lancers (Epée)	115
19.	Three Mug (3 Tasses).....	116
20.	Three Pot Flag Race (3 cônes & drapeaux)	117
21.	Tool Box Scramble (Tool Box).....	118
22.	Triple Flag.....	119
23.	Two Flag (2 Drapeaux)	120
24.	Victoria Cross	121
6)	CARACTERISTIQUES DU MATERIEL.....	122
7)	CHANGEMENTS DE REGLES 2019	135

1) LES REGLES GENERALES

1. Les équipes, les paires et les individuels

- RG 1.1. Une équipe est constituée au minimum de 4 cavaliers et poneys et au maximum de 5 cavaliers et poneys.
- RG 1.2. Les paires sont constituées de 2 cavaliers et 2 poneys seulement.
- RG 1.3. Les individuels sont constitués uniquement de 1 cavalier et 1 poney.
- RG 1.4. Une fois la compétition commencée (au moment de l'abaissement du drapeau pour signaler le début du premier jeu de la première session pour la tranche d'âge appropriée), les cavaliers et poneys spécifiés sur le document d'inscription de ce concours ne peuvent être substitués que sous les conditions de la règle RG 1.6.
- RG 1.5. Dans les compétitions par équipes, un cavalier ou un poney peuvent 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. Tout cavalier ajouté doit être éligible pour jouer avec cette équipe et tout poney ajouté ne doit pas prendre part à une autre compétition sur le même site du concours.
- RG 1.6. Un cavalier et/ou poney peut être remplacé, si le cavalier ou le poney en question est incapable de continuer suite à une blessure ou une maladie, constatée et confirmée par un médecin ou respectivement par un vétérinaire. Un poney peut également être remplacé si le juge arbitre principal considère ce dernier comme dangereux. Une fois un poney ou un cavalier remplacé, ceux-ci ne peuvent plus jouer dans cette compétition.
- RG 1.7. En compétition internationale par équipes, les cavaliers et/ou les poneys peuvent être remplacés sous les termes de la règle RG-1.6 à n'importe quel moment de la compétition.
- RG 1.8. En compétition individuel et paire, un remplacement ne peut avoir lieu que pendant les manches qualificatives. Si un remplacement est effectué, l'individuel ou la paire doit alors continuer en repartant de zéro point. Un remplacement n'est pas permis au stade des demi-finales ou de la finale. Tout poney remplacé ne peut participer qu'à une seule compétition sur la même place de concours.

- RG 1.9. Pour toutes les autres compétitions, le remplacement n'est autorisé que pendant les sessions de qualification. Une fois un cavalier ou un poney remplacé, ils ne peuvent plus jouer lors de cette compétition. Si un remplacement est effectué, l'équipe en question doit repartir de zéro point. Le remplacement n'est pas permis juste avant ou pendant les demi-finales ou finale de la compétition. Tout cavalier remplacé doit être éligible de concourir pour cette équipe et pour cette compétition, et tout poney remplacé ne peut participer qu'à une seule compétition sur la même place de concours.
- RG 1.10. Aucun poney ne peut jouer plus de 24 jeux et plus de 2 Tie-breaks par jour, ni plus de 96 jeux et plus de 8 Tie-breaks sur 7 jours (Pour les concours en équipes, le 5ème poney de chaque jeu est considéré comme ayant pris part au jeu).
- RG 1.11. En compétition suisse, chaque équipe, annonce 5 cavaliers de base pour la saison. Parmi ces 5 cavaliers, minimum 3 d'entre eux doivent être présents. 2 cavaliers « joker » au maximum peuvent se rajouter à l'équipe mais ils ne doivent pas appartenir à la même équipe de base et ils doivent être du même indice ou inférieur. Si l'équipe n'a que 3 cavaliers, elle peut la compléter avec un 4^{ème} cavalier de n'importe quel indice.
- RG 1.12. Pour pouvoir participer à la finale du championnat suisse de paire élite (indice unique) la paire doit avoir au minimum participé à une manche qualificative.

2. Les Poneys

- RG 2.1. Les poneys ne peuvent pas excéder la taille d'1,52m non ferrés. Si le Juge arbitre principal pense qu'un poney dépasse cette taille, alors ce poney sera exclu de la compétition à partir de ce moment et tous les points accumulés par l'équipe/la paire ou l'individuel seront perdus, sauf si :
- A : Le cavalier peut fournir un certificat de toise daté pour le poney en question, signé par un vétérinaire agréé indépendant, certifiant que le poney ne dépasse pas la taille de 1m52. Le certificat de toise doit avoir été délivré après que le poney ait atteint l'âge de 7 ans ou au cours des 12 derniers mois pour les poneys plus jeunes, OU
- B : Le Juge arbitre principal toise le poney sur le lieu du concours et il est convaincu que le poney ne mesure pas plus 1m52 non ferré.
- RG 2.2. Les poneys ne peuvent concourir dans une compétition avant qu'ils aient atteint leurs 4 ans du calendrier annuel.

- RG 2.3. Les étalons ne peuvent être amenés ou montés lors d'une compétition que si une confirmation écrite a été obtenue de la part des organisateurs de la compétition 48 heures avant le début publié du concours. Tous les étalons doivent porter un signe distinctif sur leur bride dans un but de sécurité.
- RG 2.4. La taille, le poids et l'expérience d'un cavalier doit correspondre à la taille, à la corpulence et au niveau du poney. Si le Juge arbitre principal estime qu'un cavalier est en surpoids ou trop dangereux, ce cavalier sera éliminé de la compétition. Un cavalier est en surpoids pour un poney si son poids dépasse 20% du poids du poney.
- RG 2.5. Les poneys doivent être bien portants, avoir leurs vaccinations à jour (voir le règlement FSSE), avec les sabots parés ou correctement ferrés. Ils doivent être bien présentés, propres, les crinières et les queues ne doivent pas être tressées.
- RG 2.6. Les étalons ne sont pas admis en championnat suisse (cf-RG 2.3)

3. Maltraitance des Poneys

- RG 3.1. La maltraitance sur les poneys n'est acceptée à aucun moment, sur aucun endroit du site du concours où la compétition a lieu. Le juge arbitre principal peut éliminer une équipe, une paire ou un cavalier d'une manche ou de la compétition, ou il peut en référer au Grand Jury ou au comité de discipline du concours, selon son choix, s'ils sont considérés comme ayant maltraité un poney ou permis à quiconque de maltraiter un poney.

Il est entendu par maltraitance toute action intentionnelle provoquant une douleur ou un inconfort non nécessaire pour un poney.

La maltraitance comprend, mais n'est pas limité à :

- Cravacher, taper ou battre un poney avec un objet, la main ou les jambes.
- « Sonner » la bouche du poney.
- Monter un poney manifestement épuisé, inapte, boiteux ou blessé.
- Sensibiliser de façon anormale une partie du poney.
- Laisser un poney sans nourriture ou boisson adéquate ou suffisante.
- D'utiliser un harnachement mal ajusté.

- RG 3.2. Il n'est pas permis d'utiliser des éperons ou une cravache sur les poneys et ceci, à aucun moment et nulle part sur le lieu où un concours est organisé.
- RG 3.3. 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 entraînera l'élimination.
- RG 3.4. Secouer une pièce d'équipement utilisé dans un jeu, sur le côté du poney est permis pendant le jeu, tant que le poney n'est pas heurté par la pièce d'équipement.

4. La Sellerie

- RG 4.1. Toute pièce d'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. Les étrivières, généralement en cuir, qui peuvent être utilisées comme « collier » d'aide à « l'à-terre » sont une exception à cette règle.
- RG 4.2. Des selles en cuir ou synthétiques avec ou sans arçon, entièrement équipées avec deux panneaux (quartiers) latéraux et une gouttière centrale doivent être utilisées. Elles doivent s'adapter de manière appropriée au cheval et être complètes au départ de chaque jeu, avec des étriers et une sangle composée de deux boucles de chaque côté.
- RG 4.3. Seuls les mors illustrés ci-dessous ou autorisés en tant que « mors de filet » par les règles actuelles de Dressage FEI sont acceptés.
Le mors ou embouchure est constitué de deux anneaux à chaque bout pour y attacher les rênes et d'un canon lisse, simple ou à double brisure. Il peut être recouvert soit par du cuir, soit par du caoutchouc ou du plastique. La traction sur les rênes exerce une pression dans la bouche du poney égale à la force exercée par le cavalier ; il n'y a pas de levier pour accroître cette force. Le diamètre min. du canon est de 10mm, mesuré à hauteur des anneaux, et la longueur d'un mors à aiguille ne doit excéder 9cm.

Un équipement sans mors ou embouchure n'est pas admis.

Ci-dessous les mors ou embouchures autorisées :

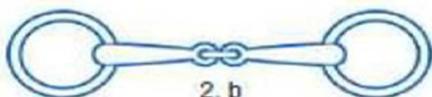


1. Filet ordinaire

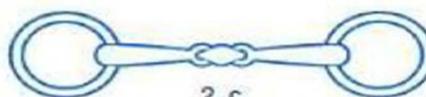


2. a

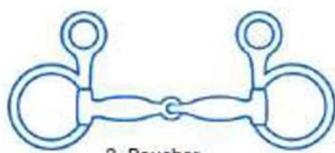
2. Filet avec canon à double brisure (a, b, c)



2. b



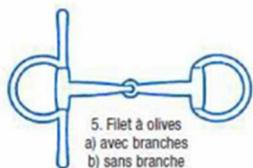
2. c



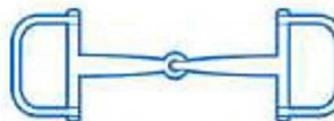
3. Baucher



4. Filet avec canon en caoutchouc sans brisure

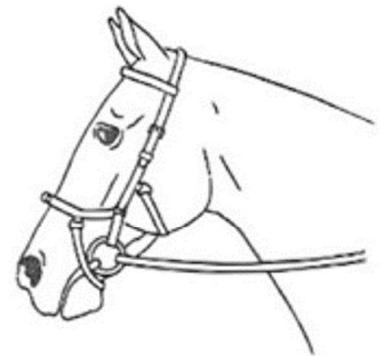
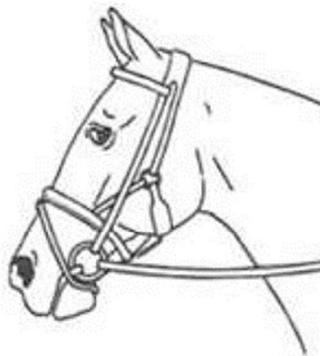
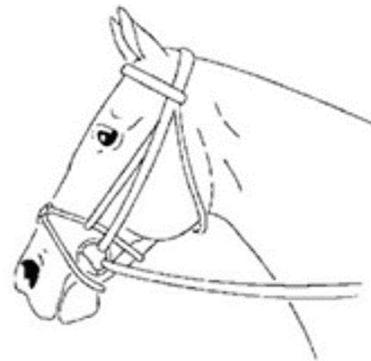
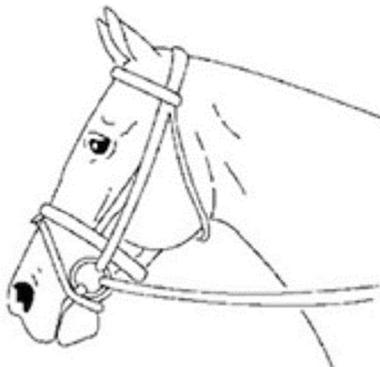
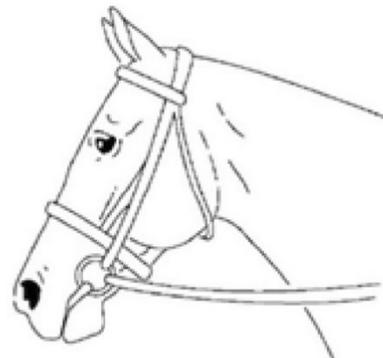
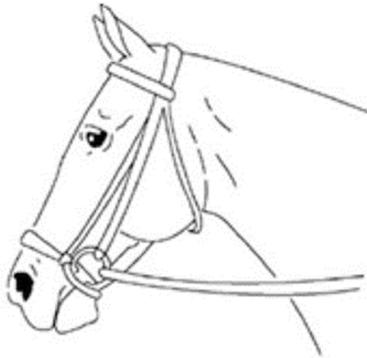


5. Filet à olives
a) avec branches
b) sans branche



6. Filet Verdun / de course

RG 4.4. Si un bridon est utilisé, il doit faire partie de ceux illustrés ci-dessous ou être autorisé en tant que « bridon » par les règles actuelles de Dressage FEI.



Si le bridon « Micklem » est utilisé, il est interdit d'accrocher les clips entre le mors et la muserolle.

- RG 4.5. Si une martingale est utilisée, elle doit être uniquement de type fixes ou à anneaux. Aucun enrênement de type : fausse rêne (check rein), rênes allemandes (fixées en dessous du poitrail ou sur les côtés), élastiques, ou autre n'est autorisé. Si une martingale fixe est utilisée, elle doit être attachée à un bridon français ou à la partie muserolle d'un bridon combiné (pas à la partie ferme-bouche).
- RG 4.6. Les œillères ne sont pas autorisées.
- RG 4.7. Le juge arbitre principal peut examiner l'équipement d'un poney à tout moment. Son appréciation concernant la sécurité et la conformité est sans appel.
- RG 4.8. Les mors Pessoa sont interdits, même si les rênes sont accrochées sur les anneaux du haut.
- RG 4.9. La martingale fixe doit être accrochée sur une muserolle simple.

5. Equipement

- RG 5.1. Des pantalons d'équitation adaptés (par exemple jodhpurs) doivent être portés par tous les cavaliers sur le terrain de jeu.
- RG 5.2. Des bottines montantes adaptées, avec tige de renfort, doivent être portées par tous les cavaliers sur le terrain de jeu
- RG 5.3. Un casque ou bombe réglementaire, correctement ajusté doit être porté en tout temps sur la place de concours par tous les cavaliers à poney. La bombe doit satisfaire à l'un des standards suivant :
- PAS 015 (1998 or 2011) (with BSI Kitemark or Inspect IC mark)
 - VG1 01.040 (2014-12) (with BSI Kitemark or Inspect IC mark)
 - ASTM F1163 (2004a or 04a onwards) (with SEI mark)
 - SNELL E2001 or 2016 (with SNELL label and number)
 - AS/NZS 3838 (2006 onwards) (with SAI Global mark)
- Ou tout nouveau standard approuvé par le FEI, qui atteint ou dépasse ceux cités. Exception à cette règle, les cavaliers peuvent retirer leur bombe lors de la remise de prix et pendant la diffusion des hymnes nationaux uniquement. Ils doivent réajuster et fixer leur bombe pour effectuer le tour d'honneur. (Pour les compétitions soumises au règlement IMGGA, le casque ou bombe ne doit pas avoir de visière)

- RG 5.4. Si la mentonnière ou le harnais de la bombe d'un cavalier se détache pendant un jeu, celui-ci doit immédiatement rattacher la mentonnière ou harnais et recommencer son jeu depuis l'endroit où la mentonnière ou harnais s'est détachée. Ne pas se conformer à ce point entraîne l'élimination.
- RG 5.5. Dans le jeu du facteur, le facteur doit porter le même type de bombe que celles des cavaliers, avec la mentonnière ou harnais attaché.
- RG 5.6. Tous les bijoux doivent être enlevés pendant la compétition. Les bijoux qui ne peuvent être enlevés doivent être solidement recouverts avec une bande autocollante.
- RG 5.7. Toute personne entrant sur le terrain de jeu doit porter des chaussures fermées et sécurisées.

6. Le juge arbitre principal

- RG 6.1. Toutes les compétitions sont sous le contrôle général du juge arbitre principal, dont la décision concernant toute affaire est sans appel.

7. Objections

- RG 7.1. Aucune objection ou plainte à un officiel en charge d'une compétition n'est permise après le briefing, exception faite des contestations officielles (cf. CR 21).

8. Les officiels

- RG 8.1. 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 arbitre principal, les juges, les commentateurs, les assistants-arbitres, les placeurs de matériel, les compétiteurs et seulement, un entraîneur par équipe, paire ou individuel. Toute autre personne souhaitant entrer sur le terrain de jeu doit en faire la demande au juge principal et obtenir son accord auparavant.
- RG 8.2. Toute équipe, paire ou individuel qui amènerait plus de représentants sur le terrain que décrit au point RG 8.1. (Sauf si autorisation du juge arbitre principal) encoure une élimination.
- RG 8.3. Fumer ou consommer de l'alcool est strictement interdit sur le terrain de jeu. Le juge arbitre principal peut, à sa discrétion, demander à quiconque transgressant cette règle de quitter le terrain de jeu.

RG 8.4. Chaque club organisant une compétition est responsable de la présence d'officiels compétents: juge arbitre principal, chef-placeurs, table des points, speaker.

9. Bandeaux

- RG 9.1.** Le dernier membre de chaque équipe ou paire doit finir le jeu en portant un bandeau clairement visible dont la couleur contraste avec celle de la toque, celui-ci doit faire au minimum 4cm de large.
- RG 9.2.** Le bandeau doit être en place et ne peut pas changer d'un cavalier à un autre une fois que le jeu a commencé. Toute atteinte à cette règle encourra l'élimination.
- RG 9.3.** Si le bandeau s'enlève de la bombe pendant un jeu, le cavalier peut retourner pour le replacer et doit repasser la ligne d'arrivée ou de départ avec le bandeau en place.
- RG 9.4.** En individuel, les cavaliers ne portent pas de bandeau mais il se peut qu'il leur soit demandé de porter une toque de couleur bien particulière afin de faciliter le travail d'arbitrage. Les cavaliers doivent s'efforcer de garder cette toque mais il ne leur est pas demandé de retourner la chercher, si celle-ci devait tomber durant un jeu.

10. Comportement agressif ou antisportif

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

11. Dopage

- RG 11.1.** L'absorption de tout stimulant artificiel est totalement interdite pour les cavaliers et les poneys.
- RG 11.2.** Une liste de stimulants artificiels interdits aux poneys et cavaliers mentionnés à la règle GR 11.1 est publiée chaque année par la Fédération Equestre Internationale (FEI). Celle-ci est disponible gratuitement sur :
www.mounted-games.org/imga/documentation

12. Hors concours

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

13. Représentation internationale

RG 13.1. Un cavalier sera éligible pour représenter un pays dans les compétitions internationales de Mounted Games s'il/elle remplit un ou plusieurs des critères suivants:

A : Il/elle possède un passeport valide à son nom délivré par le pays en question.

B : Il/elle a résidé à plein temps à une adresse enregistrée dans le pays en question pendant 2 ans minimum.

C : Si, il/elle est né(e) dans le pays en question selon son certificat de naissance.

D : Si au moins un de ses parents possédait un passeport valide à son nom dans le pays en question au moment de sa naissance.

E : Son époux (épouse) possédait un passeport valide à son nom dans le pays en question au moment de leur mariage.

RG 13.2. De plus, les cavaliers sont autorisés à choisir le pays qu'ils représentent mais en aucun cas un joueur ne pourra monter pour 2 pays différents dans la même année civile.

RG 13.3. Dans le cas de l'Angleterre, l'Ecosse, le Pays de Galles et l'Irlande du Nord, ces règles sont légèrement modifiées étant donné que ceux-ci ne sont légalement pas des nations et donc, ne distribuent pas de passeports. Pour ces régions, un cavalier doit remplir un ou plusieurs de ces critères :

A: Il/elle a résidé à plein temps à une adresse enregistrée dans cette région pendant une période de 2 ans minimum.

B : Selon son certificat de naissance, il/elle est né(e) dans cette région.

C : Selon son certificat de naissance, au moins un de ses parents est né dans cette région.

D : Selon son certificat de naissance, son conjoint est né(e) dans cette région.

RG 13.4. Les cavaliers nés en dehors d'Angleterre, d'Ecosse, du Pays de Galles ou d'Irlande du Nord mais qui possèdent encore un passeport valide du Royaume Uni ont le choix de représenter n'importe laquelle de ces 4 régions, ainsi que le pays où ils sont nés.

RG 13.5. Les cavaliers qui n'ont pas été sélectionnés par leur pays pour participer à un concours IMGA peuvent demander une "Wild Card" à condition qu'ils soient membre de l'organisation IMGA de leur pays ET respectent les critères de nationalité comme spécifié dans GR13.1 ou GR13.3 ET aient l'approbation écrite de l'organisation IMGA de leur pays pour le représenter.

RG 13.6. N'importe quelle personne agissant comme un officiel à un événement IMGA ou inscrit pour exercer des fonctions (par exemple, un juge certifié IMGA) doit appartenir à une organisation membre de l'IMGA.

14. Compétitions IMGA

RG 14.1. Le terme "compétition sous l'égide de l'IMGA" se réfère aux compétitions suivantes:

- Championnats du Monde en Equipes (*Open et U17*)
- Championnats du Monde en Paires (*Open, U17, U14 et U12*)
- Championnats du Monde en Individuels (*Open, U17, U14 et U12*)
- Championnats d'Europe en Equipes (*Open, U17, U14 et U12*)
- Championnats d'Europe en Individuels (*Open uniquement*)
- Championnats des Nations par Equipes (*Open uniquement*)

15. Groupes d'âges

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

	2019	2020	2021	2022
	Cavalier né courant de l'année ou après			
U12	2007	2008	2009	2010
U14	2005	2006	2007	2008
U17	2002	2003	2004	2005
Open	Pas de restriction d'âge			

16. Compétitions du championnat suisse

RG 16.1. Au championnat suisse, les équipes s'affrontent en 3 séries distinctes, les élites, les séries indice 1 et les séries indice 2 et sont partagées en 5 classes d'âges : open, U17 (PG), U14 (minime), U12 (shet) et adultes.

RG 16.2. Représentation des séries par catégorie au championnat suisse :

Catégories	Séries	Remarques
U12 (Shet)	Élite Indice 1 Indice 2	Équipes composées de poneys A, B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m52 (non ferré) et des cavaliers âgés au maximum de 12 ans dans l'année en cours.
U14 (Minime)	Élite Indice 1 Indice 2	Équipes composées de poneys A, B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m52 (non ferré) et des cavaliers âgés au maximum de 14 ans dans l'année en cours.
U17 (PG)	Élite Indice 1 Indice 2	Équipes composées de poneys A, B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m52 (non ferré) et des cavaliers âgés au maximum de 17 ans dans l'année en cours.
Open	Élite Indice 1 Indice 2	Équipes composées de poneys A, B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m52 (non ferré) et tous cavaliers.
Adulte	Indice 1	Équipes de cavaliers dont 3 au min. doivent être âgés de 27 ans ou plus, et les 2 autres min. 20 ans.
Paire	Élite	Équipes de 2 cavaliers, qualifiés pour jouer en élite, répartis en trois catégories (U14, U17, Open)

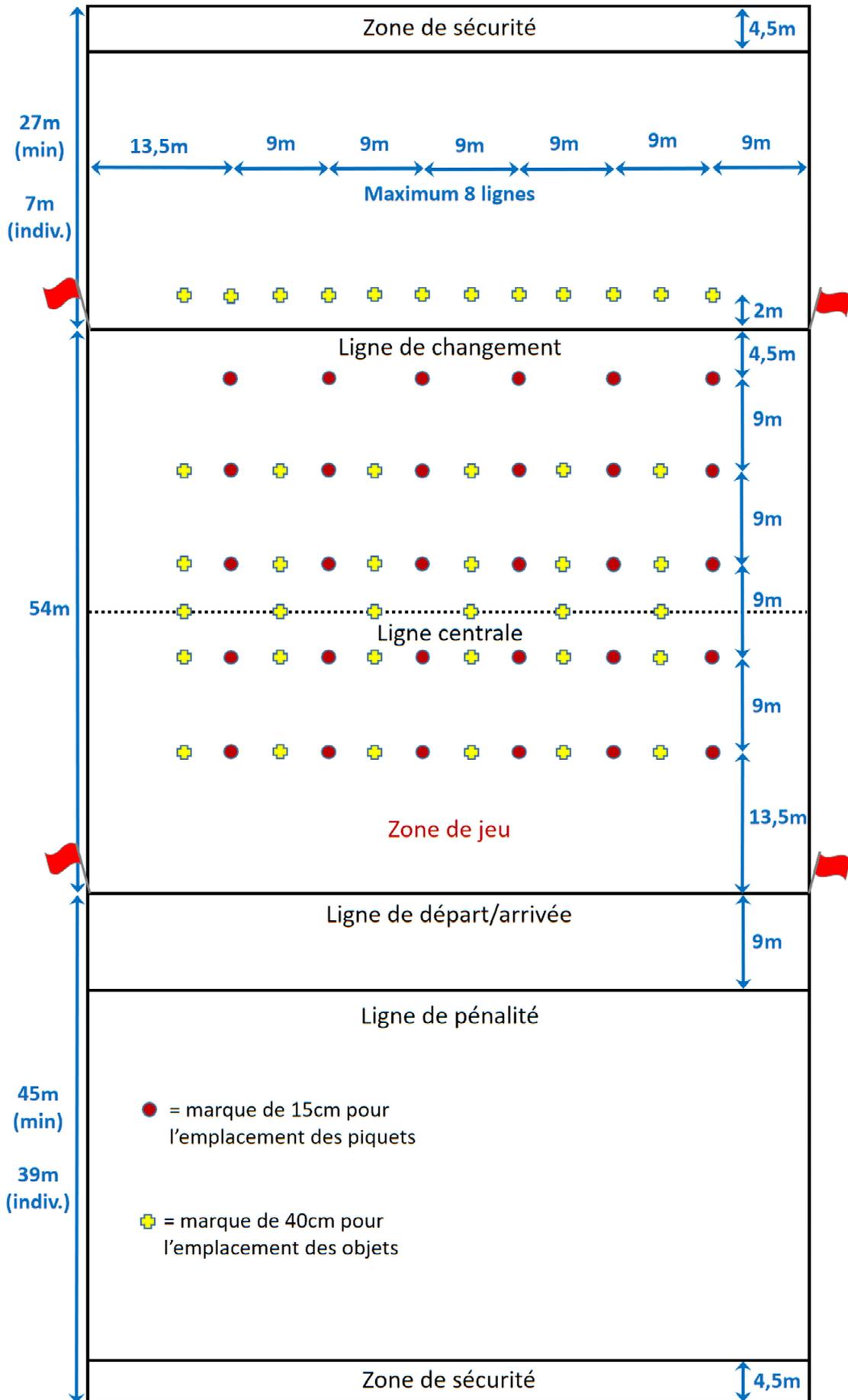
- RG 16.3. Pour les séries, la différence entre les indices élite, 1 et 2 est uniquement le niveau des cavaliers et la liste des jeux, l'indice élite étant réservé aux cavaliers élités, l'indice 1 aux confirmés, le 2 aux débutants. Toutes les catégories jouent selon le règlement « élite ».
- RG 16.4. Sont éligibles pour concourir pour le championnat suisse tous cavaliers inscrits dans un club affilié à la MGAS ou ayant payés la cotisation à la MGAS.
- RG 16.5. En championnat suisse, un cavalier peut jouer dans deux catégories différentes, pour autant que deux cavaliers ne se retrouvent pas ensemble dans une catégorie inférieure.
- RG 16.6. La zone de détente doit être contrôlée par un officiel durant les compétitions.
- RG 16.7. Chaque club doit fournir deux placeurs de matériel qui s'occuperont de placer uniquement la ligne de leur équipe, sur toute la durée de la session.
- RG 16.8. En « équipe », un cavalier peut jouer au maximum 2 fois sur une journée de compétition du championnat suisse.

2) LES REGLES DE COMPETITION

Ces règles s'appliquent pour tous les jeux sauf si elles sont remplacées par les règles d'un jeu en particulier.

1. Terrain de jeu et marquage

- RC 1.1. Le terrain de jeu est défini comme étant l'espace délimité par des fils ou des barrières et dans laquelle l'aire de jeu est située.
- RC 1.2. L'aire de jeu est à l'intérieure du terrain de jeu. Elle contient le marquage nécessaire pour le déroulement des jeux.
- RC 1.3. La zone de jeu se situe dans l'aire de jeu et est délimitée par 4 drapeaux de coin. S'ils sont renversés, ces drapeaux de coin doivent être replacés. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- RC 1.4. Le terrain de jeu doit être marqué en concordance avec le diagramme ci-dessous. Il s'agit de la taille standard. Les piquets de slalom doivent avoir une marque au sol d'un diamètre de 15cm, les autres pièces d'équipement une marque de 40cm de diagonale (croix ou cercle). Des variations sont possibles suivant la taille du terrain disponible ou le nombre d'équipes alignées. Toute modification à ce sujet ou de l'équipement sera annoncé par le juge arbitre principal lors du briefing.
- RC 1.5. Tout équipement renversé ou déplacé au-delà de la marque par un cavalier ou un poney et qui doit être replacé doit l'être sur ou touchant la marque. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- RC 1.6. Si les marques au sol deviennent imperceptibles, alors la décision du juge arbitre principal sur la position de l'équipement sera sans appel.
- RC 1.7. Aucun cavalier et poney ne peuvent franchir la ligne de pénalité pour entrer dans la zone de pénalité une fois que le jeu a commencé, à moins qu'ils ne soient les suivants à participer au jeu ou qu'ils retournent dans la zone de jeu ou de pénalité pour compléter leur partie du jeu.
- RC 1.8. Les entraîneurs ne peuvent à aucun moment entrer dans la zone de pénalité pendant un jeu. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.



2. Bris de matériel

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

RC 2.2. Le juge arbitre principal décide la cause du bris et qui en est responsable.

- Le bris qui peut être imputé à un défaut de fabrication ou d'entretien du matériel n'est pas de la responsabilité du cavalier.
- Le bris causé par le cavalier avec une intention délibérée est de la responsabilité du cavalier.
- Le bris causé de toute autre manière, peu importe s'il y avait une intention délibérée ou non, est de la responsabilité du cavalier.

RC 2.3. La seule situation dans laquelle le juge arbitre principal ne prendra aucune mesure est lorsque le bris est mineur, à savoir qu'il permet au cavalier de continuer son jeu, et que le bris n'est pas de la responsabilité du cavalier. Autrement, le juge arbitre principal décide si oui ou non il faut arrêter le jeu, si oui ou non il faut éliminer le cavalier concerné, et si oui ou non il fait rejouer le jeu. Le jeu est interrompu si le bris est dangereux ou s'il y a une altération importante du matériel, qui n'est pas de la responsabilité du cavalier concerné, mais qui cependant l'empêche de continuer son jeu.

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

Si le jeu est rejoué après un arrêt, toutes les équipes, paires, individuel qui ont commis une faute éliminatoire pendant le jeu, ne pourront reprendre le départ et auront zéro point. Les équipes, les paires ou l'individuel qui avaient déjà terminé le jeu au moment de l'incident, telles que déterminées par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci ne sont pas disponibles ou peu claires, au moment où le jeu a été arrêté, ne recommenceront pas le jeu et garderont leur ordre d'arrivée.

N'importe quel cavalier d'une équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par le juge arbitre principal, doit toujours recommencer de la ligne de Pénalité.

3. Les relais

- RC 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 mais pas obligatoirement au sol. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination sauf si le cavalier en faute retourne et repasse la ligne.
- RC 3.2. Si une pièce de matériel tombe en dehors de la zone de jeu au moment d'un relais, n'importe lequel des cavaliers impliqués peut la récupérer.
- RC 3.3. Si une pièce de matériel tombe à l'intérieur de la zone de jeu au moment d'un relais, le cavalier en partance peut la récupérer, mais doit repasser la ligne avant de continuer son jeu.
- RC 3.4. Le matériel est considéré comme étant dans la zone de jeu s'il est sur ou touchant la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement.
- RC 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.
- RC 3.6. Tous les relais doivent être tentés avec les deux cavaliers sur leurs poneys. C'est-à-dire, être assis ou au-dessus de la selle avec les genoux de chaque côté du poney et au-dessous du niveau des petits quartiers de selle. Les pieds n'ont pas besoin d'être dans les étriers.

4. La distance de jeu

- RC 4.1. Tous les cavaliers et poneys doivent franchir la ligne de changement dans tous les jeux, sauf aux jeux slalom, à pied à cheval, 3 tasses, three pot flag race.

5. Aide

- RC 5.1. 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.

6. Matériel tombé

- RC 6.1. En dehors des règles de jeu où cela est stipulé différemment, toute action de poser/prendre une pièce d'équipement, dans/sur/de une poubelle, cône, seau ou piquet doit être véritablement réalisé à poney.
- RC 6.2. 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.

- RC 6.3. Le cavalier peut continuer avec n'importe quelle pièce de matériel, pas nécessairement celle qu'il/elle avait choisi la première fois.
- RC 6.4. Si la pièce de matériel est déplacée après que le cavalier ait passé la ligne d'arrivée et avant 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/arrivée avant de continuer avec sa part du jeu.
- RC 6.5. Si une pièce de matériel est déplacée après que le dernier cavalier ait passé la ligne d'arrivée, aucune élimination n'a lieu.

7. Matériel déplacé

- RC 7.1. Si une pièce de matériel, normalement sur le sol (par exemple: chaussette, litter etc.), est déplacée de derrière la ligne de changement jusque dans la zone de jeu, alors n'importe lequel des cavaliers suivants peut la reprendre à la condition qu'il/elle traverse la ligne de changement avec son poney à un moment de son jeu.
- RC 7.2. Le matériel peut être stabilisé, si nécessaire avec la main.

8. Matériel dérangé

- RC 8.1. 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. L'équipe, la paire ou l'individuel, sera éliminé(e) à moins que l'infraction ne se produise comme résultat direct d'une obstruction par un autre cavalier.
- RC 8.2. Dans le cas où le matériel a été dérangé comme décrit dans la règle RC 8.1, les assistants arbitres devront alerter le juge arbitre principal en levant leur drapeau. Le jeu pourra alors être arrêté et rejoué à la discrétion du juge arbitre principal.
- RC 8.3. Si le jeu est rejoué après un arrêt, toutes les équipes, paires, individuel qui ont commis une faute éliminatoire pendant le jeu, ne pourront reprendre le départ et auront zéro point. Les équipes, les paires ou l'individuel qui avaient déjà terminé le jeu au moment de l'incident, telles que déterminées par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci ne sont pas disponibles ou peu claires, au moment où le jeu a été arrêté, ne recommenceront pas le jeu et garderont leur ordre d'arrivée.

N'importe quel cavalier d'une équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par le juge arbitre principal, doit toujours recommencer de la ligne de Pénalité.

9. Chutes

- RC 9.1. Si un cavalier tombe et lâche son poney, il doit retourner à l'endroit où il a lâché son poney avant de continuer son jeu avec son poney.
- RC 9.2. Un poney échappé peut être rattrapé par n'importe qui à l'intérieur du terrain de jeu. Une fois rattrapé, le poney doit être tenu à l'extérieur de la zone de jeu en attendant que son cavalier vienne le récupérer.

10. Contact

- RC 10.1. 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.
- RC 10.2. Si un cavalier perd le contact avec son poney, alors il doit retourner à l'endroit où le contact a été rompu avant de continuer son jeu.
- RC 10.3. Lorsqu'un poney est mené ou tenu par qui que soit sur le terrain, il ne peut être tenu par le mors.

11. Corrections des erreurs

- RC 11.1. Tout cavalier doit retourner corriger son erreur, même après avoir passé la ligne d'arrivée, sauf si le juge arbitre principal a déjà sifflé la fin du jeu.
- RC 11.2. 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.
- RC 11.3. Le juge arbitre principal déclare la fin du jeu en donnant un coup de sifflet.

12. Gêne

- RC 12.1. Une gêne est avérée quand la progression souhaitée par un cavalier ou poney est entravée.
- RC 12.2. Si un cavalier et/ou son poney dévie de sa ligne et gêne un adversaire, l'équipe, la paire ou l'individuel qui a causé la gêne sera éliminée.

- RC 12.3. Si un cavalier et/ou son poney touche son matériel et que cela gêne un adversaire, l'équipe, la paire ou l'individuel qui a causé la gêne sera éliminée.
- RC 12.4. Si un cavalier et/ou son poney est gêné par quelque chose qui est hors de leur contrôle ou hors de contrôle de n'importe quelle équipe, paire ou individuel, c'est le juge arbitre principal qui décide si oui ou non il arrête le jeu et si oui ou non il le rejoue.
- RC 12.5. Si un cavalier tombe suite à une gêne, le juge arbitre principal arrêtera le jeu et l'équipe, la paire ou l'individuel qui a commis la gêne sera éliminé.
- RC 12.6. Si le juge arbitre principal décide qu'une équipe, paire ou individuel ont été sévèrement gênés par une obstruction, il décidera s'il faut rejouer le jeu. Si le jeu est rejoué, les équipes, paires ou individuels qui avaient déjà terminé le jeu au moment de l'incident, ne reprendront pas part au nouveau départ et leur place d'arrivée sera maintenue.
N'importe quelle équipe, paire ou individuel responsable d'un délit d'obstruction ne participera pas au nouveau départ et aura zéro point, à moins qu'ils n'aient commis la gêne en essayant d'éviter une obstruction causée par une autre équipe, paire ou individuel.
N'importe quelle équipe, paire ou individuel subissant une blessure ne participera pas au nouveau départ et aura les points les plus bas disponibles pour ce jeu, à moins que la blessure ne soit un résultat d'une obstruction par un cavalier 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 nouveau départ et ne marquera pas de point.

13. Elimination

- RC 13.1. Si une équipe, paire ou individuel est éliminée, elle ne marque aucun point sur le jeu.
- RC 13.2. Si une infraction punissable 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.
- RC 13.3. Si une équipe, paire ou individuel commet plusieurs erreurs punissables d'élimination durant le même jeu, il/elle sera éliminé seulement sur ce jeu.

RC 13.4. Le juge arbitre principal doit informer l'équipe, la paire ou l'individuel qu'ils ont été éliminés d'un jeu avant le début du jeu suivant et donner la raison de l'élimination. Si ceci est fait par le speaker, alors un membre de l'équipe, la paire, l'individuel ou l'entraîneur doit confirmer qu'il a pris connaissance de l'élimination en levant la main.

14. Piquets de slalom

RC 14.1. 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:

- a) Passer du mauvais côté d'un piquet.
- b) Renverser un piquet et ne pas le replacer au bon endroit.
- c) Si un piquet est renversé, alors le(s) cavalier(s) doit(vent) le replacer et reprendre la course avant que les jambes antérieures du poney ne passent le piquet renversé, en passant de n'importe quel côté du piquet.

RC 14.2. 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.

15. Blessures

RC 15.1. Si une blessure survient, le juge arbitre principal peut décider d'arrêter le jeu et de le rejouer une fois qu'on s'est occupé du blessé.

RC 15.2. Si le jeu est rejoué après un arrêt, l'équipe, paire ou individuel dont le blessé fait partie ne pourra reprendre le départ et aura 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 une erreur sujette à élimination au moment où le jeu a été arrêté ne reprendra pas part au deuxième départ et ne marquera pas de point. Les équipes, les paires ou l'individuel qui avaient déjà terminé le jeu au moment de l'incident, telles que déterminées par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci ne sont pas disponibles ou peu claires, au moment où le jeu a été arrêté, ne recommenceront pas le jeu et garderont leur ordre d'arrivée. N'importe quel cavalier d'une équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par le juge arbitre principal, doit toujours recommencer de la ligne de Pénalité.

16. Conditions météorologiques

RC 16.1. Le juge arbitre 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.

RC 16.2. 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.

RC 16.3. En cas de déplacement du matériel à cause des conditions météorologiques les assistants-arbitres devront lever leur drapeau afin de prévenir le juge arbitre principal qui pourra arrêter le jeu et le recommencer à sa discrétion.

RC 16.4. Si le jeu est rejoué après un arrêt, toutes les équipes, paires, individuel qui ont commis une faute éliminatoire pendant le jeu, ne pourront reprendre le départ et auront zéro point. Les équipes, les paires ou l'individuel qui avaient déjà terminé le jeu au moment de l'incident, telles que déterminées par des images vidéo officielles, ou, si celles-ci ne sont pas disponibles ou peu claires, au moment où le jeu a été arrêté, ne recommenceront pas le jeu et garderont leur ordre d'arrivée.

N'importe quel cavalier d'une équipe, paire ou individuel qui a été renvoyé à la ligne de Pénalité par le juge arbitre principal, doit toujours recommencer de la ligne de Pénalité.

