

# **MOUNTED GAMES ASSOCIATION SWITZERLAND**

**RÈGLEMENT 2026**



## 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 2026 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 2026.

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

(Dernière modification : 22.03.2026)

## Table des matières

<b>1) LES REGLES GENERALES</b> .....	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. L'arbitre .....	15
7. Objections .....	15
8. Les officiels.....	16
9. Bandeaux .....	16
10. Comportement agressif ou antisportif .....	17
11. Dopage .....	17
12. Santé et Sécurité.....	17
13. Hors concours .....	18
14. Représentation internationale.....	18
15. Compétitions IMGA .....	19
16. Groupes d'âges .....	19
17. Compétitions du championnat suisse.....	20
18. ORGANISATION DES CONCOURS REGIONAUX SUISES .....	21
<b>2) LES REGLES DE COMPETITION</b> .....	22
1. Terrain de jeu et marquage.....	22
2. Bris de matériel.....	25
3. Les relais.....	26
4. La distance de jeu .....	26
5. Aide .....	26
6. Matériel tombé.....	26
7. Matériel déplacé.....	27
8. Matériel dérangé .....	28
9. Chutes .....	28
10. Contact .....	28
11. Corrections des erreurs .....	29
12. Gêne .....	29
13. Elimination.....	30
14. Cartons rouges et jaunes.....	30
15. Piquets de slalom.....	31

16.	Blessures .....	32
17.	Conditions météorologiques .....	32
18.	Modification du matériel.....	33
19.	Quitter le terrain de jeu.....	33
20.	Emplacement du matériel .....	33
21.	Utilisation de la caméra vidéo.....	34
22.	Les contestations .....	34
23.	Le départ .....	35
24.	L'arrivée .....	36
25.	La zone de sécurité .....	37
26.	Classement.....	37
3)	LES OFFICIELS DE TERRAIN ET LES PROCEDURES .....	38
1.	Officiels de terrain .....	38
2.	Infractions aux règles .....	38
3.	L'arbitre.....	38
4.	Les arbitres assistants.....	39
5.	Chef de piste et placeurs de matériel .....	40
6.	Le juge à l'arrivée et son assistant .....	40
7.	Le commentateur .....	40
8.	Code vestimentaire.....	41
9.	Les entraîneurs .....	41
10.	Généralités.....	41
4)	TOUS LES JEUX .....	42
1.	LES JEUX EN EQUIPES.....	43
1.	Agility Aces (Marches) .....	43
2.	Association Race (Pyramide).....	44
3.	Ball and Cone (Balles et Cônes int.) .....	45
4.	Ball and Flag (Balles et Drapeaux).....	46
5.	Bang-a-Balloon (Ballons) .....	47
6.	Bank Race (Banque).....	48
7.	Bottle Exchange (Echange de bouteille) .....	49
8.	Bottle Shuttle (Bouteilles).....	50
9.	Bottle Swap.....	51
10.	Carton Race (Cartons).....	52
11.	Equipment Race (Jeu du matériel) .....	53
12.	Flag Fliers (5 Drapeaux) .....	54

13.	Founder's Race (NPATRICK)	55
14.	Four Flag (4 Drapeaux)	56
15.	Four Flag Runners (4 Drapeaux inversé)	57
16.	HiLo (Basket)	58
17.	Hoopla	59
18.	Hug-a-Ball (5 Balles)	60
19.	Hug-a-Mug (5 Tasses)	61
20.	Hula Hoop (Pneu)	62
21.	Jousting (Joute)	63
22.	Litter Lifters (Litter)	64
23.	Litter Scoop	65
24.	Mug Changes (Tasses)	66
25.	Mug Shuffle (2 Tasses)	67
26.	Pony Express (Facteur)	68
27.	Pony Pairs (Corde)	69
28.	Socks and Buckets (Chaussettes)	70
29.	Speed Weavers (Slalom)	71
30.	Sword Lancers (Epée)	72
31.	Three Mug (3 Tasses)	73
32.	Tool Box Scramble (Tool Box)	74
33.	Two Flag (2 Drapeaux)	75
34.	Windsor Castle (La Tour Windsor)	76
35.	Echange de drapeaux (CH)	77
36.	Petit Président (CH)	78
37.	Run and Ride (à pied, à cheval) CH	79
38.	Teksab (CH)	80
2.	LES JEUX EN PAIRES	81
1.	Agility Aces (Marches)	81
2.	Association Race (Pyramide)	82
3.	Ball and Cone (Balles et Cônes int.)	83
4.	Ball and Flag (Balles et Drapeaux)	84
5.	Bang-a-Balloon (Ballons)	85
6.	Bank Race (Banque)	86
7.	Bottle Exchange (Echange de bouteille)	87
8.	Bottle Shuttle (Bouteilles)	88
9.	Bottle Swap	89

10.	Carton Race (Cartons).....	90
11.	Equipment Race (Jeu du matériel).....	91
12.	Flag Fliers (5 Drapeaux).....	92
13.	Founder’s Race (PAIR).....	93
14.	Four Flag (4 Drapeaux).....	94
15.	Four Flag Runners (4 Drapeaux inversé).....	95
16.	HiLo (Basket).....	96
17.	Hoopla.....	97
18.	Hug-a-Ball (5 Balles).....	98
19.	Hug-a-Mug (5 Tasses).....	99
20.	Hula Hoop (Pneu).....	100
21.	Jousting (La Joute).....	101
22.	Litter Lifters (Litter).....	102
23.	Litter Scoop.....	103
24.	Mug Changes (Tasses).....	104
25.	Mug Shuffle (2 Tasses).....	105
26.	Pony Pairs (Corde).....	106
27.	Run and Ride (à pied, à cheval).....	107
28.	Socks and Buckets (Chaussettes).....	108
29.	Speed Weavers (Slalom).....	109
30.	Sword Lancers (Epée).....	110
31.	Three Mug (3 Tasses).....	111
32.	Tool Box Scramble (Tool Box).....	112
33.	Two Flag (2 Drapeaux).....	113
34.	Windsor Castle (La Tour Windsor).....	114
3.	LES JEUX EN INDIVIDUEL.....	115
1.	Association Race (Pyramide).....	115
2.	Ball and Flag (Balles et Drapeaux).....	116
3.	Ball Swap.....	117
4.	Bank Race (Banque).....	118
5.	Bottle Exchange (Echange de bouteille).....	119
6.	Bottle Shuttle (Bouteilles).....	120
7.	Bottle Swap.....	120
8.	Carton Race (Cartons).....	121
9.	Flag Fliers (5 Drapeaux).....	122
10.	HiLo (Basket).....	123

11.	Hoopla .....	124
12.	Hug-a-Ball (5 Balles).....	125
13.	Hug-a-Mug (5 Tasses) .....	126
14.	Hula Hoop (Pneu).....	127
15.	Jousting (La Joute) .....	128
16.	Litter Lifters (Litter).....	129
17.	Litter Scoop .....	130
18.	Moat and Castle.....	131
19.	Mug Changes (Tasses).....	132
20.	Mug Shuffle (2 Tasses).....	133
21.	Run and Ride (à pied, à cheval) .....	134
22.	Socks and Buckets (Chaussettes) .....	135
23.	Speed Weavers (Slalom).....	136
24.	Sword Lancers (Epée) .....	137
25.	Three Mug (3 Tasses).....	138
26.	Three Pot Flag Race (3 cônes & drapeaux) .....	139
27.	Tool Box Scramble (Tool Box).....	140
28.	Triple Flag .....	141
29.	Two Flag (2 Drapeaux).....	142
30.	Victoria Cross .....	143
5)	CARACTERISTIQUES DU MATERIEL.....	144
6)	CHANGEMENTS DE REGLES 2026 .....	157

# 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 4 poneys et au maximum de 5 cavaliers et 5 poneys.
- RG 1.2. Les paires sont constituées seulement de 2 cavaliers et 2 poneys.
- RG 1.3. Les individuels sont constitués uniquement de 1 cavalier et 1 poney.
- RG 1.4. Une fois la compétition commencée (au moment du levé 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 déclarés. Tout cavalier ajouté doit être éligible pour jouer avec cette équipe.
- 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 l'arbitre considère ce dernier comme dangereux. Une fois qu'un cavalier ou un poney a été remplacé, il ne peut plus participer à la 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.

- RG 1.9. Pour toutes les autres compétitions, les remplacements ne sont autorisés que pendant les sessions de qualification. Lorsqu'un cavalier ou un poney est remplacé, il ne peut plus participer à 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.
- 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 5<sup>ème</sup> poney de chaque jeu est considéré comme ayant pris part au jeu).

## **2. Les Poneys**

- RG 2.1. Les poneys ne peuvent pas excéder la taille d'1,52m non ferrés. Si l'arbitre 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, 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 : L'arbitre 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 pas participer à des compétitions avant qu'ils aient atteint leurs 4 ans du calendrier annuel (du 1 janvier au 31 décembre pour l'hémisphère nord et du 1 août au 31 juillet pour l'hémisphère sud).
- 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 l'arbitre 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 SWISS EQUESTRIAN), 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. Il est interdit de maltraiter les poneys à tout moment sur le terrain où se déroule une compétition. L'arbitre peut donner un carton jaune/rouge au cavalier, ou 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'il estime que le cavalier a maltraité un poney ou a permis à une autre personne 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 avec le mors.
- 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.
- Utiliser un harnachement mal adapté.

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.

Si l'infraction se produit en dehors du terrain de jeu avant la première session ou les sessions suivantes de la compétition, l'équipe, la paire ou l'individuel sera pénalisé à la fin du premier jeu après son entrée dans le terrain de jeu, par un carton jaune. Si l'infraction est grave et justifie un carton rouge, cela doit être discuté avec l'organisateur du concours avant le début de la session, car le cavalier ou l'entraîneur fautif serait exclu du reste de la compétition.

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 du matériel utilisé dans un jeu, sur le côté du poney est permis pendant le jeu, tant que le poney n'est pas touché par le matériel.

#### 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, avec des quartiers latéraux sur toute la longueur et une gouttière centrale doivent être utilisées. Elles doivent être adaptées 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 peuvent être utilisés ou sur ce lien : <https://mounted-games.org/wp-content/uploads/2025/11/Guidance-on-Allowed-Tack.pdf>  
Il peut être recouvert par du caoutchouc lisse ou du latex. 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.

Brides sans mors : introduction progressive

Les cavaliers âgés de plus de 18 ans seront autorisés à utiliser des brides sans mors (Sidepull) pendant une année d'essai, après quoi la règle sera révisée.

RG 4.3.1 Les mors Pessoa sont interdits, même si les rênes sont accrochées sur les anneaux du haut. Les « Golden Wings » sont autorisés si les anneaux intérieurs ne sont pas utilisés.

Ci-dessous les mors autorisées :



Mors à anneaux  
simple brisure  
(Loose ring snaffle)



Mors à olives  
simple brisure  
(Egg-butt snaffle)



Mors Verdun  
simple brisure  
(Racing snaffle D-ring)



Mors double-brisure (lisse et pièce centrale arrondie)



Mors aiguille à anneaux  
(Loose ring snaffle  
with cheeks, Fulmer)



Mors aiguille à olives  
(Egg-butt snaffle  
with cheeks)



Mors à branches supérieures  
(Snaffle with upper cheeks)



Mors Baucher  
(Hanging cheek snaffle)



Mors à rouleau  
(Snaffle with rotating  
middle piece)



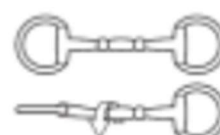
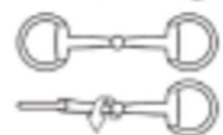
Mors à canon tournant  
(Snaffle with rotating  
mouthpiece)



Mors à anneaux  
(ou olives)  
canon droit  
(ou légèrement courbé)



Mors à canon tournant et rouleau



RG 4.4. Tous les accessoires de sellerie équipés avec un mousqueton rapide doivent être fixés avec du ruban adhésif pour éviter qu'ils s'ouvrent.

Exemple :

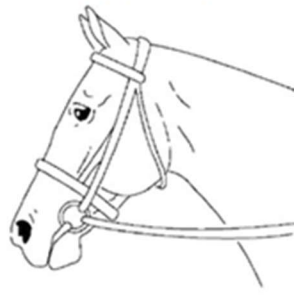


RG 4.5. Si un bridon est utilisé, il ne peut être que de l'un des types illustrés ci-dessous :

1. Dropped noseband



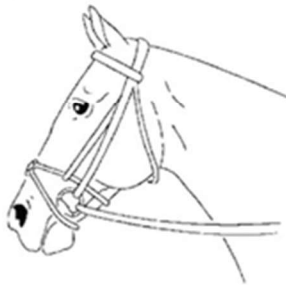
2. Cavesson noseband



3. Flash noseband



4a. Crossed noseband / Grackle noseband



4b. Mexican noseband / High Grackle noseband



5. Combined noseband – no throat lash



6. Micklem bridle



Avec le bridon Micklem, les clips de mors ne peuvent pas être utilisés.

RG 4.6. Si une martingale est utilisée, elle doit être uniquement de type fixes ou à anneaux. Aucun enrênement de type : fausse rêne (check rein), rênes allemandes (fixées en dessous du poitrail ou sur les côtés), élastiques, ou autre n'est autorisé. Si une martingale fixe est utilisée, elle doit être attachée à un bridon français ou à la partie muserolle d'un bridon combiné (pas à la partie ferme-bouche).

**RG 4.6.1 La martingale fixe doit être accrochée sur une muserolle simple.**

RG 4.7. Les œillères ne sont pas autorisées.

RG 4.8. L'arbitre peut inspecter le harnachement d'un poney à tout moment. Si une infraction aux règles relatives à la sellerie est constatée à la fin d'un jeu, l'arbitre demandera au cavalier de corriger l'infraction et lui donnera un carton jaune ou éliminera ; ou il remettra à zéro tous les points gagnés jusqu'à ce stade de la compétition par l'équipe, la paire ou l'individuel, ou il donnera un carton rouge en fonction de la gravité de l'infraction. La décision de l'arbitre concernant la sécurité et/ou la gravité sera définitive.