RC 16.5. Dans le cas de conditions météorologiques extrêmes, ou lors de tout autre événement imprévu, le juge principal peut à sa discrétion interrompre une compétition, s'il juge que la poursuite de la compétition peut entraîner un risque pour la sécurité des cavaliers et/ou poneys. Si le problème s'avère assez grave et entraîne un délai de plus de 30 minutes, le juge arbitre principal et le comité d'organisation peuvent reporter ou annuler ou décaler la programmation de la compétition.

17. Modification du matériel

RC 17.1. La modification du matériel ou le mauvais positionnement de celui-ci par quiconque dans l'intention de gagner un avantage déloyal ou d'amener un désavantage sur une autre équipe, paire ou individuel, peut à la discrétion du juge arbitre principal entraîner l'élimination de l'équipe, la paire ou l'individuel concerné pour ce jeu et/ou l'expulsion du contrevenant du terrain de jeu pour le reste de la compétition.

18. Quitter le terrain de jeu

- RC 18.1. Un poney ou un cavalier qui quitte le terrain de jeu pendant le jeu entraînera l'élimination de l'équipe, la paire ou l'individuel concerné.
À moins que cela soit dû à l'action d'une personne à l'extérieur du terrain ou d'une action interdite faite par une personne se trouvant sur le terrain.
- RC 18.2. 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 est éliminé.

19. Emplacement du matériel

- RC 19.1. Il est de la responsabilité des arbitres assistants **et du chef de piste** de s'assurer que le matériel est positionné conformément aux règles pour toutes les équipes, paires ou individuel. Les arbitres assistants devront lever leur drapeau s'ils ont des remarques concernant le positionnement du matériel. Le juge arbitre principal ne commencera pas le jeu si un arbitre assistant a levé son drapeau.
- RC 19.2. Le juge arbitre principal peut arrêter et faire rejouer un jeu si le matériel utilisé sur une ligne est différent des autres ou s'il est installé d'une façon qui peut donner un avantage pour une équipe, une paire ou un individuel.
- RC 19.3. Le centre de toutes les poubelles, des cônes et des piquets devrait être placé aussi près que possible du centre de la marque. En cas d'impossibilité, il ne doit pas être placé de façon à raccourcir la distance de jeu. Les piquets doivent être en position verticale tandis que les sommets des poubelles et des cônes doivent être en position horizontale. Le centre des planches (joute et le ballon) doit être placé aussi près que possible du centre de la marque avec les longs côtés à 90° de la ligne de changement. Les planches de ballon doivent aussi être à plat sur le sol.
- RC 19.4. Le matériel « libre » (bouteilles, cartons, balles, etc.) doit être placé à plat sur le matériel « fixe » ou au centre de la marque derrière la ligne de changement parallèle à la ligne de changement à moins que la règle du jeu ne spécifie autrement. Si non indiqué pour le jeu, l'orientation est facultative et le matériel « libre » doit être séparé également et sans se toucher.
- RC 19.5. Tout matériel dans un cône peut être orienté dans n'importe quelle direction tant qu'une extrémité de chaque objet dans le cône touche le sol.

20. Utilisation de la caméra vidéo

- RC 20.1. Une/plusieurs camera(s) doit/doivent être disposée(s) sur la ligne de départ/arrivée et sur la ligne de changement quand c'est possible. En outre, de petits ordinateurs officiels fixes (de type tablette) peuvent être placés à des endroits bien déterminés sur les coins de l'aire de jeu.
- RC 20.2. Les images filmées par ces caméras ont deux objectifs:
- Elles sont utilisées par le juge d'arrivée afin de vérifier les positions finales des cavaliers.
 - Elles peuvent aussi être utilisées par le Juge arbitre principal pour l'aider à prendre une décision et/ou vérifier ce qui lui est rapporté par les assistants arbitres. La décision d'utiliser cette possibilité ou pas est laissée à l'appréciation du juge arbitre principal.
- RC 20.3. Seules les images filmées par les cameras officielles peuvent être utilisées par le(s) juge(s) d'arrivée, les assistants et le juge arbitre principal. Des images non-officielles provenant d'autres sources ne peuvent pas être consultées.

21. Les contestations

- RC 21.1. Chaque équipe, paire ou individuel aura le droit de contester une décision d'arbitrage ou de jugement au début de chaque jeu. Une contestation ne peut être faite que si elle concerne un incident dans lequel l'équipe, la paire, l'individuel ou son entraîneur est physiquement impliqué. Afin de faciliter cette procédure, l'entraîneur de l'équipe, de la paire ou de l'individuel se verra remettre une carte de contestation (de même couleur que le bandeau) par le Juge arbitre principal à son entrée sur le terrain. S'il n'y a pas d'entraîneur présent à ce moment-là, la carte sera remise à un cavalier.
- RC 21.2. Afin de faire valoir son droit de contestation, l'entraîneur (ou un cavalier en l'absence d'entraîneur) doit se positionner sur la ligne de pénalité de son couloir et brandir sa carte de contestation. Ceci ne peut être fait qu'APRES que le juge arbitre principal ait déclaré la fin du jeu en cours et que les résultats officiels de celui-ci aient été annoncés par le commentateur. Mais cela doit être fait AVANT que le signal de départ du jeu suivant ait été donné, c'est-à-dire que le drapeau ait été abaissé, après que les résultats officiels aient été annoncés. Si la contestation concerne le dernier jeu d'une session, elle doit être faite avant que l'équipe, la paire ou l'individuel (ou quelque membre de l'équipe y compris l'entraîneur) ait quitté le terrain de jeu.

- RC 21.3. Dès qu'une contestation survient, le juge arbitre principal s'approche du contestataire qui explique la décision qu'il conteste ainsi que ses raisons. Le juge arbitre principal récupère la carte de contestation et revoit la décision. Ceci peut être fait via un re-visionnage d'une/plusieurs vidéo(s) ou/et après avoir consulté les assistants-arbitres. Si le juge arbitre principal annule la décision, les scores sont adaptés et la carte de contestation est remise au contestataire pour un usage ultérieur. Si la décision est maintenue, le juge arbitre principal garde la carte de contestation et cette équipe, paire ou individuel ne pourra plus émettre de contestation durant tout le reste de la session en cours.
- RC 21.4. Avant de quitter le terrain, toutes les cartes de contestation doivent être rendues au juge arbitre principal.

22.Le départ

- RC 22.1. Le signal de départ pour chaque jeu est l'abaissement du drapeau, ou tout autre signal notifié par le juge arbitre principal au briefing.
- RC 22.2. Le juge arbitre principal seul décide si le départ est correct et équitable. Si tel n'est pas le cas, il donne un coup de sifflet et le jeu est recommencé.
- RC 22.3. Tous les cavaliers et poneys doivent être derrière la ligne de pénalité pour le départ du jeu. Le juge arbitre principal donne un coup de sifflet pour annoncer aux cavaliers que le jeu va pouvoir commencer, puis il lève son drapeau. Les cavaliers s'avancent à la ligne de départ et doivent rester derrière jusqu'à l'abaissement du drapeau qui donne le départ du jeu.
- RC 22.4. Tout poney qui traverse la ligne de départ avant que le drapeau se soit abaissé est envoyé derrière la ligne de pénalité par le juge arbitre principal.
- RC 22.5. Si un poney qui a été renvoyé à la ligne de pénalité, traverse celle-ci avant le départ de la course, il sera éliminé à la fin de la course.
- RC 22.6. Un cavalier qui passerait la ligne de pénalité avant le départ peut corriger cette faute comme toute autre faute de ligne.
- RC 22.7. Si le juge arbitre principal renvoie un poney à la ligne de pénalité pour avoir causé un faux départ, l'entraîneur peut remplacer ce poney par un autre membre de l'équipe, la paire. Cependant, celui-ci doit quand même partir de la ligne de pénalité. S'il doit y avoir encore un nouveau départ, le cavalier devra toujours partir de la ligne de pénalité.

- RC 22.8. Si un cavalier n'est pas prêt, il peut lever sa main. Le juge arbitre principal ne donnera pas le départ si un cavalier a la main levée.
- RC 22.9. Les cavaliers doivent être sur leur poney lorsqu'ils franchissent la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement en entrant dans la zone de jeu au début de leur partie de jeu. (sauf quand spécifié autrement par les règles du jeu). C'est-à-dire, être assis ou au-dessus de la selle avec les genoux de chaque côté du poney et au-dessous du niveau des petits quartiers de selle. Les pieds n'ont pas besoin d'être dans les étriers.

23. L'arrivée

- RC 23.1. Les cavaliers doivent être sur leur poney lorsqu'ils franchissent la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement en sortant de la zone de jeu à la fin de leur partie de jeu. (sauf quand spécifié autrement par les règles du jeu). C'est-à-dire, être assis ou au-dessus de la selle avec les genoux de chaque côté du poney et au-dessous du niveau des petits quartiers de selle. Les pieds n'ont pas besoin d'être dans les étriers.
- RC 23.2. L'arrivée de chaque jeu est déterminée par le passage de la ligne d'arrivée de la tête du dernier poney de chaque équipe, paire ou individuel.
- RC 23.3. Les cavaliers doivent passer entre les drapeaux de coin qui délimitent la zone de jeu pour pouvoir terminer leur partie du jeu.
- RC 23.4. Quand un cavalier termine un jeu en portant une pièce d'équipement, ce cavalier doit traverser la ligne de départ/arrivée ou de changement en tenant cette pièce d'équipement dans sa main.
- RC 23.5. À la fin d'un jeu, tous les cavaliers qui se trouvent derrière la ligne de changement au fond du terrain ne peuvent revenir vers la ligne de départ que quand le juge arbitre principal le leur a signalé. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- RC 23.6. Pour éviter la perte de temps, un juge arbitre principal peut, exceptionnellement, et à sa discrétion, siffler la fin d'un jeu avant que tous les participants aient terminés. Dans ce cas, les équipes, paires ou individuel restant se partageront équitablement les points disponibles.

24. La zone de sécurité

RC 24.1. La zone de sécurité a pour but d'offrir une zone de dégagement sécurisée pour les poneys à la fin de leur jeu. Pendant toute la durée d'un jeu, aucun cavalier (en selle ou à pied) n'est autorisé à stationner dans cette zone. Une fois le poney sous contrôle, le cavalier devrait se rendre hors de la zone dès que cela lui est possible de le faire. Ne pas se conformer à cette règle peut, à la discrétion du juge arbitre principal, entraîner l'élimination de l'équipe, paire ou individuel.

25. Classement

RC 25.1. Le classement final des équipes se fera sur le total des points obtenus lors des manches officielles du championnat suisse. Pour ce calcul, les quatre meilleurs résultats de l'équipe comptent plus les points de la finale qui comptent 1,5 fois. La finale est obligatoire, les équipes peuvent choisir leurs participations aux différentes manches proposées dans le calendrier de la MGAS.

RC 25.2. A l'issue de chaque jeu, on attribue des points à chaque équipe, selon son ordre d'arrivée. Exemple : Six équipes - Premier : 6 points - Dernier : 1 point. Les points de chaque jeu sont additionnés pour définir le classement de la compétition.

RC 25.3. Les points par jeu sont calculés en fonction du nombre d'équipe inscrite dans la catégorie au début de la saison (exemple : catégorie Adulte; 4 équipes inscrites pour la saison. Si une équipe ne participe pas à une manche, la 1^{ère} aura 4 points, la 2^{ème} 3 points et la 3^{ème} 2 points).

RC 25.4. L'ordre d'arrivée des équipes devra être annoncé à la fin de chaque jeu par couleur des bandeaux, en allemand et en français.

3) LES OFFICIELS DE TERRAIN ET LES PROCEDURES

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

1. Officiels de terrain

OT 1.1. Les officiels de terrain sont :

- Le juge arbitre principal.
- Les assistants-arbitres.
- Le chef placeur et les placeurs de matériel.
- Le juge d'arrivée et au moins une personne pour assister le juge d'arrivée.
- Le commentateur.

2. Le juge arbitre principal

- OT 2.1. Le juge arbitre principal doit s'assurer que le fair-play règne tout au long de la compétition.
- OT 2.2. Tout juge arbitre 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 arbitre principal doit en donner la raison à l'assistant arbitre concerné.
- OT 2.3. Toutes les décisions du juge arbitre principal sont sans appel.
- OT 2.4. Le juge arbitre principal peut inspecter tout cavalier, poney ou harnachement à n'importe quel moment.
- OT 2.5. Le juge arbitre principal est aussi la personne qui donne les départs.
- OT 2.6. Le juge arbitre principal doit s'efforcer de donner des départs équitables.
- OT 2.7. Le juge arbitre 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.
- OT 2.8. Le juge arbitre principal doit avoir 18 ans minimum à la date du concours.

3. Les assistants-arbitres

- OT 3.1. Il est recommandé d'avoir un minimum de 8 assistants arbitres disposés à la ligne d'arrivée, au centre et/ou au fond du terrain et à la ligne de changement. Ceci peut cependant varier à la discrétion du juge arbitre principal, en fonction du nombre de cavaliers dans chaque session et s'il s'agit d'une compétition en équipes, paires ou individuel.
- OT 3.2. Les assistants arbitres se doivent de rester attentifs **et ne doivent pas donner d'instructions aux cavaliers ni les encourager**. Les assistants arbitres de ligne de départ/arrivée, ligne de changement doivent vérifier que les relais se déroulent derrière la ligne et que toutes les règles sont appliquées. Les assistants arbitres au centre et/ou au fond du terrain doivent veiller au respect des règles dans le milieu de terrain et être attentifs aux contacts et gênes sur les lignes. Les assistants-arbitres de la ligne de pénalité doivent vérifier le départ depuis cette ligne des cavaliers qui y ont été placés pour un faux départ et regarder les infractions derrière cette ligne durant le jeu.

- OT 3.3. 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 arbitre principal. Il rapporte ensuite l'erreur du(des) cavalier(s) concerné(s) et le juge arbitre principal décide ensuite de ce qui doit être fait.
- OT 3.4. Les assistants-arbitres devraient vérifier si le matériel est positionné selon les règles de jeu et si ce n'est pas les cas, le signaler au chef de piste.
- OT 3.5. Les assistants-arbitres devraient porter des dossards colorés et porter un drapeau rouge lorsqu'ils jugent.
- OT 3.6. Les assistants-arbitres devraient avoir au moins 18 ans à la date du concours (ou 15 ans et ayant suivi un cours et/ou être cavaliers en élite sur le championnat suisse).
- OT 3.7. Les assistants-arbitres devraient lever leur drapeau à tout moment pendant un jeu s'ils voient qu'il devrait être arrêté à cause d'une blessure, d'un équipement cassé ou d'un équipement déplacé en raison des conditions météorologiques.

4. Chef de piste et placeurs de matériel

- OT 4.1. Il est de la responsabilité du chef de piste de s'assurer que sur toutes les lignes le matériel est identique selon les caractéristiques du matériel (voir rubrique n°6), de superviser les placeurs de matériel et de vérifier que le positionnement du matériel est conforme aux règles. Le juge arbitre principal ne donnera pas le départ avant d'avoir reçu la validation du chef de piste.
- OT 4.2. 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.
- OT 4.3. Les placeurs de matériel ne peuvent se trouver sur le terrain de jeu et ne doivent pas donner d'instructions aux cavaliers quand un jeu est en cours.
- OT 4.4. Chaque équipe, paire ou individuel doit avoir des placeurs de matériels et ceux-ci doivent placer la ligne de leur équipe, paire ou individuel.

5. Le juge d'arrivée et son assistant

- OT 5.1. Il doit y avoir au moins 1 juge d'arrivée.

- OT 5.2. Le juge d'arrivée est responsable de l'enregistrement des ordres d'arrivées de chaque jeu. De plus, le juge d'arrivée peut porter à l'attention du juge arbitre principal si le bandeau n'a pas été porté par le bon cavalier. Le juge d'arrivée n'est concerné par aucun autre aspect du jeu.
- OT 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.
- OT 5.4. Le juge d'arrivée et son assistant doivent être situés directement sur la ligne de départ/arrivée.

6. Le commentateur

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

7. Code vestimentaire

- OT 7.1. Toutes personnes présentes sur le terrain de jeu devraient avoir une tenue montrant les Mounted Games comme étant un sport sérieux et professionnel.
- OT 7.2. Le juge arbitre principal et les assistants arbitres devraient avoir une tenue adaptée à leur fonction d'officiels de concours. Des chasubles seront portées par les assistants-arbitres afin de clairement les identifier sur le terrain.
- OT 7.3. Les placeurs de matériel devraient porter un t-shirt, une jacket ou chasuble les identifiants clairement sur le terrain.
- OT 7.4. Les entraîneurs devraient avoir la même tenue que leur équipe pour permettre aux spectateurs de les identifier clairement, ou d'être habillé plus formellement.

8. Les entraîneurs

- OT 8.1. Les entraîneurs pénétrant le terrain de jeu doivent avoir 18 ans minimum à la date du concours.
- OT 8.2. Les entraîneurs pénétrant le terrain de jeu ne peuvent, en aucun cas, être sous l'influence de l'alcool, et ne peuvent souffrir d'une mobilité réduite.

9. Généralités

- OT 9.1. Aucune personne non autorisée au préalable par l'organisateur de la compétition ne pourra prendre des photos et/ou vidéos de la compétition à l'intérieur de l'aire de jeu.

4) ORGANISATION DES CONCOURS REGIONAUX SUISSES

1. Organisation du concours

En début de saison, le comité de la MGAS regroupe les différentes catégories.

2. Le briefing

Le briefing est présidé par le juge arbitre principal. Il doit avoir lieu au moins une ½ heure avant le début du concours de préférence, à l'abri. Une présence ponctuelle des individus concernés est essentielle.

L'organisateur donnera au juge arbitre principal la liste des assistants-arbitres. Avant le début du concours, celui-ci doit faire l'appel pour s'assurer que tout le monde est présent. Les personnes nécessaires sont :

- Les représentants officiels des clubs,
- Les capitaines d'équipes,
- L'équipe des assistants-arbitres.

Le juge arbitre principal vérifie que les assistants-arbitres comprennent leur fonction. Il les prévient qu'ils ne devront ni rappeler ni avertir un concurrent. Il explique l'usage du sifflet du starter dans le cas d'un faux départ. Il rappelle aux assistants-arbitres qu'il faut une concentration absolue pendant le déroulement d'une épreuve.

Il résumera sommairement les points principaux du règlement général. Il donnera les détails spécifiques de chaque course.

3. L'équipement d'ordre technique

Les clubs doivent utiliser le matériel officiel appartenant à la MGAS.

4. Assurances

Les concours régionaux sont couverts par la police de responsabilité civile de chaque club organisateur.

5. Le médecin et le vétérinaire

Un médecin doit être présent. Si l'organisateur prévoit la présence d'une ambulance, il devrait avoir élaboré un plan alternatif avec le médecin personnel de premier secours pour le cas où elle serait obligée de quitter le terrain pendant le concours. De plus, l'organisateur doit tenir informé les services de secours les plus proches de l'existence du concours et d'un possible appel en cas de blessé.

Un vétérinaire de service doit également être prévenu.

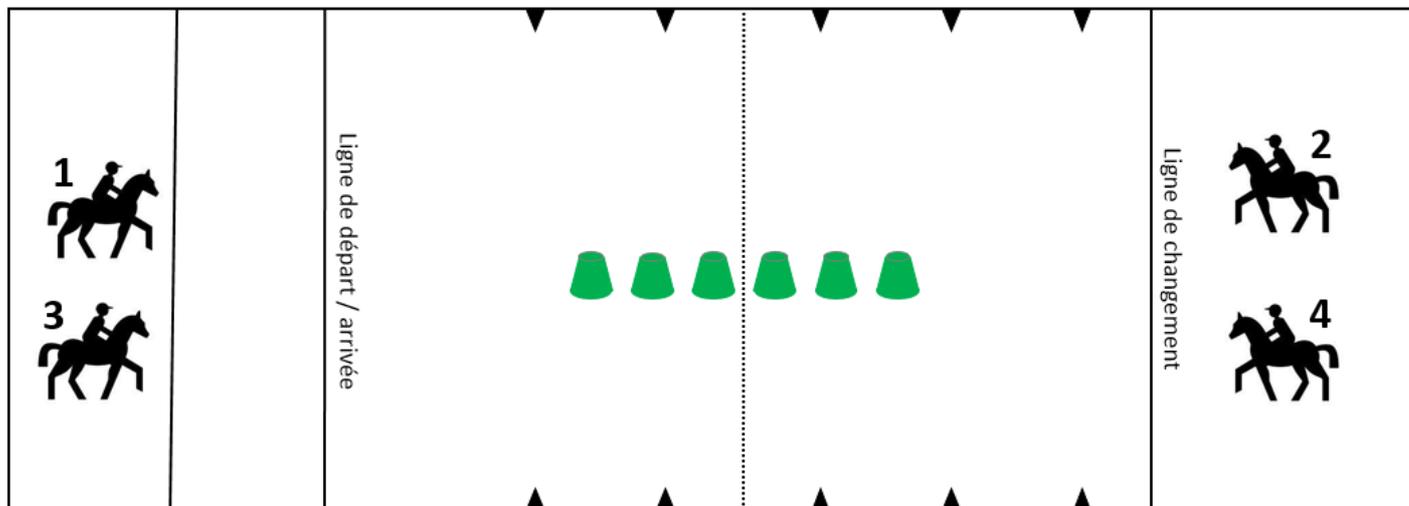
5) TOUS LES JEUX

JEUX	IMGA équipe	IMGA paires	IMGA Indiv.	Equipe Elites	Equipe Série 1	Equipe Série 2	Paires Elites
	28	28	24	29	23	17	28
Agility Aces (Marches)	X	X		X	X		X
Association Race (Pyramide)	X	X	X	X			X
Ball and Cone (Balles & Cônes Inter.)	X	X		X	X	X	X
Bang-a-Balloon (Ballons)	X	X		X	X		X
Bank Race (Banque)	X	X	X	X			X
Bottle Exchange (Echange de bouteille)	X	X	X	X			X
Bottle Shuttle (Bouteilles)	X	X	X	X	X		X
Bottle Swap		X	X				X
Carton Race (Cartons)	X	X	X	X	X	X	X
Flag Fliers (5 Drapeaux)	X	X	X	X	X	X	X
Founder's Race (Président "NPatrick")	X	X		X			X
Four Flag (4 Drapeaux)	X	X		X	X	X	X
HiLo (Basket)	X	X	X	X	X	X	X
Hoopla	X	X	X	X	X		X
Hug-a-Mug (5 Tasses)	X	X		X	X	X	X
Hula Hoop (Pneu)	X	X	X	X	X		X
Jousting (Joute)	X			X			
Litter Lifters (Litters)	X	X	X	X			X
Litter Scoop	X	X	X	X			X
Moat and Castle			X				
Mug Shuffle (2 Tasses)	X	X	X	X	X	X	X
Pony Express (Facteur)	X			X	X	X	
Pony Pairs (Corde)	X	X		X	X	X	X
Run and Ride (A Pied, à Cheval)		X	X	X	X	X	X
Socks and Buckets (Chaussettes)	X	X	X	X	X		X
Speed Weavers (Slalom)	X	X	X	X	X	X	X
Sword Lancers (Epée)	X	X	X	X			X
Three Mug (3 Tasses)	X	X	X	X	X		X
Three Pot Flag Race			X				
Toolbox Scramble (Tool Box)	X	X	X	X			X
Triple Flag			X				
Two Flag (2 Drapeaux)	X	X	X	X	X	X	X
Victoria Cross			X				
Windsor Castle (Tour Windsor)	X	X		X	X	X	X
2 bouteilles					X	X	
Balles & Cônes					X	X	
Petit Président					X	X	
Teksab					X	X	

1. LES JEUX EN EQUIPES

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

1. Agility Aces (Marches)



Matériel :

6 marches (plots) placées en ligne droite au niveau de la ligne centrale et espacées d'une marche (30cm) les unes des autres.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance vers la ligne centrale, descend de son poney tout en le tenant par les rênes (il ne doit pas s'adosser ou s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps), marche sur chaque plot consécutivement, fait ensuite au moins un pas au sol avant de remonter à poney et finir en passant la ligne de changement.

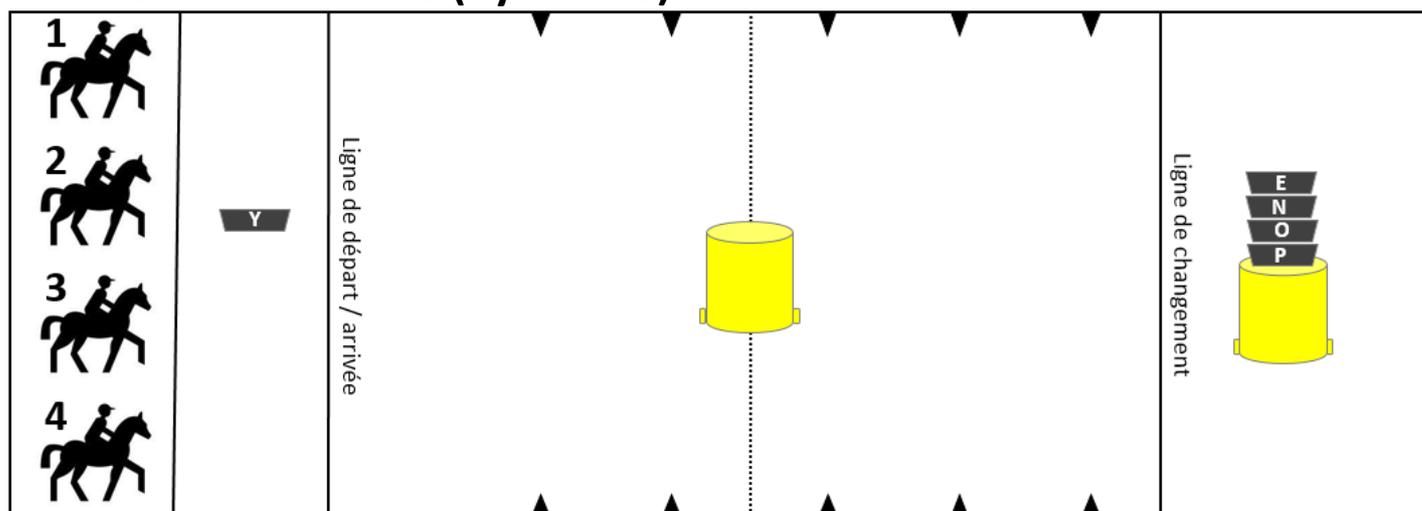
Le cavalier 2 exécute le même parcours en sens inverse.

Le cavaliers 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 celles du cavalier 2.

Complément à la règle de jeu :

Si un cavalier ou un poney renverse une marche, ou que le pied d'un cavalier touche le sol alors qu'il négocie sa ligne des marches ou si le cavalier rate une marche, alors celui-ci doit replacer tout matériel renversé et doit repasser complètement la ligne des plots dans n'importe quel sens, marchant sur chacun des plots consécutivement. Le cavalier doit faire un pas au sol avant de faire son à terre. Ne pas tenir le mors.

2. Association Race (Pyramide)



Ce jeu est joué avec les lettres qui sont appropriées au pays dans le lequel le jeu est joué, ceci doit être annoncé au briefing avant le concours. Cette règle utilise les lettres P, O, N, E, Y

Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne centrale et 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. 4 boîtes empilées (la base de la boîte dans être encastrée dans le couvercle de la boîte du dessous et pas sur le bord) au milieu de la poubelle (l'orientation est facultative) derrière la ligne de changement, marquées des lettres P, O, N, E, posées dans cet ordre de bas en haut. Le cavalier 1 part avec la boîte marquée Y

Règle du jeu :

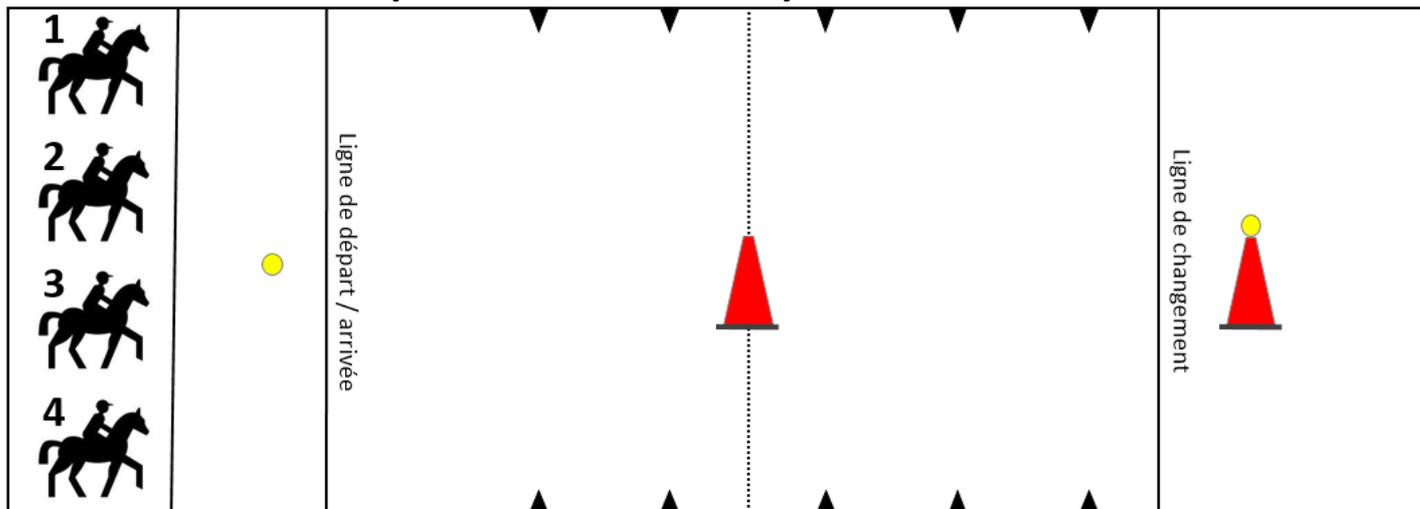
Le cavalier 1 s'élançe vers la poubelle au centre et y pose la boîte, puis se dirige vers la ligne de changement, collecte la boîte suivante située sur le haut de la pile, et va la poser sur la première boîte située sur la poubelle au centre, puis continue vers la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 s'élançe vers la ligne de changement et collecte la boîte suivante, puis va la déposer sur la pile de boîte sur la poubelle située au centre, puis continue vers la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 3 et 4 répètent les actions du cavalier 2.

Complément à la règle de jeu :

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 (pendant tout le jeu).

3. Ball and Cone (Balles et Cônes int.)



Matériel :

1 cône placé au centre, décalé de la ligne des piquets. 1 cône placé à 2m derrière la ligne de changement, avec une balle dessus. Le cavalier 1 part avec une balle.

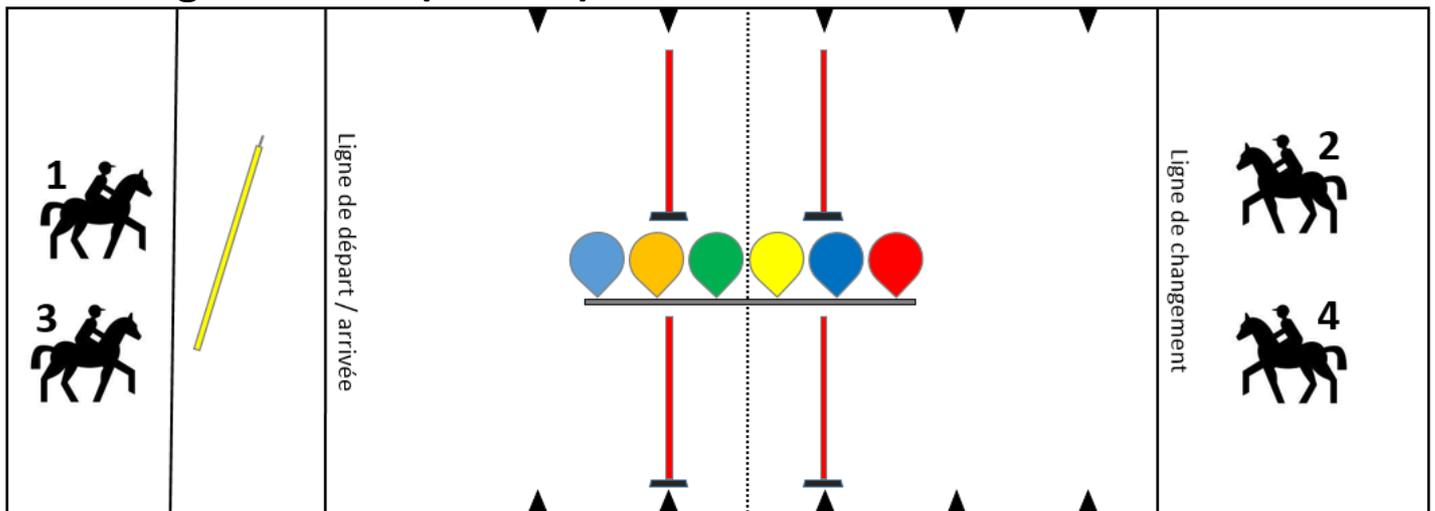
Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançait et va poser la balle sur le cône situé sur la ligne centrale, continue et collecte la balle située sur le cône derrière la ligne de changement. Il retourne vers la ligne de départ/arrivée ou il transmet la balle au cavalier suivant.

Le cavalier 2 s'élançait et va poser sa balle sur le cône derrière la ligne de changement, puis collecte la balle sur le cône du milieu et termine en passant la ligne de départ/arrivée et transmet la balle au cavalier suivant.

Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 celles du cavalier 2 en finissant avec la balle.

4. Bang-a-Balloon (Ballons)



Matériel :

1 planche à ballon située entre les piquets 2 et 3 sur la ligne centrale, avec 6 ballons gonflés. Le cavalier 1 part avec une canne muni d'une pointe. 4 piquets de slalom en position 2 et 3 délimitent l'aire dans laquelle peut se trouver la planche.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançe jusqu'à la ligne centrale, éclate un ballon soit avec la pointe ou frappant le ballon avec la canne, puis continue jusqu'à la ligne de changement où il transmet la canne au cavalier suivant.

Le cavalier 2 effectue les mêmes actions dans le sens opposé.

Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 les actions du cavalier 2 en finissant avec la canne.

Complément à la règle de jeu :

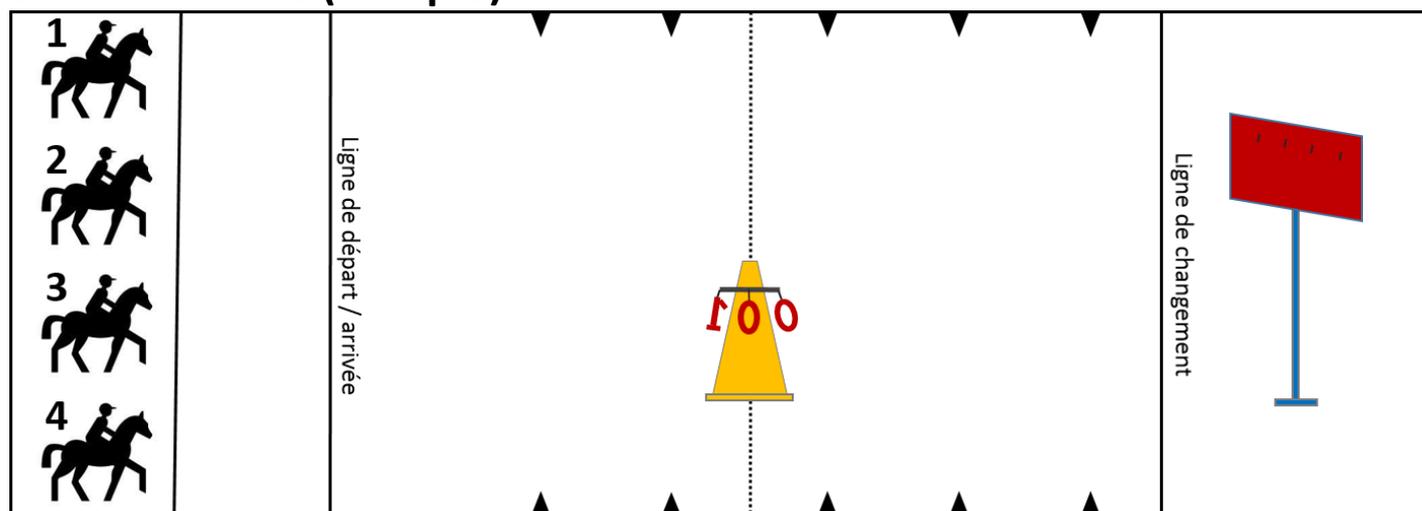
Les cavaliers doivent éclater les ballons en restant à poney.

Chaque cavalier doit crever au moins un ballon. Tous les cavaliers peuvent éclater un ballon dans n'importe quel sens.

Les piques pliées ou cassées des cannes n'engendrent 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^{èmes} et 3^{èmes} 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. En conséquence, ces piquets font partie de l'équipement pour ce jeu et doivent rester debout.

5. Bank Race (Banque)



Matériel :

1 cône avec un porte numéro sur la ligne centrale avec 4 chiffres, le côté rouge à l'extérieur (le numéro 1 est placé face à la ligne de départ/arrivée, les 0 sur les trois autres crochets). 1 panneau de la banque placé à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 se dirige vers le cône, prend un chiffre et va l'accrocher au crochet du panneau de la banque, à la place correspondant à son chiffre, le côté noir vers l'extérieur. Il retourne et franchit la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 2, 3 et 4 réalisent les mêmes actions que le cavalier 1.

Les cavaliers ne peuvent prendre le chiffre que si le support des chiffres reste sur le cône.

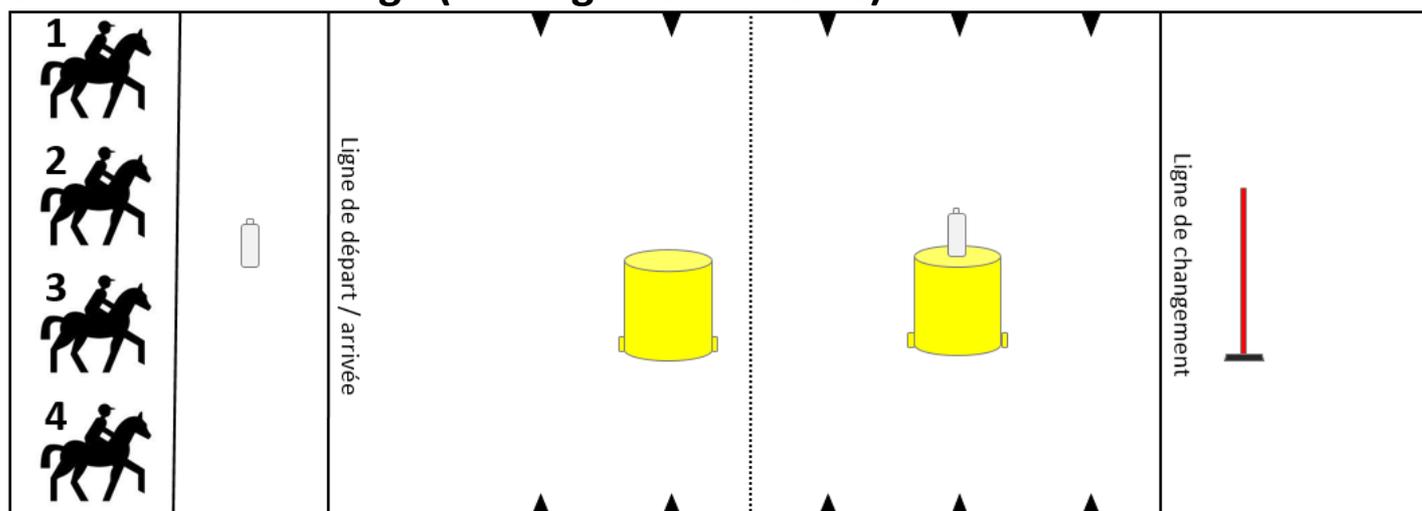
Complément à la règle de jeu :

Les cavaliers doivent obligatoirement être à cheval pour poser le chiffre sur le panneau de la banque (la règle RC-6.2 ne s'applique pas pour cette action).

Les chiffres déjà positionnés sur le panneau qui tombent peuvent être replacés à pied.

Les chiffres peuvent être collectés dans n'importe quel ordre, mais doivent obligatoirement être placés de manière à pouvoir lire le nombre 1000 avec le côté noir vers l'extérieur.

6. Bottle Exchange (Echange de bouteille)



Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne du 2^{ème} piquet, 1 autre poubelle à l'envers avec une bouteille placée sur la ligne du 4^{ème} piquet et un piquet placé derrière la ligne de changement dans l'alignement des poubelles.

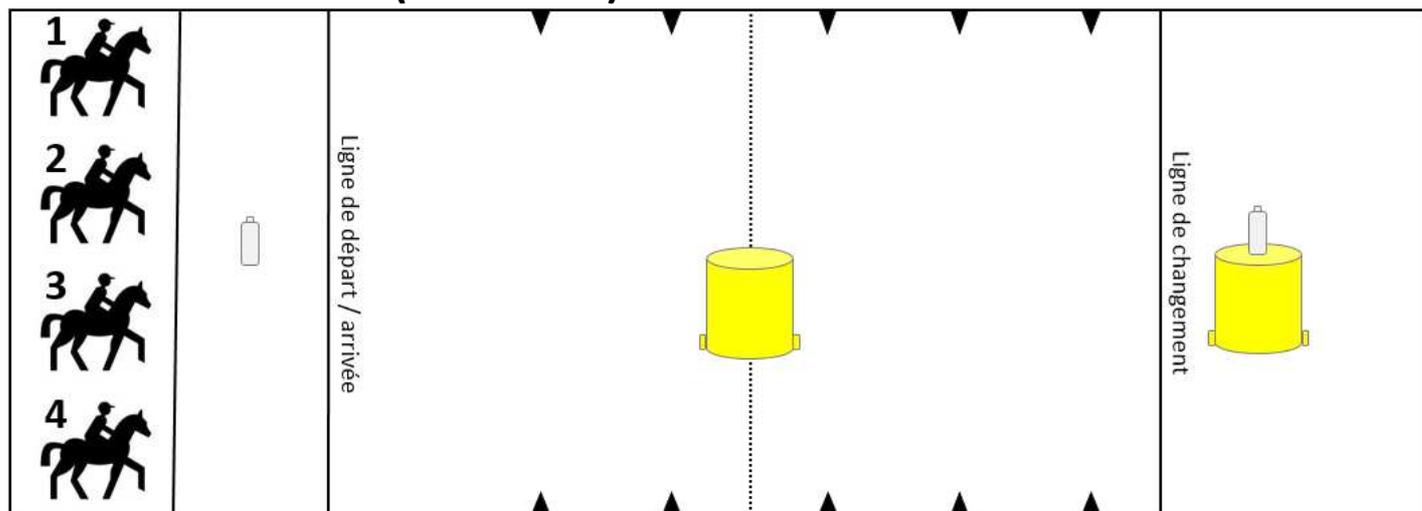
Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance avec une bouteille à la main et la pose sur la première poubelle à la hauteur du 2^{ème} piquet. Il récolte la seconde bouteille sur la poubelle à la hauteur du 4^{ème} piquet et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Il dépose la bouteille sur la poubelle au 4^{ème} piquet au retour et récolte ensuite l'autre bouteille placée sur la poubelle du 2^{ème} piquet. Il la donne au cavalier suivant. Les cavaliers 2 et 3 effectuent le même parcours, le cavalier 4 également en terminant avec la bouteille.

Complément à la règle de jeu :

Les bouteilles doivent rester droites sur les poubelles tout au long du jeu. Le piquet derrière la ligne de changement fait partie du matériel de jeu et doit être remis en place s'il tombe.

7. Bottle Shuttle (Bouteilles)



Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne centrale. 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement avec une bouteille au centre. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance jusqu'à la ligne centrale et pose sa bouteille sur la poubelle. Puis il s'élance jusqu'à la ligne de changement, et ramasse la bouteille qui se trouve sur la poubelle. Il rejoint la ligne de départ/arrivée où il transmet sa bouteille au cavalier suivant.

Le cavalier 2 s'élance vers la ligne de changement et dépose la bouteille sur la poubelle, puis retourne vers la poubelle située au centre, collecte la bouteille et continue pour la transmettre au cavalier suivant.

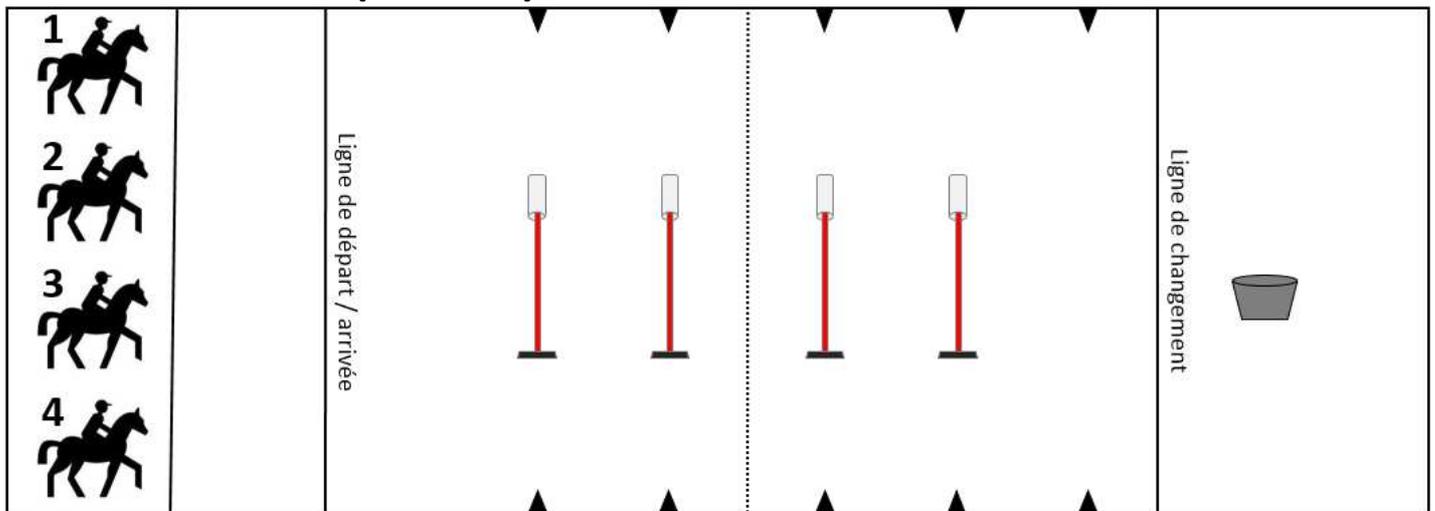
Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1

Le cavalier 4 répète les actions du cavalier 2 en finissant avec la bouteille.

Complément à la règle de jeu :

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

8. Carton Race (Cartons)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 4 cartons posés dessus. 1 seau placé à 2m derrière la ligne de changement, en ligne avec les piquets.

Règle du jeu :

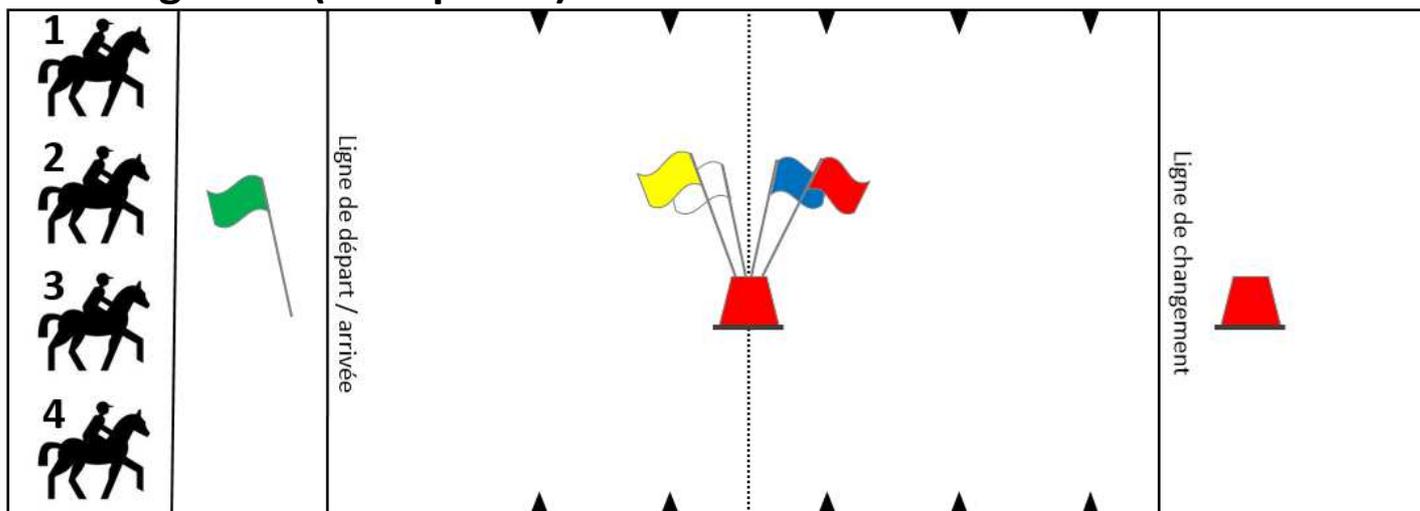
Le cavalier 1 collecte un carton posé sur l'un des piquets, continue vers la ligne de changement et pose son carton dans le seau, puis revient pour passer la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 2, 3 et 4 répètent les actions du cavalier 1.

Complément à la règle de jeu :

Les piquets tombés doivent être replacés sur leur marque, sauf si d'autres indications ont été données à l'avance par le juge arbitre principal.

9. Flag Fliers (5 Drapeaux)



Matériel :

1 cône coupé sur la ligne centrale contenant 4 drapeaux. 1 cône coupé à 2m derrière la ligne de changement. Les deux cônes entre les lignes des piquets. Le cavalier 1 part avec un drapeau.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 se dirige vers la ligne de changement et place son drapeau dans le cône. Au retour, il collecte un drapeau du cône central, va jusqu'à la ligne de départ/arrivée et le transmet au cavalier suivant.

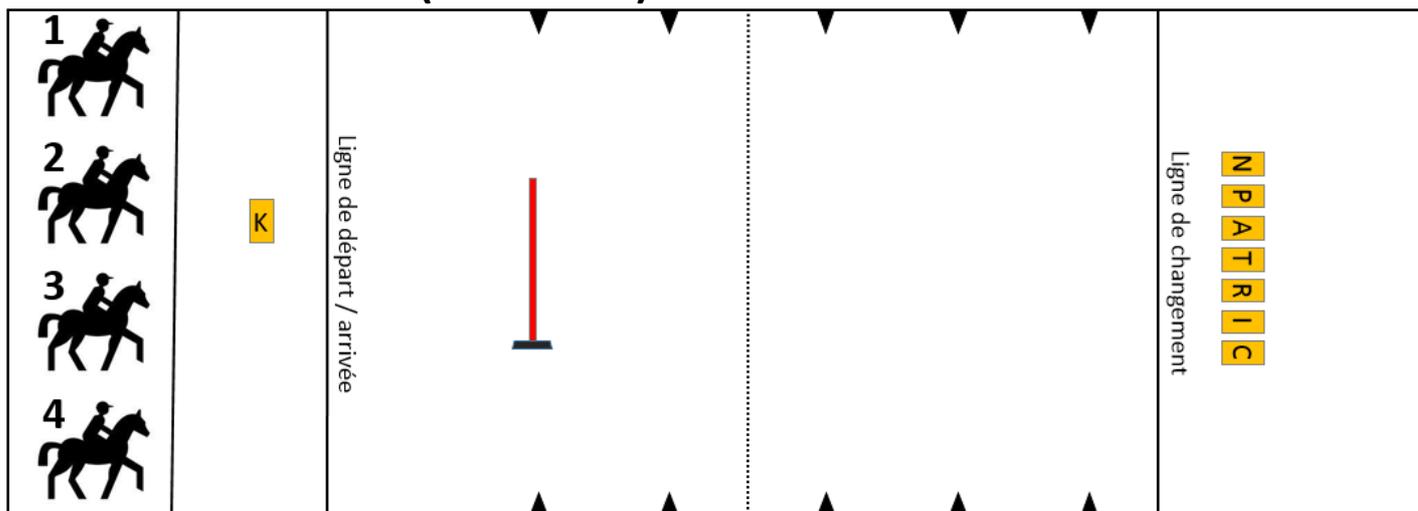
Les cavaliers 2 et 3 répètent les actions du cavalier 1.

Le cavalier 4 reproduit les actions des autres cavaliers en finissant avec un drapeau.

Complément à la règle de jeu :

Si un cône contenant des drapeaux est renversé, il doit être replacé sur sa marque de manière à contenir le bon nombre de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer sa course en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il avait choisi au départ.

10. Founder's Race (NPATRICK)



Matériel :

1 piquet à hauteur de la première ligne, décalé de la ligne des piquets ; 7 tubes espacés entre eux, posés à 2m derrière la ligne de changement de manière à lire de gauche à droite " N P A T R I C " en regardant le fond de l'aire de jeu. Le cavalier 1 part avec la lettre K.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançe et pose le tube sur le piquet et continue vers la ligne de changement et descend pour collecter le tube suivant. Il remonte et va déposer son tube sur le piquet. Il retourne au fond et descend pour collecter de la même manière le tube suivant, remonte et se dirige vers la ligne de départ/arrivée où il le transmet au cavalier suivant.

Les cavaliers 2 et 3 effectuent les mêmes actions que le cavalier 1.

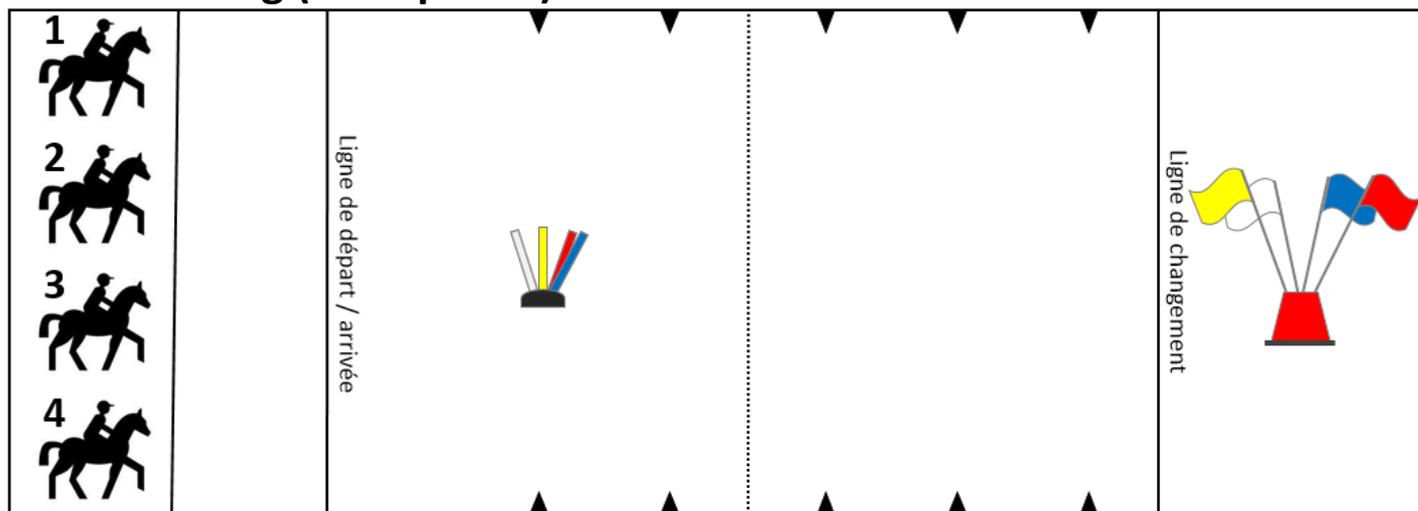
Le cavalier 4 s'élançe et pose le tube sur le piquet, continue vers la ligne de changement, descend collecte le dernier tube qu'il dépose sur le piquet avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Les tubes posés sur le piquet doivent être conformes à la séquence « N, P, A, T, R, I, C, K » lue de haut en bas en tout temps.

Les tubes ne peuvent pas être placés à l'envers sur le piquet.

11. Four Flag (4 Drapeaux)



Matériel :

1 porte-drapeau avec 4 tubes de couleurs différentes, placé sur la ligne du 1^{er} piquet, décalé de la ligne des piquets, avec le tube blanc en direction de la ligne de départ/arrivée. 1 cône contenant 4 drapeaux placé à 2m derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche et va collecter un drapeau dans le cône situé derrière la ligne de changement, puis il le dépose dans le tube de la même couleur et finit sa course en franchissant la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 2, 3 et 4 réalisent les mêmes actions que le cavalier 1.

Complément à la règle de jeu :

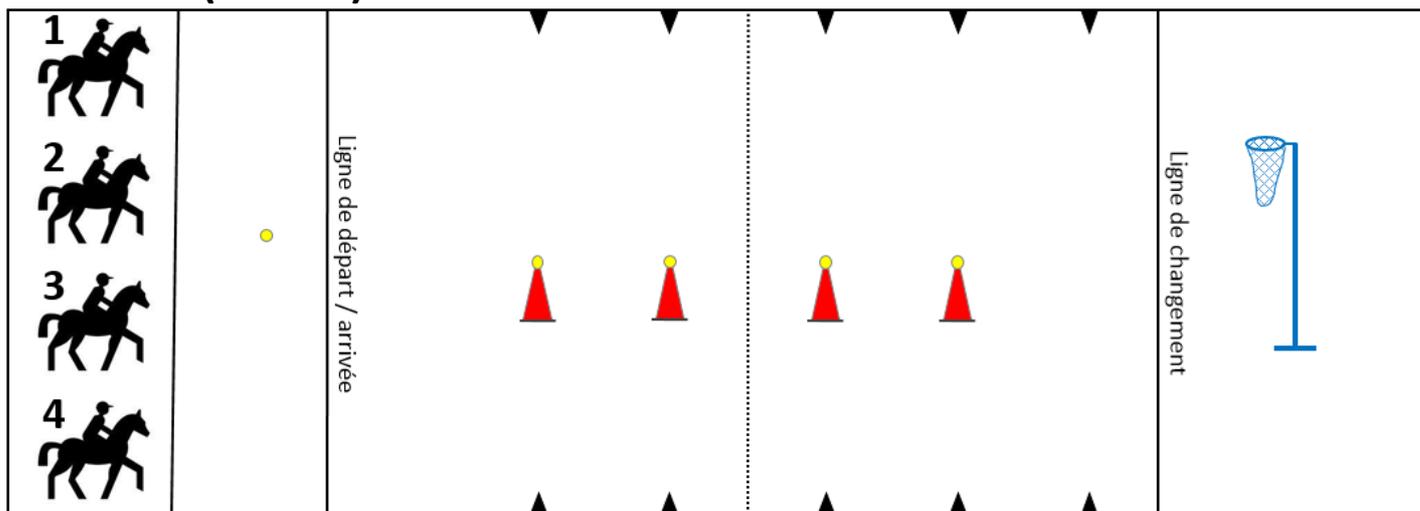
Les drapeaux peuvent être pris dans n'importe quel ordre.

La correspondance des couleurs drapeaux/porte-drapeau doit être respectée en tout temps.

Le cavalier a l'obligation d'être à poney pour poser son drapeau (la règle RC-6.1 ne s'applique pas pour cette action).

Si le porte-drapeau est renversé, le cavalier peut replacer tous les drapeaux à pied, même le sien, à condition que celui-ci ait été placé à poney avant de renverser le porte-drapeau.

12. HiLo (Basket)



Matériel :

4 cônes avec une balle dessus, alignés à hauteur des 4 lignes de piquets, décalés des piquets.
1 panier placé à 2m derrière la ligne de changement, aligné sur la ligne des cônes. Le cavalier 1 part avec une balle.

Règle du jeu :

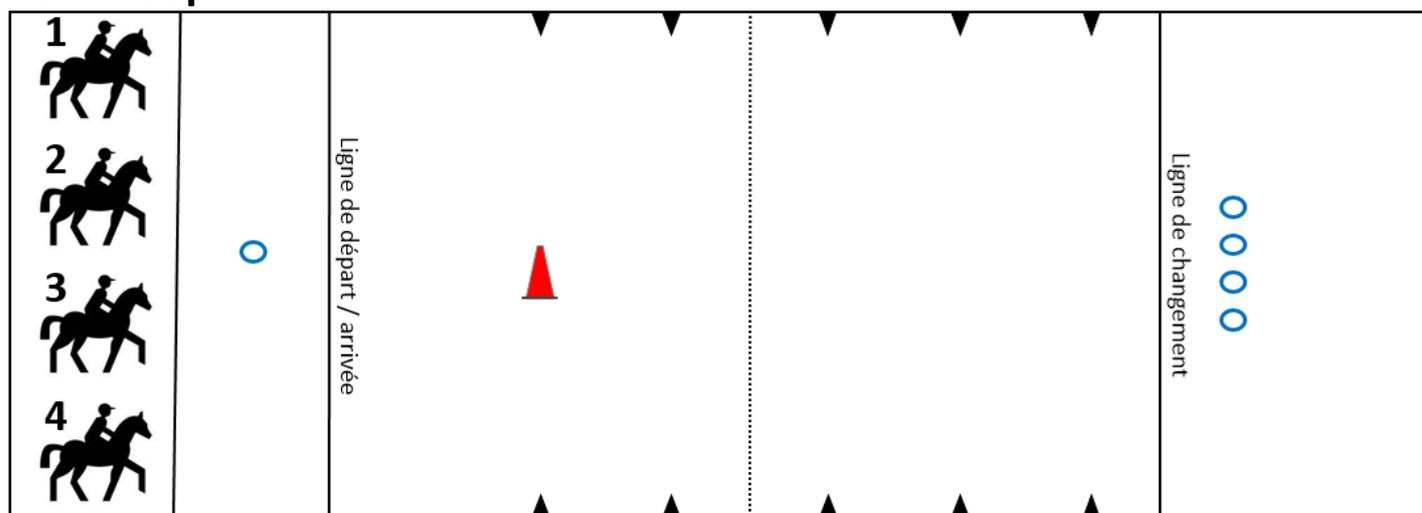
Le cavalier 1 s'élanche vers la ligne de changement et va déposer la balle dans le panier. En revenant, il prend une balle sur un cône de son choix et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 répètent les actions du cavalier 1. Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine avec la balle.

Complément à la règle de jeu :

Si lors du poser, la balle tombe hors du panier, le cavalier peut la récupérer à pied, mais devra remonter à poney pour la replacer dans le panier (RC-6.1 ne s'applique pas pour cette action).

Si le panier est renversé et les balles répandues sur le sol, toutes les balles ayant déjà été mises dans le panier peuvent être remises à pied.

13. Hoopla



Matériel :

1 cône placé sur la ligne du 1^{er} piquet, 4 anneaux placés à plat les uns à côté des autres sans qu'ils ne se touchent à 2m derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

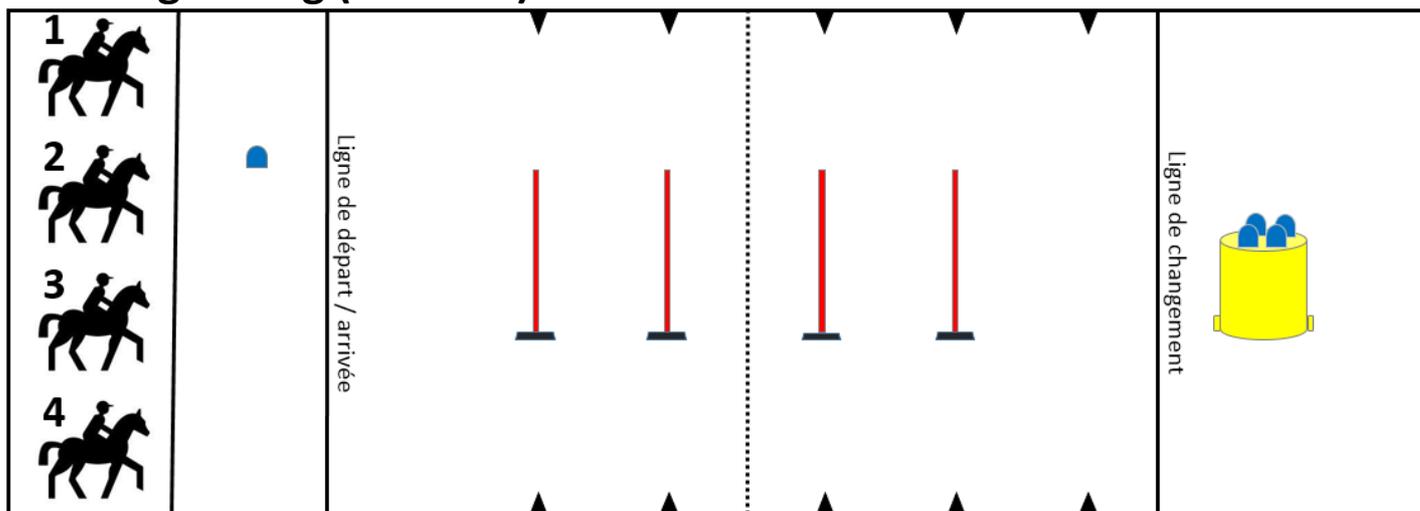
Le cavalier 1 s'élançe avec un anneau, il se dirige vers le cône, y place son anneau, continue vers la ligne de changement, récupère un anneau et retourne le donner au cavalier 2. Les cavaliers 2 et 3 répètent les actions du cavalier 1. Le cavalier 4 répète les mêmes actions que les autres cavaliers, mais dépose le dernier anneau sur le cône avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si un anneau vient à être éjecté au-delà de la ligne de changement, dans la zone de jeu, le cavalier qui le prendra devra obligatoirement franchir la ligne, avant ou après avoir pris l'anneau.

Les anneaux doivent être placés sur le cône de sorte à ce que l'on voit le haut du cône au-dessus des anneaux lorsque le jeu est terminé.

14. Hug-a-Mug (5 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les 4 premières positions. 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement en ligne avec les piquets avec 4 tasses retournées sur la poubelle. Le cavalier 1 part avec une tasse.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche et pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la poubelle derrière la ligne de changement et retourne pour la transmettre au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 répètent les actions du cavalier 1.

Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers et franchit la ligne de départ/arrivée avec une tasse.

Complément à la règle de jeu :

Les piquets renversés doivent être remis à leur place sur leur marque.

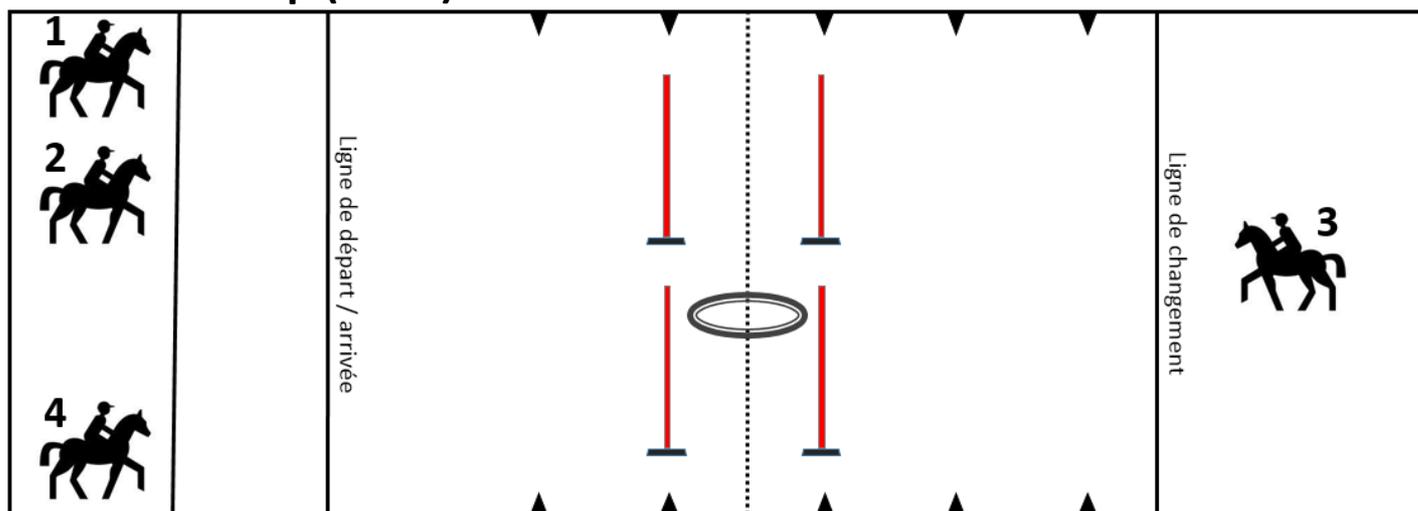
Une tentative de poser de tasse à poney doit être réalisée pour effectuer une correction à pied.

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

Si la poubelle est renversée, le cavalier doit replacer la poubelle sur sa marque et reposer les tasses de manière à ce que le bon nombre de tasses soient remises sur la poubelle.

Le cavalier peut ensuite poursuivre son jeu en prenant n'importe quelle tasse, pas nécessairement celle qu'il avait choisie au départ.

15. Hula Hoop (Pneu)



Matériel :

1 pneu situé sur la ligne centrale, décalée de la ligne des piquets. Les 4 piquets aux positions 2 et 3 délimitent l'aire attribuée au pneu.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2 et 4 au départ. Le cavalier 3 derrière la ligne de changement.

Les cavaliers 1 et 2 s'élancent vers la ligne centrale où le pneu est posé à terre. Le cavalier 1 descend et passe dans le pneu pendant que le cavalier 2 lui tient son poney avec les rênes. Puis le cavalier 1 remonte sur son poney et les deux cavaliers franchissent la ligne de changement.

Les cavaliers 2 et 3 repartent en direction de la ligne centrale. Pendant que le cavalier 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier 3 lui tient son poney avec les rênes, le cavalier 2 remonte et va franchir avec le cavalier 3 la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 3 repart avec le cavalier 4. Pendant que le cavalier 3 descend et passe dans le pneu, le cavalier 4 lui tient son poney avec les rênes. Le cavalier 3 remonte et les deux cavaliers vont franchir la ligne de changement.

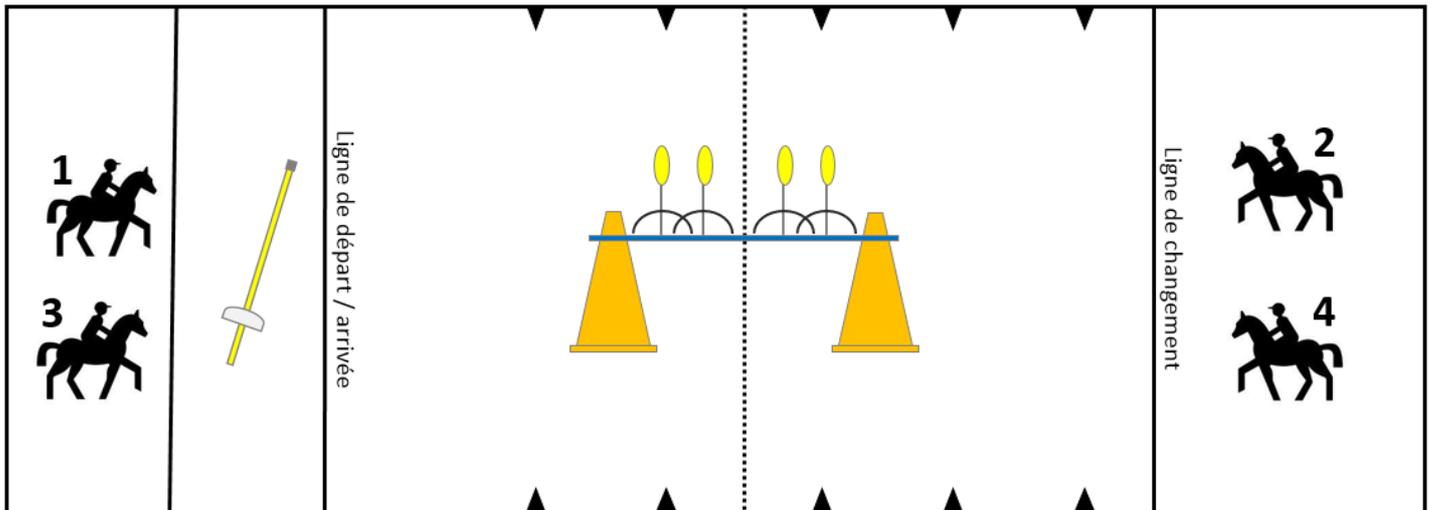
Le cavalier 4 repart avec le cavalier 1. Pendant que le cavalier 4 descend et passe dans le pneu, le cavalier 1 lui tient son poney avec les rênes, le cavalier 4 remonte et ces deux cavaliers vont franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Il est autorisé que le cavalier 2 tienne les rênes du poney du cavalier 1 et que le cavalier 4 tienne les rênes du poney du cavalier 3 avant de franchir la ligne de départ. De la même manière, il est autorisé que le cavalier 3 tienne le poney du cavalier 2, et que le cavalier 1 tienne le poney du cavalier 4 avant de franchir la ligne de changement.

L'entièreté du pneu doit rester entre les 2^{èmes} et 3^{èmes} 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.

16. Jousting (Joute)



Matériel :

1 planche de joute montée sur 2 grands cônes placés sur la ligne centrale, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec une lance.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance vers la joute et abat une cible avec la pointe de la lance, continue vers la ligne de fond et transmet la lance au cavalier suivant.

Le cavalier 2 réalise la même séquence dans le sens inverse.

Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 ceux du cavalier 2, en finissant avec la lance.

Complément à la règle de jeu :

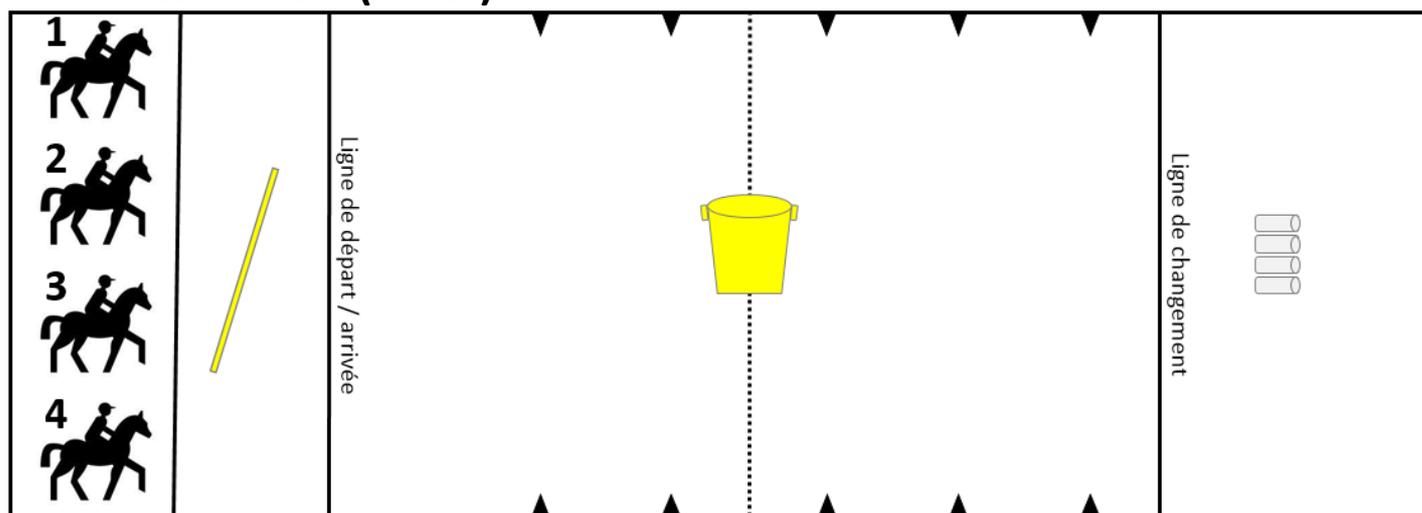
Les cibles doivent obligatoirement être abattues avec le bout de la lance, et non en les tapant avec de côté, mais ce, dans n'importe quel sens.

La lance doit toujours être tenue par la poignée, pour abattre les cibles et dans le passage des lignes de départ/arrivée ou de changement.

Si un cavalier abat plusieurs cibles, il devra redresser les cibles abattues par erreur.

Il a la possibilité de poser la lance mais sans lâcher le poney.

17. Litter Lifters (Litter)



Matériel :

1 poubelle située sur la ligne centrale et 4 cartons qui se touchent placés à 2m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. Les cartons sont posés perpendiculairement à la ligne de changement, la partie ouverte opposée à la ligne de départ. Le cavalier 1 part avec une canne de Litter.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance vers la ligne de changement, la franchit pour collecter un carton avec sa canne à cheval, puis revient le déposer dans la poubelle au centre et finit en franchissant la ligne de départ/arrivée et transmet la canne au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 finissant avec la canne.

Complément à la règle de jeu :

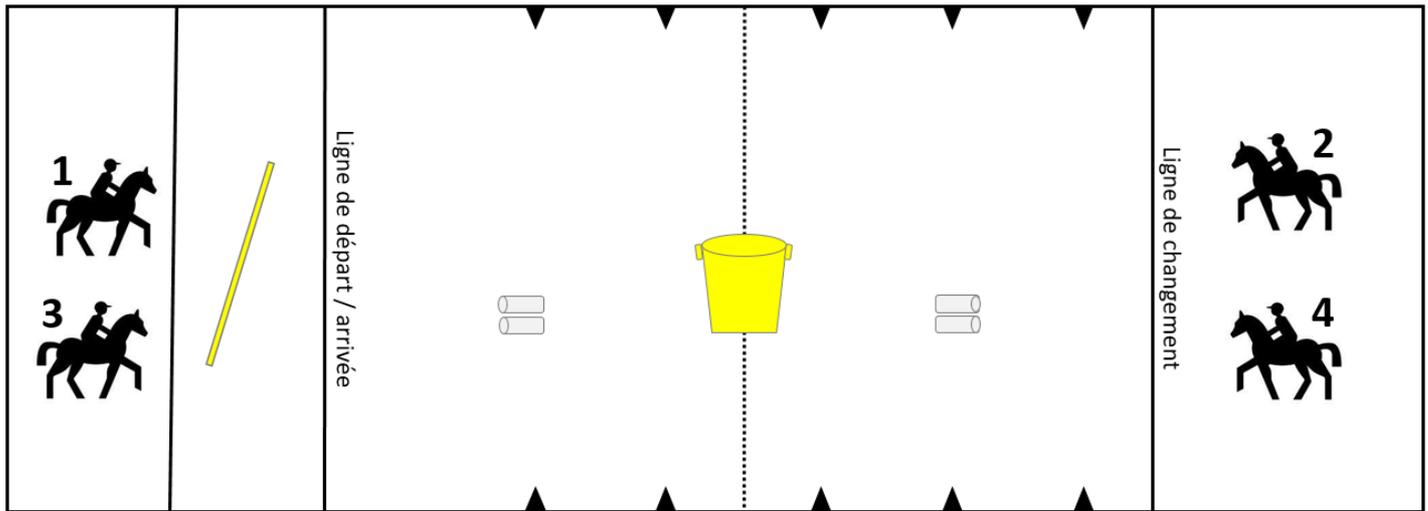
Le carton ne peut être touché avec la main que si :

- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) la poubelle a été renversée et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans la poubelle.
- 3) le carton a été écrasé, alors le cavalier peut descendre, remodeler le carton, puis remonter à cheval pour collecter ce dernier avec la canne.

Les cartons aplatis ou percés ne sont pas considérés comme matériel cassé au sens de la règle RC-2.1.

Les cartons déposés à côté de la poubelle doivent être ramassés et remis dans la poubelle avec la canne, à pied ou à cheval.

18. Litter Scoop



Matériel :

1 poubelle placée sur la ligne centrale, 2 cartons qui se touchent placés sur la ligne du 4^{ème} piquet et 2 cartons qui se touchent placés sur la ligne du 1^{er} piquet, décalé de la ligne des piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement et de la ligne de départ/arrivée avec la partie ouverte opposée à la ligne centrale. Le cavalier 1 part avec une canne de Litter.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance, collecte un carton avec sa canne à cheval, puis le dépose dans la poubelle au centre et transmet la canne au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 finissant avec la canne.