## 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. Tous les cavaliers doivent porter des bottes d'équitation montantes à la cheville, fabriquées à cet effet et dotées d'une tige rigide. Si la botte d'un cavalier est partiellement ou totalement retirée pendant une course, elle doit être remise en place avant de poursuivre la course.

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 ne doit pas être endommagée et doit satisfaire à l'un des standards suivants :

- PAS 015 (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 E2016 or E2021 or 2026 (with SNELL label and number)
- AS/NZS 3838 (2006 onwards) (with SAI Global mark)
- EN1384 :2023 (with CE or UKCA or BSI kitemark)

Ou tout nouveau standard approuvé par la FEI, qui atteint ou dépasse ceux cités.

Seule une bombe de jockey de forme ronde ou elliptique, à la surface lisse ou légèrement abrasive, sans visière ni extension de type visière, peut être portée pour toute activité liée aux Mounted Games. Des protubérances visibles au-dessus des yeux ou à l'avant, ne dépassant pas 5 mm, de nature lisse et arrondie, sont autorisées. Un couvre-chapeau amovible avec une légère visière flexible peut être utilisé.

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.

L'utilisation de caméras frontales ou de tout autre dispositif d'enregistrement n'est pas autorisée pendant les épreuves de Mounted Games.

- 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.
- RG 5.8. Aucun cavalier ne peut porter une genouillère ou un autre dispositif de soutien des membres qui a des raccords solides externes, sauf s'il est solidement recouverts de néoprène ou d'autres matériaux de rembourrage similaires.

## **6. L'arbitre**

- RG 6.1. Toutes les compétitions sont sous le contrôle général de l'arbitre, 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 22).

## 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, l'arbitre **et un assesseur**, les juges à l'arrivée, les commentateurs, les arbitres assistants, le chef-placeur, 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 à l'arbitre 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 de l'arbitre) encoure une élimination.
- RG 8.3. Fumer et/ou consommer de l'alcool est strictement interdit sur le terrain de jeu. L'arbitre 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'un chef-placeurs et d'un 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.  
Lorsque les organisateurs fournissent des bandeaux pour faciliter le pointage, il incombe aux organisateurs de fournir un équipement satisfaisant et aux cavaliers d'alerter les officiels si celui-ci n'est pas satisfaisant. Si un cavalier se rend compte qu'il y a un problème avec la fixation de la toque et/ou du bandeau (par exemple, élastique lâche), il doit le signaler à l'arbitre et le faire remplacer immédiatement.
- 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, peut entraîner un carton jaune ou une élimination ou un carton rouge pour l'équipe, la paire ou l'individuel concerné.

RG 10.2. La description d'un comportement antisportif est laissée à la discrétion de l'arbitre, 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'utilisation de tout stimulant artificiel ou de toute substance illégale, tant pour les cavaliers que pour les poneys, est strictement interdite. Le cavalier fautif se verra infliger un carton rouge. Une équipe, une paire ou un cavalier individuel dont il s'avère, après une compétition, qu'il a eu recours à des substances illégales, risque de voir son classement retiré des archives.

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

RG 11.3. Il est interdit aux cavaliers, entraîneurs, arbitres, arbitres assistants et arbitres vidéo d'être sous l'influence de l'alcool pendant les compétitions ou les séances d'entraînement.  
Pour plus d'informations sur les limites applicables, l'application de cette règle et les sanctions en cas de violation, veuillez consulter la politique de l'IMGA en matière d'alcootests, disponible à l'adresse suivante : [Policies Breathalyser 2023.05 en.pdf \(mounted-games.org\)](#)

## 12. Santé et Sécurité

RG 12.1. Il est interdit à tout cavalier de tenir une pièce d'équipement dans sa bouche. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.

### 13. Hors concours

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

### 14. Représentation internationale

RG 14.1. 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 14.2. 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 14.3. 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 14.4. 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 14.5. 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 14.6. 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.

## 15. Compétitions IMGA

RG 15.1. Les compétitions sous l'égide de l'IMGA sont les suivantes :

- Championnats du Monde en Equipes (*Open et U18*)
- Championnats du Monde en Paires (*Open, U18, U15 et U12*)
- Championnats du Monde en Individuels (*Open, U18, U15 et U12*)
- Championnats d'Europe en Equipes (*Open, U18, U15 et U12*)
- Championnats d'Europe en Individuels (*Open, U18, U15 et U12*)
- Championnats des Nations par Equipes (*Open uniquement*)

## 16. Groupes d'âges

RG 16.1. Les groupes d'âge pour les compétitions de l'IMGA sont les suivants :

	2026	2027	2028	2029
	Cavalier né courant de l'année ou après			
<b>U12</b>	2014	2015	2016	2017
<b>U15</b>	2011	2012	2013	2014
<b>U18</b>	2008	2009	2010	2011
<b>Open</b>	Pas de restriction d'âge			

## 17. Compétitions du championnat suisse

RG 17.1. Au championnat suisse, les équipes s'affrontent en indice élite ou indice 1 et sont partagées en 5 classes d'âges : Adulte, Open, U18, U15, U12

RG 17.2. Représentation des séries par catégorie au championnat suisse :

Catégories	Indices	Remarques
<b>U12</b>	Élite	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.
<b>U15</b>	Élite	Équipes composées de poneys A, B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m52 (non ferré) et des cavaliers âgés au maximum de 15 ans dans l'année en cours.
<b>U18</b>	Élite	Équipes composées de poneys A, B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m52 (non ferré) et des cavaliers âgés au maximum de 18 ans dans l'année en cours.
<b>Open</b>	1 & Élite	Équipes composées de poneys A, B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m52 (non ferré) et tous cavaliers.
<b>Adulte</b>	1	Équipes de cavaliers dont 3 au min. doivent être âgés de 27 ans ou plus, et les 2 autres min. 20 ans.
<b>Paire</b>	Élite	Équipes de 2 cavaliers, qualifiés pour jouer en élite, répartis en trois catégories (U15, U18, Open)

RG 17.3. 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 17.4. La zone de détente doit être contrôlée par un officiel durant les compétitions.

RG 17.5. 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 17.6. En « équipe », un cavalier peut jouer au maximum 2 fois sur une journée de compétition du championnat suisse.

- RG 17.7. **En Equipes :**  
Chaque club inscrit une équipe de base qui est composée de 3 à 5 cavaliers, un cavalier ne peut pas être inscrit dans plusieurs équipes de bases. 3 cavaliers de base devront obligatoirement être présents sur le terrain pour faire valoir leur manche. L'équipe peut être complétée par des cavaliers de n'importe quelle autre équipe pour autant que la catégorie d'âge est respectée.
- RG 17.9. **Joker :** chaque équipe a droit à 1 joker par saison qui lui permet de ne jouer une compétition qu'avec 2 cavaliers de base sans se faire éliminer. Dans ce cas, elle ne pourra prendre que 2 remplaçants, en respectant la catégorie d'âge.
- RG 17.10. Pour pouvoir participer à la finale du championnat suisse le cavalier doit avoir au minimum participé à une manche qualificative.

## **18. ORGANISATION DES CONCOURS REGIONAUX SUISSES**

- RG 18.1. **Organisation du concours**  
En début de saison, le comité de la MGAS regroupe les différentes catégories.
- RG 18.2. **Le briefing**  
Le briefing doit avoir lieu au moins une ½ heure avant le début du concours. Une présence ponctuelle des individus concernés est essentielle. Il résumera sommairement les points principaux du règlement général. Il donnera les détails spécifiques concernant le déroulement du concours.
- RG 18.3. **L'équipement d'ordre technique**  
Les clubs doivent utiliser le matériel officiel appartenant à la MGAS.
- RG 18.4. **Assurances**  
Les concours régionaux sont couverts par la police de responsabilité civile de chaque club organisateur.
- RG 18.5. **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.

## 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 à l'intérieur duquel les jeux sont joués et où se trouve la zone de marquage.
- RC 1.2. La zone de marquage est à l'intérieure du terrain de jeu. Elle contient le marquage nécessaire pour le déroulement des jeux.
- RC 1.3. L'aire de jeu se situe dans la zone de marquage 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 délimitée conformément au schéma présenté. Il s'agit de la taille et de la disposition standard. Il est possible de jouer dans un terrain plus court. Les piquets de slalom doivent avoir une marque au sol d'un diamètre de 15cm et les autres équipements un diamètre de 40 cm. Des variations peuvent être nécessaires en raison de la taille du terrain disponible, de circonstances spécifiques au site ou du nombre d'équipes en compétition afin d'améliorer la sécurité. Toute modification de cette règle ou de l'équipement de jeu doit être annoncée par l'arbitre lors du briefing.

LONGUEUR DU TERRAIN : (pas obligatoire en Suisse)

#### Terrain en herbe

126 minimum

Tout terrain en herbe de 108 à 126 mètres est considéré comme un "terrain court" et, par conséquent, les jeux « Short Arena » doivent être joués.

#### Terrain en sable

110m minimum

Tout terrain en sable de 99m à 110m doit être considérée comme un "terrain court" et par conséquent les jeux « Short Arena » doivent être joués.

Pour les compétitions individuelles, un terrain en herbe ou en sable d'au moins 99m de long est appropriée.

L'utilisation d'une aire de dégagement appropriée peut permettre de compenser les légères insuffisances de longueur, et il convient d'évaluer l'adéquation de ces terrains.

Tout terrain mesurant moins de 110m ne peut être utilisé que pour les jeux « Short Arena »

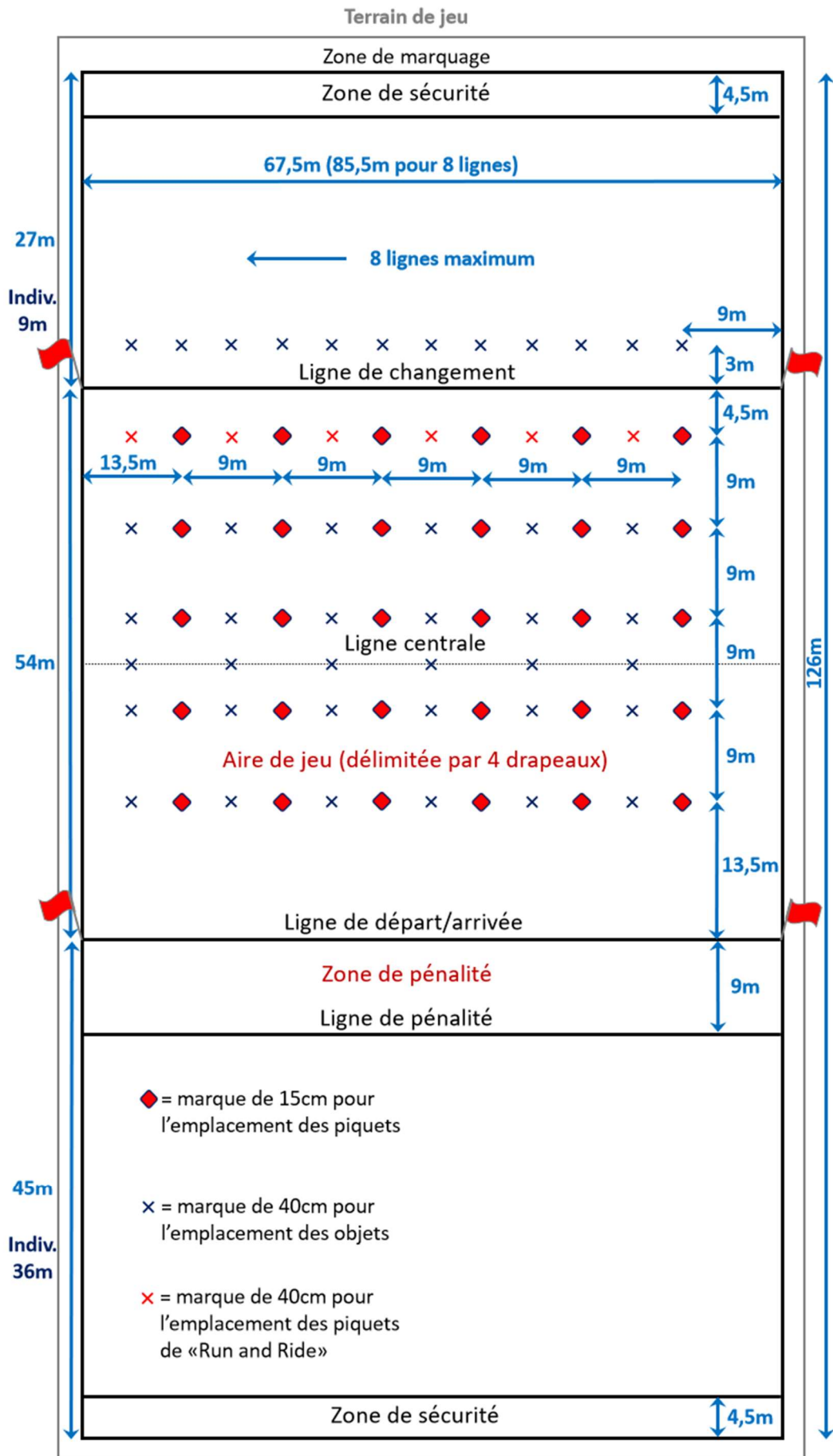
**LARGEUR DU TERRAIN : (pas obligatoire en Suisse)**

13,5 m plus 9 m par couloir et un maximum de 8 couloirs (85,5 m)

Pour les individuels et les paires, la largeur du couloir peut être réduite à 8 m lorsque la largeur du terrain ne permet pas 9 m.

Les piquets de slalom doivent avoir une marque au sol d'un diamètre de 15cm et les autres équipements un diamètre de 40 cm. Des variations peuvent être nécessaires en raison de la taille du terrain disponible, de circonstances spécifiques au site ou du nombre d'équipes en compétition afin d'améliorer la sécurité. Toute modification de cette règle ou de l'équipement de jeu doit être annoncée par l'arbitre 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 à l'intérieur 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 de l'arbitre 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 l'aire de jeu ou la zone 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. L'arbitre 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 qui n'est pas adapté à l'usage prévu, 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 survenu pendant l'utilisation du matériel aux fins prévues N'EST PAS de la responsabilité du cavalier.
- Le bris causé de toute autre manière, peu importe s'il y avait une intention délibérée ou non, EST de la responsabilité du cavalier.

RC 2.3. La seule situation dans laquelle l'arbitre ne prendra aucune mesure est lorsque le bris est mineur, à savoir qu'il permet au cavalier de continuer son jeu sans entrave, et que le bris n'est pas de la responsabilité du cavalier. Autrement, l'arbitre 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 l'arbitre, 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 l'aire 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 l'aire 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 l'aire 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 et three pot flag race. Si un jeu implique de collecter ou de placer du matériel derrière la ligne de changement, le poney et le coureur doivent traverser la ligne de changement pour chaque pièce de matériel.

### **5. Aide**

- RC 5.1. Aucune personne ne peut aider physiquement un cavalier pendant son jeu, à moins qu'ils soient tous les deux des cavaliers de la même équipe et qu'ils sont tous les deux impliqués dans cette partie du jeu ou qu'il s'agit de récupérer un poney lâché.

### **6. Matériel tombé**

- RC 6.1. En dehors des règles de jeu où cela est stipulé différemment, toute action de placer ou retirer une pièce de matériel, d'un contenant, d'un support ou d'un piquet, doit être véritablement tenté à poney. Si au cours de la tentative la pièce

de matériel tombe au sol, le cavalier peut descendre et terminer l'action à partir du sol.

- RC 6.2. En ce qui concerne la « tentative » :  
Si un cavalier perd le contrôle d'une pièce de matériel et que celle-ci tombe au sol avant qu'une tentative puisse être faite, le cavalier n'a pas fait de tentative. Il doit alors ramasser le matériel, qu'il soit à cheval ou à pied, puis remonter à cheval pour le mettre en place ou le déposer avant de poursuivre le jeu. Si un cavalier et/ou un cheval entre en collision avec un matériel qu'il est sur le point d'utiliser et qu'il doit réparer (par exemple, redresser une poubelle) avant de pouvoir tenter l'action, il n'a pas fait de tentative. Il doit alors corriger l'erreur soit à cheval, soit à pied, puis terminer l'action en étant à cheval.
- RC 6.3. Le cavalier peut continuer avec n'importe quelle pièce de matériel, pas nécessairement celle qu'il avait choisi la première fois.
- RC 6.4. Si une pièce de matériel est déplacée après que le cavalier ait franchi la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement pour terminer sa partie du jeu et avant que le cavalier suivant ait franchi la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement pour commencer sa partie du jeu, l'un ou l'autre des cavaliers peut la replacer. Pour ce faire, il doit se diriger vers le matériel déplacé immédiatement, faire la correction et ensuite repasser la ligne de départ/arrivée ou ligne de changement (selon le cas) avant de continuer le jeu.
- RC 6.5. Si une pièce de matériel est déplacée après que le cavalier ait franchi la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement pour terminer sa partie du jeu et après que le cavalier suivant ait franchi la ligne de départ/arrivée ou la ligne de changement pour commencer sa partie du jeu, le cavalier actuel doit la replacer. Pour ce faire, il doit d'abord rembobiner les actions déjà réalisées, puis se diriger vers le matériel déplacé, faire la correction et ensuite repasser la ligne de départ/arrivée ou ligne de changement (selon le cas) avant de continuer le jeu. (S'applique uniquement lorsque le déplacement du matériel n'est pas en raison des actions du cavalier actuel ou du poney).
- RC 6.6. 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 l'aire de jeu, alors n'importe lequel des cavaliers suivants peut la reprendre à la condition

qu'il/elle traverse la ligne de changement 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 arbitres assistants devront alerter l'arbitre en levant leur drapeau. Le jeu pourra alors être arrêté et rejoué à la discrétion de l'arbitre.

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 l'arbitre, 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 l'aire de jeu en attendant que son cavalier vienne le récupérer.

## **10. Contact**

RC 10.1. Pendant le jeu, le cavalier doit être en contact avec son poney en tout temps, sauf si le poney est tenu par un autre membre comme spécifié dans les règles du jeu (sauf pour Facteur où le 5<sup>ème</sup> poney doit être tenu par l'entraîneur ou sorti du terrain de jeu après avoir averti l'arbitre).

- RC 10.2. Un cavalier est considéré être en contact avec son poney, s'il reste à distance de contact de n'importe quelle partie du poney.
- RC 10.3. Si un cavalier perd le contact avec son poney, alors il doit retourner à l'endroit où le contact a été rompu avant de continuer son jeu.
- RC 10.4. 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 l'arbitre a déjà sifflé la fin du jeu.
- RC 11.2. Les erreurs doivent être corrigées de manière à ce que le jeu soit réinitialisé au point où l'erreur a été commise.
- RC 11.3. Lorsqu'une erreur n'est pas corrigée par le cavalier qui a commis l'erreur et que le cavalier suivant est entré sur l'aire de jeu, le cavalier actif doit remettre tout matériel dans sa main à sa place initiale et revenir derrière la ligne où il a commencé le jeu. Le cavalier qui a commis l'erreur doit alors entrer sur l'aire de jeu et remettre tout le matériel à l'endroit où l'erreur s'est produite. Il doit ensuite reprendre le jeu.

## **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 l'arbitre 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, l'arbitre arrêtera le jeu et l'équipe, la paire ou l'individuel qui a commis la gêne sera éliminé.

- RC 12.6. Si l'arbitre 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. L'arbitre 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. Cartons rouges et jaunes**

- RC 14.1 Si un cavalier ou un entraîneur, participant à une épreuve en équipe, en paire ou en individuel, commet une infraction qui n'est pas suffisamment grave pour justifier une élimination, l'arbitre remettra un carton jaune qui s'appliquera à l'unité en compétition (individuel paire ou équipe)

- RC 14.2 Tout cavalier ou entraîneur, participant à une épreuve en équipe, en paire ou en individuel, qui reçoit un deuxième carton jaune ou un carton jaune supplémentaire au cours de la même session, se verra infliger une déduction de points égale au nombre de points attribués pour une première place dans cette session.
- RC 14.3 Si un cavalier ou un entraîneur, participant à une épreuve en équipe, en paire ou en individuel, commet une infraction pour laquelle une élimination ne serait pas une sanction suffisante, l'arbitre lui remettra un carton rouge.
- RC 14.4 Tout cavalier ou entraîneur, participant à une épreuve en équipe, en paire ou en individuel, qui reçoit un carton rouge ne participera plus à la compétition, quittera immédiatement le terrain et l'affaire sera soumise à l'organisateur de la compétition.
- RC 14.5 Ce qui constitue une infraction est à la discrétion de l'arbitre et inclut, sans s'y limiter, l'emploi abusif du matériel et l'usage d'un langage grossier ou d'un comportement inapproprié.

## 15. Piquets de slalom

- RC 15.1. 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 15.2. 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.

## **16. Blessures**

- RC 16.1. Si une blessure survient, l'arbitre peut décider d'arrêter le jeu et de le rejouer une fois qu'on s'est occupé du blessé.
- RC 16.2. 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 l'arbitre, doit toujours recommencer de la ligne de Pénalité.

## **17. Conditions météorologiques**

- RC 17.1. L'arbitre 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 17.2. 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 17.3. En cas de déplacement du matériel à cause des conditions météorologiques les arbitres assistants devront lever leur drapeau afin de prévenir l'arbitre qui pourra arrêter le jeu et le recommencer à sa discrétion.
- RC 17.4. 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 l'arbitre, doit toujours recommencer de la ligne de Pénalité.

RC 17.5. Dans le cas de conditions météorologiques extrêmes, ou lors de tout autre évènement imprévu, l'arbitre 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, l'arbitre et le comité d'organisation peuvent reporter ou annuler ou décaler la programmation de la compétition.

## **18. Modification du matériel**

RC 18.1. 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 de l'arbitre, recevoir un carton jaune, entraîner l'élimination de l'équipe, la paire ou l'individuel concerné pour ce jeu ou recevoir un carton rouge entraînant l'expulsion du contrevenant du terrain de jeu pour le reste de la compétition.

## **19. Quitter le terrain de jeu**

RC 19.1. 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 19.2. 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.

## **20. Emplacement du matériel**

RC 20.1. 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. L'arbitre ne commencera pas le jeu si un arbitre assistant a levé son drapeau.

RC 20.2. L'arbitre peut arrêter et faire rejouer un jeu si le matériel utilisé dans un couloir 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 20.3. 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 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 20.4. Le matériel « libre » doit être placé à plat sur le sol au centre ou derrière le centre de la marque 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 de manière égale et ne pas se toucher.

RC 20.5. 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.

## **21. Utilisation de la caméra vidéo**

RC 21.1. 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 21.2. Les images filmées par ces caméras ont deux objectifs :

- Elles sont utilisées par les juges à l'arrivée afin de vérifier les positions finales des cavaliers.
- L'arbitre peut également y avoir recours pour l'aider à prendre ses décisions et/ou pour vérifier les informations communiquées par un arbitre assistant ou un arbitre assistant vidéo. C'est l'arbitre qui décide s'il convient ou non de le faire.

RC 21.3. Seules les images filmées par les caméras officielles peuvent être utilisées par les juges à l'arrivée, les arbitres assistants, l'arbitre assistant vidéo et l'arbitre. Des images non-officielles provenant d'autres sources ne peuvent pas être consultées.

## **22. Les contestations**

RC 22.1. 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'arbitre va gérer la contestation avec l'entraîneur de l'équipe, de la paire ou de l'individuel. S'il n'y a pas d'entraîneur présent, la contestation sera gérée avec le(s) cavalier(s).

- RC 22.2. 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 lever la main. Ceci ne peut être fait qu'APRES l'annonce de la fin du jeu en cours par l'arbitre 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 22.3. Dès qu'une contestation survient, l'arbitre s'approche du contestataire et lui explique la décision qu'il conteste ainsi que ses raisons. L'arbitre vérifie qu'il s'agit bien d'une contestation formelle et revoit la décision. Ceci peut être fait via un re-visionnage d'une/plusieurs vidéo(s) ou/et après avoir consulté les arbitres assistants. Si l'arbitre annule la décision, les scores sont adaptés et le droit de contestation pour cette session est maintenue. Si la décision est maintenue, l'arbitre informe l'entraîneur, l'équipe, la paire ou l'individuel de ne plus pouvoir faire une contestation durant tout le reste de la session en cours. La contestation doit être noté sur la feuille de match de la session concernée.

### **23. Le départ**

- RC 23.1. L'arbitre décide seul si le départ est juste. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre siffle et le jeu est repris.
- RC 23.2. Tous les cavaliers et poneys doivent être derrière la ligne de pénalité pour le départ du jeu. L'arbitre donne un coup de sifflet pour annoncer aux cavaliers que le jeu va pouvoir commencer, puis il lève son drapeau. Les cavaliers s'avancent au pas vers la ligne de départ, ils doivent marquer une pause et rester derrière jusqu'à l'abaissement du drapeau qui donne le départ du jeu.
- RC 23.3. Tout poney qui traverse la ligne de départ avant que le drapeau se soit abaissé est envoyé derrière la ligne de pénalité par l'arbitre.
- RC 23.4. 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 23.5. Un poney ou un cavalier est considéré avoir franchi la ligne de départ ou de pénalité si l'un de ses pieds est au-dessus ou sur la ligne.
- RC 23.6. Un cavalier qui passerait la ligne de pénalité avant le départ peut corriger cette faute comme toute autre faute de ligne.

- RC 23.7. Si l'arbitre 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 ou 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 23.8. Si un cavalier n'est pas prêt, il peut lever la main. L'arbitre ne lèvera pas le drapeau si un cavalier a la main levée. Une fois que le drapeau est levé et que les cavaliers sont sous les ordres de départ, seul l'arbitre décidera quand commencer le jeu et il est de la responsabilité des cavaliers de s'assurer qu'ils sont face à l'avant et prêt à partir.
- RC 23.9. 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.

## **24. L'arrivée**

- RC 24.1. 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 24.2. 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 24.3. Les cavaliers doivent passer entre les drapeaux de coin qui délimitent la zone de jeu pour pouvoir terminer leur partie du jeu.
- RC 24.4. 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 24.5. 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 l'arbitre le leur a signalé. Toute atteinte à cette règle entraîne l'élimination.
- RC 24.6. L'arbitre déclare la fin d'un jeu par un coup de sifflet. Pour éviter la perte de temps, l'arbitre 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.

## **25. La zone de sécurité**

- RC 25.1. 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 de l'arbitre, entraîner l'élimination de l'équipe, paire ou individuel.

## **26. Classement**

- RC 26.1. Le classement final des équipes se fera sur le total des points obtenus lors des manches officielles du championnat suisse. Pour ce calcul, on retire une manche (le plus mauvais résultat ou une manche qui n'a pas été joué) On garde les meilleurs résultats de l'équipe et on ajoute les points de la finale qui est obligatoire.
- RC 26.2. 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 :

- L'arbitre.
- Les arbitres assistants
- L'arbitre assistant vidéo (VAR) lorsqu'un système de caméras multiples est en place. Considéré comme un arbitre assistant
- Le chef placeur et les placeurs de matériel.
- Le juge à l'arrivée et au moins une personne pour assister le juge à l'arrivée.
- Le commentateur.

#### **2. Infractions aux règles**

OT 2.1. Les seules personnes qui peuvent notifier à l'arbitre une éventuelle violation des règles dans l'arène sont :

- Les arbitres assistants (comme dans OT 4.3)
- Le chef placeur et les placeurs de matériel qui découvrent un équipement cassé ou mal placé à la fin de la course. Tout équipement cassé ou mal placé ne doit être touché par personne avant que l'arbitre ne l'ait inspecté. L'élimination ne se fera pas uniquement sur la base des preuves fournies par le chef placeur ou les placeurs de matériel, des preuves supplémentaires doivent être fournies par un arbitre assistant ou obtenues en vérifiant la vidéo officielle.
- Juge à l'arrivée (comme dans OT 6.2)

#### **3. L'arbitre**

OT 3.1. L'arbitre doit s'assurer que le fair-play règne tout au long de la compétition.