Complément à la règle de jeu :

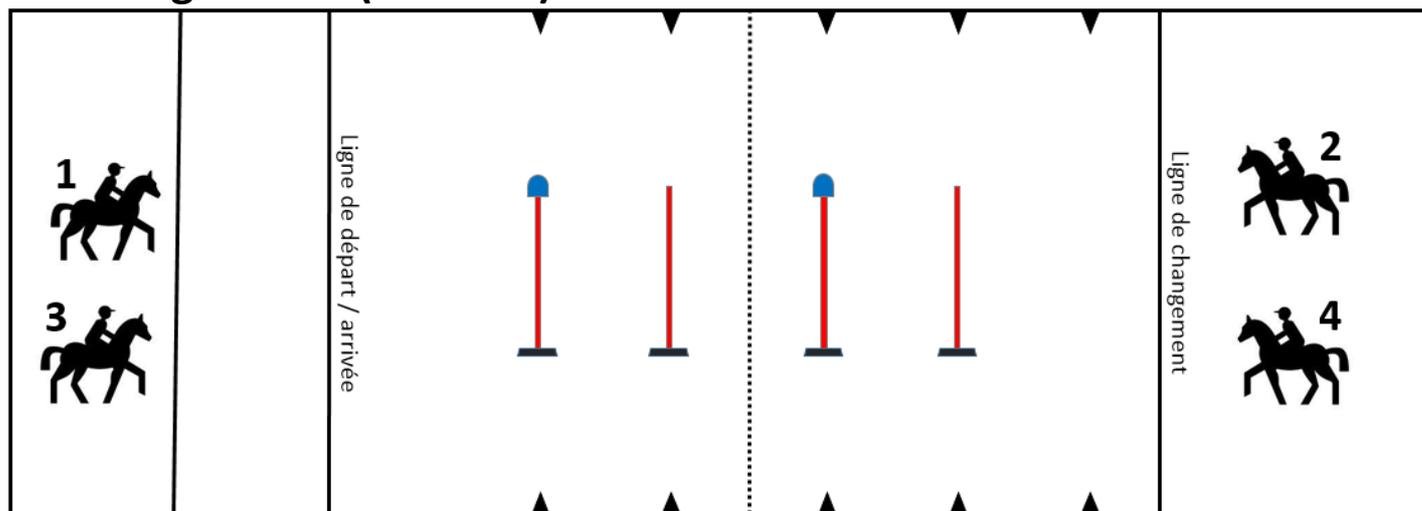
Le carton ne peut être touché avec la main que si :

- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) la poubelle a été renversée et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans la poubelle.
- 3) le carton a été écrasé, alors le cavalier peut descendre, remodeler le carton, puis remonter à cheval pour collecter ce dernier avec la canne.

Les cartons aplatis ou percés ne sont pas considérés comme matériel cassé au sens de la règle RC-2.1.

Les cartons déposés à côté de la poubelle doivent être ramassés et remis dans la poubelle avec la canne, à pied ou à cheval.

19. Mug Shuffle (2 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur le 1^{er} et le 3^{ème} piquet.

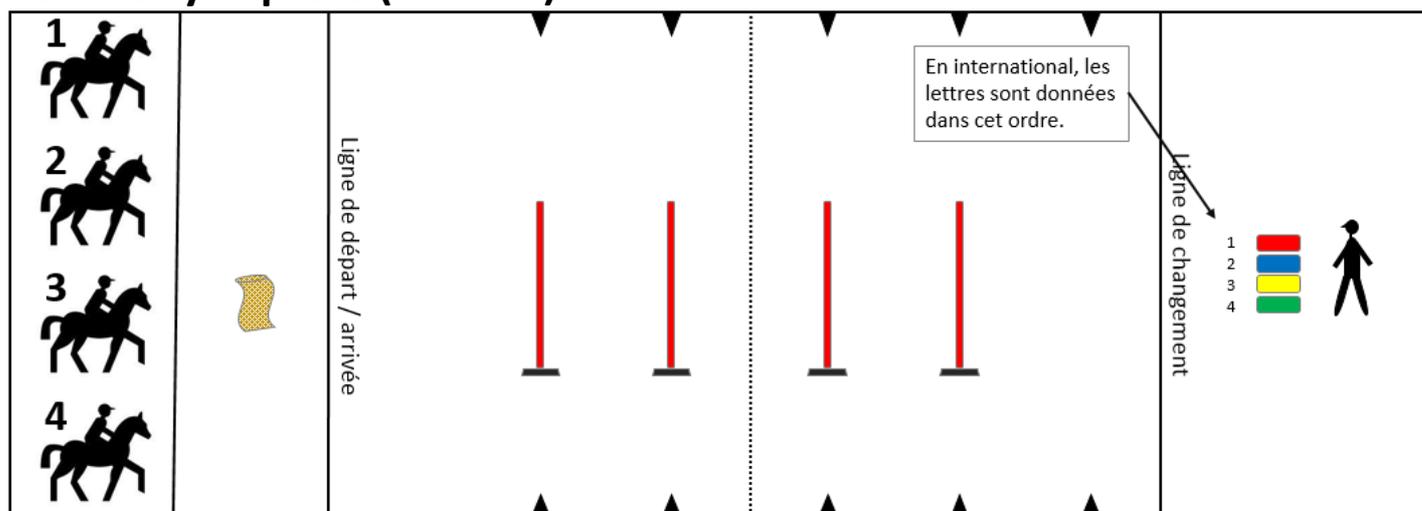
Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 au départ, les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élanche, collecte la tasse posée sur le piquet 1 et la pose sur le 2, puis il prend la tasse posée sur le piquet 3, la pose sur le 4 et poursuit pour franchir la ligne de changement. Le cavalier 2 s'élanche, prend la tasse du piquet 4 et la pose sur le 3, collecte la tasse du piquet 2 et la pose sur le 1 et continue pour franchir la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1, le 4 celles du cavalier 2.

Compléments à la règle de jeu :

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

20. Pony Express (Facteur)



Matériel :

1 facteur avec 4 lettres, derrière la ligne de changement, en ligne avec les 4 piquets de slalom. Le cavalier 1 part avec un sac.

Règle du jeu :

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

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

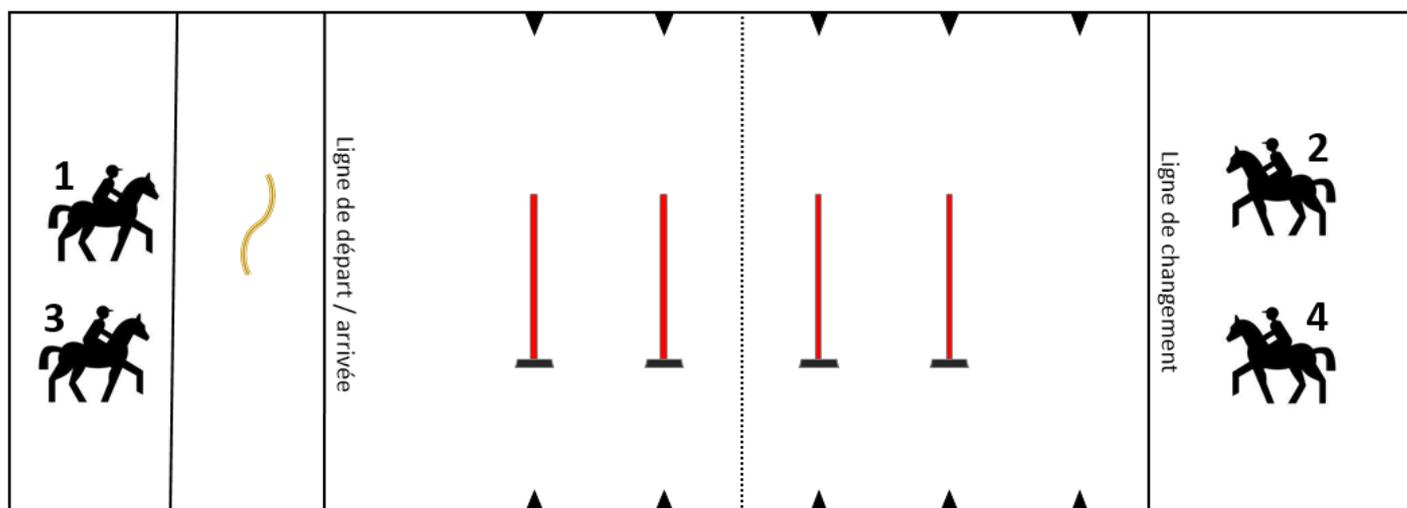
Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers en finissant avec le sac.

Complément à la règle de jeu :

En international, les lettres doivent être données dans l'ordre suivant : 1 Rouge ; 2 Bleu ; 3 Jaune ; 4 Vert. Le haut du sac ne peut pas être roulé. La paire cavalier-poney ainsi que le facteur doivent se trouver derrière la ligne de changement lors de la collecte d'une lettre donnée par le facteur. Le facteur peut tenir le poney pendant que le cavalier met la lettre dans le sac ; il peut également ramasser une lettre ou le sac tombé, mais uniquement s'il se trouve derrière la ligne de changement. Le facteur doit rester en tout temps derrière la ligne de changement. S'il est bousculé et entre dans la zone de jeu, le cavalier doit rester ou retourner dans la zone de jeu jusqu'à ce que le facteur et les lettres soient repassés derrière la ligne de changement. Le facteur ne doit pas mettre la lettre dans le sac. Les lettres doivent être dans le sac avant de franchir la ligne de départ/arrivée. Normalement, le 5^{ème} cavalier d'une équipe officie comme facteur, sauf si l'équipe ne compte que 4 cavaliers. Dans ce cas, n'importe quel membre de la MGA peut prendre le rôle du facteur.

Le facteur doit porter une bombe adaptée, correctement attachée, ainsi que des chaussures appropriées et sûres.

21. Pony Pairs (Corde)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4. Le cavalier 1 part avec une corde.

Règle du jeu :

Le cavalier 1, tenant la corde **par une extrémité**, s'élance, slalome entre les piquets et franchit la ligne de changement.

Le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et le cavalier 1 et le cavalier 2 ensemble slaloment entre les piquets et franchissent la ligne de départ/arrivée tout en tenant les deux la corde.

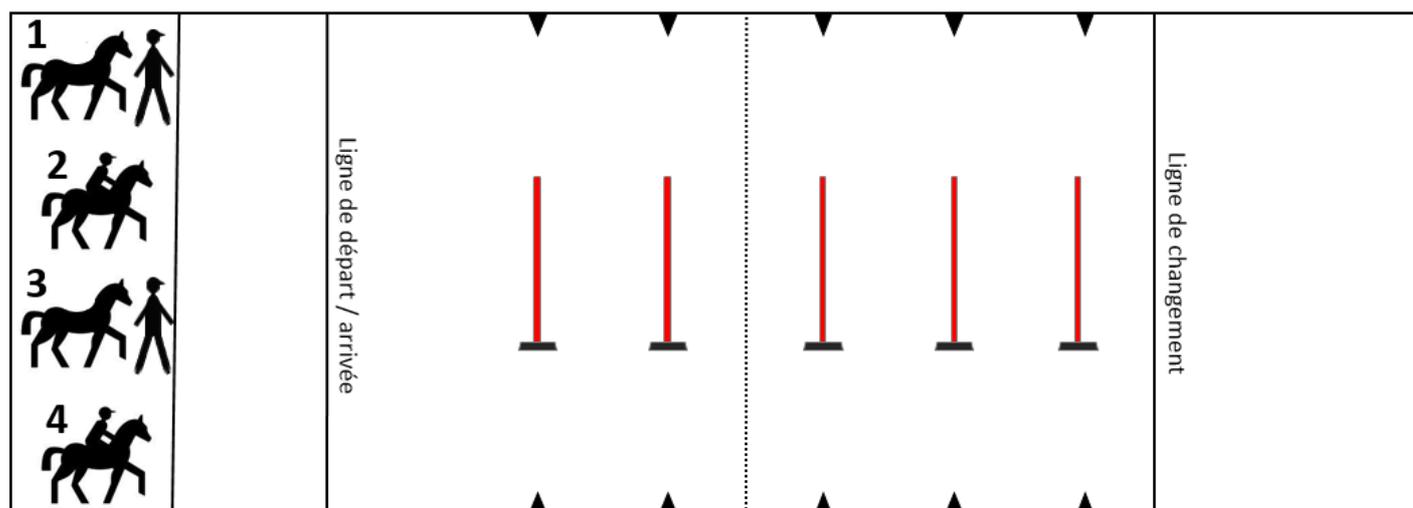
Le cavalier 3 prend la place du cavalier 1, et cavaliers 2 et 3 ensemble slaloment entre les piquets et franchissent la ligne de changement, tout en tenant les deux la corde.

Le cavalier 4 prend la place du cavalier 2, et cavaliers 3 et 4 ensemble slaloment entre les piquets et franchissent la ligne de départ/arrivée, tout en tenant les deux la corde.

Complément à la règle de jeu :

Si un cavalier lâche la corde, la paire doit retourner à l'endroit où l'erreur a été commise avant de continuer le jeu. La corde ne peut pas être enroulée et les cavaliers ne peuvent pas se tenir par la main ou les doigts.

22. Run and Ride (à pied, à cheval) CH



Matériel :

5 piquets de slalom sur les positions 1 à 5. Les cavaliers 1 et 3 sont à pied et les cavaliers 2 et 4 à poneys.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance vers la ligne de changement à pied en tenant son poney par les rênes (il ne doit pas se faire tracter, s'adosser ni s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps), il court jusqu'au 5^{ème} piquet qu'il doit dépasser, puis remonte pour aller franchir la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 1 ne doit pas être en selle avant que les 4 pieds du poney aient entièrement franchi la hauteur du 5^{ème} piquet dans le sens de l'aller vers la ligne de changement.

Le cavalier 2 s'élance vers la ligne de changement à poney, descend, dépasse le 5^{ème} piquet et revient en courant franchir la ligne de départ/arrivée, tout en tenant son poney par les rênes (il ne doit pas se faire tracter, s'adosser ni s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps). Le cavalier 2 peut descendre avant ou après avoir passé le 5^{ème} piquet mais il doit être descendu de poney avant que le premier pied de son poney ait franchi la ligne du 5^{ème} piquet dans le sens du retour. Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1, et le cavalier 4 répète les mêmes actions que le cavalier 2.

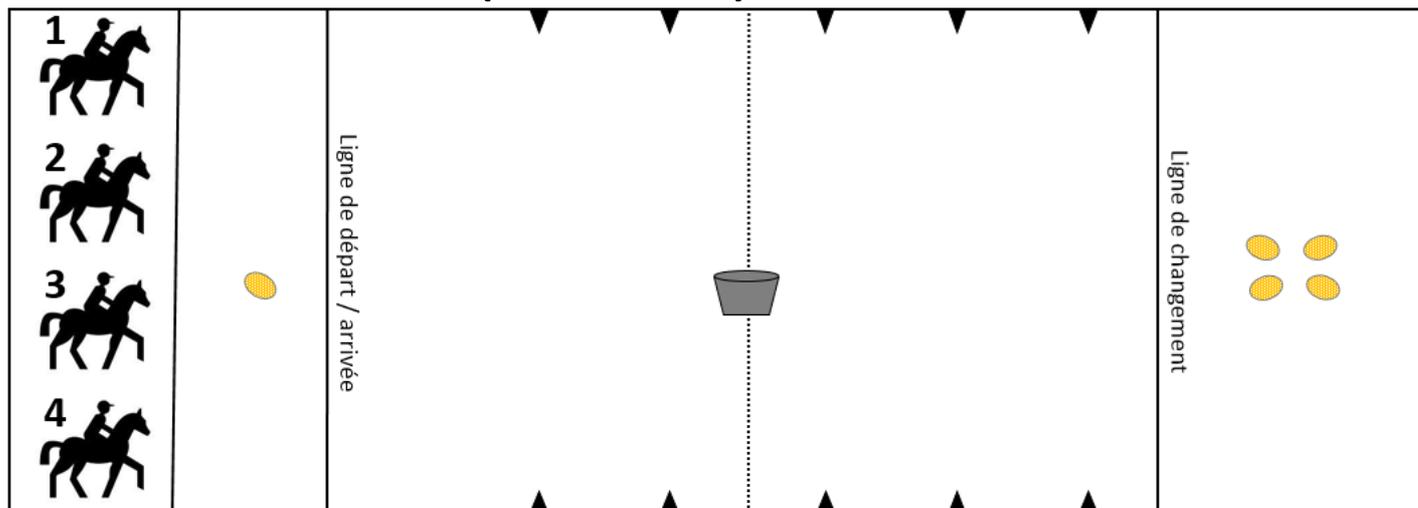
Chaque cavalier doit contourner le 5^{ème} piquet.

Complément à la règle de jeu :

Le couple cavalier-poney qui arrive doit avoir franchi en totalité la ligne d'arrivée avant que le couple cavalier-poney suivant ne s'élance.

Si le 5^{ème} piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné et ce dernier doit le contourner avant de poursuivre son jeu. Ce piquet fait partie du matériel en jeu et doit rester en tout temps debout.

23. Socks and Buckets (Chaussettes)



Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale. 4 chaussettes enroulées placées sur la marque des 2m derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec 1 chaussette.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançait vers la ligne centrale où est posé le seau. Il y dépose la chaussette, se dirige vers la ligne de changement, descend, collecte une des chaussettes, puis remonte et transmet la chaussette au cavalier suivant.

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

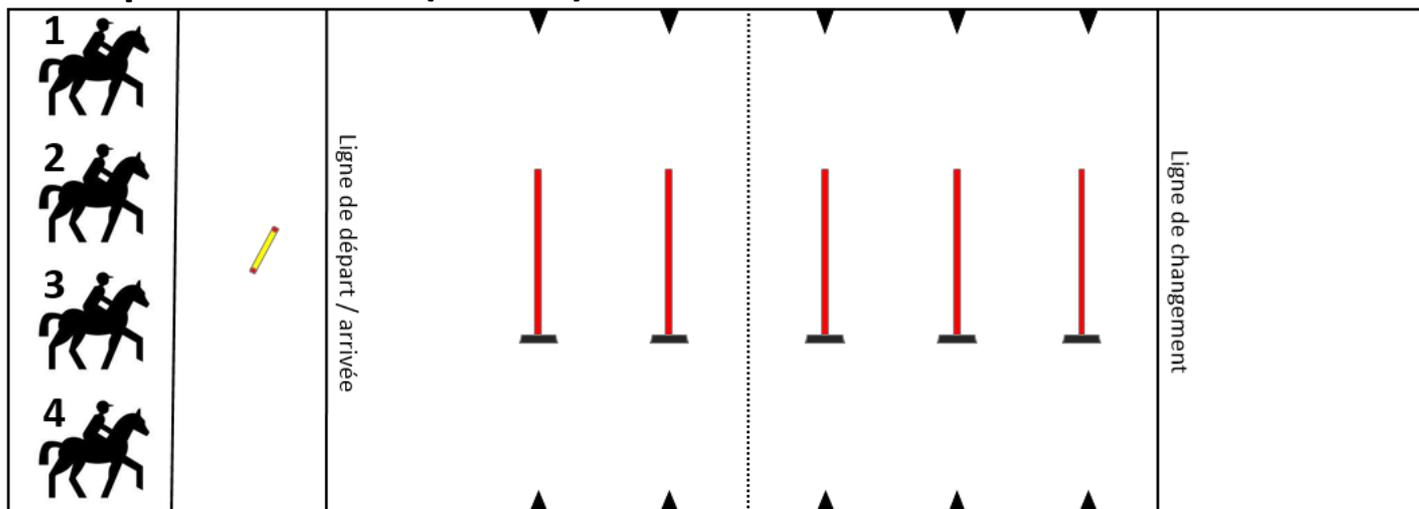
Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers, cependant, le cavalier 4 doit sur le chemin du retour, déposer dans le seau la chaussette qu'il a collectée puis finir en franchissant la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si une chaussette est éjectée au-delà de la ligne de changement, dans la zone de jeu, le cavalier qui prend cette chaussette doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris la chaussette.

Si un cavalier doit descendre pour réparer une faute lors de la dépose d'une chaussette, il doit obligatoirement se remettre en selle avant d'aller collecter une chaussette derrière la ligne de changement.

24. Speed Weavers (Slalom)



Matériel :

5 piquets de slalom sur les positions 1 à 5. Le cavalier 1 part avec un témoin.

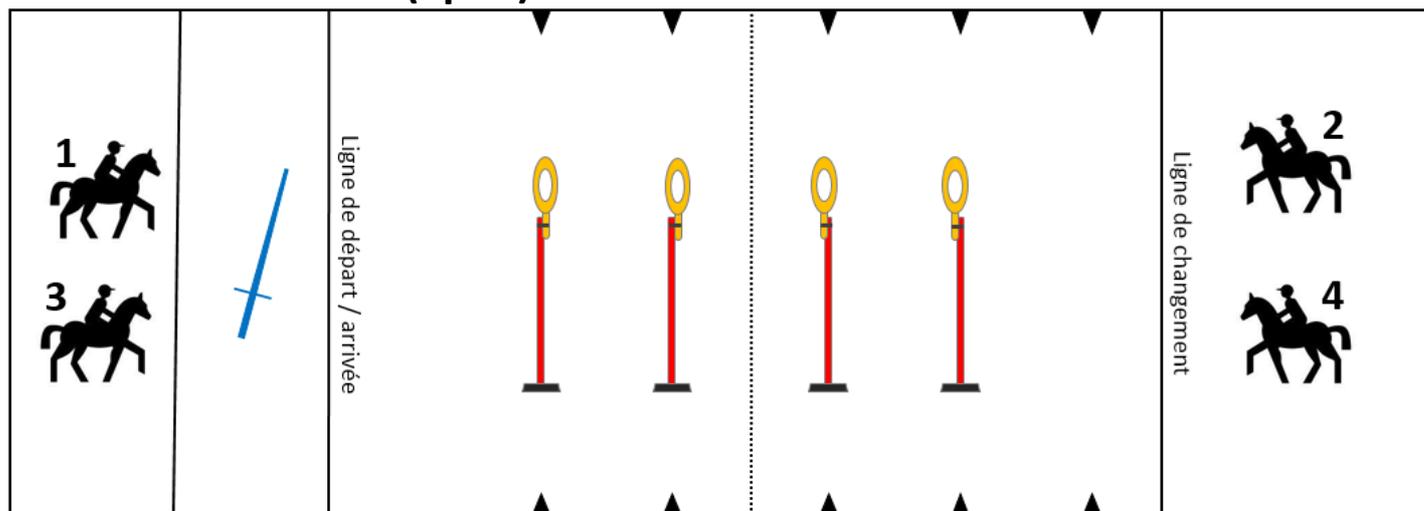
Règle du jeu :

Le cavalier 1 slalome autour des piquets, tourne autour du piquet 5, retourne en slalomant autour des piquets et remet le témoin au prochain cavalier.

Les cavaliers 2 et 3 effectuent les mêmes actions que le cavalier 1.

Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers et fini avec le témoin.

25. Sword Lancers (Epée)



Matériel :

4 piquets sur les 4 positions 1 à 4 et un anneau attaché avec un élastique sur chacun d'eux. Les anneaux doivent être fixés côté ligne de fond sur les piquets 1 et 2 et du côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 3 et 4. Le cavalier 1 part avec une épée.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 au départ. Les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élanche en tenant l'épée sous la garde et collecte un anneau, puis continue vers la ligne de changement où il transmet l'épée et l'anneau au cavalier suivant. Le cavalier 2 s'élanche dans l'autre direction et effectue la même séquence pour franchir la ligne de départ/arrivée et transmettre l'épée et les anneaux au cavalier suivant. Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 celles du cavaliers 2 en finissant avec l'épée et tous les anneaux.

Complément à la règle de jeu :

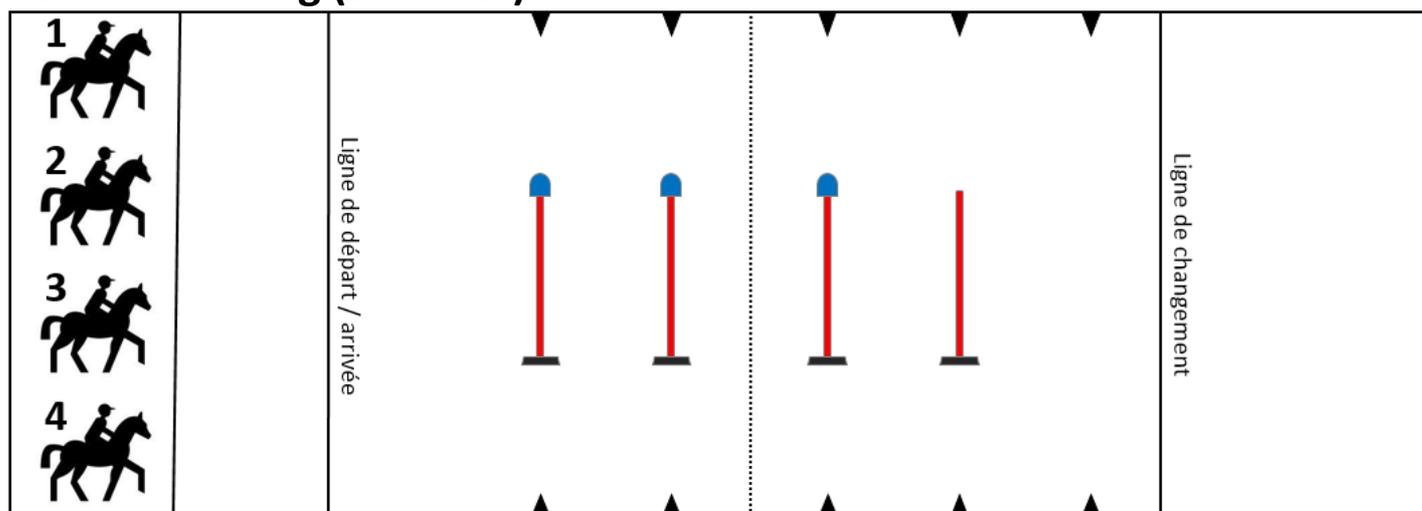
Tous les relais doivent se faire de main à main, l'épée tenue sous la garde, les anneaux libres sur la lame de l'épée, sans qu'ils soient tenus.

Si un anneau tombe, le cavalier peut le récupérer en tenant les autres anneaux avec la main sur l'épée, soit à poney, soit à pied.

Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur.

Il n'y a pas d'ordre pour collecter les anneaux.

26. Three Mug (3 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 3 tasses sur les piquets 1, 2 et 3.

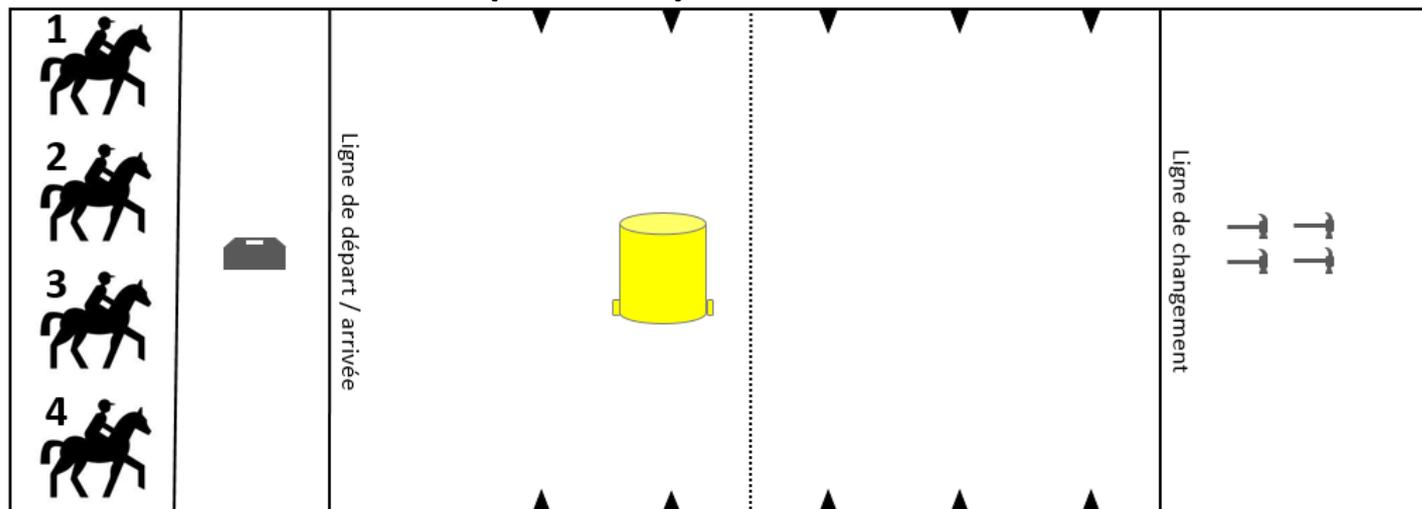
Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance vers le piquet 3, collecte la tasse et la dépose sur le piquet 4, puis collecte la tasse sur le piquet 2 et la place sur le piquet 3, collecte enfin la tasse sur le piquet 1 et la place sur le piquet 2 et franchit la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 s'élance vers le piquet 2, collecte la tasse et la dépose sur le piquet 1, puis collecte la tasse sur le piquet 3 et la place sur le piquet 2, collecte enfin la tasse sur le piquet 4 et la place sur le piquet 3 et franchit la ligne de départ/arrivée. Les cavaliers 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 celles du cavalier 2.

Complément à la règle de jeu :

Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque avant de continuer le jeu.

27. Tool Box Scramble (Tool Box)



Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne du 2^{ème} piquet, décalée des piquets. 4 outils placés à 2m derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec une boîte à outil.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançait et pose la boîte à outils sur la poubelle. Il se dirige ensuite vers la ligne de changement et descend pour collecter un outil, remonte et va déposer son outil dans la boîte avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 s'élançait vers la ligne de changement, descend pour collecter un outil, remonte et revient le déposer dans la boîte. Il franchit ensuite la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 2.

Le cavalier 4 s'élançait vers la ligne de changement, descend et prend le dernier outil, remonte et va poser l'outil dans la boîte. Puis il prend la boîte à outil et franchit la ligne de départ/arrivée.

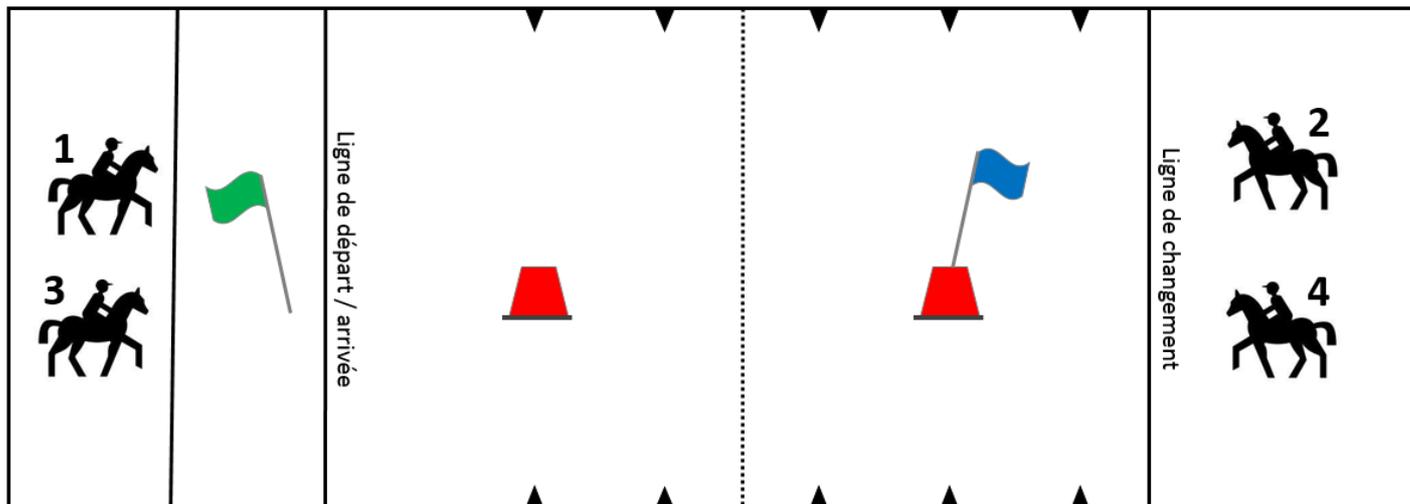
Complément à la règle de jeu :

Le dernier outil doit obligatoirement être déposé dans la boîte avant de se saisir de celle-ci.

Un lesté peut-être posé dans la boîte à outil en cas de conditions venteuses, mais dans ce cas, il est considéré comme faisant partie du matériel et doit être remplacé si la boîte à outil est renversée.

Un outil est considéré comme étant dans la boîte s'il est uniquement supporté par la boîte et pas aidé par tout autre objet ou personne.

28. Two Flag (2 Drapeaux)



Matériel :

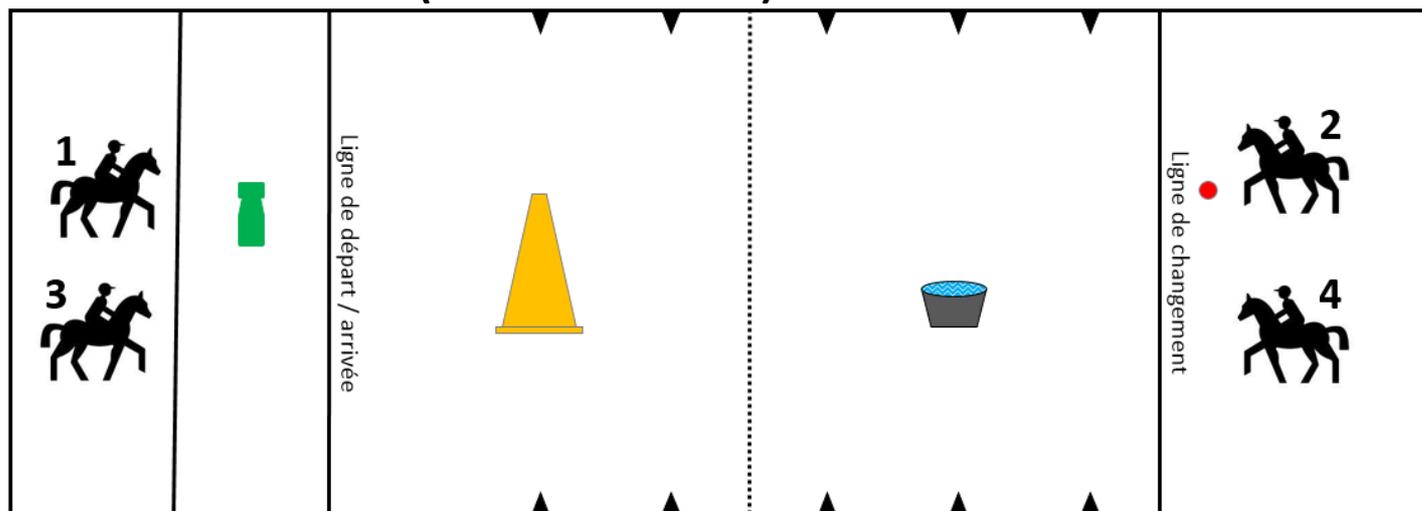
1 cône coupé à hauteur du 1^{er} piquet, 1 cône coupé à hauteur du 4^{ème} piquet contenant un drapeau). Le cavalier 1 part avec un drapeau.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 au départ, les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élançait vers le cône vide placé sur le même alignement que le piquet 1 et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé à hauteur du piquet 4 où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de changement et transmet son drapeau au cavalier suivant. Le cavalier 2 s'élançait vers le cône placé sur le même alignement que le piquet 4 et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé à hauteur du piquet 1 où il collecte le drapeau et continue pour franchir la ligne de départ/arrivée et transmet son drapeau au cavalier suivant.

Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 celles du cavalier 2 en finissant avec le drapeau.

29. Windsor Castle (La Tour Windsor)



Matériel :

1 grand cône placé à hauteur de la ligne du 1^{er} piquet. 1 seau rempli à moitié d'eau à hauteur des piquets 4. Le cavalier 1 part avec une tour. Le cavalier 2 part avec une boule.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 au départ. Les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élançe jusqu'au cône (le château) et y place la tour dessus. Il va ensuite franchir la ligne de changement.

Le cavalier 2 s'élançe et va poser la boule (les bijoux) sur la tour avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 3 se dirige vers le cône, prend la boule et va la jeter dans le seau (les douves) avant de franchir la ligne de changement.

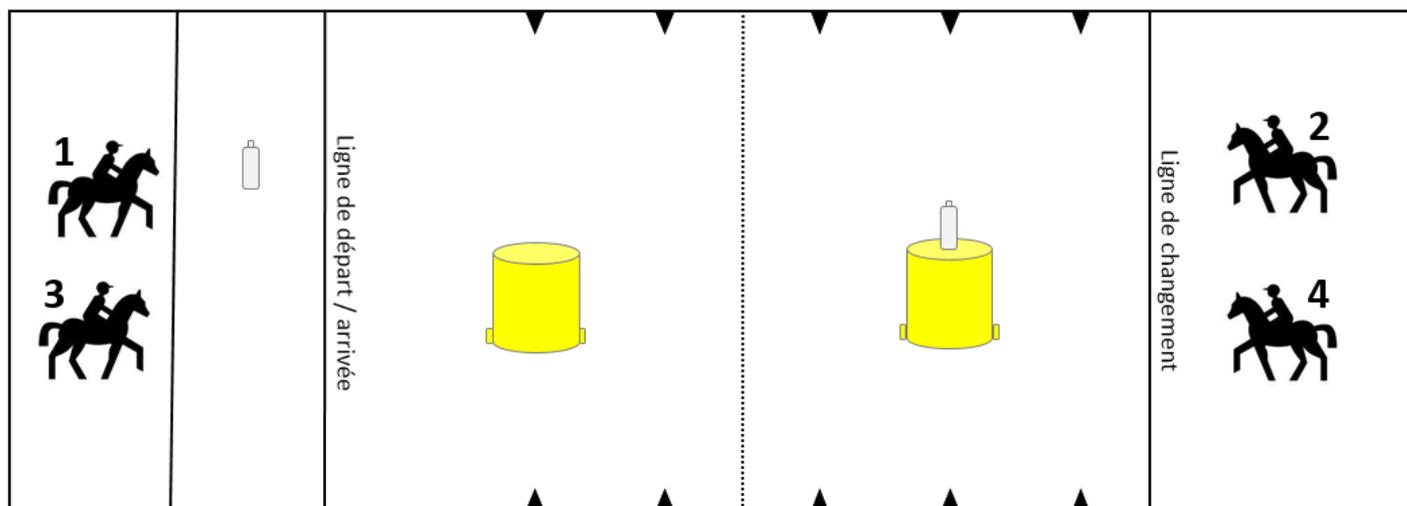
Le cavalier 4 repêche la boule dans le seau et la replace sur la tour avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si le seau est renversé, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Il doit cependant contenir encore suffisamment d'eau pour que la boule flotte. Dans le cas contraire, l'équipe sera éliminée.

Le cavalier 4 a le droit de descendre de poney pour ramasser la balle.

30. 2 Bouteilles (CH)



Matériel :

1 poubelle à l'envers à hauteur du 1^{er} piquet. 1 poubelle à l'envers à hauteur du 4^{ème} piquet, avec une bouteille posée au centre. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 au départ, les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élançait et va poser la bouteille sur la poubelle placée au 1^{er} piquet. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2^{ème} poubelle, placée à hauteur du 4^{ème} piquet et continue vers la ligne de changement où il transmet la bouteille au cavalier suivant.

Le cavalier 2 s'élançait et pose sa bouteille sur la poubelle à hauteur du 4^{ème} piquet, puis va collecter la bouteille sur la poubelle à hauteur du 1^{er} piquet et continue vers la ligne de départ pour transmettre sa bouteille au cavalier suivant.