OT 3.2. Tout arbitre doit discuter avec ses arbitres assistants des fautes qu'ils ont repérées avant de prendre sa décision. S'il rejette une faute repérée, l'arbitre doit en donner la raison à l'arbitre assistant concerné.

OT 3.3. Toutes les décisions de l'arbitre sont sans appel.

- OT 3.4. L'arbitre peut inspecter tout cavalier, poney ou harnachement à n'importe quel moment.
- OT 3.5. L'arbitre est aussi la personne qui donne les départs.
- OT 3.6. L'arbitre doit s'efforcer de donner des départs équitables.
- OT 3.7. L'arbitre, en accord avec l'organisateur du concours, peut changer un jeu pour un autre si cela est nécessaire.
- OT 3.8. L'arbitre doit avoir 18 ans minimum à la date du concours.

#### **4. Les arbitres assistants**

- OT 4.1. Il est recommandé d'avoir un minimum de 8 arbitres assistants 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 de l'arbitre, en fonction du nombre de cavaliers dans chaque session et s'il s'agit d'une compétition en équipes, paires ou individuel.
- OT 4.2. Les arbitres assistants se doivent de rester attentifs **et ne doivent pas donner d'instructions aux cavaliers ni les encourager**. Les arbitres assistants de départ/arrivée, ligne de changement doivent vérifier que les relais se déroulent derrière la ligne et que toutes les règles sont appliquées. Les arbitres assistants 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 arbitres assistants 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 4.3. Dans le cas d'une infraction aux règles non corrigée, un arbitre assistant lève son drapeau à la fin du jeu afin d'attirer l'attention de l'arbitre. Il rapporte ensuite l'erreur du(des) cavalier(s) concerné(s) et l'arbitre décide ensuite de ce qui doit être fait.
- OT 4.4. Les arbitres assistants devraient vérifier si le matériel est positionné selon les règles et si ce n'est pas les cas, le signaler au chef de piste.
- OT 4.5. Les arbitres assistants devraient porter des dossards colorés et porter un drapeau rouge lorsqu'ils jugent.

- OT 4.6. Les arbitres assistants devraient avoir au moins 18 ans à la date du concours.
- OT 4.7. Les arbitres assistants 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.

## 5. Chef de piste et placeurs de matériel

- OT 5.1. 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. L'arbitre ne donnera pas le départ avant d'avoir reçu la validation du chef de piste.
- OT 5.2. 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 5.3. 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 5.4. **Chaque équipe, paire ou individuel doit avoir des placeurs de matériels et ceux-ci doivent placer la ligne de leur équipe, paire ou individuel.**

## 6. Le juge à l'arrivée et son assistant

- OT 6.1. Il doit y avoir au moins 1 juge à l'arrivée.
- OT 6.2. Le juge à l'arrivée est responsable de l'enregistrement des ordres d'arrivées de chaque jeu. De plus, le juge à l'arrivée peut porter à l'attention de l'arbitre si le bandeau n'a pas été porté par le bon cavalier. Le juge à l'arrivée n'est concerné par aucun autre aspect du jeu.
- OT 6.3. Chaque juge à l'arrivée doit avoir au moins un assistant afin d'écrire l'ordre dans lequel le juge à l'arrivée cite les arrivées de chaque jeu.
- OT 6.4. Le juge à l'arrivée et son assistant doivent être situés directement sur la ligne de départ/arrivée.

## 7. Le commentateur

OT 7.1. Le commentateur doit s'efforcer de ne pas mettre en évidence une erreur qui pourrait éventuellement influencer un officiel.

## **8. Code vestimentaire**

OT 8.1. Toutes personnes présentes sur le terrain de jeu devraient avoir une tenue montrant les Mounted Games comme étant un sport sérieux et professionnel.

OT 8.2. L'arbitre et les arbitres assistants devraient avoir une tenue adaptée à leur fonction d'officiels de concours. Des chasubles seront portées par les arbitres assistants afin de clairement les identifier sur le terrain.

OT 8.3. Les placeurs de matériel devraient porter un t-shirt, une jacket ou chasuble les identifiants clairement sur le terrain.

OT 8.4. Les entraîneurs devraient avoir la même tenue que leur équipe pour permettre aux spectateurs de les identifier clairement, ou d'être habillé plus formellement.

## **9. Les entraîneurs**

OT 9.1. Les entraîneurs pénétrant le terrain de jeu doivent avoir 18 ans minimum à la date du concours.

OT 9.2. Les entraîneurs pénétrant le terrain de jeu ne peuvent, en aucun cas, souffrir d'une mobilité réduite.

## **10. Généralités**

OT 10.1. 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 du terrain de jeu.

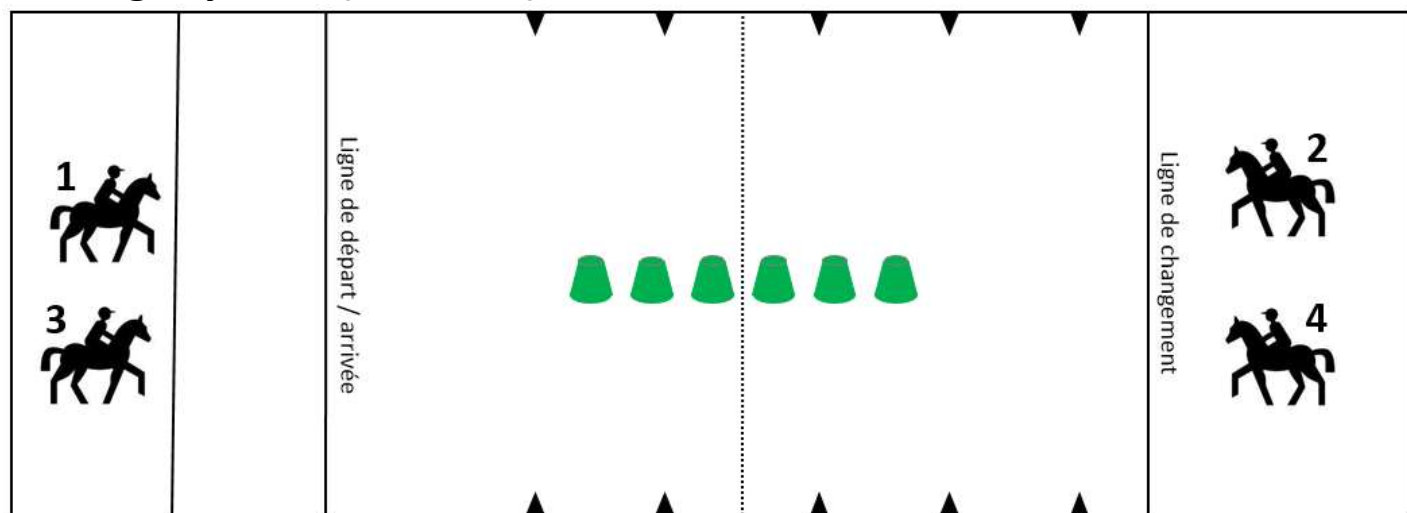
## 4) TOUS LES JEUX

JEUX	IMGA	IMGA	IMGA	Equipe	Equipe	Paire
	Équipe	Paire	Indiv.	Elite	Série 1	Elite
	29	28	24	32	28	28
<b>Agility Aces (Marches)</b>	X	X		X	X	X
Association Race (Pyramide)	X	X	X	X	X	X
Ball and Cone (Balles & Cônes Inter.)	X	X		X	X	X
Ball and Flag	X	X	X	X	X	X
Ball Swap			X			
Bang-a-Balloon (Ballons)	X	X		X	X	X
Bank Race (Banque)	X	X	X	X		X
Bottle Exchange	X	X	X	X	X	X
Bottle Shuttle (Bouteilles)	X	X	X	X	X	X
Bottle Swap	X	X	X	X	X	X
Carton Race (Cartons)	X	X	X	X	X	X
<b>Equipment Race (Jeu du matériel)</b>	X	X		X	X	X
Flag Fliers (5 Drapeaux)	X	X	X	X	X	X
<b>Founder's Race (Président "NPatrick")</b>	X	X		X		X
Four Flag (4 Drapeaux)	X	X		X	X	X
Four Flag Runners (4 Drapeaux inversé)	X	X		X	X	X
HiLo (Basket)	X	X	X	X	X	X
<b>Hoopla 1/2</b>	X	X	X	X	X	X
<b>Hug-a-Ball (5 Balles)</b>	X	X	X	X	X	X
Hug-a-Mug (5 Tasses)	X	X	X	X	X	X
<b>Hula Hoop (Pneu)</b>	X	X	X	X	X	X
Jousting (Joute)	X	X	X	X		
Litter Lifters (Litters) 1/2	X	X	X	X	X	X
Litter Scoop	X	X	X	X		X
<b>Moat and Castle</b>			X			
Mug Changes (Tasses)	X	X	X	X	X	X
Mug Shuffle (2 Tasses)	X	X	X	X	X	X
Pony Express (Facteur)	X			X	X	
Pony Pairs (Corde)	X	X		X	X	X
<b>Run and Ride (A Pied, à Cheval)</b>		X	X	X	X	X
<b>Socks and Buckets (Chaussettes)</b>	X	X	X	X	X	X
Speed Weavers (Slalom)	X	X	X	X	X	X
Sword Lancers (Epée)	X	X	X	X		X
Three Mug (3 Tasses) 1/2	X	X	X	X	X	X
Three Pot Flag Race			X	X	X	X
<b>Toolbox Scramble (Tool Box)</b>	X	X	X	X	X	X
Triple Flag			X			
Two Flag (2 Drapeaux)	X	X	X	X	X	X
<b>Victoria Cross</b>			X			
<b>Windsor Castle (Tour Windsor) 1/2</b>	X	X		X	X	X
Drapeaux exchange				X		
Petit Président					X	
Teksab					X	
SPEED (Vitesse)						
AGILITY (Agilité)						
ACCURACY (Précision)						

## 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'élançait 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 finit en passant la ligne de changement.

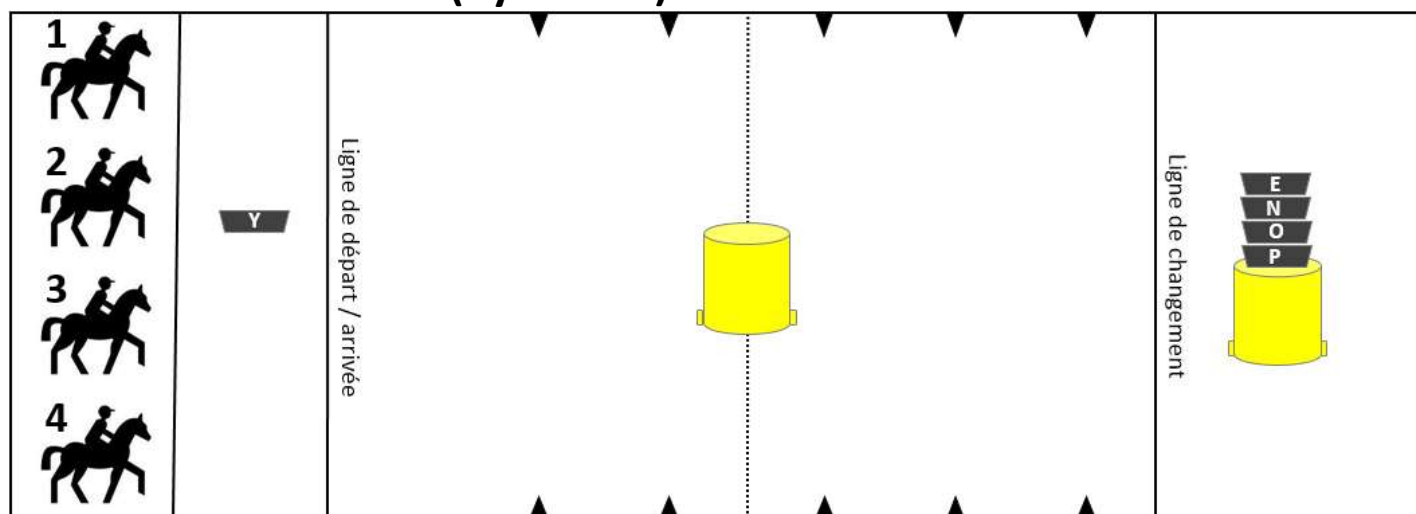
Le cavalier 2 exécute le même parcours en sens inverse.

Les 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 3m 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 :

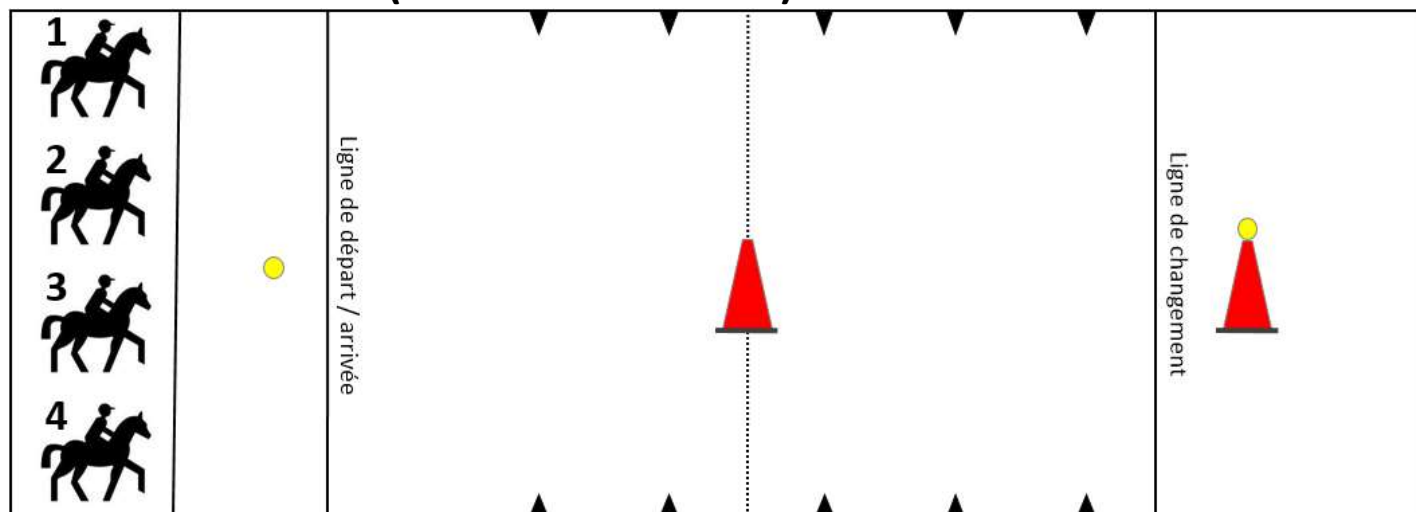
Le cavalier 1 s'élance vers la poubelle au centre et y pose la boîte, puis se dirige vers la ligne de changement, collecte la boîte suivante située sur le haut de la pile, et va la poser sur la première boîte située sur la poubelle au centre, puis continue vers la ligne de départ/arrivée. Le cavalier 2 s'élance 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 3m 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.