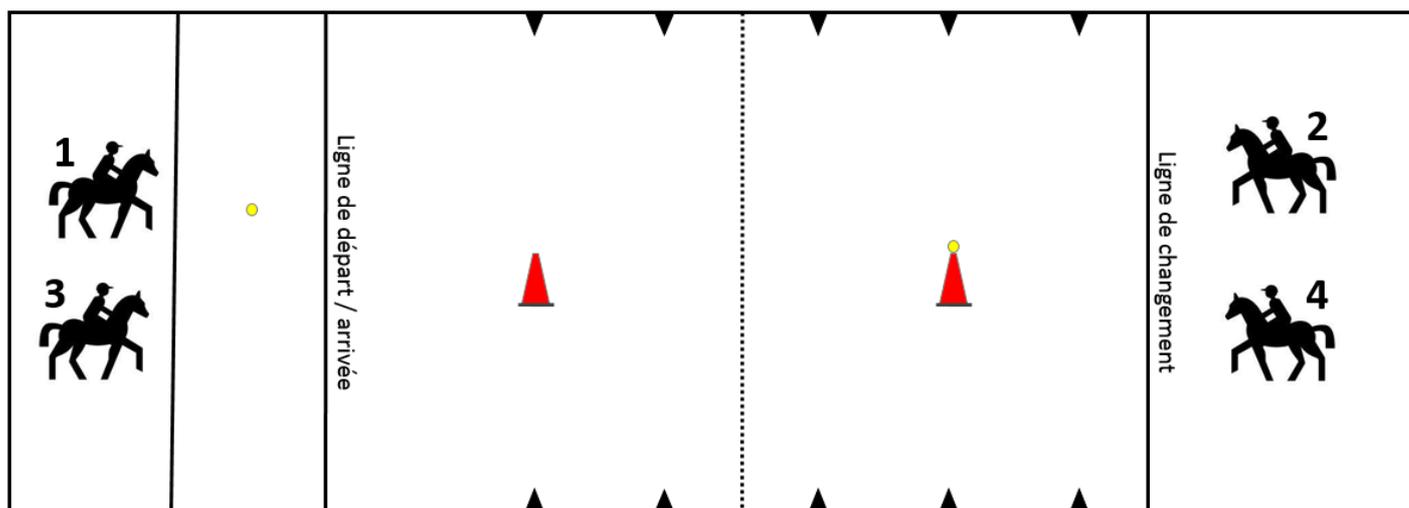
Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1.

Le cavalier 4 répète les actions du cavalier 2 et finit avec la bouteille.

Complément à la règle de jeu :

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

31. Balles et Cônes (CH)



Matériel :

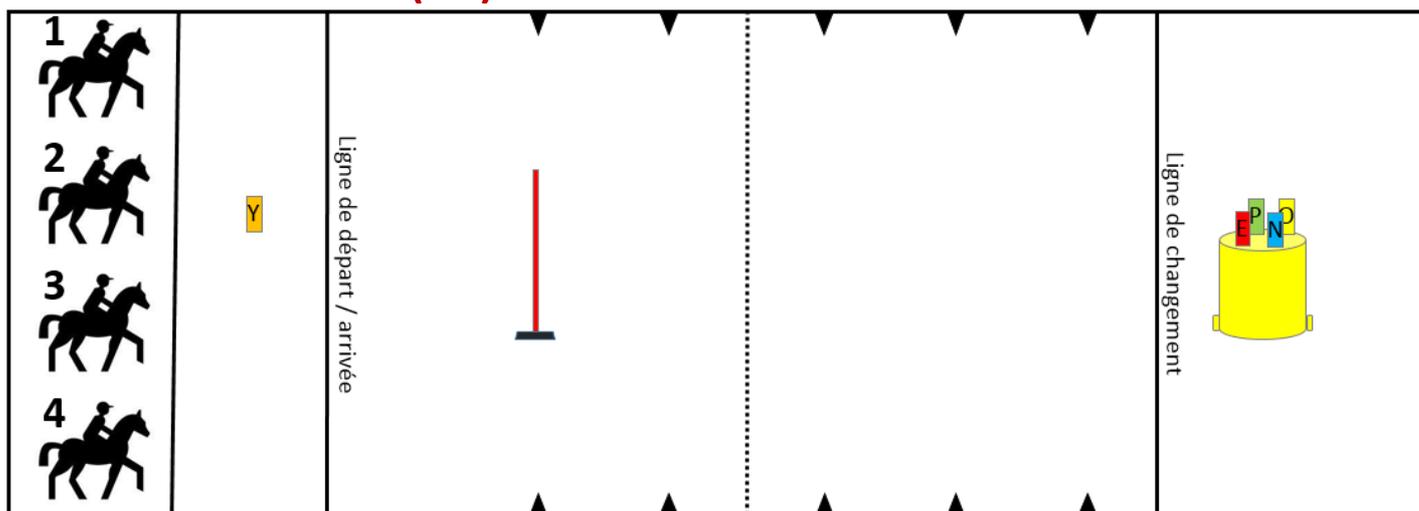
1 cône placé à hauteur du 1^{er} piquet et 1 cône à hauteur du 4^{ème} piquet avec une balle. Les cônes sont décalés de la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec une balle.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 au départ, les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élançait et place la balle sur le cône situé à hauteur du piquet 1. Il va jusqu'au cône situé vers le piquet 4, collecte la balle et continue jusqu'à la ligne de changement où il transmet la balle au cavalier suivant.

Le cavalier 2 s'élançait vers le cône à hauteur du piquet 4 et pose la balle, poursuit sa course vers le cône à hauteur du piquet 1, collecte la balle et poursuit jusqu'à la ligne de départ/arrivée et transmet sa balle au cavalier suivant. Le cavalier 3 reproduit les actions du cavalier 1 et le cavalier 4 celles du cavalier 2 en finissant avec la balle.

32. Petit Président (CH)



Matériel :

1 piquet à hauteur de la ligne du 1^{er} piquet. 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement, avec les tubes marqués des lettres P.O.N.E. (la lettre « P » se place en haut à gauche, le « O » en haut à droite, le « N » en bas à droite et le « E » en bas à gauche). Le cavalier 1 part avec la lettre « Y ».

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance et dépose la lettre Y sur le piquet situé dans le même alignement que le 1^{er} piquet. Il va ensuite collecter le tube E sur la poubelle, puis retourne au piquet pour l'y déposer. Il finit sa course en franchissant la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 s'élance, collecte le tube N au fond et le place sur le piquet au retour, puis finit en passant la ligne de départ.

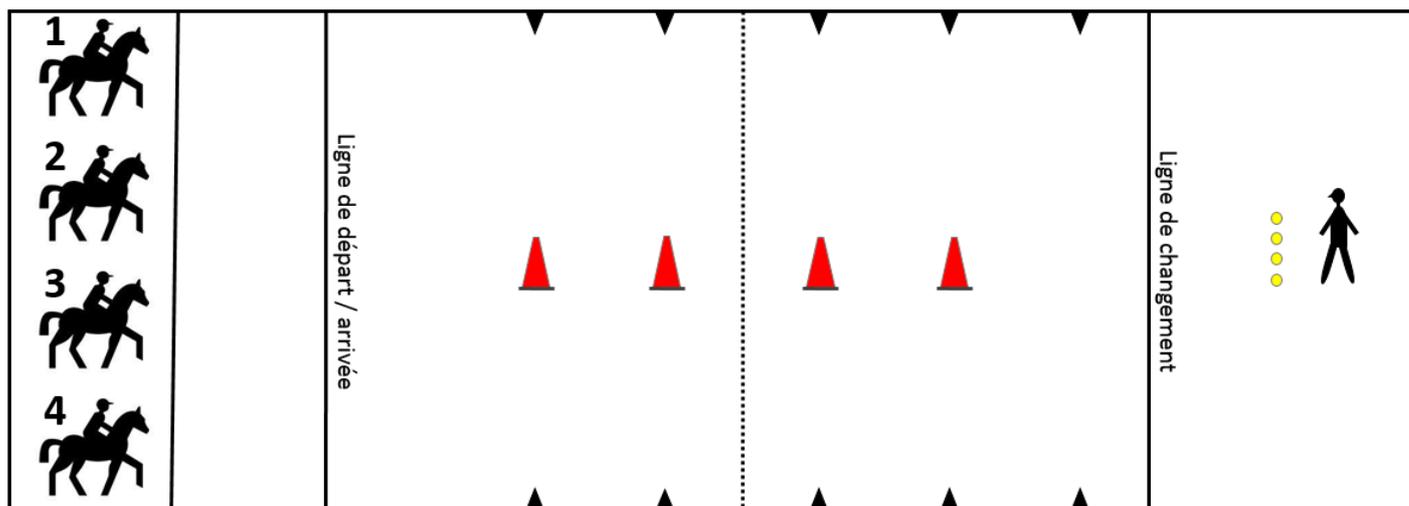
Le cavalier 3 collecte et pose le O.

Le cavalier 4 collecte et pose le tube P.

Complément à la règle de jeu :

Si un tube est posé à l'envers, n'importe lequel des cavaliers peut corriger l'erreur, à condition qu'il repasse la ligne de départ avant de commencer son jeu. Les tubes doivent à tout moment être droits sur la poubelle.

33. Teksab (CH)



Matériel :

4 cônes alignés à hauteur des 4 lignes de piquets, décalés des piquets. 1 facteur avec 4 balles derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançe vers la ligne de changement, prend la balle que lui tend le facteur et, au retour, la pose sur le cône de son choix puis revient franchir la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers 2, 3 et 4 effectuent les mêmes actions que le cavalier 1.

Complément à la règle de jeu :

La paire cavalier-poney ainsi que le facteur doivent se trouver derrière la ligne de changement lors de la collecte d'une balle tendue par le facteur.

Le facteur doit rester en tout temps derrière la ligne de changement. S'il est bousculé et entre dans la zone de jeu, le cavalier doit rester ou retourner dans la zone de jeu jusqu'à ce que le facteur et les balles soient repassés derrière la ligne de changement.

Normalement, le 5^{ème} cavalier d'une équipe officie comme facteur, sauf si l'équipe ne compte que 4 cavaliers. Dans ce cas, n'importe quel membre de la MGA peut prendre le rôle du facteur.

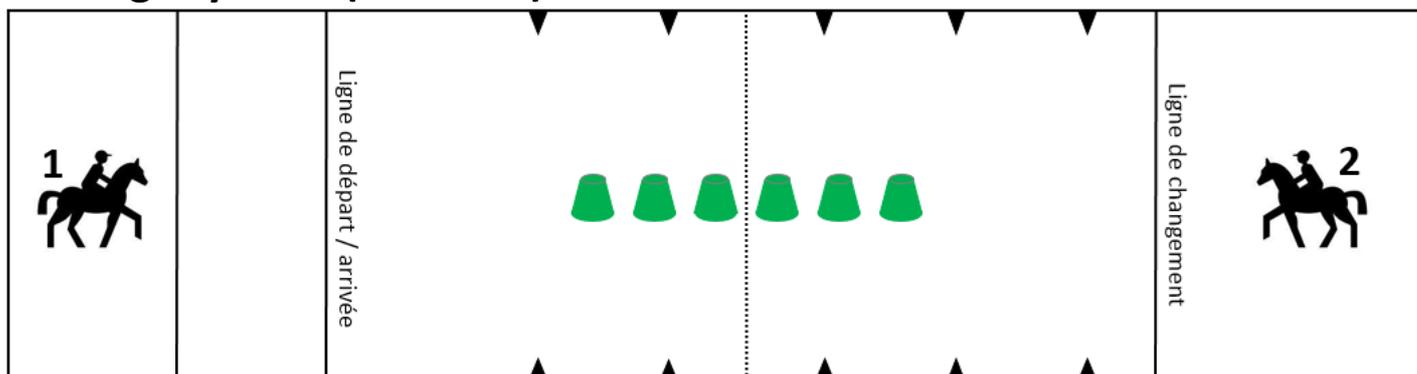
Le facteur doit porter une bombe adaptée, correctement attachée, ainsi que des chaussures appropriées et sûres.

2. 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 sont autorisés à entrer sur le terrain dans le but de coacher pendant les compétitions en paires.

1. Agility Aces (Marches)



Matériel :

6 marches (plots) placées en ligne droite au niveau de la ligne centrale et espacées d'une marche (30cm) les unes des autres.

Règle du jeu :

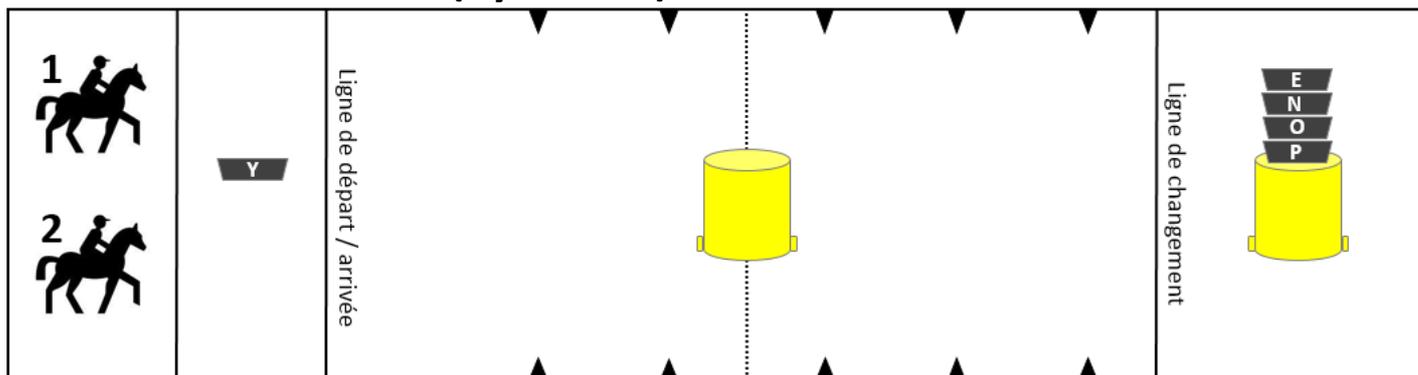
Le cavalier 1 au départ. Le cavalier 2 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élance vers la ligne centrale, descend de son poney tout en le tenant par les rênes (il ne doit pas s'adosser ou s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps), marche sur chaque plot consécutivement, fait ensuite au moins un pas au sol avant de remonter à poney et finir en passant la ligne de changement.

Le cavalier 2 exécute le même parcours en sens inverse.

Complément à la règle de jeu :

Si un cavalier ou un poney renverse une marche, ou que le pied d'un cavalier touche le sol alors qu'il négocie sa ligne des marches ou si le cavalier rate une marche, alors celui-ci doit replacer tout matériel renversé et doit repasser complètement la ligne des plots dans n'importe quel sens, marchant sur chacun des plots consécutivement. Le cavalier doit faire un pas au sol avant de faire son à terre. Ne pas tenir le mors.

2. Association Race (Pyramide)



Ce jeu est joué avec les lettres qui sont appropriées au pays dans lequel le jeu est joué, ceci doit être annoncé au briefing avant le concours. Cette règle utilise les lettres P, O, N, E, Y

Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne centrale et 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. 4 boîtes empilées (la base de la boîte dans être encastrée dans le couvercle de la boîte du dessous et pas sur le bord) au milieu de la poubelle (l'orientation est facultative) derrière la ligne de changement, marquées des lettres P, O, N, E, posées dans cet ordre de bas en haut ; le cavalier 1 part avec la boîte marquée Y

Règle du jeu :

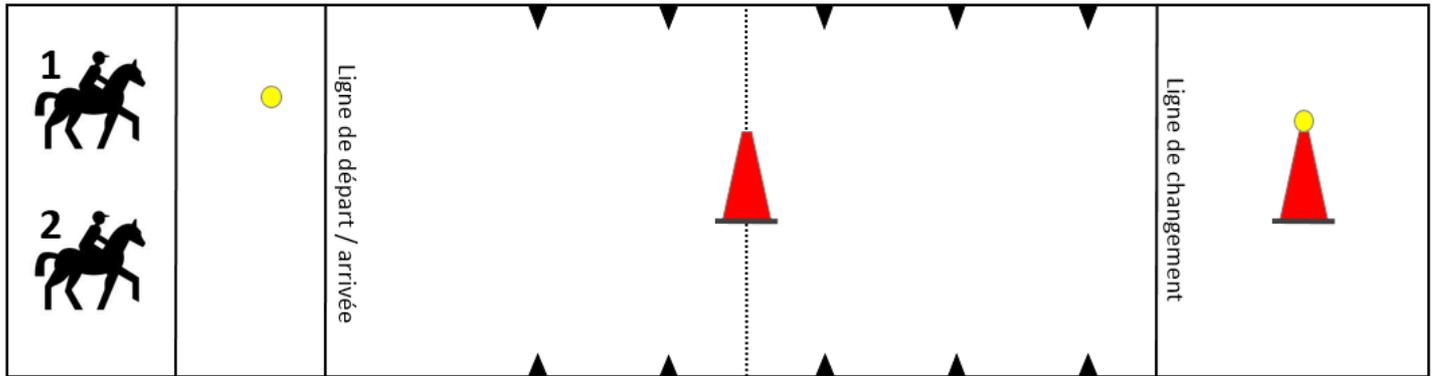
Le cavalier 1 s'élance vers la poubelle au centre et y pose la boîte, puis se dirige vers la ligne de changement, collecte la boîte suivante située sur le haut de la pile, et va la poser sur la première boîte située sur la poubelle au centre.

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

Complément à la règle de jeu :

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 (pendant tout le jeu).

3. Ball and Cone (Balles et Cônes int.)



Matériel :

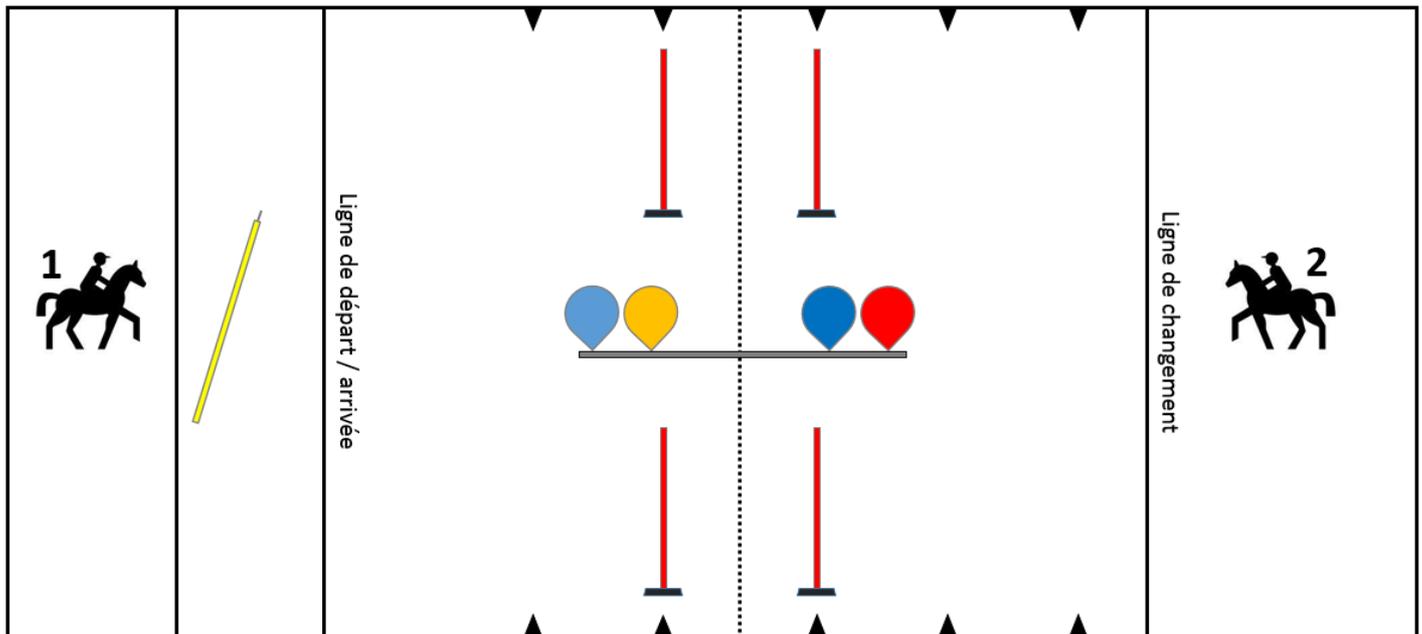
1 cône placé au centre, décalé de la ligne des piquets. 1 cône placé à 2m derrière la ligne de changement, avec une balle. Le cavalier 1 part avec une balle.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche et va poser la balle sur le cône situé sur la ligne centrale, continue et collecte la balle située sur le cône derrière la ligne de changement. Il retourne vers la ligne de départ/arrivée ou il transmet la balle au cavalier suivant.

Le cavalier 2 s'élanche et va poser sa balle sur le cône derrière la ligne de changement, puis collecte la balle sur le cône du milieu et termine en passant la ligne de départ/arrivée.

4. Bang-a-Balloon (Ballons)



Matériel :

1 planche à ballon située entre les piquets 2 et 3 sur la ligne centrale, avec 4 ballons gonflés, en position 1,2,5 et 6. Le cavalier 1 part avec une canne muni d'une pointe. 4 piquets de slalom en position 2 et 3 délimitent l'aire dans laquelle peut se trouver la planche.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 au départ. Le cavalier 2 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élance jusqu'à la ligne centrale, éclate 2 ballons soit avec la pointe ou en frappant le ballon avec la canne, puis continue jusqu'à la ligne de changement où il transmet la canne au cavalier suivant. Le cavalier 2 effectue les mêmes actions dans le sens opposé en finissant avec la canne.

Complément à la règle de jeu :

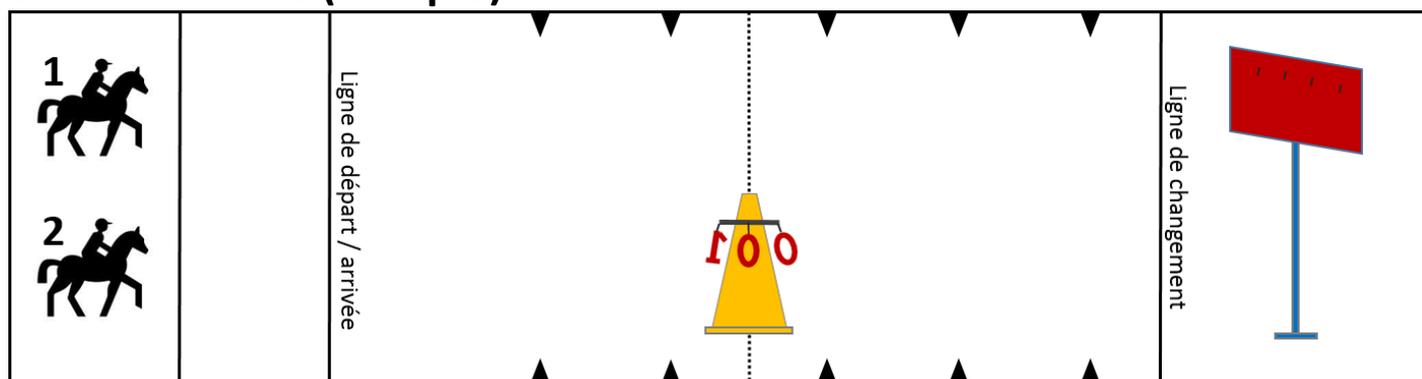
Les cavaliers doivent éclater les ballons en restant à poney.

Chaque cavalier doit crever 2 ballons. Les cavaliers peuvent éclater les ballons dans n'importe quel sens.

Les piques pliées ou cassées des cannes n'engendrent pas l'élimination.

L'entièreté de la planche doit rester dans le couloir de l'équipe et dans la zone formée par les 2^{èmes} et 3^{èmes} piquets durant tout le jeu. Si elle devait sortir de cette zone, elle doit y être remplacée immédiatement. De ce fait, ces piquets sont considérés comme faisant partie de l'équipement pour ce jeu et doivent être remplacés s'ils sont renversés.

5. Bank Race (Banque)



Matériel :

1 cône avec un porte numéro sur la ligne centrale avec 4 chiffres, le côté rouge à l'extérieur (le numéro 1 est placé face à la ligne de départ, les 0 sur les trois autres crochets). 1 panneau de la banque placé à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 se dirige vers le cône, prend un chiffre et va l'accrocher au crochet du panneau de la banque, à la place correspondant à son chiffre, le côté noir vers l'extérieur. Il retourne et franchit la ligne de départ/arrivée.

Les trois chiffres restant sont collectés individuellement depuis le support sur le cône, et placé le côté noir vers l'extérieur sur le panneau de la banque en fond de terrain, par l'un ou l'autre des cavaliers, le second cavalier devant au minimum collecter et placer 1 chiffre sur le panneau avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Les cavaliers ne peuvent prendre le chiffre que si le support des chiffres reste sur le cône.

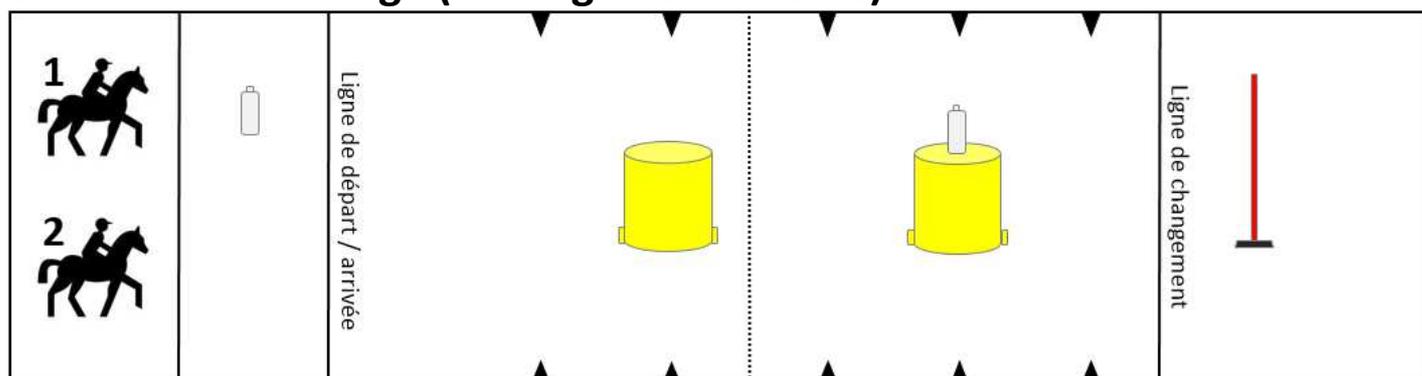
Complément à la règle de jeu :

Les cavaliers doivent obligatoirement être à cheval pour poser le chiffre sur le panneau de la banque (la règle RC-6.2 ne s'applique pas pour cette action).

Les chiffres déjà positionnés sur le panneau qui tombent peuvent être replacés à pied.

Les chiffres peuvent être collectés dans n'importe quel ordre, mais doivent obligatoirement être placés de manière à pouvoir lire le nombre 1000 avec le côté noir vers l'extérieur.

6. Bottle Exchange (Echange de bouteille)



Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne du 2^{ème} piquet, 1 autre poubelle à l'envers avec une bouteille placée sur la ligne du 4^{ème} piquet et un piquet placé à 2m derrière la ligne de changement dans l'alignement des poubelles.

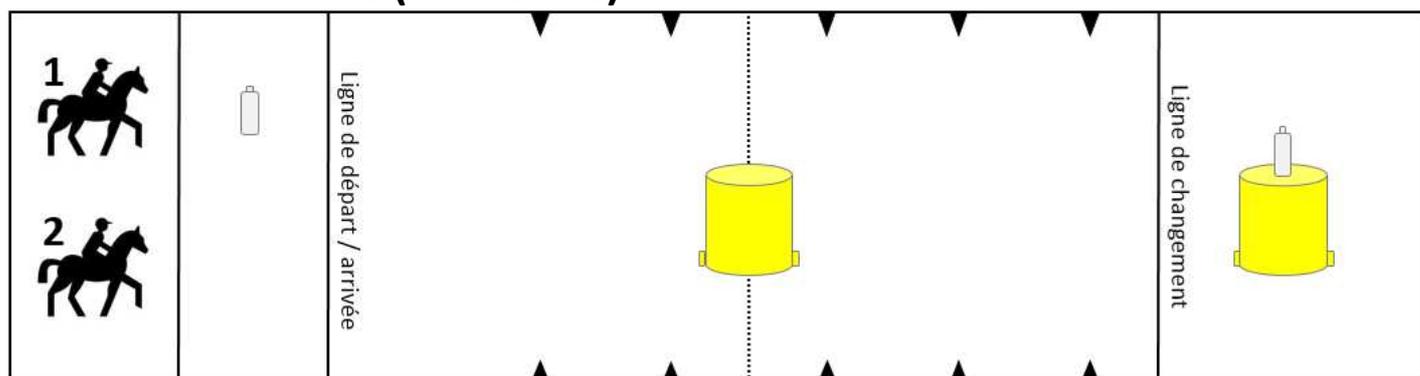
Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance avec une bouteille à la main et la pose sur la première poubelle à la hauteur du 2^{ème} piquet. Il récolte la seconde bouteille sur la poubelle à la hauteur du 4^{ème} piquet et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Il dépose la bouteille sur la poubelle au 4^{ème} piquet au retour et récolte ensuite l'autre bouteille placée sur la poubelle du 2^{ème} piquet. Il la donne au cavalier suivant. Le cavalier 2 effectue les mêmes actions en terminant avec la bouteille.

Complément à la règle de jeu :

Les bouteilles doivent rester droites sur les poubelles tout au long du jeu. Le piquet derrière la ligne de changement fait partie du matériel de jeu et doit être remis en place s'il tombe.

7. Bottle Shuttle (Bouteilles)



Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne centrale. 1 poubelle à l'envers placée à 2m derrière la ligne de changement avec une bouteille posée au centre. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

Règle du jeu :

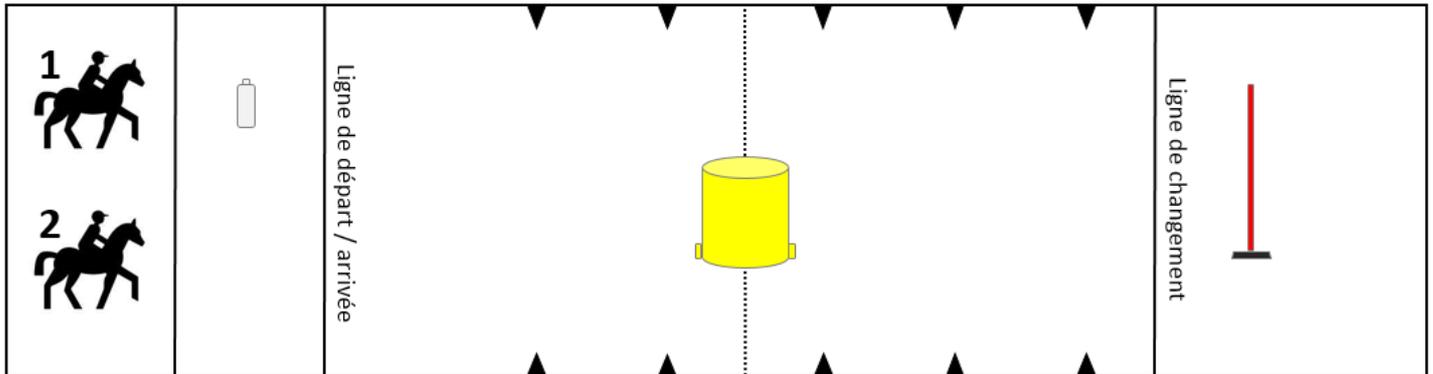
Le cavalier 1 s'élançe jusqu'à la ligne centrale et pose sa bouteille sur la poubelle. Puis il s'élançe jusqu'à la ligne de changement, et ramasse la bouteille qui se trouve sur la poubelle. Il rejoint la ligne de départ/arrivée où il transmet sa bouteille au cavalier suivant.

Le cavalier 2 s'élançe vers la ligne de changement et dépose la bouteille sur la poubelle, puis retourne vers la poubelle située au centre, collecte la bouteille et franchit la ligne de départ/arrivée avec la bouteille.

Complément à la règle de jeu :

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

8. Bottle Swap



Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne centrale. Un piquet placé à 2m derrière la ligne de changement dans l'alignement de la poubelle. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

Règle du jeu :

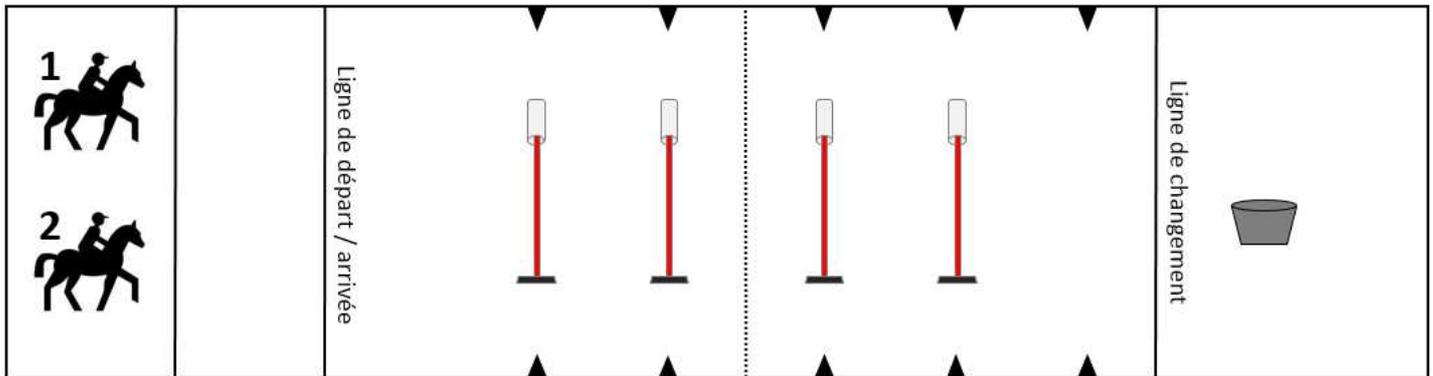
Le cavalier 1 s'élançe jusqu'à la ligne centrale et pose sa bouteille sur la poubelle, continue et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, reprend sa bouteille et revient la donner au cavalier suivant.

Le cavalier 2 effectue les mêmes actions en terminant avec la bouteille.

Complément à la règle de jeu :

La bouteille doit rester droite sur la poubelle tout au long du jeu. Le piquet derrière la ligne de fond fait partie du matériel de jeu et doit être remis en place s'il tombe.

9. Carton Race (Cartons)



Matériel :

4 piquets sur les 4 premières positions sur lesquels sont posés 4 cartons. 1 seau placé à 2m derrière la ligne de changement, en ligne avec les piquets.

Règle du jeu :

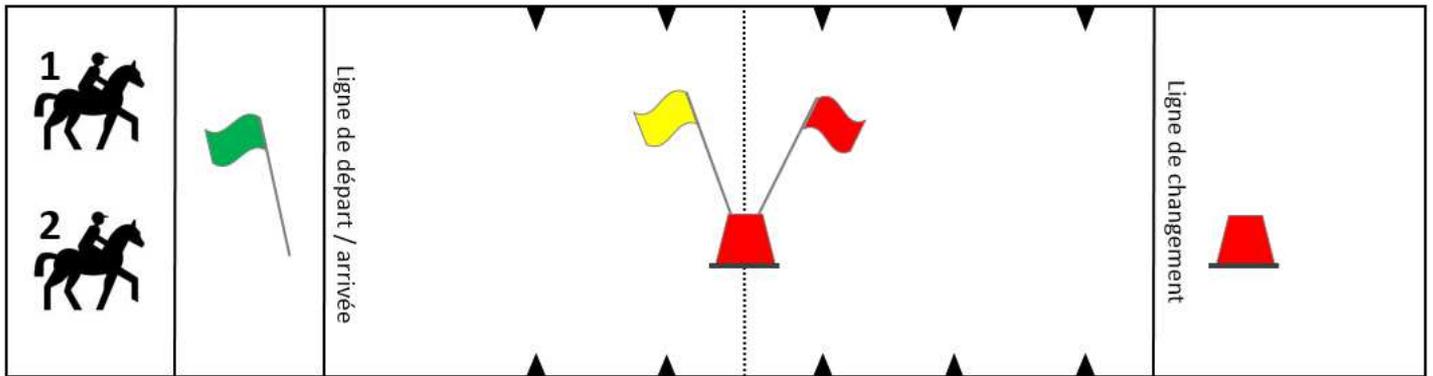
Le cavalier 1 prend un carton sur l'un des piquets, se dirige vers le fond du terrain, place le carton dans le seau, repart prendre un carton d'un autre piquet, le pose dans le seau et revient ensuite franchir la ligne de départ/arrivée.

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

Complément à la règle de jeu :

Les piquets tombés doivent être replacés sur leur marque, sauf si d'autres indications ont été données à l'avance par le juge arbitre principal.

10. Flag Fliers (5 Drapeaux)



Matériel :

1 cône coupé placé sur la ligne centrale contenant 2 drapeaux. 1 cône coupé placé à 2m derrière la ligne de changement. Les deux cônes entre la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec un drapeau.

Règle du jeu :

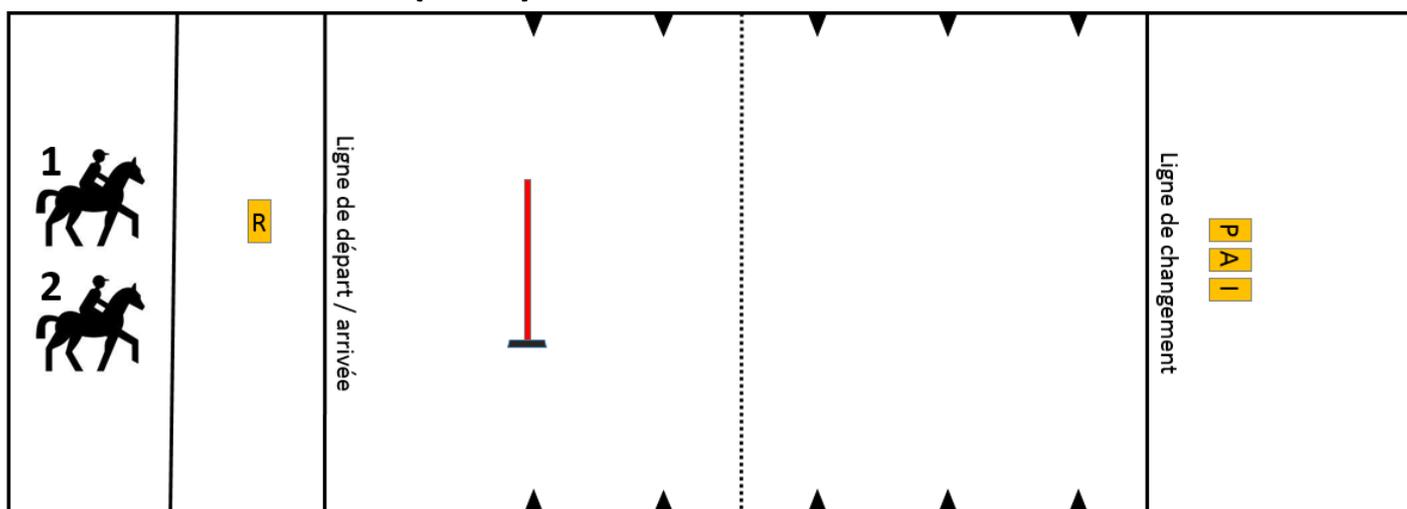
Le cavalier 1 se dirige vers la ligne de changement et place son drapeau dans le cône. Au retour, il collecte un drapeau du cône central, va jusqu'à la ligne de départ/arrivée et le transmet au cavalier suivant.

Le cavalier 2 effectue les mêmes actions que le cavalier 1 en finissant avec un drapeau.

Complément à la règle de jeu :

Si un cône contenant des drapeaux est renversé, il doit être replacé sur sa marque de manière à contenir le bon nombre de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer sa course en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il avait choisi au départ.

11. Founder's Race (PAIR)



Matériel :

1 piquet placé sur la ligne du 1^{er} piquet, décalé de la ligne des piquets. 3 tubes espacés entre eux, posés à 2m derrière la ligne de changement de manière à lire de gauche à droite " P A I " en regardant le fond de l'aire de jeu. Le cavalier 1 part avec la lettre R.

Règle du jeu :

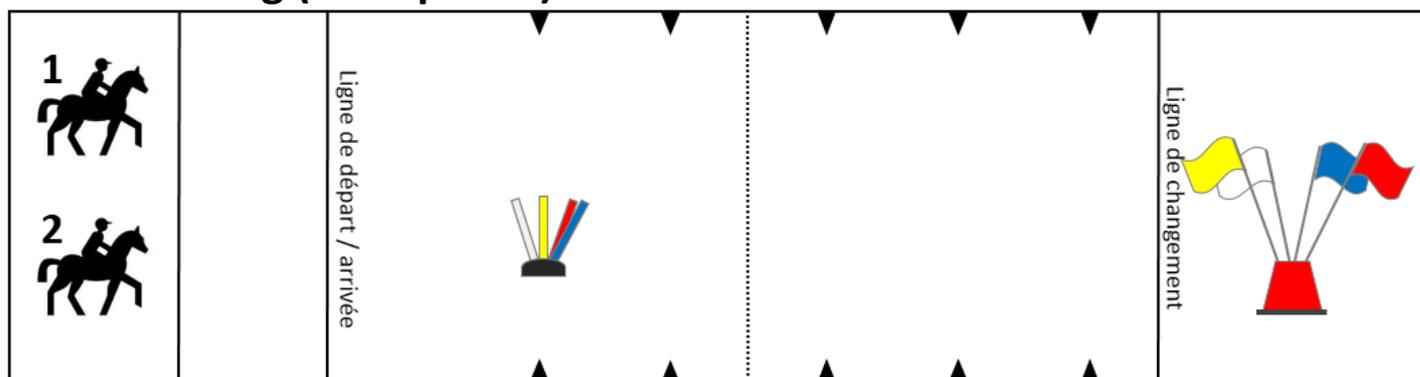
Le cavalier 1 s'élance et pose le tube sur le piquet et continue vers la ligne de changement et descend pour collecter le tube suivant. Il remonte et va déposer son tube sur le piquet. Les 2 tubes restants sont récoltés individuellement et posés sur le piquet par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le 2^{ème} cavalier prend et pose le/les dernier(s) tube(s) (au moins un) avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Les tubes posés sur le piquet doivent être conformes à la séquence « P, A, I, R » lue de haut en bas en tout temps.

Les tubes ne peuvent pas être placés à l'envers sur le piquet.

12. Four Flag (4 Drapeaux)



Matériel :

1 porte-drapeau avec 4 tubes de couleurs différentes, placé sur la ligne du 1^{er} piquet, décalé de la ligne des piquets, avec le tube blanc en direction de la ligne de départ/arrivée. 1 cône contenant 4 drapeaux placé à 2m derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche et va collecter un drapeau dans le cône situé derrière la ligne de changement, puis il le dépose dans le tube de la même couleur. Les 3 drapeaux restant sont collectés individuellement du cône du bout du terrain et placés dans les tubes de couleur correspondant par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le 2^{ème} cavalier prend et place le dernier drapeau (au moins 1) avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

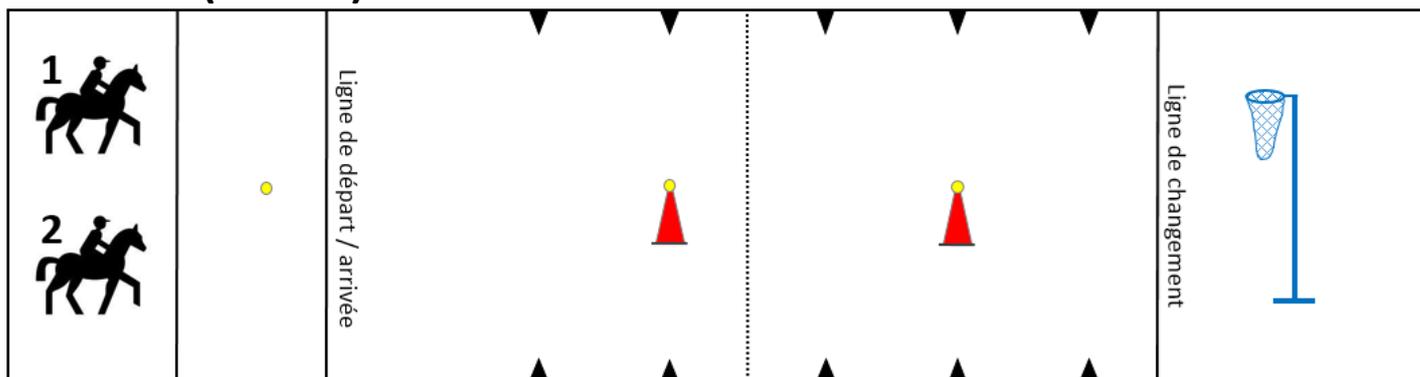
Les drapeaux peuvent être pris dans n'importe quel ordre.

La correspondance des couleurs drapeaux/porte-drapeau doit être respectée en tout temps.

Le cavalier a l'obligation d'être à poney pour poser son drapeau (la règle RC-6.1 ne s'applique pas pour cette action).

Si le porte-drapeau est renversé, le cavalier peut replacer tous les drapeaux à pied, même le sien, à condition que celui-ci ait été placé à poney avant de renverser le porte-drapeau.

13. HiLo (Basket)



Matériel :

2 cônes avec une balle dessus, alignés à la hauteur du 2^{ème} et du 4^{ème} piquet, décalés des piquets. 1 panier placé à 2m derrière la ligne de changement, aligné sur la ligne des cônes. Le cavalier 1 part avec une balle.

Règle du jeu :

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

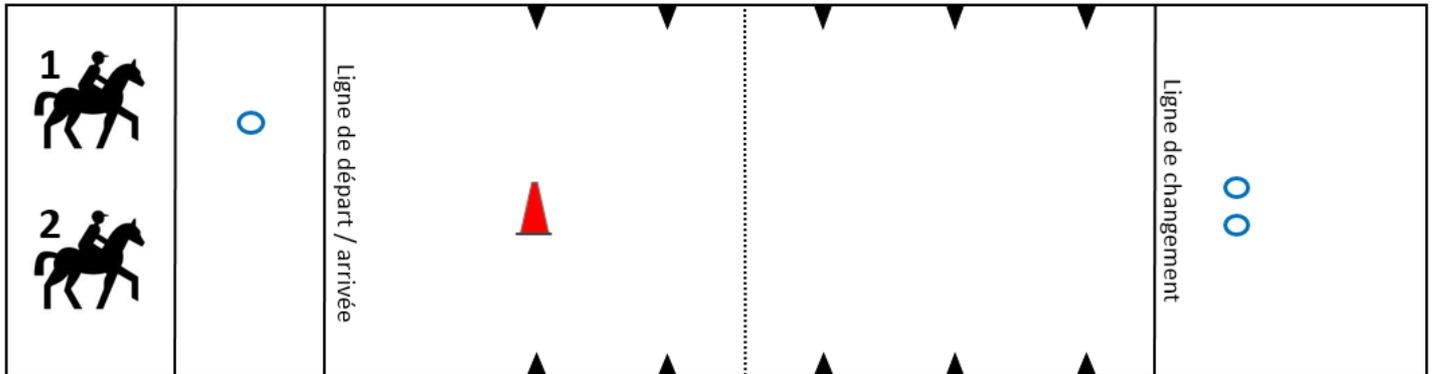
Le cavalier 2 se rend au panier de basket, y place la balle de tennis, reprend une balle sur un des cônes et revient traverser la ligne de départ/arrivée en tenant la balle.

Complément à la règle de jeu :

Si lors du poser, la balle tombe hors du panier, le cavalier peut la récupérer à pied, mais devra remonter à poney pour la replacer dans le panier (RC-6.1 ne s'applique pas pour cette action).

Si le panier est renversé et les balles répandues sur le sol, toutes les balles ayant déjà été mises dans le panier peuvent être remises à pied.

14. Hoopla



Matériel :

1 cône placé sur la ligne du 1^{er} piquet, 2 anneaux placés à plat les uns à côté des autres sans qu'ils ne se touchent à 2m derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

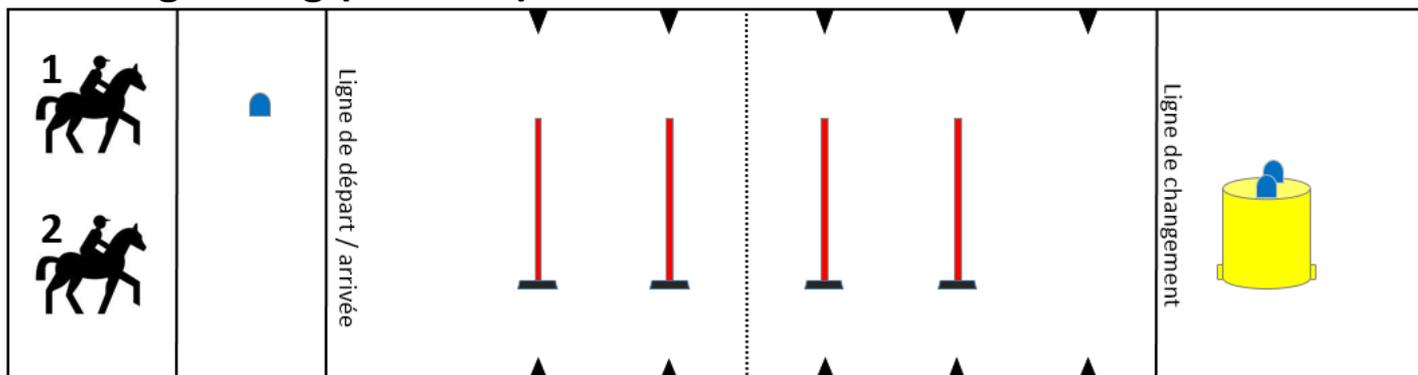
Le cavalier 1 s'élance avec un anneau à la main et le pose sur le cône en allant au fond du terrain. Il collecte un anneau et revient le donner au cavalier 2. Les cavaliers 2 répète les actions du cavalier 1 mais dépose le dernier anneau sur le cône avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si un anneau vient à être éjecté au-delà de la ligne de changement, dans la zone de jeu, le cavalier qui le prendra devra obligatoirement franchir la ligne de changement, avant ou après avoir pris l'anneau.

Les anneaux doivent être placés sur le cône de sorte à ce que l'on voit le haut du cône au-dessus des anneaux lorsque le jeu est terminé.

15. Hug-a-Mug (5 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les 4 premières positions. 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement en ligne avec les piquets avec 2 tasses retournées (disposées en ligne, parallèlement à la ligne de changement). Le cavalier 1 part avec une tasse.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche et pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la poubelle derrière la ligne de changement et retourne pour la transmettre au cavalier suivant. Le cavalier 2 répète les actions du cavalier 1 et franchit la ligne de départ/arrivée avec une tasse.

Complément à la règle de jeu :

Les piquets renversés doivent être remis à leur place sur leur marque.

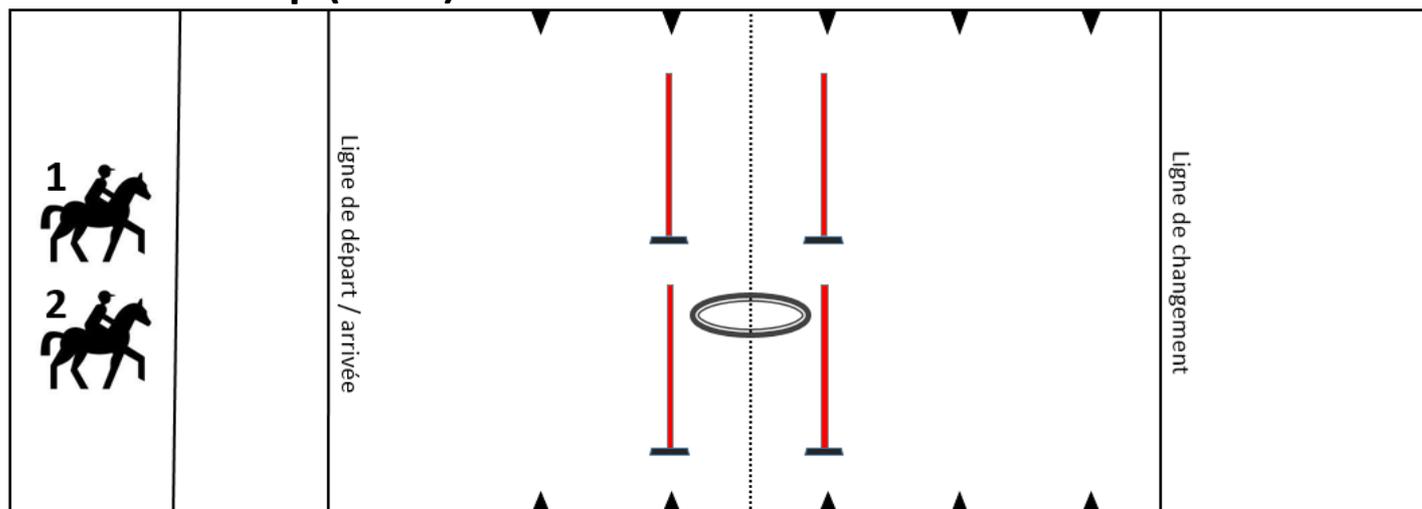
Une tentative de poser de tasse à poney doit être réalisée pour effectuer une correction à pied.

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

Si la poubelle est renversée, le cavalier doit replacer la poubelle sur sa marque et reposer les tasses de manière à ce que le bon nombre de tasses soient remises sur la poubelle.

Le cavalier peut ensuite poursuivre son jeu en prenant n'importe quelle tasse, pas nécessairement celle qu'il avait choisie au départ.

16. Hula Hoop (Pneu)



Matériel :

1 pneu situé sur la ligne centrale, décalée de la ligne des piquets. Les 4 piquets aux positions 2 et 3 délimitent l'aire attribuée au pneu.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 2 s'élancent vers la ligne centrale où le pneu est posé à terre. Le cavalier 1 descend et passe dans le pneu pendant que le cavalier 2 lui tient son poney avec les rênes. Puis le cavalier 1 remonte sur son poney et les deux cavaliers franchissent la ligne de changement.

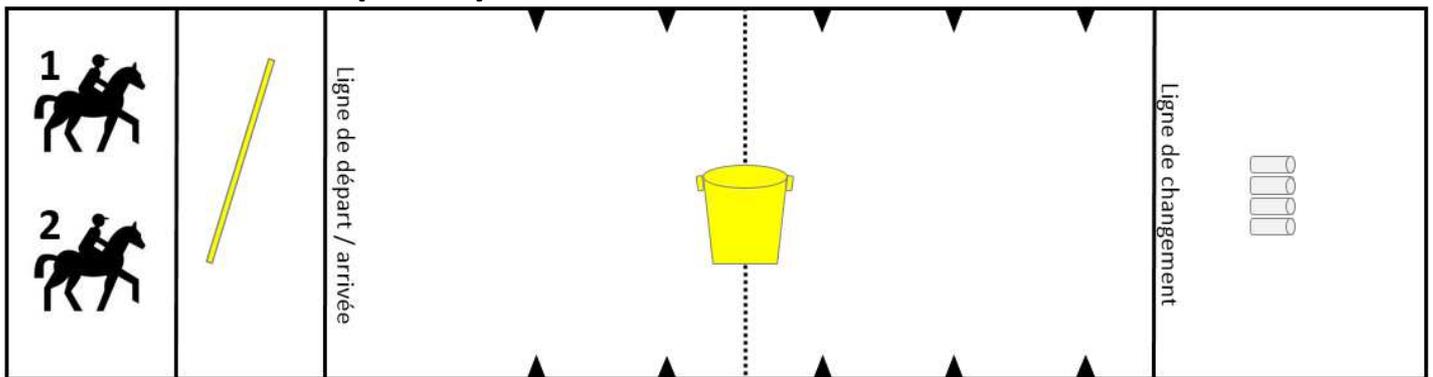
Les cavaliers 1 et 2 repartent en direction de la ligne centrale. Pendant que le cavalier 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier 1 lui tient son poney avec les rênes, le cavalier 2 remonte et va franchir avec le cavalier 1 la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Il est autorisé que le cavalier 2 tienne les rênes du poney du cavalier 1 avant de franchir la ligne de départ/arrivée. De la même manière, il est autorisé que le cavalier 1 tienne les rênes du poney du cavalier 2 avant de franchir la ligne de changement.

L'entièreté du pneu doit rester entre les 2e et 3e 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.

17. Litter Lifters (Litter)



Matériel :

1 poubelle située sur la ligne centrale et 4 cartons qui se touchent placés à 2m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. Les cartons sont posés perpendiculairement à la ligne de changement, la partie ouverte opposée à la ligne de départ. Le cavalier 1 part avec une canne de Litter.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance vers la ligne de changement, prend un carton avec sa canne à cheval, puis revient le déposer dans la poubelle au centre, retourne vers la ligne de changement pour collecter un 2^{ème} carton avec sa canne à cheval, puis le dépose également dans la poubelle du centre et revient vers la ligne de départ/arrivée pour donner la canne au cavalier 2.

Le cavalier 2 s'élance vers la ligne de changement, prend un carton avec sa canne à cheval, puis revient le déposer dans la poubelle au centre, retourne vers la ligne de changement pour collecter un 2^{ème} carton avec sa canne à cheval, puis le dépose également dans la poubelle du centre et revient franchir la ligne de départ/arrivée avec la canne.

Complément à la règle de jeu :

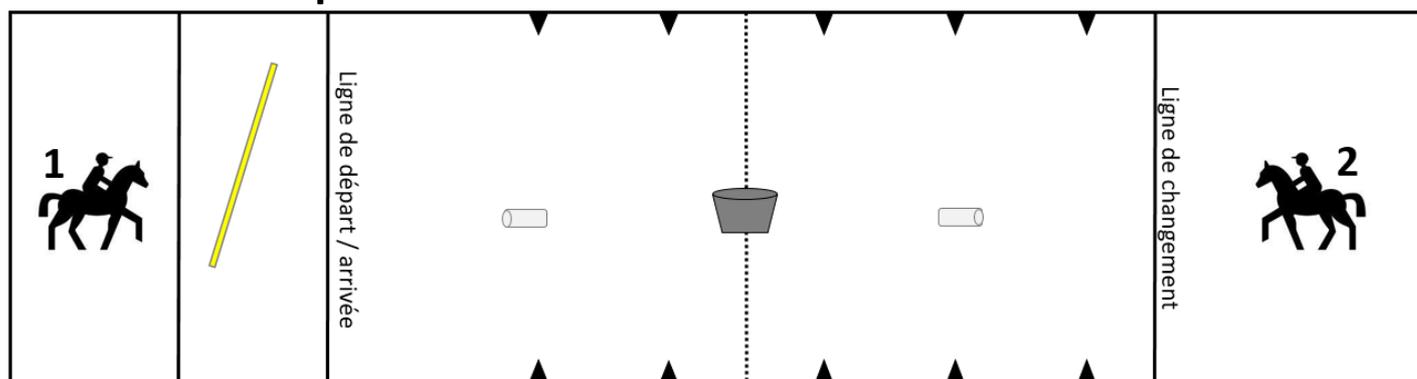
Le carton ne peut être touché avec la main que si :

- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) la poubelle a été renversée et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans la poubelle.
- 3) le carton a été écrasé, alors le cavalier peut descendre, remodeler le carton, puis remonter à cheval pour collecter ce dernier avec la canne.

Les cartons aplatis ou percés ne sont pas considérés comme matériel cassé au sens de la règle RC-2.1.

Les cartons déposés à côté de la poubelle doivent être ramassés et remis dans la poubelle avec la canne, à pied ou à cheval.

18. Litter Scoop



Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale, 1 carton placé sur la ligne du 4^{ème} piquet et 1 carton placé sur la ligne du 1^{er} piquet, décalé de la ligne des piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement et de la ligne de départ/arrivée avec la partie ouverte opposée à la ligne centrale. Le cavalier 1 part avec une canne de Litter.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance, collecte un carton avec sa canne à cheval, puis le dépose dans le seau au centre et transmet la canne au cavalier suivant. Le cavalier 2 répète les actions du cavalier 1 et franchit la ligne de départ/arrivée avec la canne.

Complément à la règle de jeu :

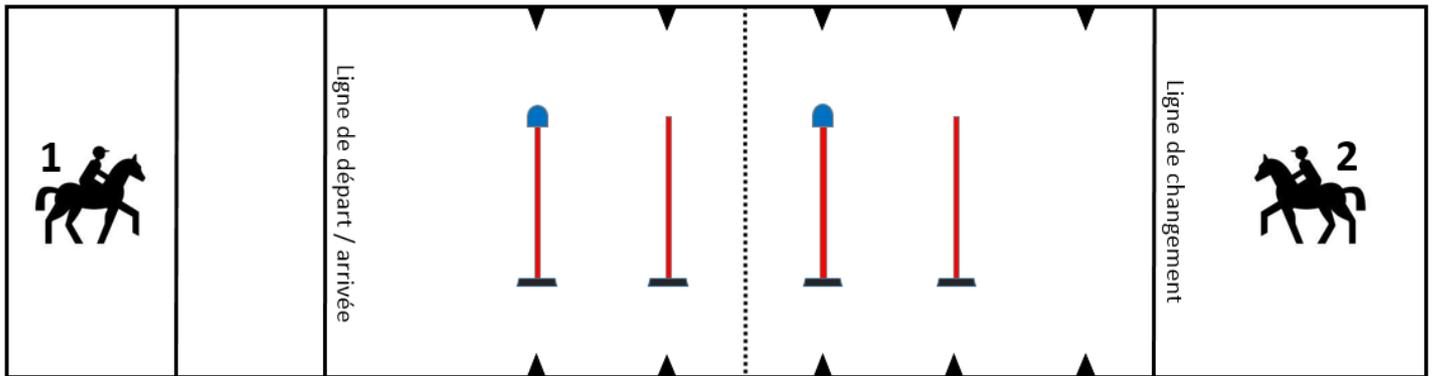
Le carton ne peut être touché avec la main que si :

- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans le seau avec la canne.
- 2) le seau a été renversé et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans le seau.
- 3) le carton a été écrasé, alors le cavalier peut descendre, remodeler le carton, puis remonter à cheval pour collecter ce dernier avec la canne.

Les cartons aplatis ou percés ne sont pas considérés comme matériel cassé au sens de la règle RC-2.1.

Les cartons déposés à côté du seau doivent être ramassés et remis dans le seau avec la canne, à pied ou à cheval.

19. Mug Shuffle (2 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4. 1 tasse posée sur le 1^{er} et 3^{ème} piquet.

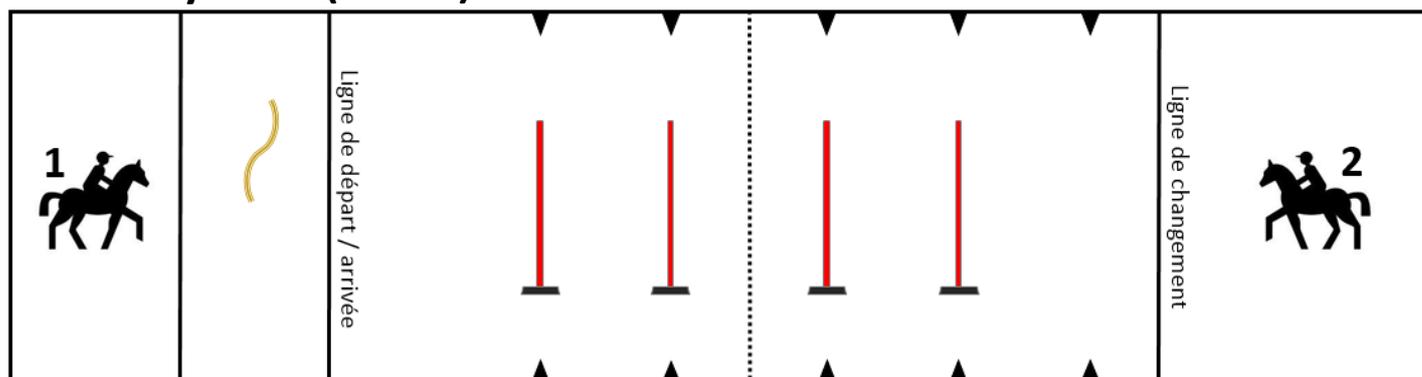
Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance, collecte la tasse posée sur le piquet 1 et la pose sur le 2, puis il prend la tasse posée sur le piquet 3, la pose sur le 4 et poursuit pour franchir la ligne de changement. Le cavalier 2 s'élance, prend la tasse du piquet 4 et la pose sur le 3, collecte la tasse du piquet 2 et la pose sur le 1 et continue pour franchir la ligne de départ/arrivée.

Compléments à la règle de jeu :

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

20. Pony Pairs (Corde)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4. Le cavalier 1 part avec une corde.

Règle du jeu :

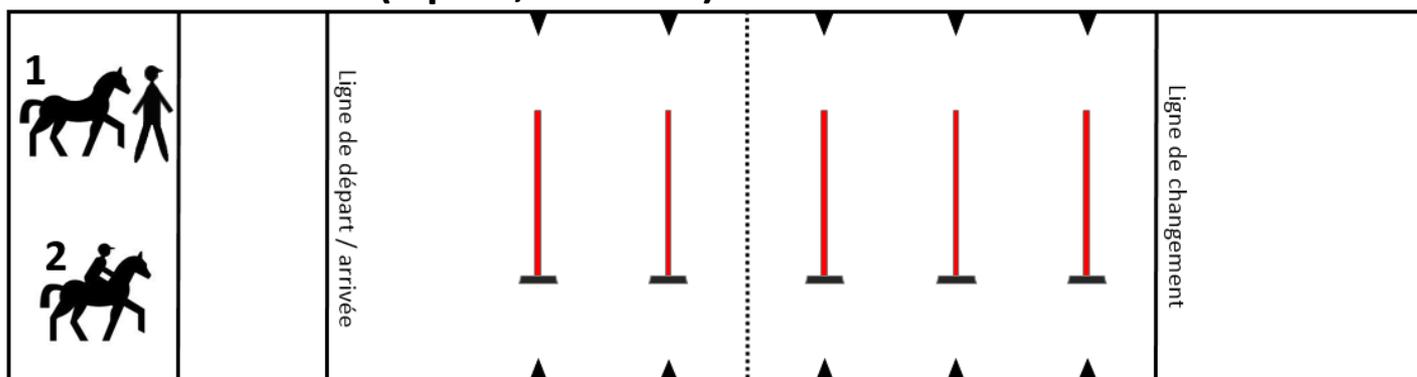
Le cavalier 1, tenant la corde **par une extrémité**, s'élanche, slalome entre les piquets et franchit la ligne de changement.

Le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et le cavalier 1 et le cavalier 2 ensemble slaloment entre les piquets et franchissent la ligne de départ/arrivée tout en tenant les deux la corde.

Complément à la règle de jeu :

Si un cavalier lâche la corde, la paire doit retourner à l'endroit où l'erreur a été commise avant de continuer le jeu. La corde ne peut pas être enroulée et les cavaliers ne peuvent pas se tenir par la main ou les doigts.

21. Run and Ride (à pied, à cheval)



Matériel :

5 piquets de slalom sur les positions 1 à 5. Le cavalier 1 est à pied et le cavalier 2 à poneys.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche vers la ligne de changement à pied en tenant son poney par les rênes (il ne doit pas se faire tracter, s'adosser ni s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps), il court jusqu'au 5^{ème} piquet qu'il doit dépasser, puis remonte pour aller franchir la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 1 ne doit pas être en selle avant que les 4 pieds du poney aient entièrement franchi la hauteur du 5^{ème} piquet dans le sens de l'aller vers la ligne de changement.

Le cavalier 2 s'élanche vers la ligne de changement à poney, descend, dépasse le 5^{ème} piquet et revient en courant franchir la ligne de départ/arrivée, tout en tenant son poney par les rênes (il ne doit pas se faire tracter, s'adosser ni s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps). Le cavalier 2 peut descendre avant ou après avoir passé le 5^{ème} piquet mais il doit être descendu de poney avant que le premier pied de son poney ait franchi la ligne du 5^{ème} piquet dans le sens du retour.

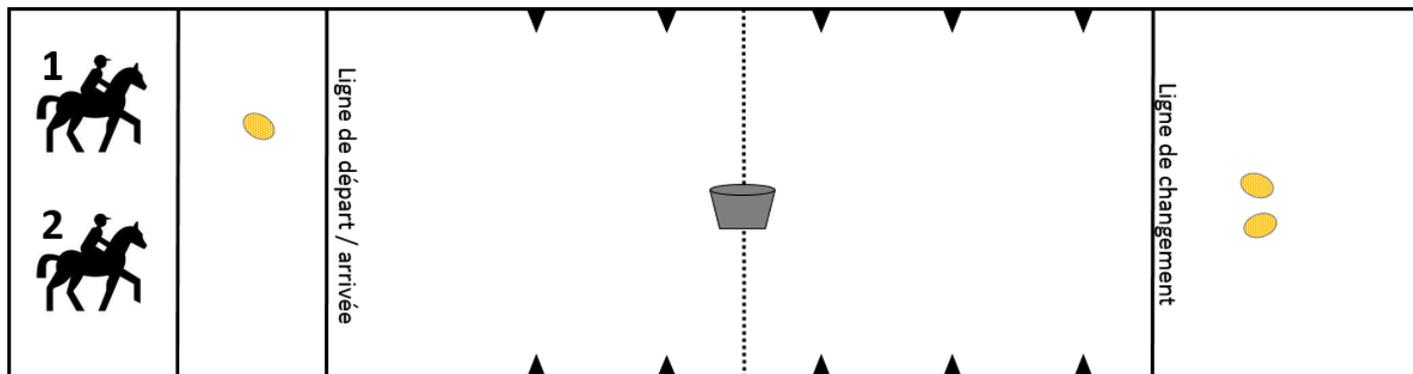
Chaque cavalier doit contourner le 5^{ème} piquet.

Complément à la règle de jeu :

Le couple cavalier-poney qui arrive doit avoir franchi en totalité la ligne d'arrivée avant que le couple cavalier-poney suivant ne s'élanche.

Si le 5^{ème} piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné et ce dernier doit le contourner avant de poursuivre son jeu. Ce piquet fait partie du matériel en jeu et doit rester en tout temps debout.

22. Socks and Buckets (Chaussettes)



Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale. 2 chaussettes enroulées placées sur la marque des 2m derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec 1 chaussette.

Règle du jeu :

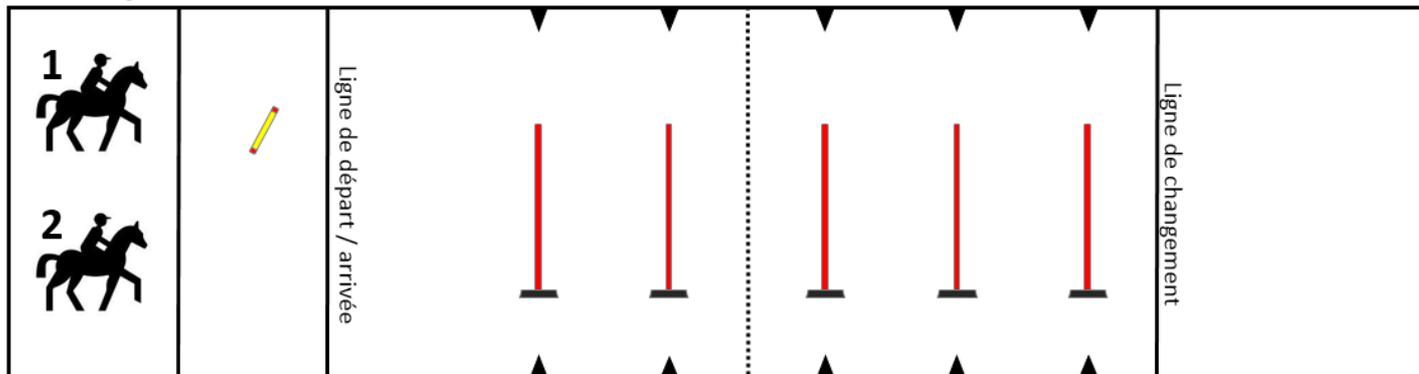
Le cavalier 1 s'élanche vers la ligne centrale où est posé le seau. Il y dépose la chaussette, se dirige vers la ligne de changement, descend, collecte une des chaussettes, puis remonte et transmet la chaussette au cavalier 2.

Le cavalier 2 répète les mêmes actions mais doit sur le chemin du retour, déposer dans le seau la dernière chaussette qu'il a collectée et passer la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si une chaussette est éjectée au-delà de la ligne de changement, dans la zone de jeu, le cavalier qui prend cette chaussette doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris la chaussette.

23. Speed Weavers (Slalom)



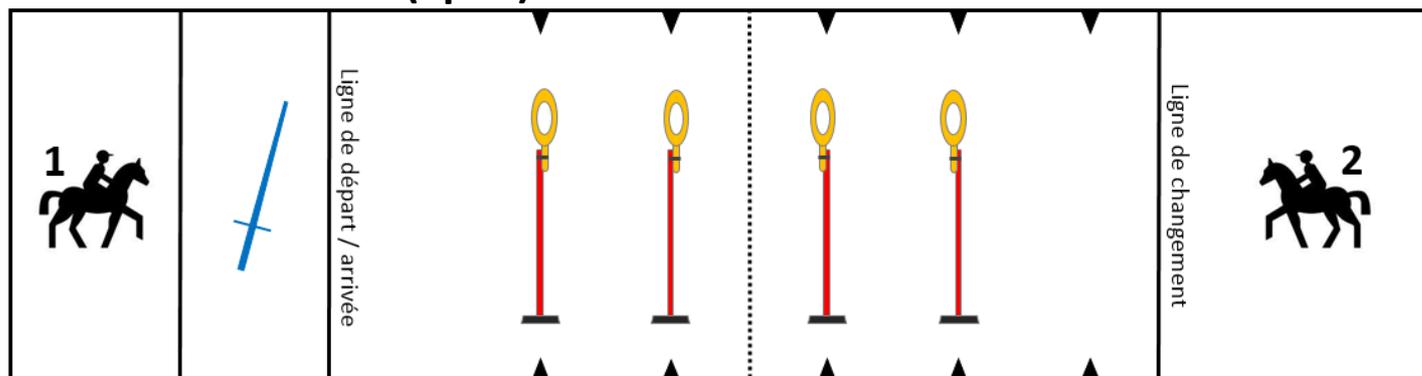
Matériel :

5 piquets de slalom sur les positions 1 à 5. Le cavalier 1 part avec un témoin.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 slalome autour des piquets, tourne autour du 5^{ème} piquet, retourne en slalomant autour des piquets et remet le témoin au cavalier 2 qui effectue le jeu de la même façon en terminant avec le témoin.

24. Sword Lancers (Epée)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 et un anneau attaché avec un élastique sur chacun d'eux. Les anneaux doivent être fixés côté ligne de changement sur les piquets 1 et 2 et du côté ligne de départ/arrivée sur les piquets 3 et 4. Le cavalier 1 part avec une épée.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance en tenant l'épée sous la garde et collecte deux anneaux, puis continue vers la ligne de changement où il transmet l'épée au cavalier 2. Le cavalier 2 s'élance dans l'autre direction et effectue la même séquence pour franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Tous les relais doivent se faire de main à main, l'épée tenue sous la garde, les anneaux libres sur la lame de l'épée, sans qu'ils soient tenus.

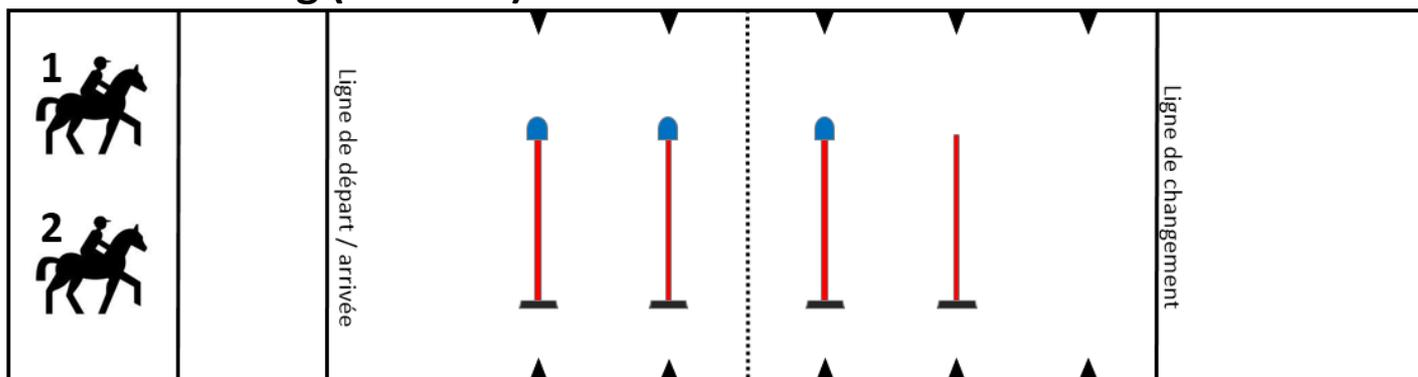
Si un anneau tombe, le cavalier peut le récupérer en tenant les autres anneaux avec la main sur l'épée, soit à poney, soit à pied.

La règle RC-11.2 ne s'applique pas pour la collecte des anneaux.

Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur.

Il n'y a pas d'ordre pour collecter les anneaux.

25. Three Mug (3 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 3 tasses sur les piquets 1, 2 et 3.

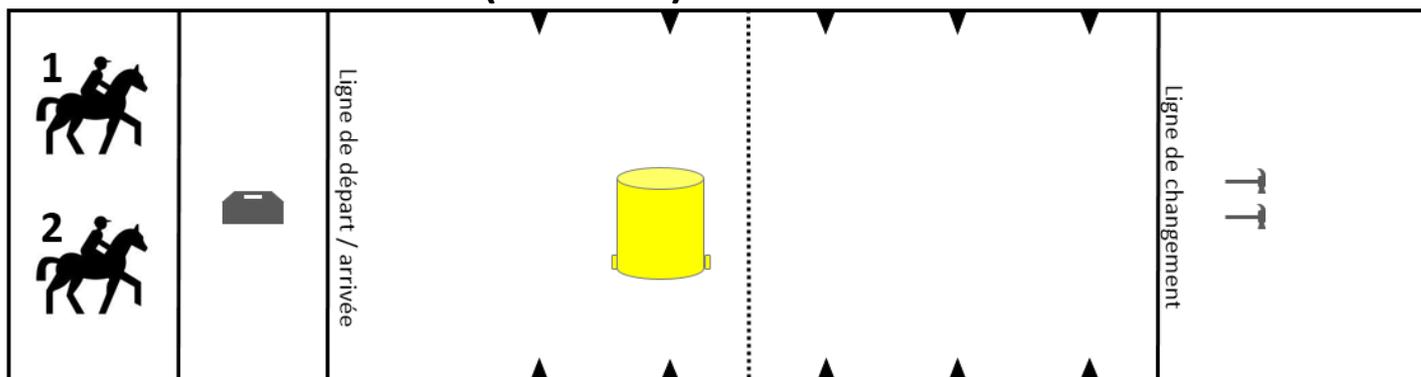
Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance vers le piquet 3, collecte la tasse et la dépose sur le piquet 4, puis collecte la tasse sur le piquet 2 et la place sur le piquet 3, collecte enfin la tasse sur le piquet 1 et la place sur le piquet 2 et franchit la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 s'élance vers le piquet 2, collecte la tasse et la dépose sur le piquet 1, puis collecte la tasse sur le piquet 3 et la place sur le piquet 2, collecte enfin la tasse sur le piquet 4 et la place sur le piquet 3 et franchit la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque avant de continuer le jeu.

26. Tool Box Scramble (Tool Box)



Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne du 2^{ème} piquet, décalée des piquets. 2 marteaux placés à 2m derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec une boîte à outil.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élance et pose la boîte à outils sur la poubelle. Il se dirige ensuite vers la ligne de changement et descend pour collecter un marteau, remonte et va le déposer dans la boîte avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

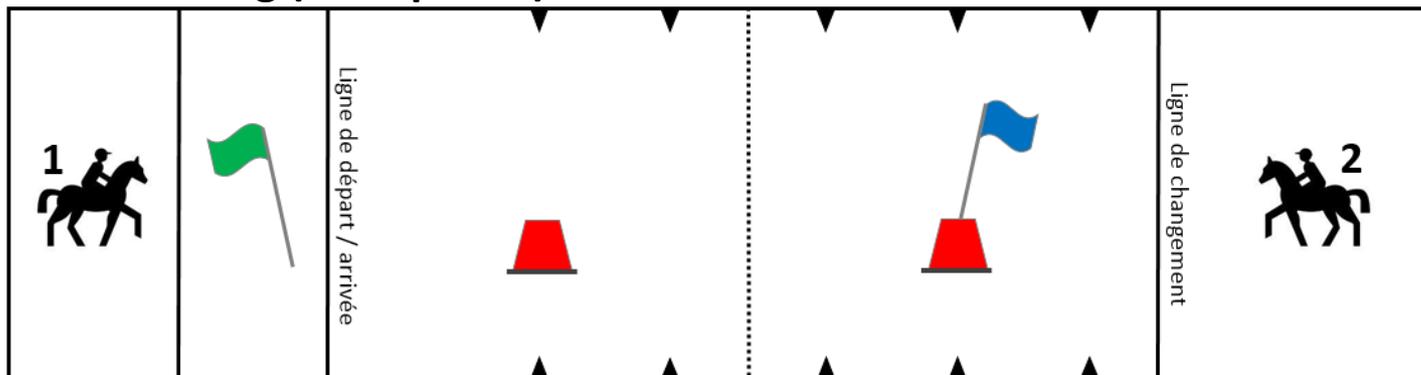
Le cavalier 2 s'élance vers la ligne de changement, descend et prend le dernier marteau, remonte et va le poser dans la boîte. Puis il prend la boîte à outil et franchit la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Le dernier outil doit obligatoirement être déposé dans la boîte avant de se saisir de celle-ci. Un lesté peut-être posé dans la boîte à outil en cas de conditions venteuses, mais dans ce cas, il est considéré comme faisant partie du matériel et doit être replacé si la boîte à outil est renversée.