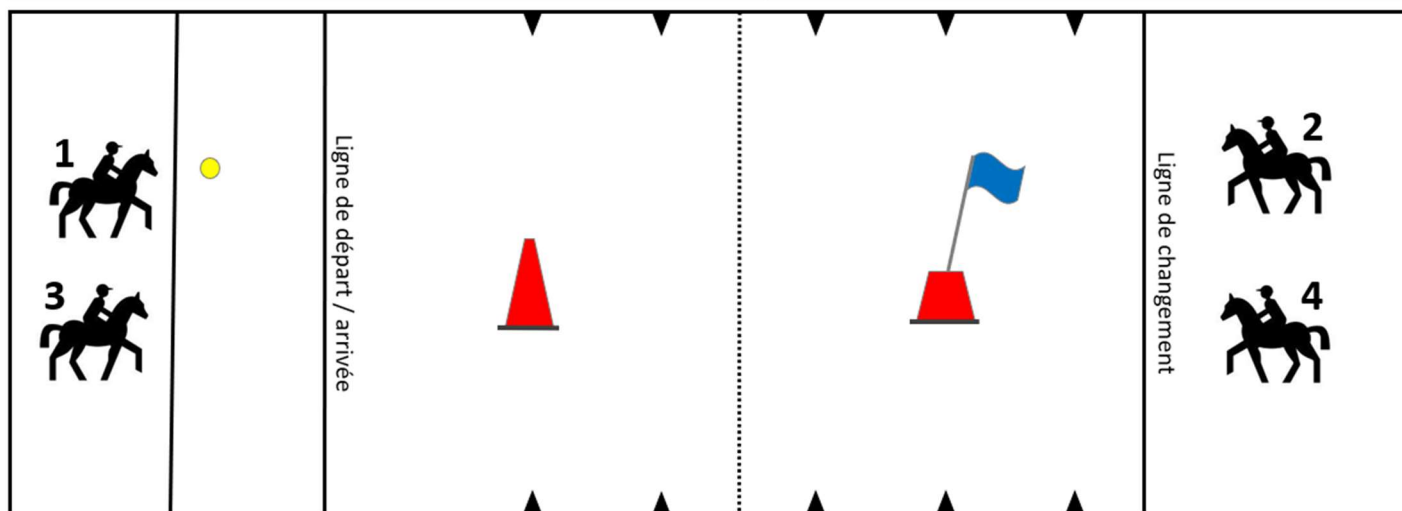
Le cavalier 2 s'élançait et va poser sa balle sur le cône derrière la ligne de changement, puis collecte la balle sur le cône du milieu et termine en passant la ligne de départ/arrivée et transmet la balle au cavalier suivant.

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

#### Complément à la règle de jeu :

Si, lors du placement de la balle sur le cône, celle-ci tombe au sol, elle doit avoir touché le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.

## 4. Ball and Flag (Balles et Drapeaux)



### Matériel :

1 cône « balle » à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, 1 cône « drapeau » à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet (contenant un drapeau) décalé de la ligne des piquets. Les cavaliers 1 et 3 au départ, les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec une balle.

### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche et va poser la balle sur le cône situé à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, continue et collecte le drapeau dans le cône situé à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet. Il franchit la ligne de changement et transmet son drapeau au cavalier 2.

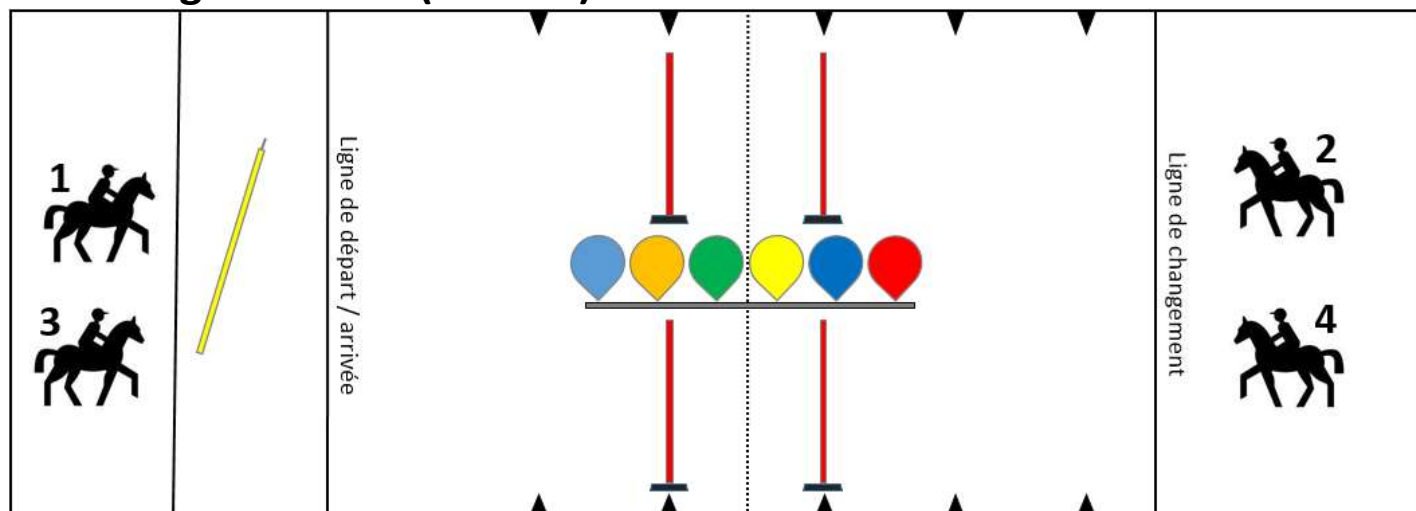
Le cavalier 2 s'élanche vers le cône placé sur le même alignement que le piquet 4 et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet où il collecte la balle et continue pour franchir la ligne de départ/arrivée et transmet sa balle au cavalier 3.

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

### Complément à la règle de jeu :

Si, lors du placement de la balle sur le cône, celle-ci tombe au sol, elle doit avoir touché le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.

## 5. 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'élance 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 :

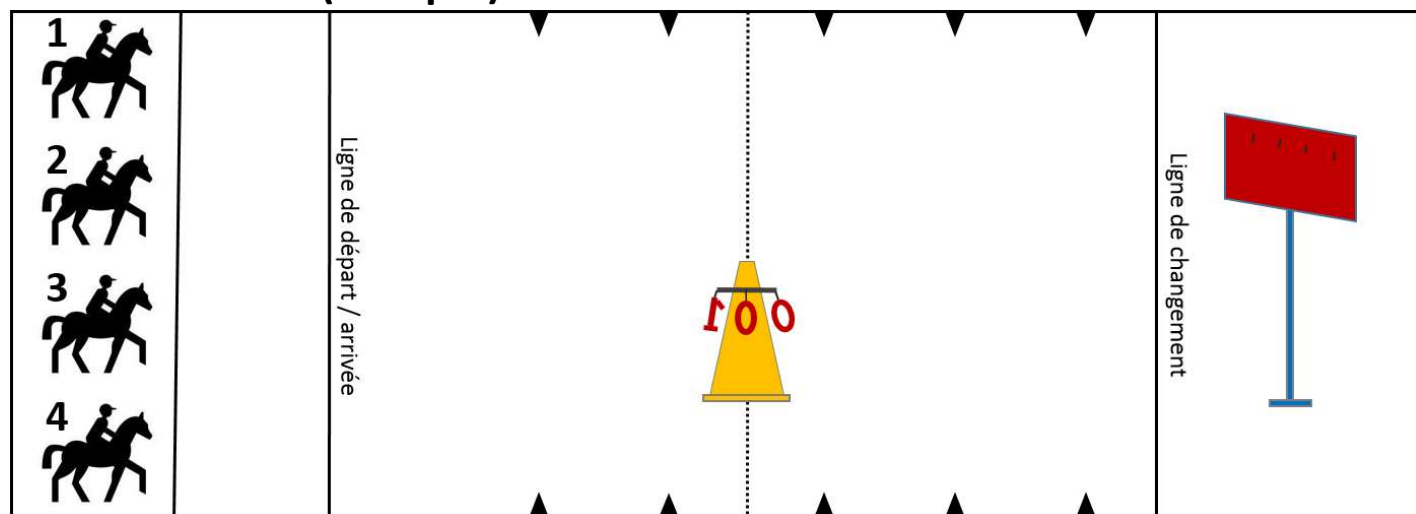
Chaque cavalier doit crever au moins un ballon. Tous les cavaliers peuvent éclater un ballon dans n'importe quel sens.

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<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> 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.

Les cavaliers doivent éclater les ballons en restant à poney. (La règle RC 6.3 ne s'applique pas à cette action).

## 6. 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 3m 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 accrocher l'anneau 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 :

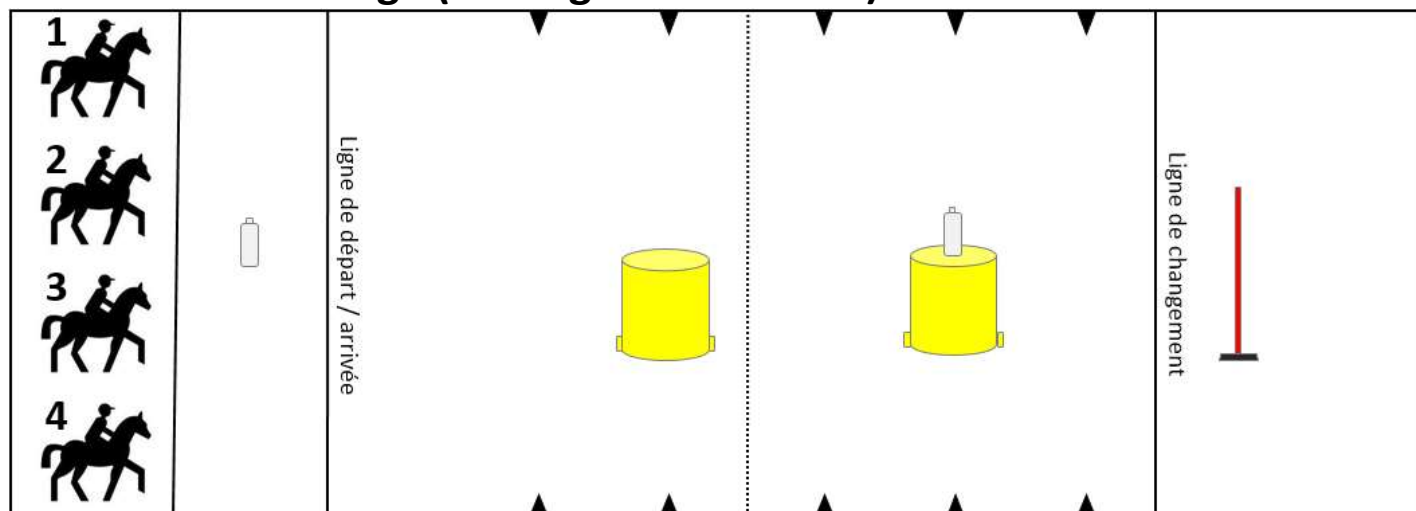
Les cavaliers doivent obligatoirement être à cheval pour poser le chiffre sur le panneau de la banque (la règle RC-6.3 ne s'applique pas pour cette action).

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.

Les chiffres sur le cône doivent être orientés avec le rouge vers l'extérieur à tout moment du jeu.

## 7. Bottle Exchange (Echange de bouteille)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, 1 autre poubelle à l'envers avec une bouteille placée sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet et un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement dans l'alignement des poubelles.

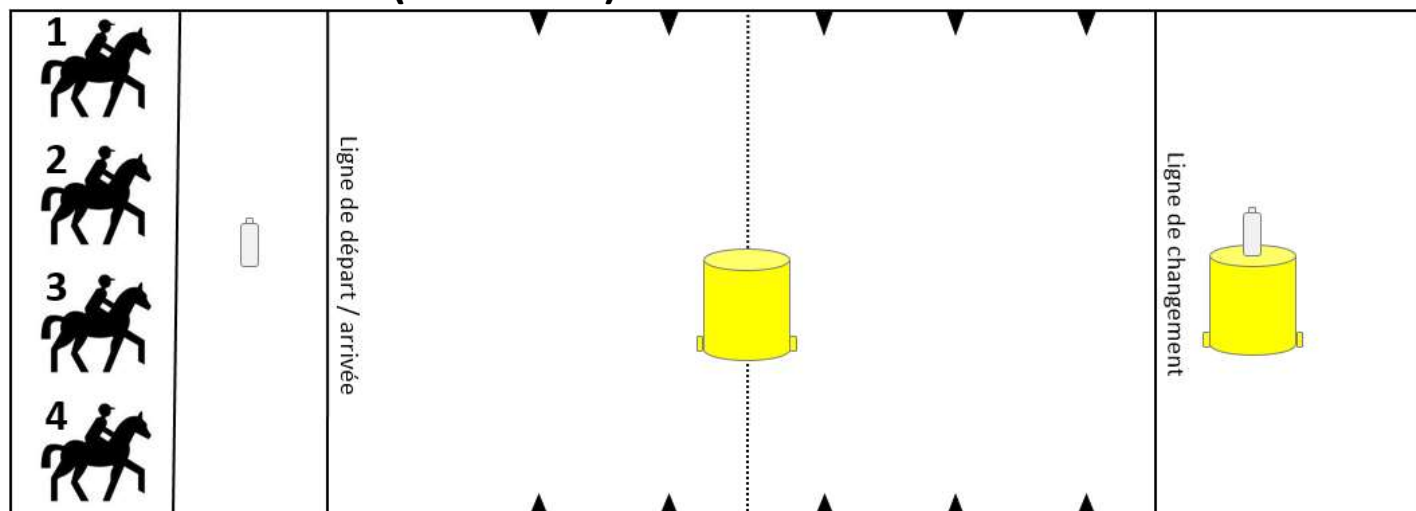
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche avec une bouteille à la main et la pose sur la première poubelle à la hauteur du 2<sup>ème</sup> piquet. Il récolte la seconde bouteille sur la poubelle à la hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Il dépose la bouteille sur la poubelle au 4<sup>ème</sup> piquet au retour et récolte ensuite l'autre bouteille placée sur la poubelle du 2<sup>ème</sup> 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.

## 8. Bottle Shuttle (Bouteilles)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne centrale. 1 poubelle à l'envers à 3m derrière la ligne de changement avec une bouteille 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 continue pour la transmettre au cavalier suivant.

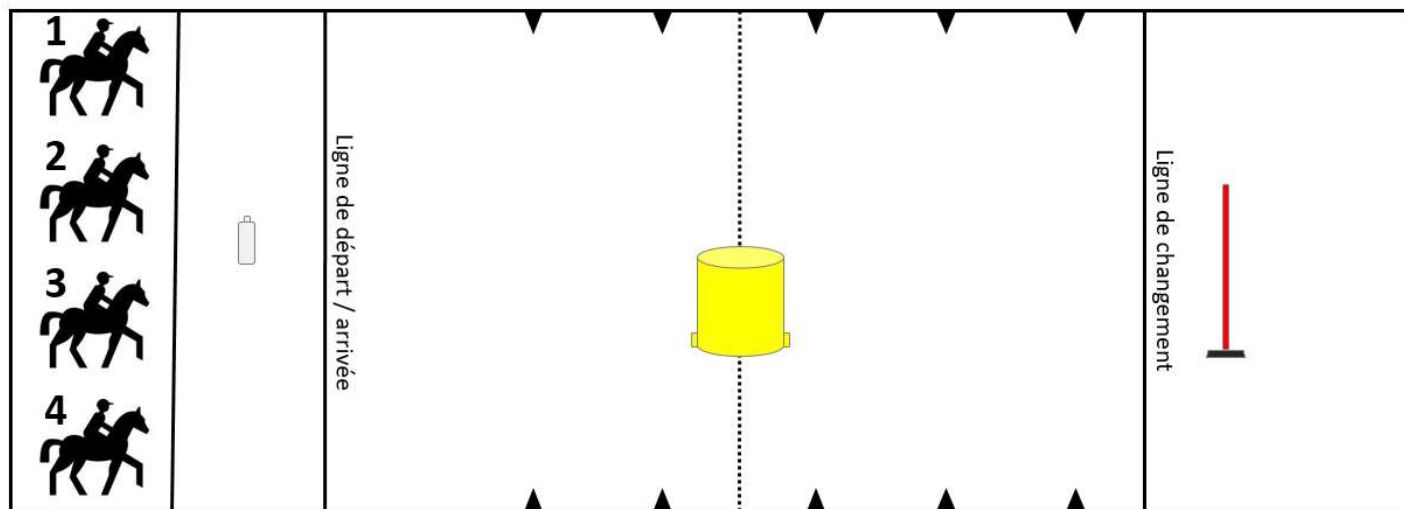
Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1

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.

## 9. Bottle Swap



### Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne centrale. Un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement dans l'alignement de la poubelle. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

### Règle du jeu :

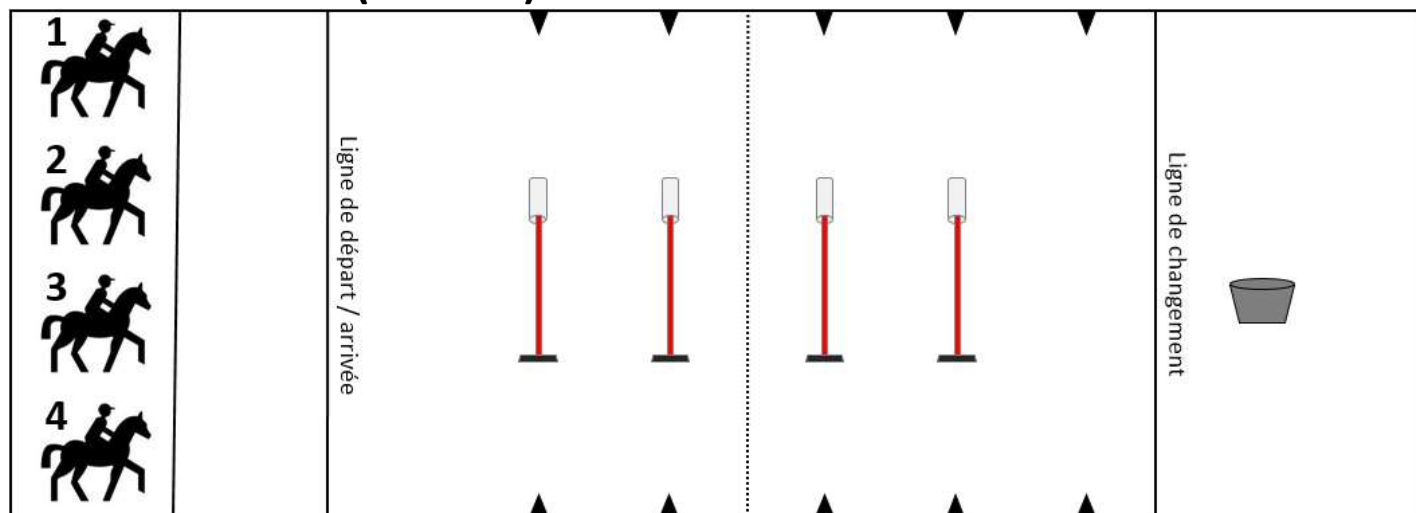
Le cavalier 1 s'élançe jusqu'à la ligne centrale et pose sa bouteille sur la poubelle, continue et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, reprend sa bouteille et revient la donner au cavalier suivant.

Les cavaliers 2, 3 répètent les actions du cavalier 1. Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine 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.

## 10. Carton Race (Cartons)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 4 cartons posés dessus. 1 seau placé à 3m derrière la ligne de changement, en ligne avec les piquets.

### Règle du jeu :

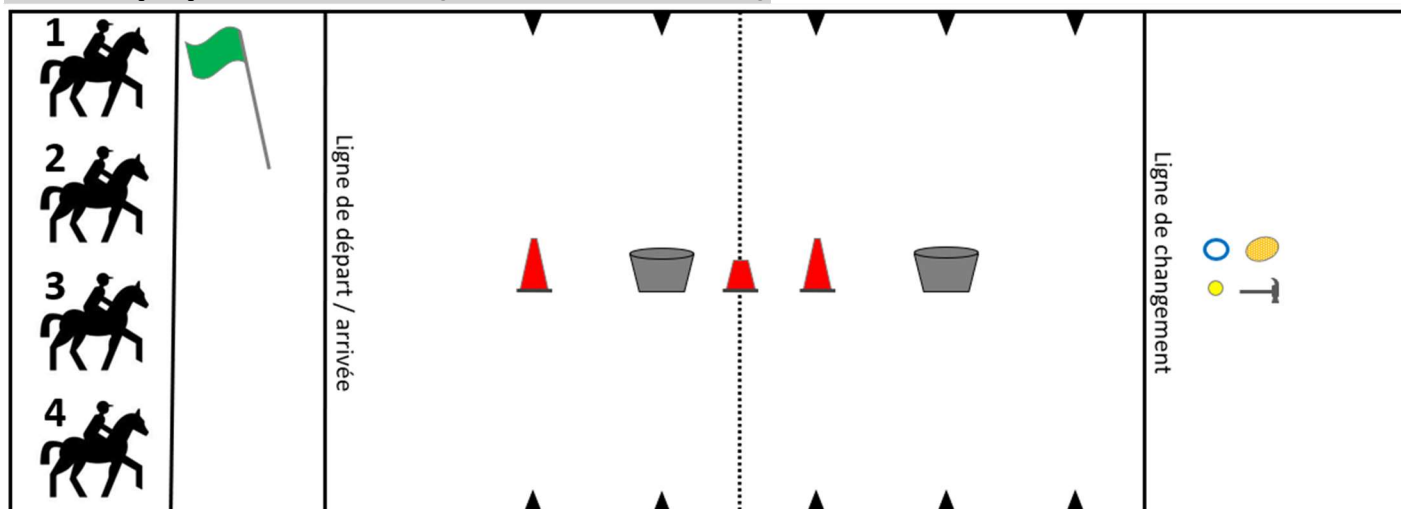
Le cavalier 1 collecte un carton posé sur l'un des piquets, continue vers la ligne de changement et pose son carton dans le seau, puis revient pour passer la ligne de départ/arrivée.

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.

## 11. Equipment Race (Jeu du matériel)



### Matériel :

Au sol, placé sur la marque située à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets : 1 chaussette, 1 balle, 1 anneau en caoutchouc et 1 marteau.

Sur le terrain, décalé de la ligne des piquets : 1 cône placée sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet, 1 seau sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, 1 cône « Drapeau » sur la ligne centrale, 1 cône sur la ligne du 3<sup>ème</sup> piquet et 1 seau sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet.

### Règle du jeu :

Les 4 cavaliers prennent le départ et terminent à la ligne de départ/d'arrivée.

Le cavalier 1 prend le départ avec un drapeau et le place dans le cône situé sur la ligne centrale, il va jusqu'à la ligne de changement, descend, prend un objet et va jusqu'à la ligne de départ/d'arrivée pour le passer au cavalier 2.

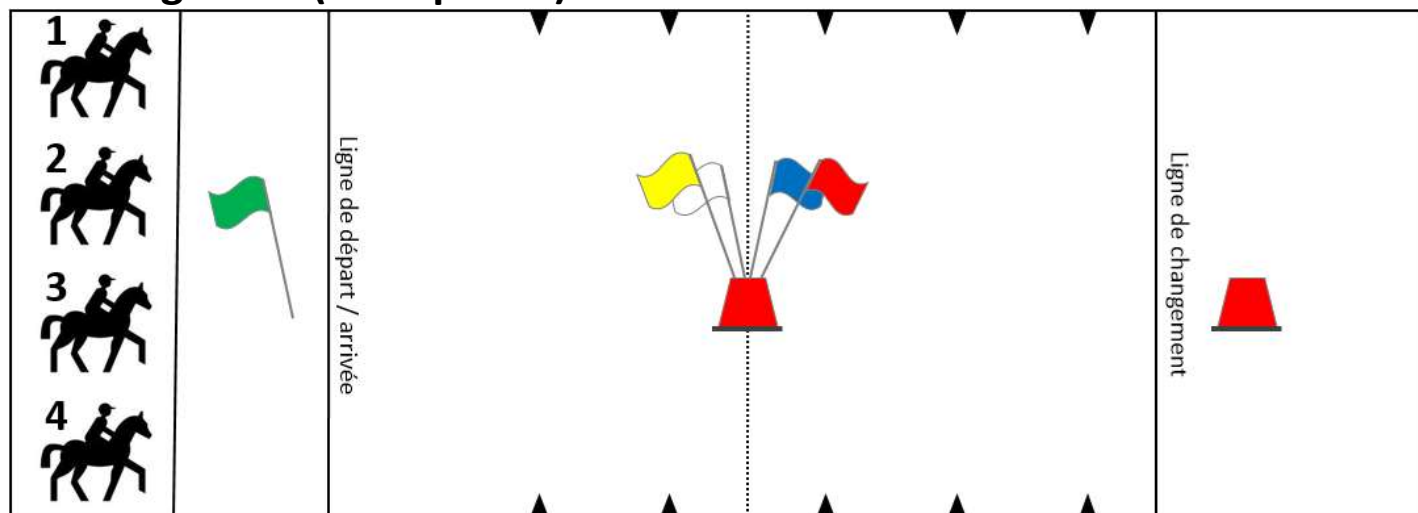
Le cavalier 2 (suivi du cavalier 3) place/dépose son objet sur/dans un cône vide (anneau ou balle) ou un seau (chaussette ou marteau), va jusqu'à la ligne de changement, descend, ramasse un objet et va jusqu'à la ligne de départ/d'arrivée pour le passer au cavalier suivant.

Le cavalier 4 place son objet sur/dans un cône ou un seau vide, va jusqu'à la ligne de changement, descend, ramasse le dernier objet et le place/le dépose sur/dans le dernier cône ou seau vide, puis va jusqu'à la ligne d'arrivée. Le dernier cavalier ne ramène aucun objet. Il doit y avoir UN objet sur/dans chaque matériel.

### Complément à la règle de jeu :

Les cavaliers doivent descendre de cheval pour ramasser tous les objets à la fin de la ligne de changement. Si, en plaçant la balle sur le cône, celle-ci tombe au sol, elle doit avoir touché le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.

## 12. Flag Fliers (5 Drapeaux)



### Matériel :

1 cône coupé sur la ligne centrale contenant 4 drapeaux. 1 cône coupé à 3m 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.