Un marteau est considéré comme étant dans la boîte s'il est uniquement supporté par la boîte et pas aidé par tout autre objet ou personne.

27. Two Flag (2 Drapeaux)



Matériel :

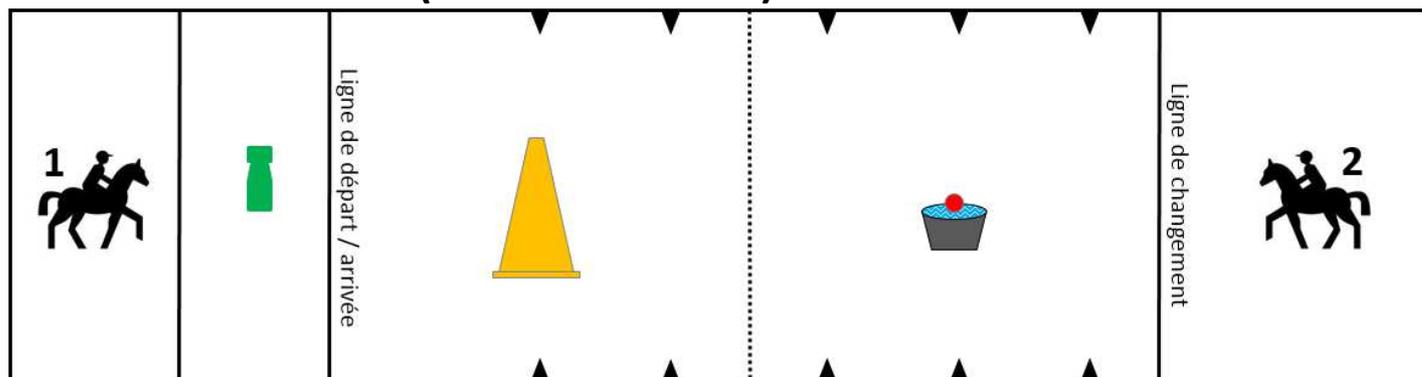
1 cône coupé placé sur la ligne du 1^{er} piquet, 1 cône coupé placé sur la ligne du 4^{ème} piquet contenant un drapeau. Le cavalier 1 part avec un drapeau.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançait vers le cône vide placé sur le même alignement que le 1^{er} piquet et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé à hauteur du 4^{ème} piquet où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de changement et transmet son drapeau au cavalier 2.

Le cavalier 2 s'élançait vers le cône placé sur le même alignement que le 4^{ème} piquet et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé à hauteur du 1^{er} piquet où il collecte le drapeau et continue pour franchir la ligne de départ/arrivée.

28. Windsor Castle (La Tour Windsor)



Matériel :

1 grand cône placé à hauteur de la ligne du 1^{er} piquet. 1 seau rempli à moitié d'eau avec une boule à l'intérieur qui flotte, à hauteur du 4^{ème} piquet, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec une tour.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançe jusqu'au cône (le château) et y place la tour dessus. Il va ensuite franchir la ligne de changement.

Le cavalier 2 repêche la boule dans le seau et la replace sur la tour avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si le seau est renversé, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Il doit cependant contenir encore suffisamment d'eau pour que la boule flotte. Dans le cas contraire, l'équipe sera éliminée.

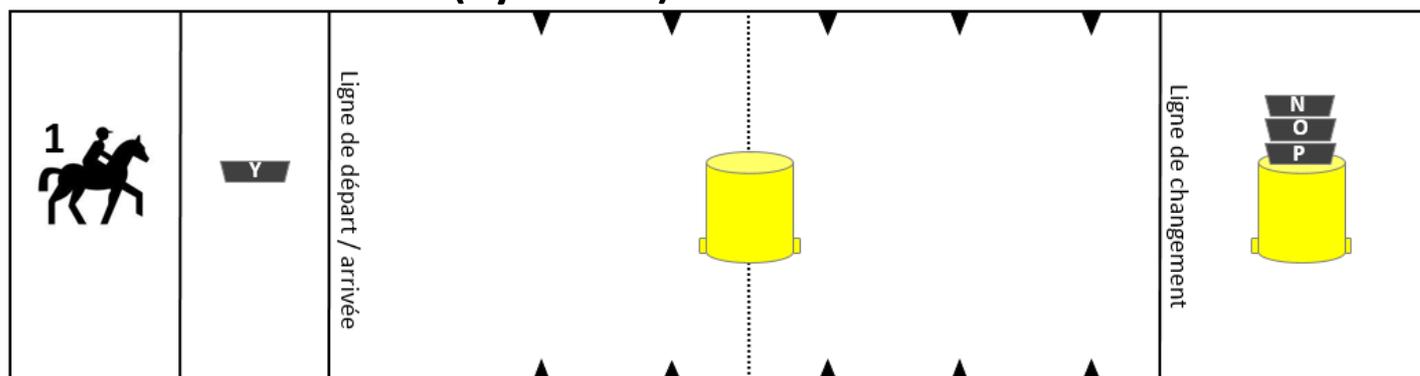
Le cavalier 2 a le droit de descendre de poney pour ramasser la balle.

3. 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 sont autorisés à entrer sur le terrain dans le but de coacher pendant les compétitions en Individuel.

1. Association Race (Pyramide)



Ce jeu est joué avec les lettres qui sont appropriées au pays dans le lequel le jeu est joué, ceci doit être annoncé au briefing avant le concours. Cette règle utilise les lettres P, O, N, Y

Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne centrale et 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. 3 boîtes empilées (la base de la boîte dans être encastrée dans le couvercle de la boîte du dessous et pas sur le bord) au milieu de la poubelle (l'orientation est facultative) derrière la ligne de changement, marquées des lettres P, O, N, posées dans cet ordre de bas en haut. Le cavalier part avec la boîte marquée Y

Règle du jeu :

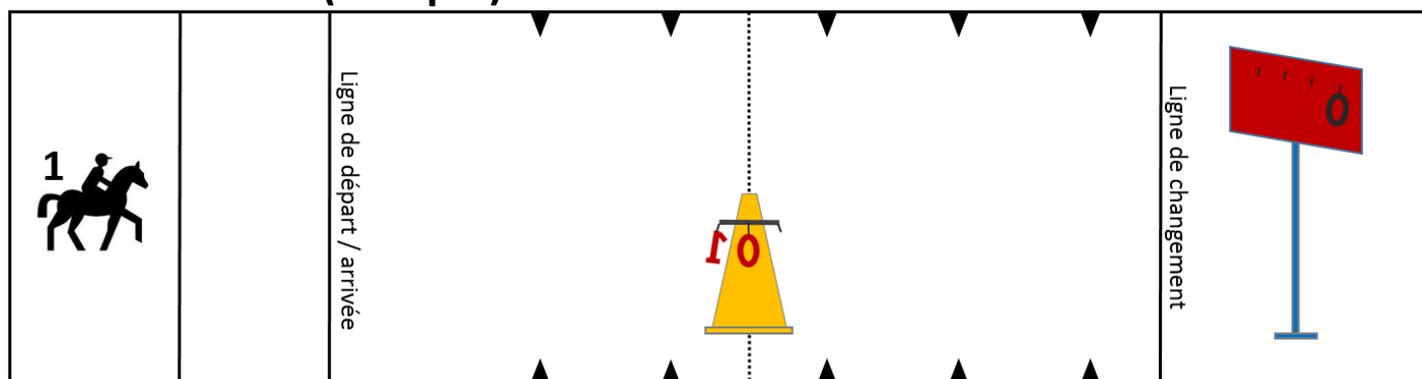
Le cavalier s'élance vers la poubelle au centre et y pose la boîte, puis se dirige vers la ligne de changement, collecte la boîte suivante située sur le haut de la pile, et va la poser sur la première boîte située sur la poubelle au centre.

Les 2 boîtes restantes sont récoltées individuellement de la poubelle du fond et empilées sur la poubelle du milieu. Ensuite le cavalier va franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

À la fin du jeu, sur la pile du milieu du terrain, on doit pouvoir lire P(Vert), O(Jaune), N(Bleu), 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 (pendant tout le jeu).

2. Bank Race (Banque)



Matériel :

1 cône avec un porte numéro sur la ligne centrale avec 3 chiffres, le côté rouge à l'extérieur (le numéro 1 est placé face à la ligne de départ, les 0 sur chaque côté) ; 1 panneau de la banque avec déjà un 0 en 4^{ème} position, placé à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

Règle du jeu :

Le cavalier se dirige vers le cône, prend un chiffre et va l'accrocher sur le crochet du panneau de la banque, à la place correspondant à son chiffre, côté noir vers l'extérieur. Ensuite, il retourne prendre les autres chiffres individuellement et les accroche au panneau avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier ne peut prendre le chiffre que si le support des chiffres reste sur le cône.

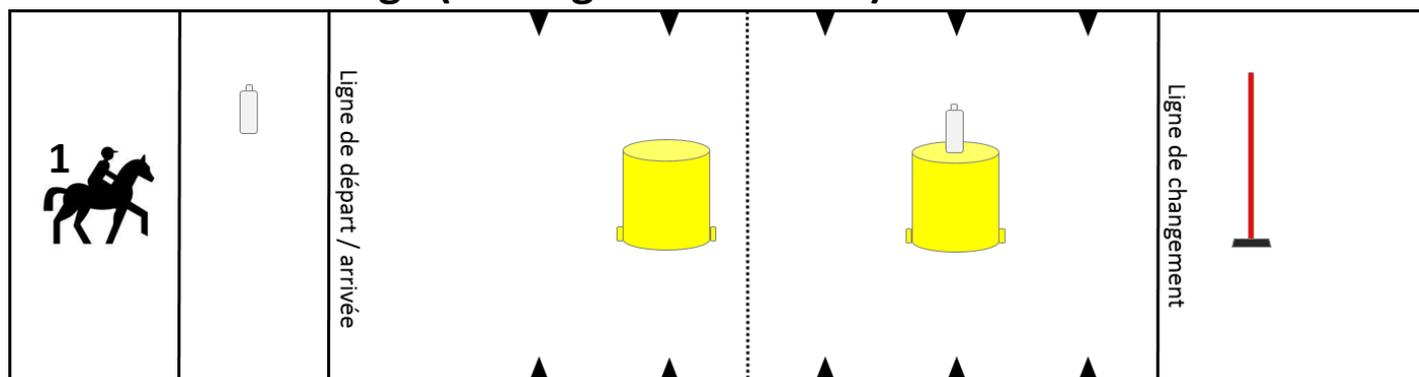
Complément à la règle de jeu :

Le cavalier doit obligatoirement être à cheval pour poser le chiffre sur le panneau de la banque (la règle RC-6.2 ne s'applique pas pour cette action).

Les chiffres déjà positionnés sur le panneau qui tombent peuvent être replacés à pied.

Les chiffres peuvent être collectés dans n'importe quel ordre, mais doivent obligatoirement être placés de manière à pouvoir lire le nombre 1000 avec le côté noir vers l'extérieur.

3. Bottle Exchange (Echange de bouteille)



Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne du 2^{ème} piquet, 1 autre poubelle à l'envers avec une bouteille placée au centre, sur la ligne du 4^{ème} piquet et un piquet placé à 2m derrière la ligne de changement dans l'alignement des poubelles, décalé de la ligne des piquets.

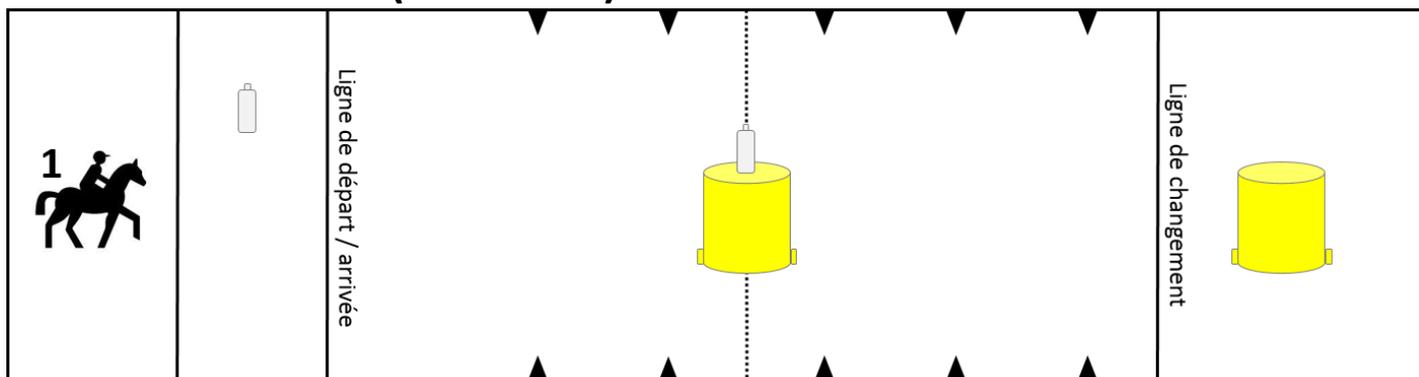
Règle du jeu :

Le cavalier s'élance avec une bouteille à la main et la pose sur la première poubelle à la hauteur du 2^{ème} piquet. Il récolte la seconde bouteille sur la poubelle à la hauteur du 4^{ème} piquet et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Il dépose la bouteille sur la poubelle au 4^{ème} piquet au retour et récolte ensuite l'autre bouteille placée sur la poubelle du 2^{ème} piquet avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Les bouteilles doivent rester droites sur les poubelles tout au long du jeu. Le piquet derrière la ligne de changement fait partie du matériel de jeu et doit être remis en place s'il tombe.

4. Bottle Shuttle (Bouteilles)



Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne centrale avec une bouteille posée au centre. 1 poubelle à l'envers à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

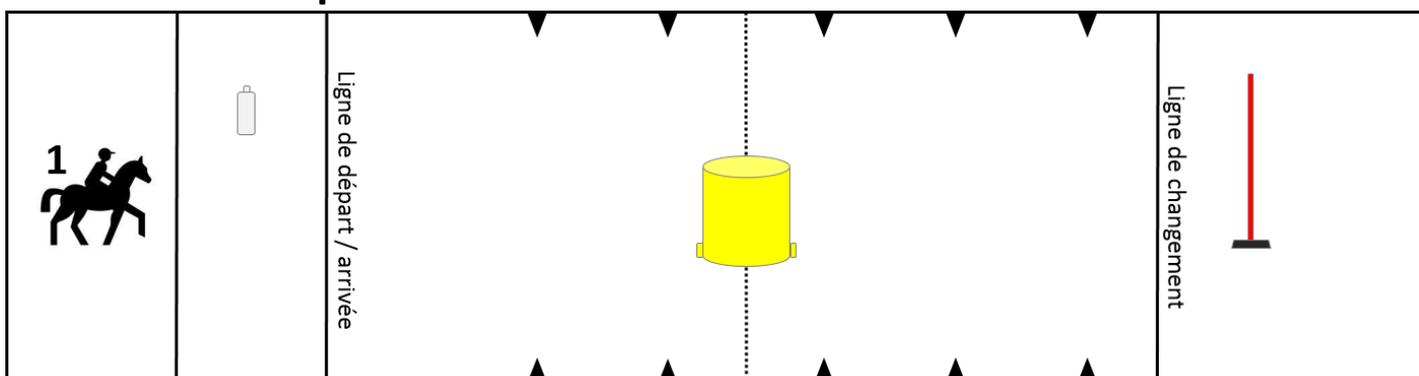
Règle du jeu :

Le cavalier s'élançe jusqu'à la poubelle derrière la ligne de changement et pose sa bouteille. Puis il s'élançe jusqu'à la ligne centrale, et ramasse la bouteille qui se trouve sur la poubelle avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

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

5. Bottle Swap



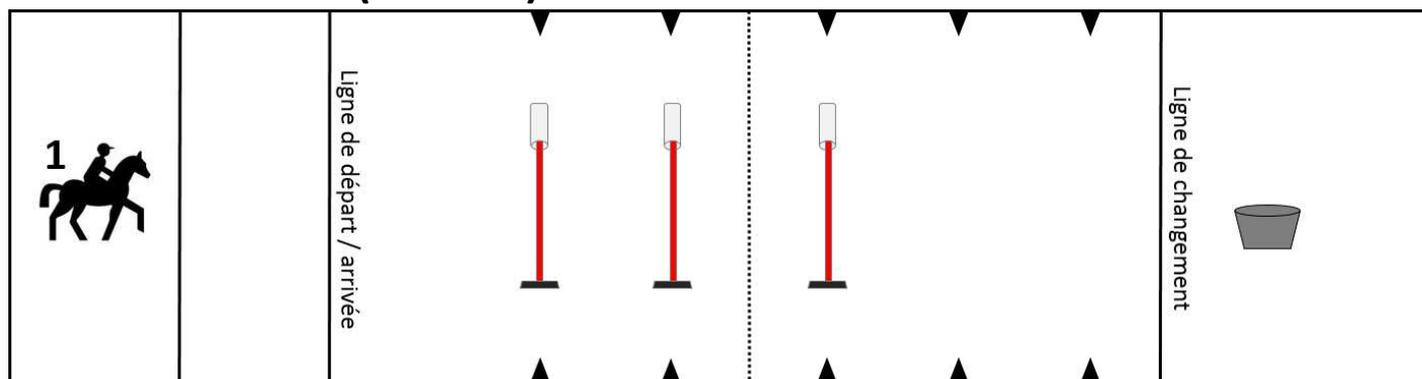
Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne centrale, un piquet placé à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

Règle du jeu :

Le cavalier s'élançe jusqu'à la poubelle située sur la ligne centrale et pose sa bouteille, ensuite il va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Au retour il reprend sa bouteille avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

6. Carton Race (Cartons)



Matériel :

3 piquets sur les positions 1 à 3 sur lesquels sont posés 3 cartons. 1 seau placé à 2m derrière la ligne de changement, en ligne avec les piquets.

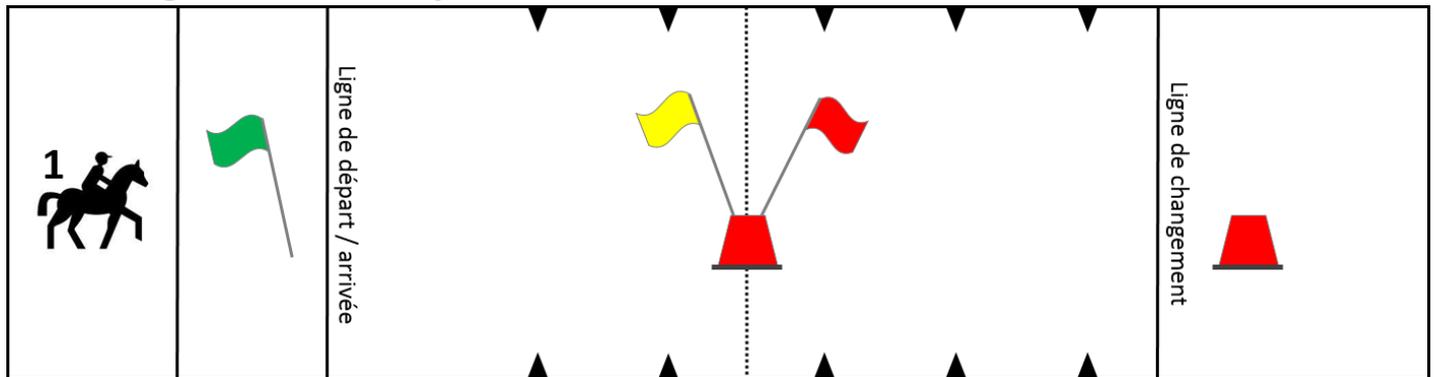
Règle du jeu :

Le cavalier prend un carton sur l'un des piquets, se dirige vers la ligne de changement et place le carton dans le seau, il repart prendre les 2 cartons individuellement et doit les poser dans le seau avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Les piquets tombés doivent être replacés sur leur marque, sauf si d'autres indications ont été données à l'avance par le juge arbitre.

7. Flag Fliers (5 Drapeaux)



Matériel :

1 cône coupé sur la ligne centrale contenant 2 drapeaux. 1 cône coupé à 2m derrière la ligne de changement. Les deux cônes entre la ligne des piquets. Le cavalier part avec un drapeau.

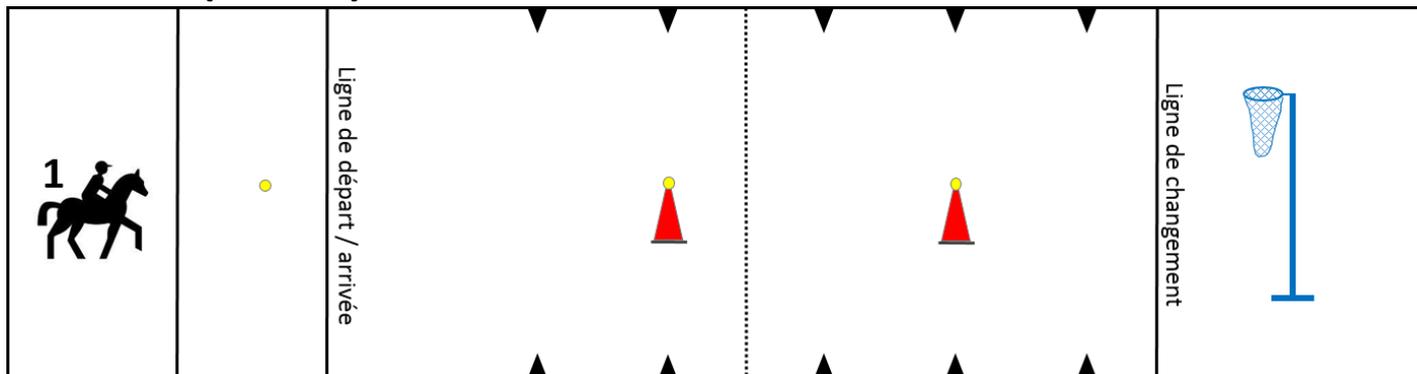
Règle du jeu :

Le cavalier se dirige vers la ligne de changement et place son drapeau dans le cône, revient vers le cône du milieu pour prendre un autre drapeau et le placer dans le cône derrière la ligne de changement. Au retour, il collecte le dernier drapeau du cône central avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si un cône contenant des drapeaux est renversé, il doit être replacé sur sa marque de manière à contenir le bon 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.

8. HiLo (Basket)



Matériel :

2 cônes avec une balle dessus, alignés à la hauteur du 2^{ème} et 4^{ème} piquet, décalés des piquets. 1 panier placé à 2m derrière la ligne de changement, aligné sur la ligne des cônes. Le cavalier part avec une balle.

Règle du jeu :

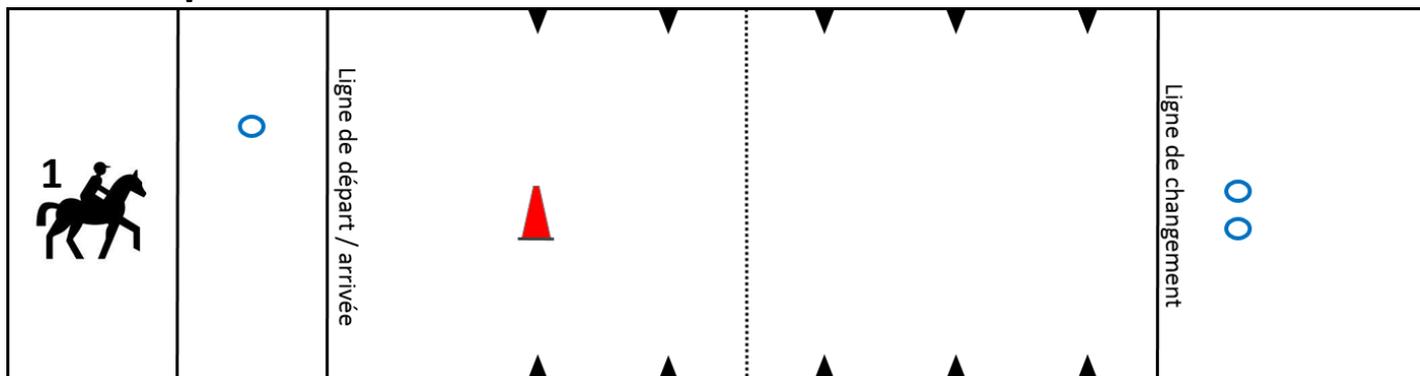
Le cavalier se dirige vers le panier de basket, y place la balle de tennis, retourne chercher une balle sur un des cônes et va la déposer dans le panier. Au retour il prend la dernière balle avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si lors du poser, la balle tombe hors du panier, le cavalier peut la récupérer à pied, mais devra remonter à poney pour la replacer dans le panier (RC-6.1 ne s'applique pas pour cette action).

Si le panier est renversé et les balles répandues sur le sol, toutes les balles ayant déjà été mises dans le panier peuvent être remises à pied.

9. Hoopla



Matériel :

1 cône placé sur la ligne du 1^{er} piquet, 2 anneaux placés à plat les uns à côté des autres sans qu'ils ne se touchent à 2m derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

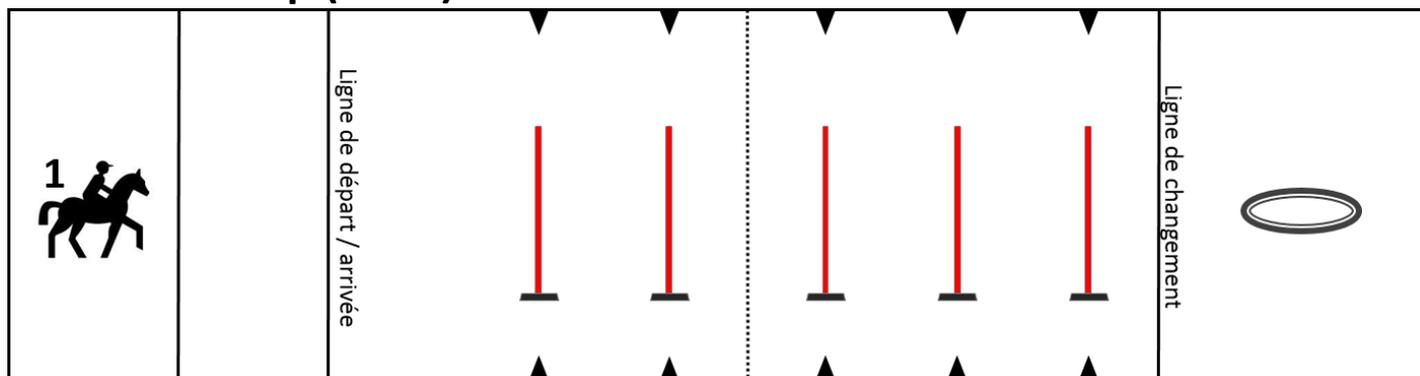
Le cavalier s'élanche avec un anneau à la main et le pose sur le cône en allant au fond du terrain. Il collecte un anneau et revient le poser sur le cône. Il retourne chercher le dernier anneau et le dépose sur le cône avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si un anneau vient à être éjecté au-delà de la ligne de changement, dans la zone de jeu, le cavalier qui le prendra devra obligatoirement franchir la ligne de changement, avant ou après avoir pris l'anneau.

Les anneaux doivent être placés sur le cône de sorte à ce que l'on voit le haut du cône au-dessus des anneaux lorsque le jeu est terminé.

10. Hula Hoop (Pneu)



Matériel :

1 pneu situé à 2m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. 5 piquets de slalom en position normale.

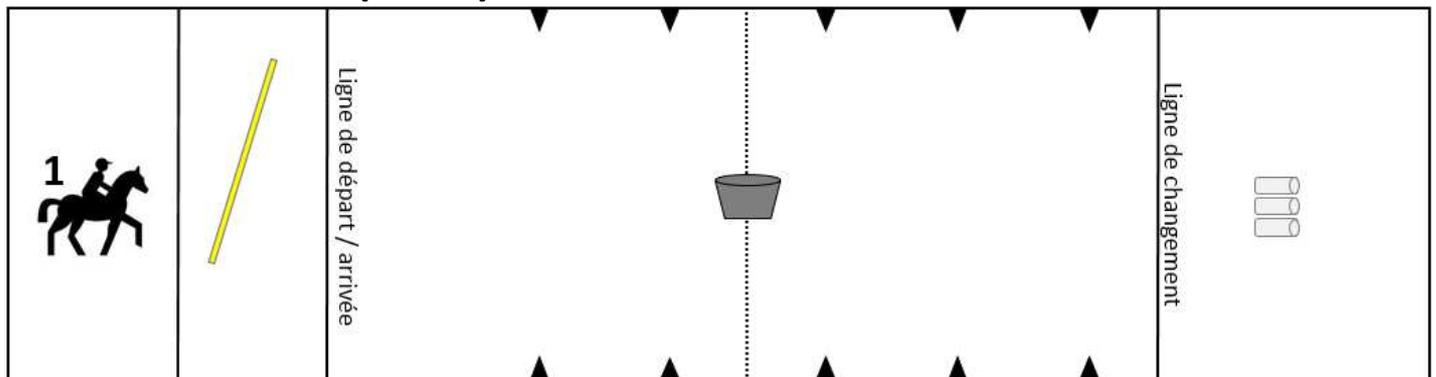
Règle du jeu :

Le cavalier se dirige vers le pneu situé derrière la ligne de changement. Le cavalier descend et passe dans le pneu, puis il remonte sur son poney avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

L'entièreté du pneu doit rester derrière le 5^{ème} piquet au fond du terrain. En conséquence, ce piquet fait partie du matériel de ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.

11. Litter Lifters (Litter)



Matériel :

1 seau située sur la ligne centrale et 3 cartons qui se touchent placés à 2m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. Les cartons sont posés perpendiculairement à la ligne de changement, la partie ouverte opposée à la ligne de départ. Le cavalier part avec une canne de Litter.

Règle du jeu :

Le cavalier s'élance vers la ligne de changement, prend un carton avec sa canne à cheval, puis revient le déposer dans le seau au centre, ensuite il doit prendre les 2 cartons individuellement avec sa canne à cheval et les déposer dans le seau avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

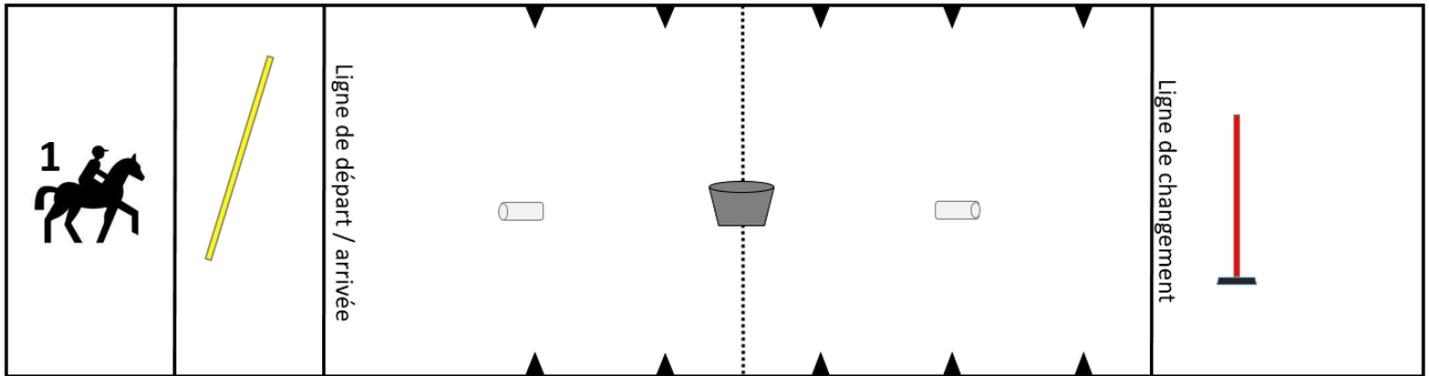
Le carton ne peut être touché avec la main que si :

- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) le seau a été renversé et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans le seau.
- 3) le carton a été écrasé, alors le cavalier peut descendre, remodeler le carton, puis remonter à cheval pour collecter ce dernier avec la canne.

Les cartons aplatis ou percés ne sont pas considérés comme matériel cassé au sens de la règle RC-2.1.

Les cartons déposés à côté du seau doivent être ramassés et remis dans le seau avec la canne, à pied ou à cheval.

12. Litter Scoop



Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale, 1 carton placé sur la ligne du 4^{ème} piquet, 1 carton placé sur la ligne du 1^{er} piquet et un piquet placé à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets. Les cartons sont posés à plat sur le sol, perpendiculairement à la ligne de changement et de la ligne de départ/arrivée avec la partie ouverte opposée à la ligne centrale. Le cavalier part avec une canne de Litter.

Règle du jeu :

Le cavalier s'élance, collecte un carton avec sa canne à cheval, puis le dépose dans le seau au centre et ensuite il va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Au retour il collecte l'autre carton avec sa canne à cheval, puis le dépose dans le seau au centre avant de franchir la ligne de départ/arrivée avec la canne.

Complément à la règle de jeu :

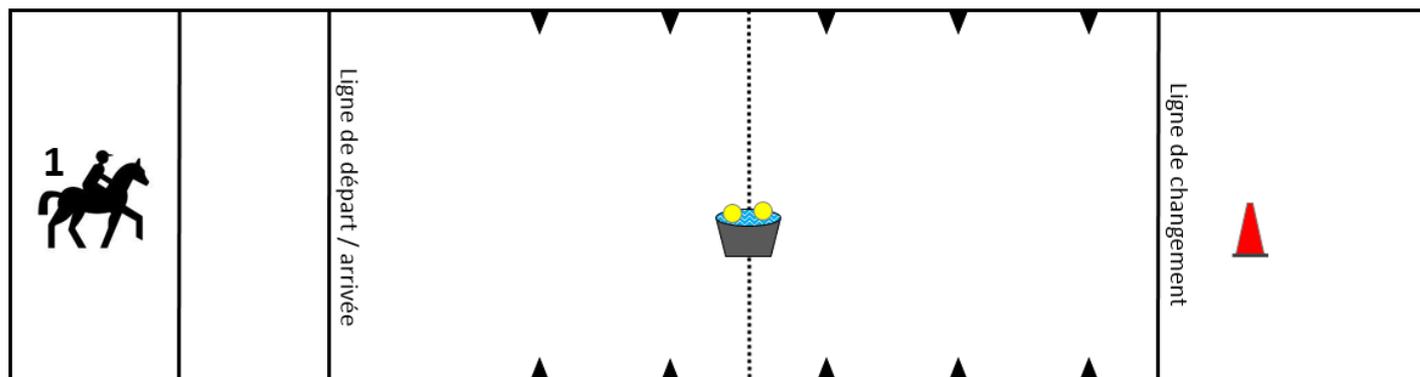
Le carton ne peut être touché avec la main que si :

- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans le seau avec la canne.
- 2) le seau a été renversé et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans le seau.
- 3) le carton a été écrasé, alors le cavalier peut descendre, remodeler le carton, puis remonter à cheval pour collecter ce dernier avec la canne.

Les cartons aplatis ou percés ne sont pas considérés comme matériel cassé au sens de la règle RC-2.1.

Les cartons déposés à côté du seau doivent être ramassés et remis dans le seau avec la canne, à pied ou à cheval.

13. Moat and Castle



Matériel :

1 seau rempli à moitié d'eau située sur la ligne centrale avec 2 balles de tennis à l'intérieur qui flottent et 1 cône à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

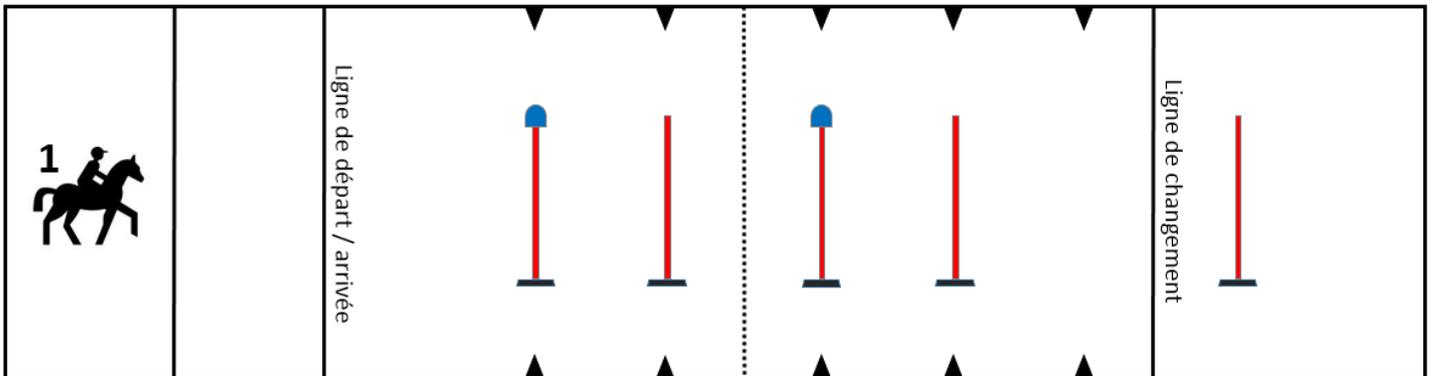
Règle du jeu :

Le cavalier s'élançe jusqu'au seau pour prendre une balle à cheval ou à pied, continue vers le cône et y place la balle dessus. Il va ensuite prendre la dernière balle à cheval ou à pied avant de franchir la ligne de départ/arrivée, avec la balle.

Complément à la règle de jeu :

Si le seau est renversé, il doit être remis en place et doit contenir encore suffisamment d'eau pour que la balle de tennis flotte.

14. Mug Shuffle (2 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4, 1 tasse posée sur le 1^{er} et 3^{ème} piquet.

Le 5^{ème} piquet à 2m derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

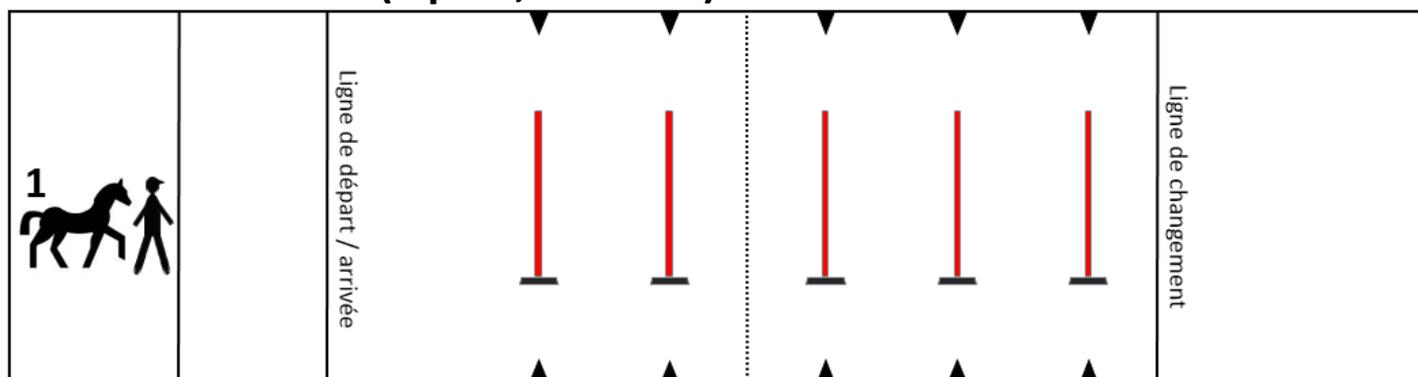
Le cavalier s'élançait, prend la tasse posée sur le 1^{er} piquet et la pose sur le 2^{ème}, puis il prend la tasse posée sur le 3^{ème} piquet, la pose sur le 4^{ème}. Il va ensuite tourner derrière le 5^{ème} piquet et sur le retour, il prend la tasse posée sur le 4^{ème} piquet, la pose sur le 3^{ème}, il prend la tasse posée sur le 2^{ème} piquet et la pose sur le 1^{er} avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Compléments à la règle de jeu :

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

Le 5^{ème} piquet fait partie du matériel de ce jeu et doit être replacé s'il est renversé.