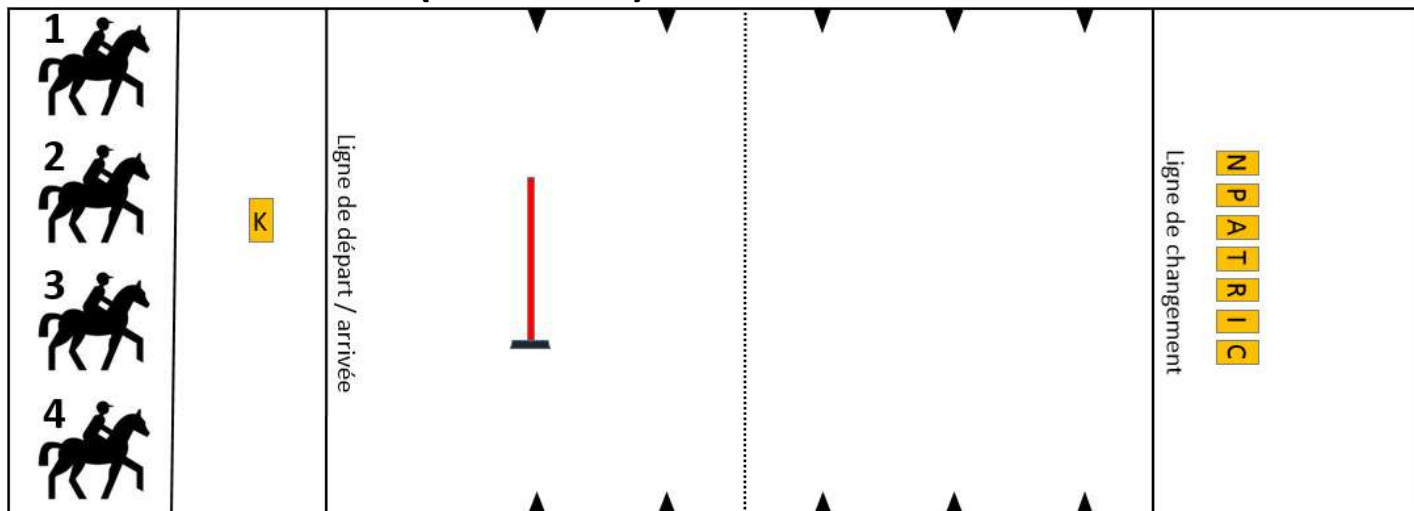
Les cavaliers 2 et 3 répètent les actions du cavalier 1.

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.

### 13. 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 3m 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'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. 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.

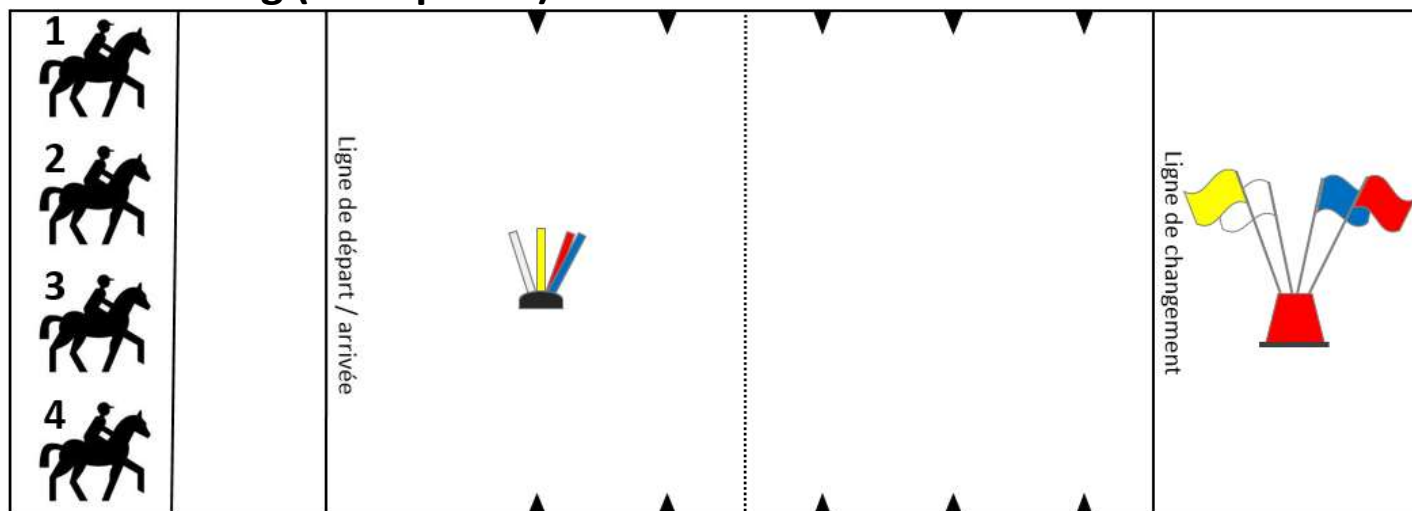
Le cavalier 4 s'élance et pose le tube sur le piquet, continue vers la ligne de changement, descend collecte le dernier tube qu'il dépose sur le piquet avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

#### 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.

## 14. Four Flag (4 Drapeaux)



### Matériel :

1 porte-drapeau avec 4 tubes de couleurs différentes, placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> 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 3m 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 :

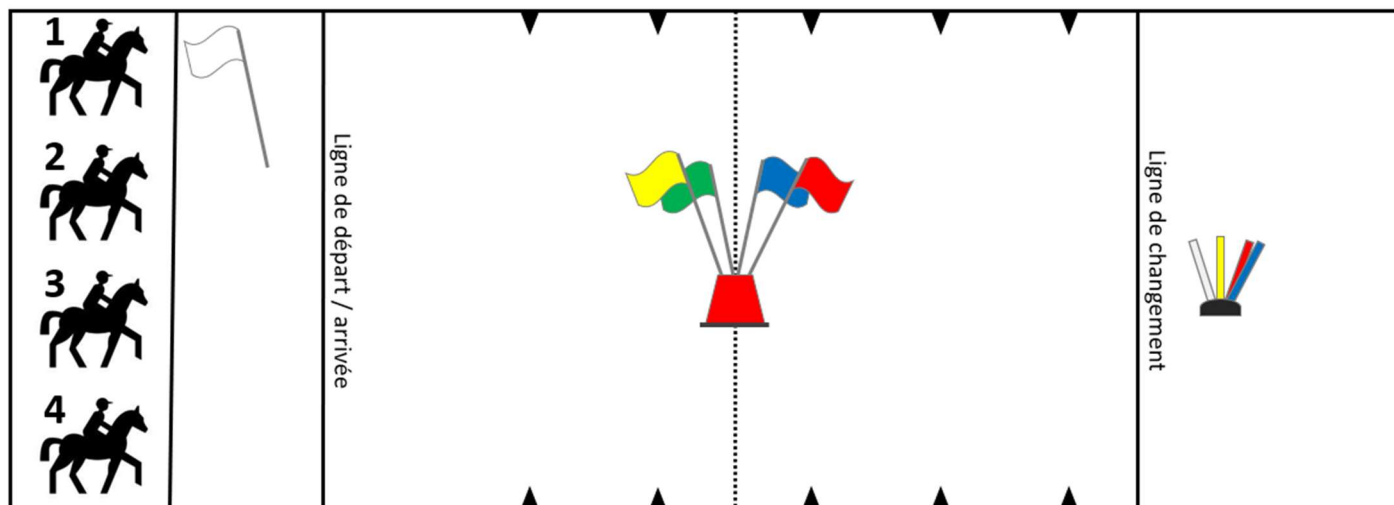
Les drapeaux peuvent être pris dans n'importe quel ordre.

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-6.3 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.

## 15. Four Flag Runners (4 Drapeaux inversé)



### Matériel :

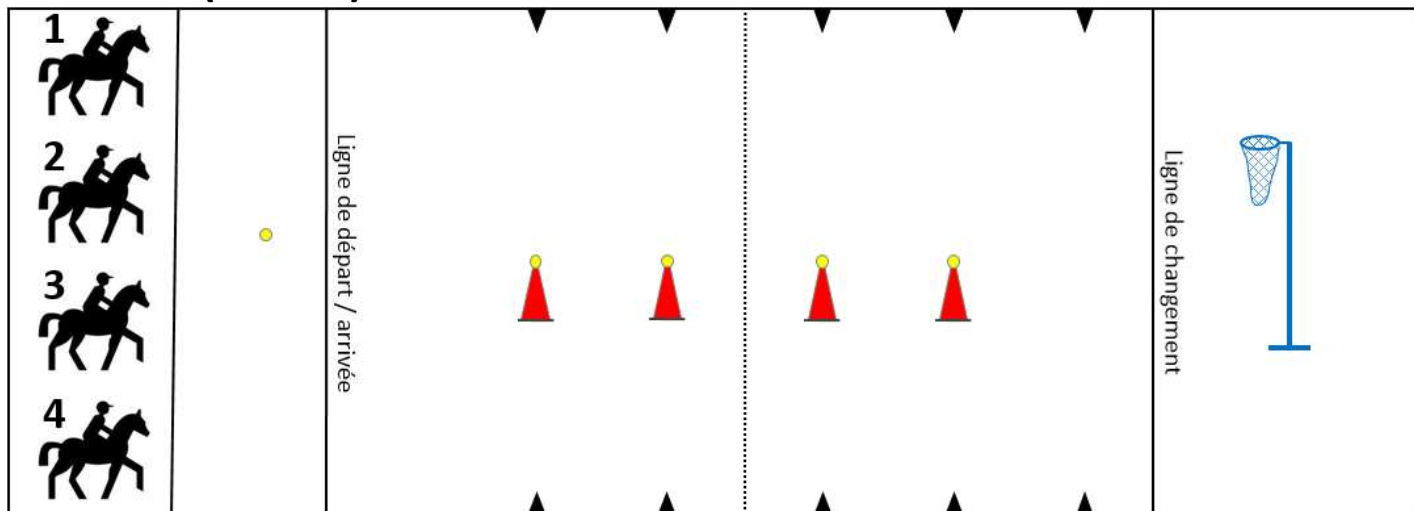
1 porte-drapeau avec 4 tubes de couleurs différentes, placé à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets, avec le tube blanc en direction de la ligne de départ/arrivée. 1 cône contenant 4 drapeaux : jaune, bleu, rouge et vert (ou autre couleur alternative ne correspondant pas aux tubes) dans n'importe quelle formation, au centre, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 doit prendre le départ avec le drapeau blanc.

### Règle du jeu :

Le cavalier 1 va jusqu'à la ligne de changement et place le drapeau blanc dans le support de couleur correspondante, va pour récupérer un drapeau dans le cône situé sur la ligne centrale (de n'importe quelle couleur sauf le vert ou la couleur alternative) et le remet au cavalier suivant. Les cavaliers 2 et 3 répètent les actions du cavalier 1 en plaçant le drapeau dans le support de couleur correspondante. Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers, en terminant par le drapeau vert (ou de couleur alternative).

Les cavaliers doivent être en selle lorsqu'ils placent leur drapeau dans le support (la règle RC 6.3 ne s'applique pas à cette action), mais si le support est renversé, tous les drapeaux peuvent être remplacés, que ce soit en selle ou à pied, y compris le leur, à condition qu'il ait déjà été placé dans le support avant d'être renversé. La correspondance des couleurs des drapeaux et des supports doit être respectée à tout moment.

## 16. HiLo (Basket)



### Matériel :

4 cônes avec une balle dessus, alignés à hauteur des 4 lignes de piquets, décalés des piquets.  
1 panier placé à 3m derrière la ligne de changement, aligné sur la ligne des cônes. Le cavalier 1 part avec une balle.

### Règle du jeu :

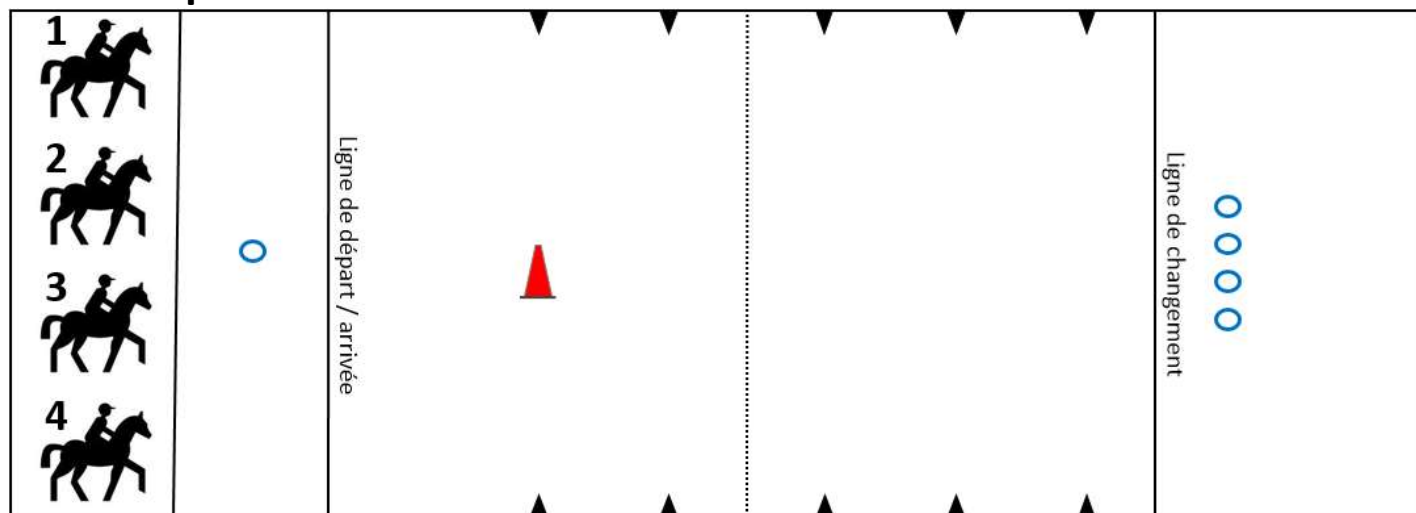
Le cavalier 1 s'élanche vers la ligne de changement et va lâcher la balle dans le panier. En revenant, il prend une balle sur un cône de son choix et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 répètent les actions du cavalier 1. Le cavalier 4 exécute le jeu comme les autres cavaliers et termine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

### Complément à la règle de jeu :

Si lors du lâcher, la balle tombe hors du panier, le cavalier peut la récupérer à pied, mais devra remonter à poney pour la relâcher dans le panier (RC-6.3 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.