15. Run and Ride (à pied, à cheval)



Matériel :

5 piquets de slalom sur les positions 1 à 5. Le cavalier est à pied à la ligne de départ/arrivée et tient son poney.

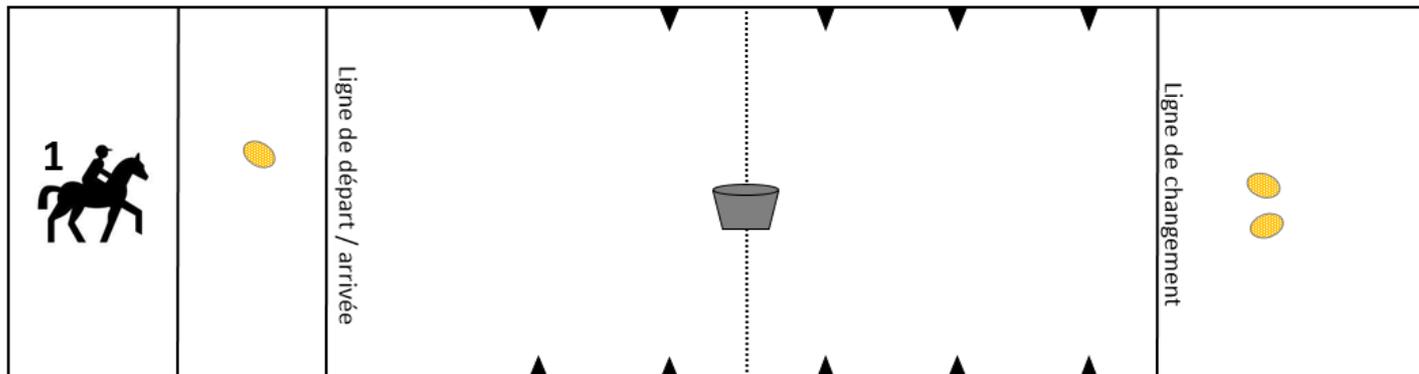
Règle du jeu :

Le cavalier s'élanche vers la ligne de changement à pied en tenant son poney par les rênes (il ne doit pas se faire tracter, s'adosser ni s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps), il court jusqu'au 5^{ème} piquet qu'il doit dépasser, puis remonte pour aller franchir la ligne de départ/arrivée. Le cavalier ne doit pas être en selle avant que les 4 pieds du poney aient entièrement franchi la hauteur du 5^{ème} piquet dans le sens de l'aller vers la ligne de changement.

Complément à la règle de jeu :

Si le 5^{ème} piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier et ce dernier doit le contourner avant de poursuivre son jeu. Ce piquet fait partie du matériel en jeu et doit rester en tout temps debout.

16. Socks and Buckets (Chaussettes)



Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale. 2 chaussettes enroulées placées sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

Le cavalier part avec 1 chaussette.

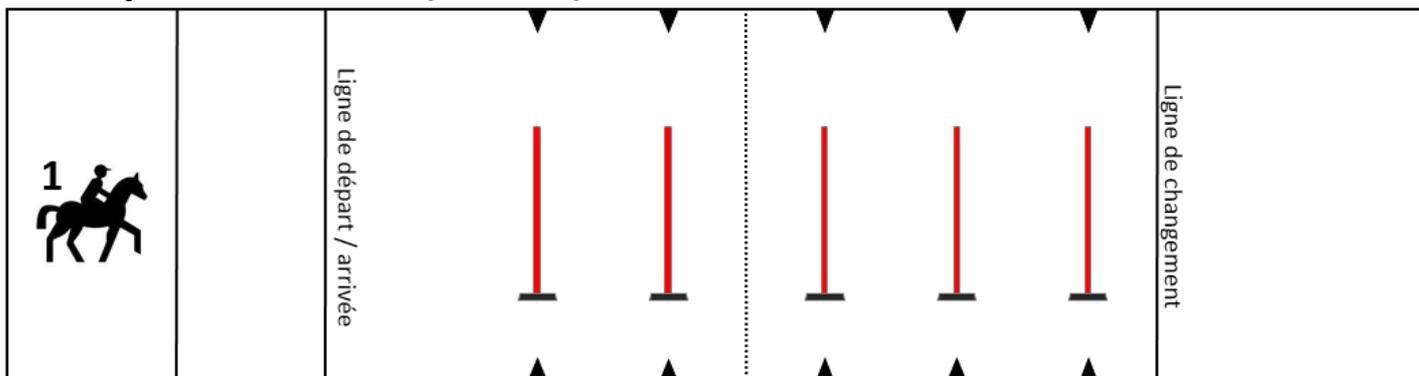
Règle du jeu :

Le cavalier s'élance vers la ligne centrale où est posé le seau. Il y dépose la chaussette, se dirige vers la ligne de changement, descend, collecte une des chaussettes, remonte puis la dépose dans le seau. Ensuite il retourne vers la ligne de changement pour collecter la dernière chaussette qu'il devra déposer dans le seau avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Si une chaussette est éjectée au-delà de la ligne de changement, dans la zone de jeu, le cavalier qui prend cette chaussette doit passer la ligne de changement avant ou après avoir pris la chaussette.

17. Speed Weavers (Slalom)



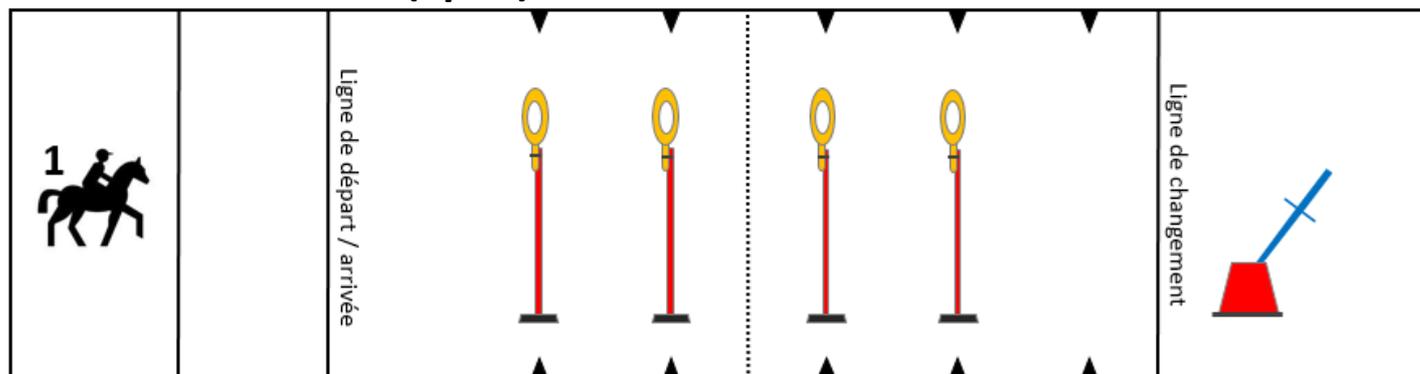
Matériel :

5 piquets de slalom sur les positions 1 à 5.

Règle du jeu :

Le cavalier slalome autour des piquets, tourne autour du 5^{ème} piquet et revient en slalomant autour des piquets jusqu'à la ligne de départ/arrivée.

18. Sword Lancers (Epée)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 (seulement 2 anneaux sur le 2^{ème} et 3^{ème} piquet pour les U12) et un anneau attaché avec un élastique sur chacun d'eux et 1 épée dans un cône coupé, sur la marque des 2m derrière la ligne de changement, alignés sur la ligne de piquets. Tous les anneaux doivent être fixés côté ligne de départ/arrivée.

Règle du jeu :

Le cavalier s'élance vers la ligne de changement, prend l'épée dans le cône et revient en tenant l'épée par la poignée. Il enfile tous les anneaux dans n'importe quel ordre avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

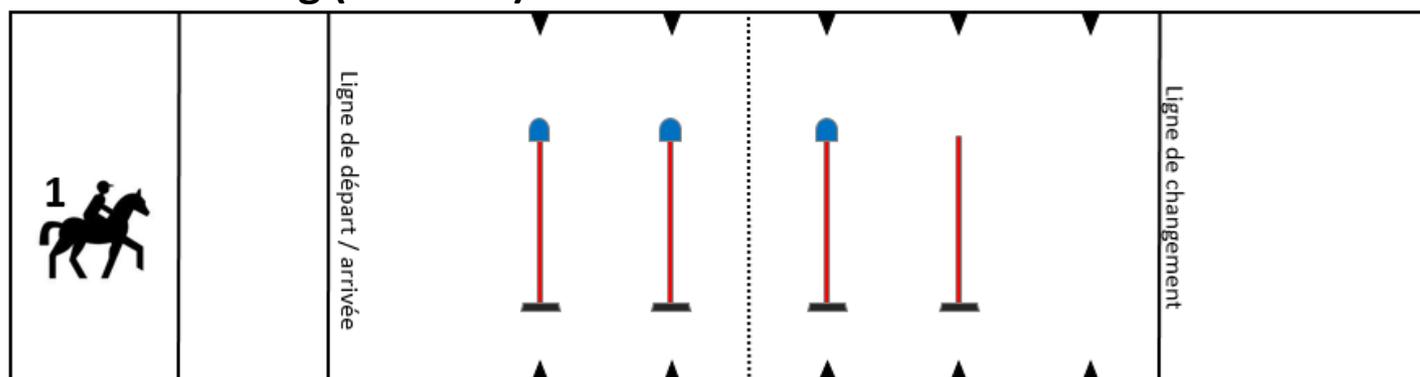
Si un anneau tombe, le cavalier peut le récupérer en tenant les autres anneaux avec la main sur l'épée, à cheval ou à pied.

La règle RC-11.2 ne s'applique pas pour la collecte des anneaux.

Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur.

Il n'y a pas d'ordre pour collecter les anneaux.

19. Three Mug (3 Tasses)



Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 3 tasses posées sur le 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} piquet.

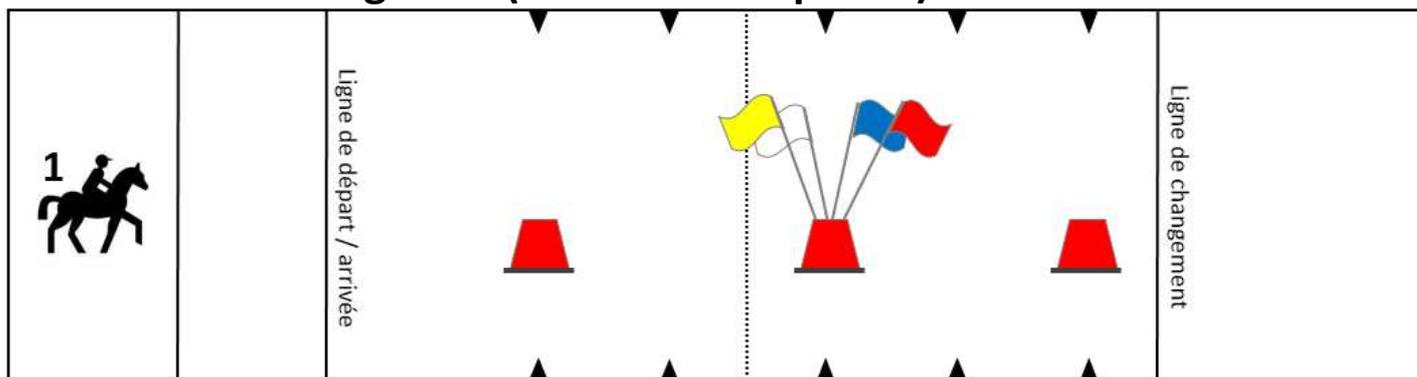
Règle du jeu :

Le cavalier s'élançait vers le 3^{ème} piquet, prend la tasse et la dépose sur le 4^{ème} piquet, puis prend la tasse sur le 2^{ème} piquet et la place sur le 3^{ème} piquet, prend ensuite la tasse sur le 1^{er} piquet et la place sur le 2^{ème} piquet avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Complément à la règle de jeu :

Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque avant de continuer le jeu.

20. Three Pot Flag Race (3 cônes & drapeaux)



Matériel :

3 cônes coupés, placés sur la ligne du 1^{er}, 3^{ème} et 5^{ème} piquet, décalé de la ligne des piquets. 4 drapeaux dans le cône du milieu.

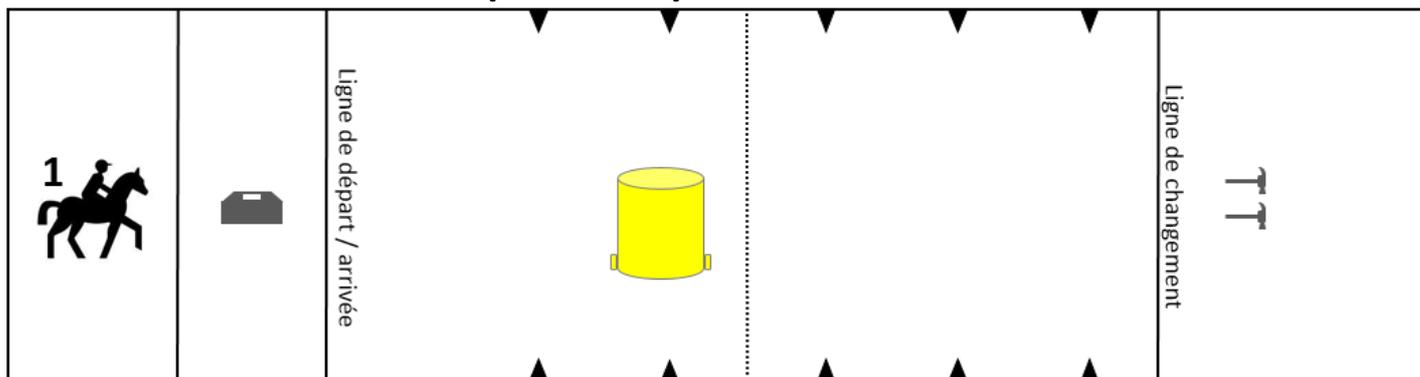
Règle du jeu :

Le cavalier se dirige vers le cône du milieu pour y prendre un drapeau et le poser dans l'un des 2 autres cônes. Les 3 drapeaux restants doivent être collectés individuellement et placés dans les autres cônes avant de franchir la ligne de départ/arrivée. À la fin du jeu, il doit y avoir 2 drapeaux dans chaque cône situé sur la ligne du 1^{er} et 5^{ème} piquet.

Complément à la règle de jeu :

Si un cône contenant des drapeaux est renversé, il doit être remplacé sur sa marque de manière à contenir le bon nombre de drapeaux. Le cavalier peut ensuite continuer sa course en portant un drapeau qui ne sera pas nécessairement celui qu'il avait choisi au départ.

21. Tool Box Scramble (Tool Box)



Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne du 2^{ème} piquet, décalée de la ligne des piquets. 2 marteaux placés à 2m derrière la ligne de changement. Le cavalier part avec une boîte à outil.

Règle du jeu :

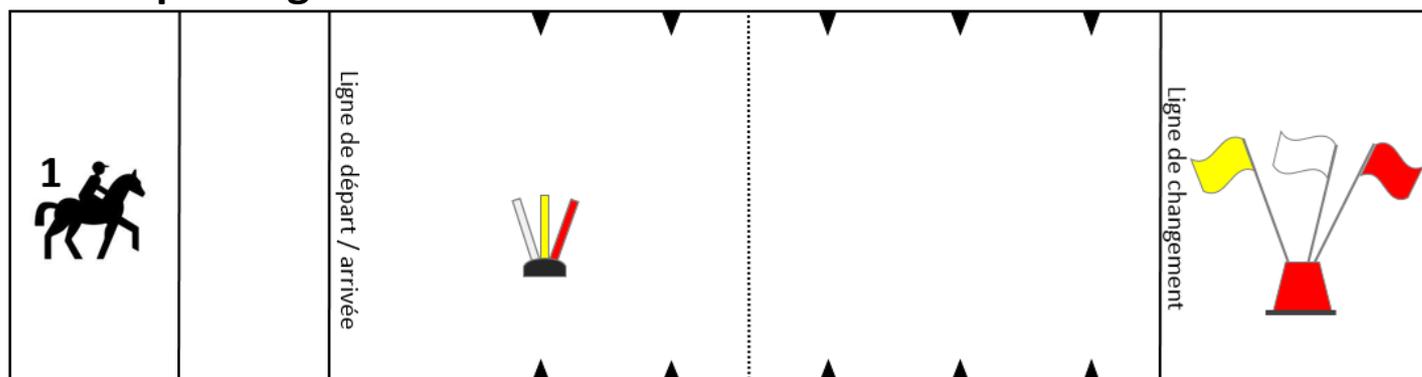
Le cavalier s'élance et pose la boîte à outils sur la poubelle. Il se dirige ensuite vers la ligne de changement et descend pour collecter un marteau, remonte et va le déposer dans la boîte, ensuite il retourne vers la ligne de changement et descend pour collecter le deuxième marteau, remonte et va le déposer dans la boîte, puis il prend la boîte.

Complément à la règle de jeu :

Le dernier outil doit obligatoirement être déposé dans la boîte avant de se saisir de celle-ci. Un lest peut-être posé dans la boîte à outil en cas de conditions venteuses, mais dans ce cas, il est considéré comme faisant partie du matériel et doit être remplacé si la boîte à outil est renversée.

Un marteau est considéré comme étant dans la boîte s'il est uniquement supporté par la boîte et pas aidé par tout autre objet ou personne.

22. Triple Flag



Matériel :

1 porte-drapeau avec 3 tubes de couleurs différentes, placé sur la ligne du 1^{er} piquet, décalé de la ligne des piquets, avec le tube blanc en direction de la ligne de départ/arrivée. 1 cône coupé contenant 3 drapeaux placé à 2m derrière la ligne de changement.

Règle du jeu :

Le cavalier s'élanche et va collecter un drapeau dans le cône situé derrière la ligne de changement, puis il le dépose dans le tube de la même couleur. Les 2 drapeaux restant sont collectés individuellement et placés dans les tubes de couleur correspondant. Ensuite le cavalier va franchir la ligne de départ/arrivée.

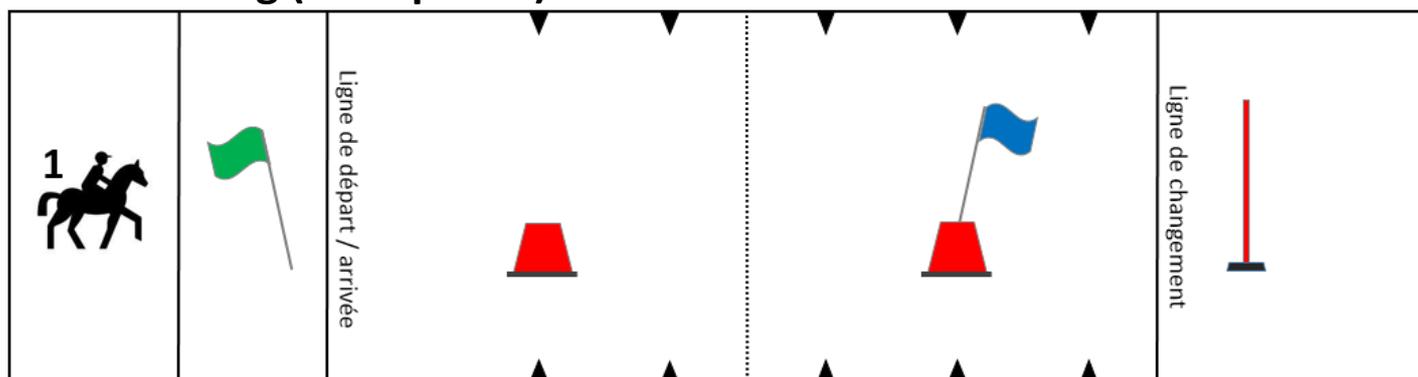
Complément à la règle de jeu :

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

Le cavalier a l'obligation d'être à cheval pour poser son drapeau (la règle RC-6.2 ne s'applique pas pour cette action).

Si le porte-drapeau est renversé, le cavalier peut replacer tous les drapeaux à pied, même le sien, à condition que celui-ci ait été placé à poney avant de renverser le porte-drapeau. La correspondance des couleurs drapeaux/porte-drapeau doit être respectée en tout temps.

23. Two Flag (2 Drapeaux)



Matériel :

1 cône coupé à hauteur du 1^{er} piquet, 1 cône coupé à hauteur du 4^{ème} piquet contenant un drapeau et le 5^{ème} piquet à 2m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier part avec un drapeau.

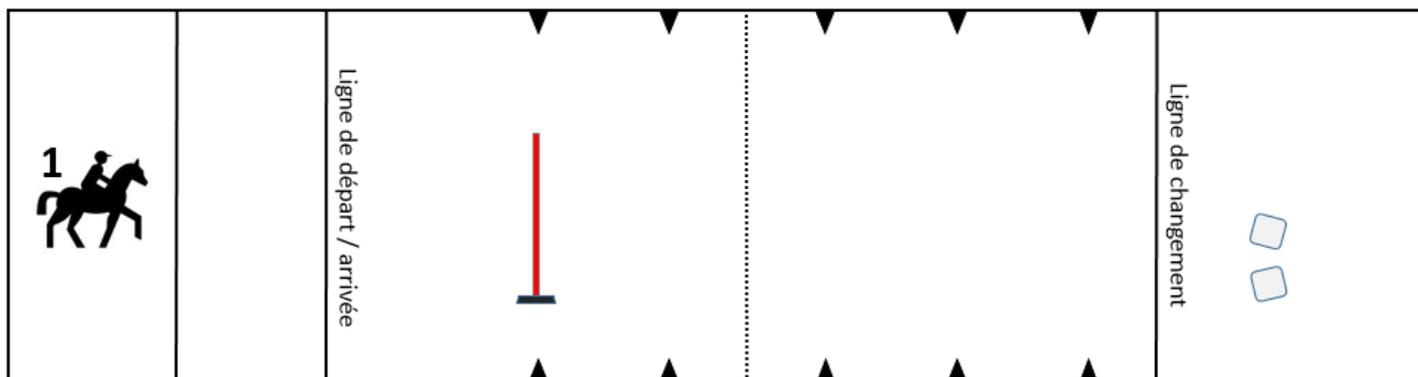
Règle du jeu :

Le cavalier s'élançait vers le cône vide placé à hauteur du 1^{er} piquet et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé à hauteur du 4^{ème} piquet où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il va ensuite tourner derrière le 5^{ème} piquet et se dirige vers le cône placé à hauteur du 4^{ème} piquet où il pose le drapeau puis il collecte le drapeau qui se trouve dans le cône placé à hauteur du 1^{er} piquet avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Compléments à la règle de jeu :

Le 5^{ème} piquet à 2m derrière la ligne de changement fait partie du matériel de ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.

24. Victoria Cross



Matériel :

1 piquet à hauteur du 1^{er} piquet et 2 oreillers côte à côte, à 2m derrière la ligne de changement, en ligne avec le piquet mais décalé de la ligne des piquets de slalom. Le 1^{er} piquet de la ligne de slalom doit être retiré.

Règle du jeu :

Le cavalier s'élance vers la ligne de changement et descend pour collecter un oreiller, remonte et retourne vers la ligne de départ/arrivée en tenant l'oreiller. Le cavalier doit tourner derrière le 1^{er} piquet et jeter l'oreiller dans la zone entre le 1^{er} piquet et la ligne de départ/arrivée. L'entièreté de l'oreiller doit rester dans cette zone. Le cavalier retourne vers la ligne de changement et descend pour collecter le 2^{ème} oreiller, remonte et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

Compléments à la règle de jeu :

Le 1^{er} piquet fait partie du matériel de ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.

6) CARACTERISTIQUES DU MATERIEL

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

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

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

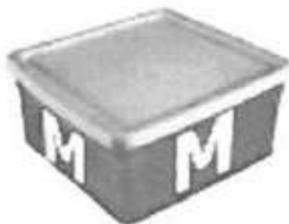
Bien qu'il soit important que le matériel soit solide, il faut toujours s'assurer que la robustesse de celui-ci ne présentera pas un danger pour les cavaliers et/ou poneys en cas de bris de matériel.

Les dimensions sont exprimées en mesures métriques.

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

Les caractéristiques du matériel sont désormais présentées par type et par jeux.

Boites de Pyramide



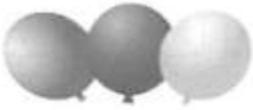
Boites de rangement en plastique, mesurant entre 16,5cm et 19,5cm de côté (carrées) sur 8,5cm à 11,5cm de haut, *ou* de 20cm à 24cm sur 16cm à 18,5cm (rectangle) avec 8,5cm à 11,5cm de haut, elles doivent avoir un rebord sur le haut afin de faciliter l'empilage.

Chaque boîte doit contenir 400g de sable sec et doit être scellée.

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

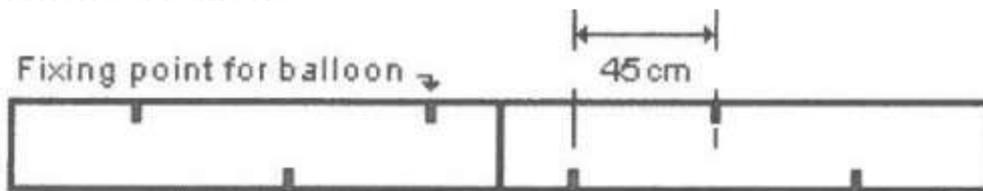
Par exemple: M=vert, G=jaune, A= bleu, R= rouge, B= blanc

Ballons



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

Planche à ballons



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

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

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

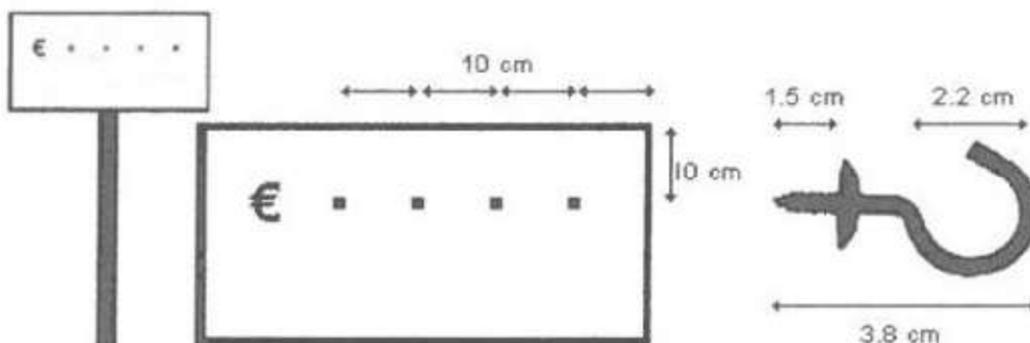
Pique à ballons



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

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

Panneau de la banque



Il représente un chèque, peint sur une planche de 60x30cm. La planche est fixée sur un montant vertical, de longueur telle que le haut de la planche soit à 2m13 du sol. Le montant peut être fixé au sol, soit à l'aide d'une pointe de métal, soit de toute autre forme de soutien qui le maintient fermement en place et qui permet au chèque de rester face aux joueurs. 4 crochets d'attache pour les chiffres sont fixés sur la droite de la planche, à 10cm du haut et espacés de 10cm chacun.

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

Note: pour les U12, la hauteur du panneau sera diminuée de 2m13 à 1m70.

Chiffres du Bank Race



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

Le socle du Bank Race



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

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

Témoin



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

Piquets de slalom



Un piquet est fait de bois très solide, de forme arrondie et possédant un diamètre entre 2,5 et 3,5cm.

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

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

Poubelles



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

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

Bouteilles



Des bouteilles en plastiques rondes d'entre 20 et 30cm de haut et d'un diamètre entre 6,5 et 8,5cm à la base, légèrement inférieur au sommet. Elles sont lestées de 400g de sable sec et doivent avoir une base plate.

Seaux



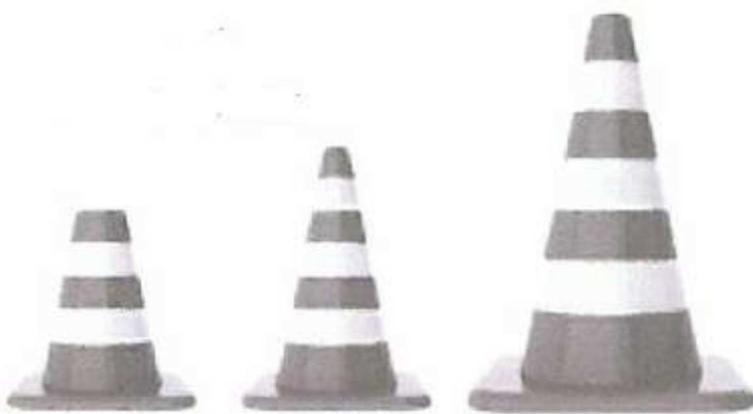
Les seaux sont faits de caoutchouc rigide ou de plastique, ronds et d'une hauteur d'entre 20 et 25cm. Le côté ouvert aura un diamètre de maximum 35,5cm et la base un diamètre de minimum 23cm. Les poignées devront être enlevées.

Cartons



Tubes en plastique léger, fin et flexible, fermé à une extrémité, d'entre 15 et 20 cm de long et d'un diamètre entre 8 et 10cm

Cônes



Il y a 3 types de cônes utilisés :

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

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

Les grands cônes : hauteur 76cm.

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

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

Drapeaux

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

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

Founder's : piquets et lettres



Les lettres sont constituées de tubes en plastique léger, fins et flexibles ouverts aux 2 extrémités, de

15cm de long, et d'un diamètre entre 6,5 et 8,5cm

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

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

Le socle des 4 drapeaux



Un entrelacement de 4 tubes, celui du centre étant jaune, les 3 autres respectivement blanc, bleu et rouge dans le sens des aiguilles d'une montre, espacés de manière égale.

Chaque tube fait entre 20 et 30cm de long, est fait de plastique, et possède un diamètre interne de 2,3cm et un diamètre externe de 3cm.

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

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

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

L'angle de 15° peut être obtenu en positionnant la base des tubes extérieurs (ou la projection de cette base) au niveau du sol à 7cm de la base du tube central (ou la projection de cette base) niveau du sol (mesure prise du centre du tube au centre du tube).

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

Les marteaux



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

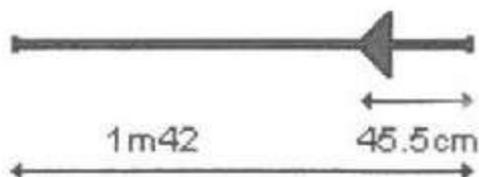
Le panier de Basket



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

Note : pour les U12, la hauteur du panneau sera diminuée de 2m13 à 1m70.

La lance de Jousting



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

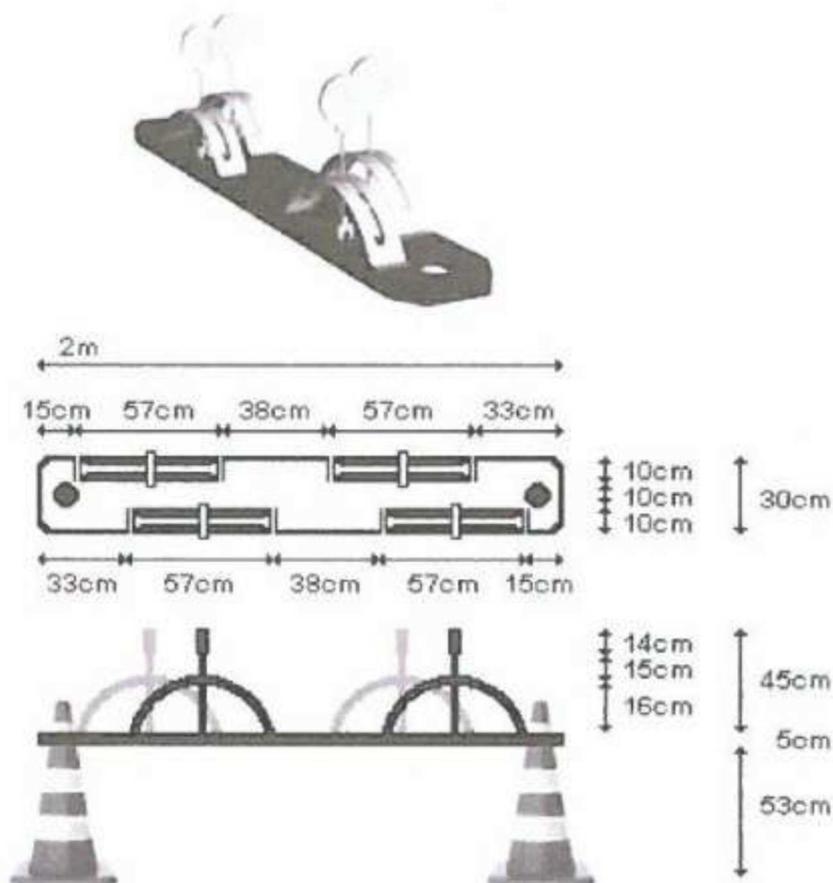
Ces tuyaux existent de différents types et résistance mais la lance de jousting doit être assez solide pour permettre à un cavalier de viser correctement sa cible et en même temps assez flexible pour amortir les chocs lors des relais.

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

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

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

La planche du Jousting



Une planche de jousting soutien 4 cibles.

La planche en bois fait 2m x 30cm, sur 5cm d'épaisseur. Elle possède 1 tour à chaque extrémité et sera soutenue par 2 grands cônes (voir description des cônes ci-dessus). La taille des trous dépendra du type de cône utilisé. Ils doivent cependant permettre aux cônes de maintenir le bas de la planche à 53cm du sol quand la planche y est posée. Le sommet des cônes qui dépassent au-dessus de la planche ne doit pas entraver le mouvement des cibles. Les cibles sont des disques de plastique de 14cm de diamètre, fixées sur des tiges de 45cm, articulées de manière à ce qu'elles glissent dans les rainures présentes sur les arcs de soutien. Les rainures sont entaillées en leur milieu afin de permettre aux cibles de se tenir droites et sont incurvées en leur extrémité afin que les cibles ne rebondissent pas en place après avoir été abattues.

Lettres du facteur



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

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

La canne à litter



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

Le sac du facteur



En toile de jute ou coton épais d'entre 45 et 60cm de long sur entre 35 et 40cm de large, ouvert sur une des largeurs.

Les tasses



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

Boule (de Windsor)



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

Oreillers



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

Cordes



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

Chaussettes



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

Marches



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

Epées



Une épée composée d'une lame et d'une poignée faite en bois, plastique ou tout autre matériau composite solide et d'une garde en plastique ou tout autre matériau composite solide. La lame et la poignée ont un diamètre de 2,5cm mais celui-ci peut diminuer le long de la lame afin d'obtenir un diamètre d'1cm à la pointe, de même le diamètre peut aller jusqu'à 5cm à l'endroit où la garde est fixée entre la lame et la poignée. La lame fera 60cm de long et la poignée 22,5cm de long. La garde est une tige ronde d'1cm de diamètre et de 20 à 30cm de long.

Les anneaux



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

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

Balles de tennis



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

Boites de Tool Box



Boite à outils ou à matériel, en plastique, munie d'une poignée.

La boite doit faire entre 35 et 40cm de long sur entre 25 et 30cm de large et entre 10 et 12cm de haut.

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

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

Socle de Triple Flag



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

Tour (de Windsor)



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

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

Pneu



Un pneu d'une épaisseur d'entre 7,5 et 10cm, et d'un diamètre interne d'entre 45 et 51cm. Par ex : un pneu avec un code d'identification dont les premiers chiffres se situent entre 75 et 100 et les 2 derniers chiffres se situent entre 16 et 20 (ex : 100/90-16).

JEUX	Matériel requis pour chaque ligne
Agility Aces (Marches)	6 marches
Association Race (Pyramide)	5 boîtes de pyramide (4 en individuel), 2 poubelles
Ball and Cone (Inter.)	2 cônes, 2 balles de tennis
Bang-a-Balloon (Ballons)	1 planche à ballons, 6 ballons, 1 pique à ballons, 4 piquets de slalom
Bank Race (Banque)	1 panneau de banque, 1 grand cône, 1 socle de Bank Race, 4 chiffres (1,0,0,0)
Bottle Exchange	1 bouteille, 2 poubelles, 1 piquet de slalom
Bottle Shuttle (Bouteilles)	2 bouteilles, 2 poubelles
Bottle Swap	1 bouteille, 1 poubelle, 1 piquet de slalom
Carton Race (Cartons)	4 cartons (3 en individuel), 4 piquets de slalom (3 en indiv.), 1 seau
Flag Fliers (5 Drapeaux)	5 drapeaux (3 en individuel), 2 cônes coupés
Founder's Race (NPatrick)	8 lettres sur tube, 1 piquet de slalom
Four Flag (4 Drapeaux)	4 drapeaux de couleur correspondant à celles des tubes du socle, 1 socle, un cône coupé
HiLo (Basket)	1 panier de basket, 4 cônes (2 en paire et indiv.) 5 balles de tennis (3 en paire et indiv.)
Hoopla	5 anneaux (3 en paire et indiv.), 1 cône
Hug-a-Mug (5 Tasses)	5 tasses (3 en paire), 4 piquets de slalom, 1 poubelle
Hula Hoop (Pneu)	1 pneu, 4 piquets de slalom (5 en indiv.)
Jousting (Joute)	1 planche de Joute, 2 grands cônes, 1 lance de Joute
Litter Lifters (Litters)	4 cartons (3 en individuel), 1 poubelle, (1 seau en indiv.) 1 canne de Litter
Litter Scoop	4 cartons (2 en paire et indiv.), 1 poubelle, (1 seau en paire et indiv.) 1 canne de Litter, (1 piquet de slalom en indiv.)
Moat and Castle	1 seau (à moitié rempli d'eau) 2 balles de tennis, 1 cône
Mug Shuffle (2 Tasses)	2 tasses, 4 piquets de slalom (5 en indiv.)
Pony Express (Facteur)	1 sac à lettre, 4 lettres de facteur, 4 piquets de slalom
Pony Pairs (Corde)	1 corde, 4 piquets de slalom
Run and Ride (A Pied, à Cheval)	5 piquets de slalom
Socks and Buckets (Chaussettes)	5 chaussettes, (3 en indiv.), 1 seau
Speed Weavers (Slalom)	1 témoin, 5 piquets de slalom
Sword Lancers (Epée)	4 anneaux d'épée, 4 piquets de slalom, 1 épée, (1 cône coupé en indiv.)
Three Mug (3 Tasses)	3 tasses, 4 piquets de slalom
Three Pot Flag Race	3 cônes coupés, 4 drapeaux
Toolbox Scramble (Tool Box)	1 boîte à outils, 4 marteaux (2 en paire et indiv.), 1 poubelle
Triple Flag	3 drapeaux de couleur correspondant aux tubes du socle, 1 socle à 3 tubes, 1 cône coupé
Two Flag (2 Drapeaux)	2 drapeaux, 2 cônes coupés (1 piquets de slalom en indiv.)
Victoria Cross	2 oreillers, 1 piquets de slalom
Windsor Castle (Tour Windsor)	1 boule et 1 tour de Windsor, 1 grand cône, 1 seau (à moitié rempli d'eau)
2 bouteilles (CH)	2 poubelles, 2 bouteilles
Balles & Cônes (CH)	2 cônes, 2 balles de tennis
Petit Président (CH)	5 lettres sur tube, 1 poubelle, 1 piquet de slalom
Teksab (CH)	4 cônes, 4 balles de tennis

7) CHANGEMENTS DE REGLES 2019

- RG 5.3 a été mis à jour afin d'harmoniser les critères entre l'IMGA et la FEI.
- RC 1.4 a été mis à jour pour se référer au nouveau diagramme du terrain de jeu et les dimensions du terrain de jeu pour les compétitions individuelles.
- RC 2, RC 8, RC 12, RC 15, RC 16 ont tous été mis à jour pour normaliser la façon dont les nouveaux départs sont gérés et déterminer qui y prend part
- RC 3.1 a été modifié pour préciser que les pieds des poneys peuvent être en l'air.
- RC 11.3 a été reformulé.
- Litter Scoop a été ajouté comme nouveau jeu en équipe, paire et individuel.
- 4 drapeaux et 3 drapeaux ont été modifiés pour montrer comment l'équipement doit être installé au début du jeu.
- Run and Ride a été modifié afin de clarifier la façon de passer le 5^{ème} piquet.