## 17. Hoopla



### Matériel :

1 cône placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet, 4 anneaux placés à plat les uns à côté des autres sans qu'ils ne se touchent à 3m derrière la ligne de changement.

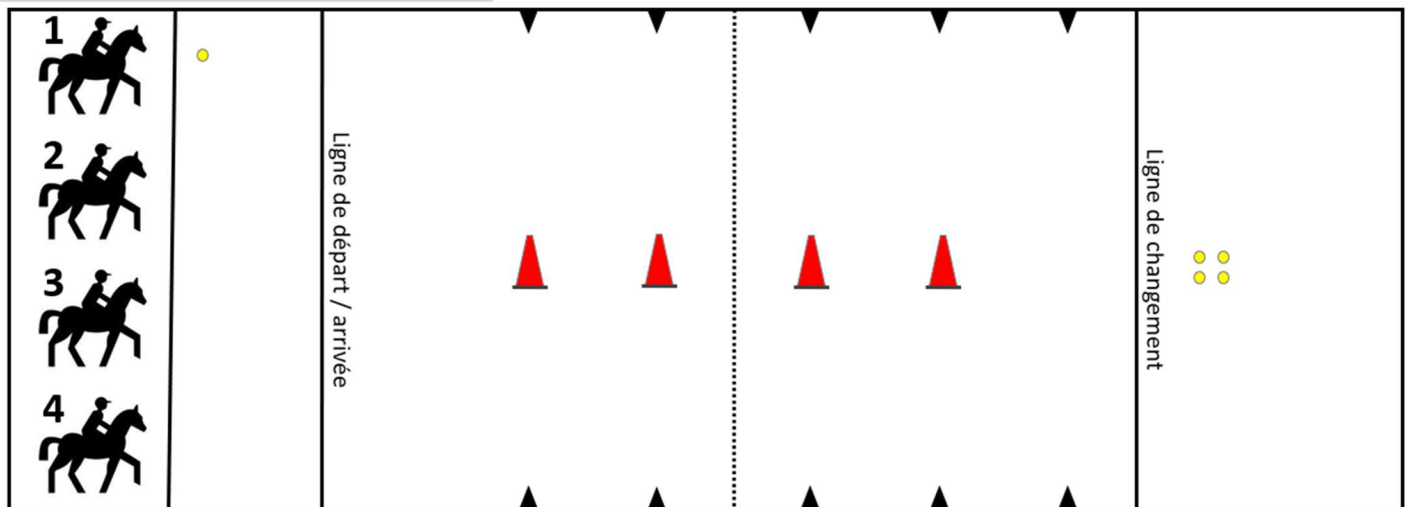
### Règle du jeu :

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 :

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.

## 18. Hug-a-Ball (5 Balles)



### Matériel :

4 cônes alignés à hauteur des piquets 1, 2, 3 et 4, décalés des piquets. 4 balles au sol, sur la marque située à 3m derrière la ligne de changement, aligné avec les cônes. Le cavalier 1 part avec une balle.

### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançe et pose sa balle sur le cône de son choix, sauf celui qui est situé à la hauteur du piquet 1

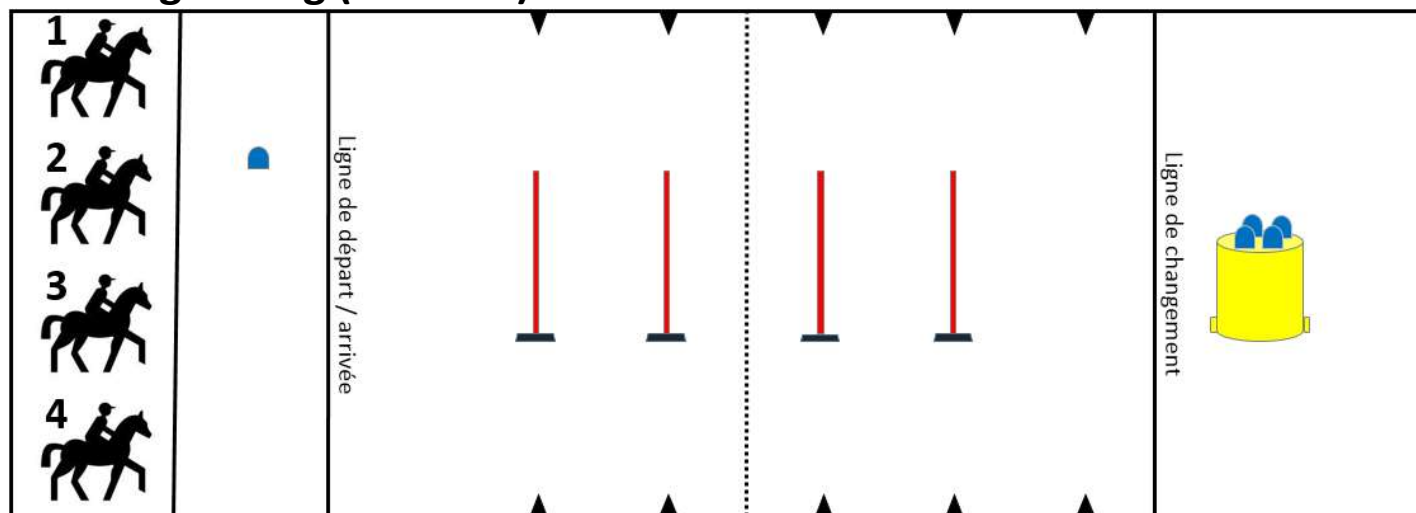
Il se rend ensuite à la ligne de changement, descend pour récupérer une balle, remonte en selle avec la balle et va jusqu'à la ligne de départ pour la remettre au cavalier 2.

Le cavalier 2 fait de même en passant la balle au cavalier 3. Le cavalier 3 fait de même en passant la balle au cavalier 4. Le cavalier 4 fait de même, mais doit placer la balle sur le cône situé à la hauteur du piquet 1. Il récupère la dernière balle et repasse la ligne d'arrivée en la tenant en main.

### Complément à la règle de jeu :

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

## 19. Hug-a-Mug (5 Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les 4 premières positions. 1 poubelle à l'envers à 3m 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 :

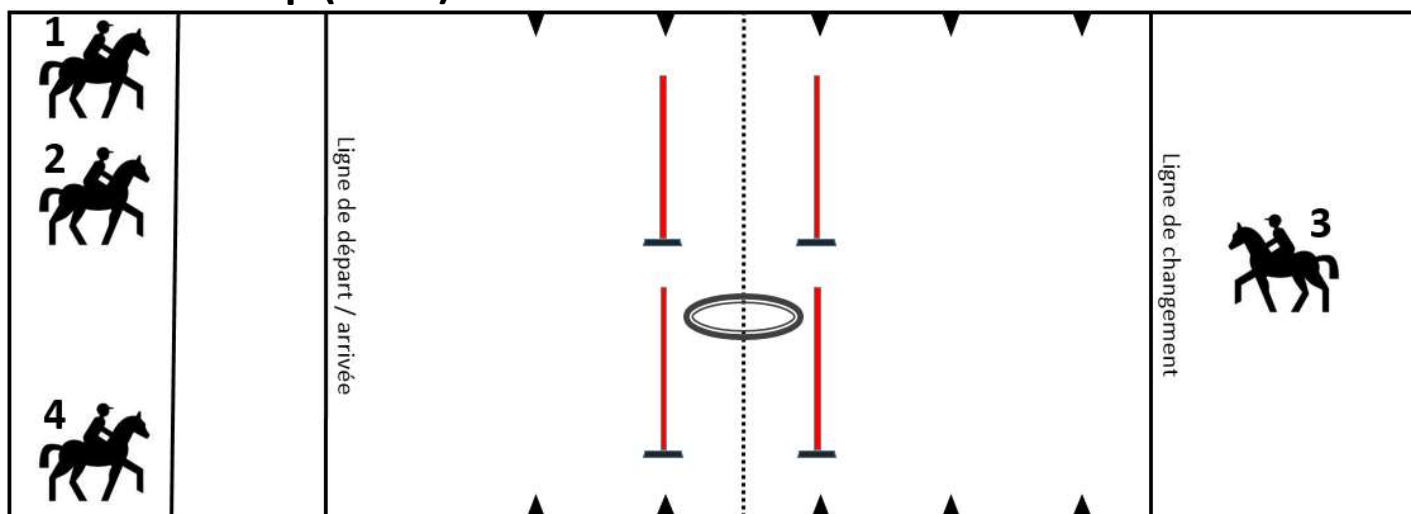
Les piquets renversés doivent être remis à leur place sur leur marque.

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.

## 20. 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.

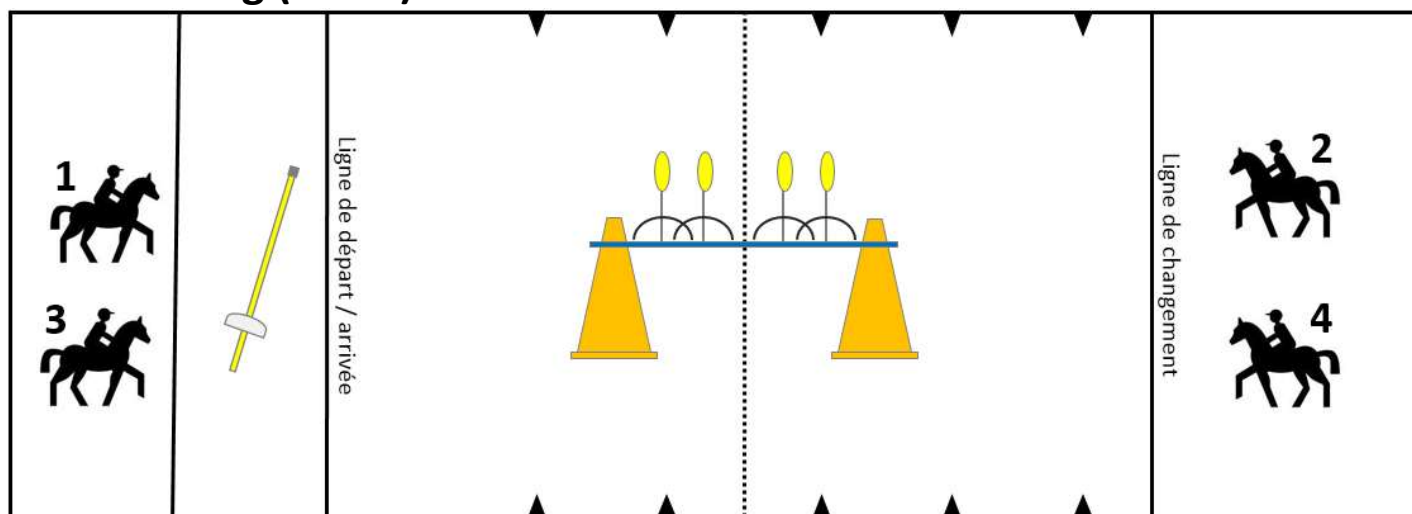
Le cavalier 3 repart avec le cavalier 4. Pendant que le cavalier 3 descend et passe dans le pneu, le cavalier 4 lui tient son poney avec les rênes. Le cavalier 3 remonte et les deux cavaliers vont franchir la ligne de changement. Le cavalier 4 repart avec le cavalier 1. Pendant que le cavalier 4 descend 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<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> 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 par le cavalier qui a touché le pneu en dernier. En conséquence, ces piquets font partie du matériel de ce jeu et doivent rester debout.

## 21. 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 :

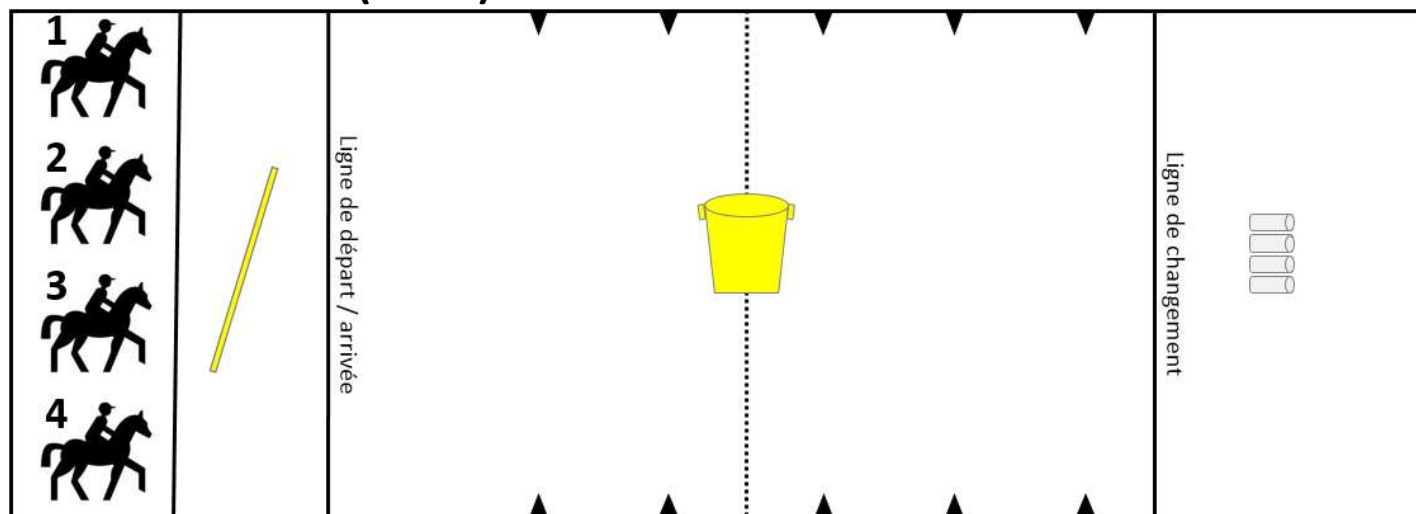
Les cibles doivent obligatoirement être abattues avec le bout de la lance, et non en les tapant avec le côté, mais ce, dans n'importe quel sens.

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.

## 22. Litter Lifters (Litter)



### Matériel :

1 poubelle située sur la ligne centrale et 4 cartons qui se touchent placés à 3m 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 :

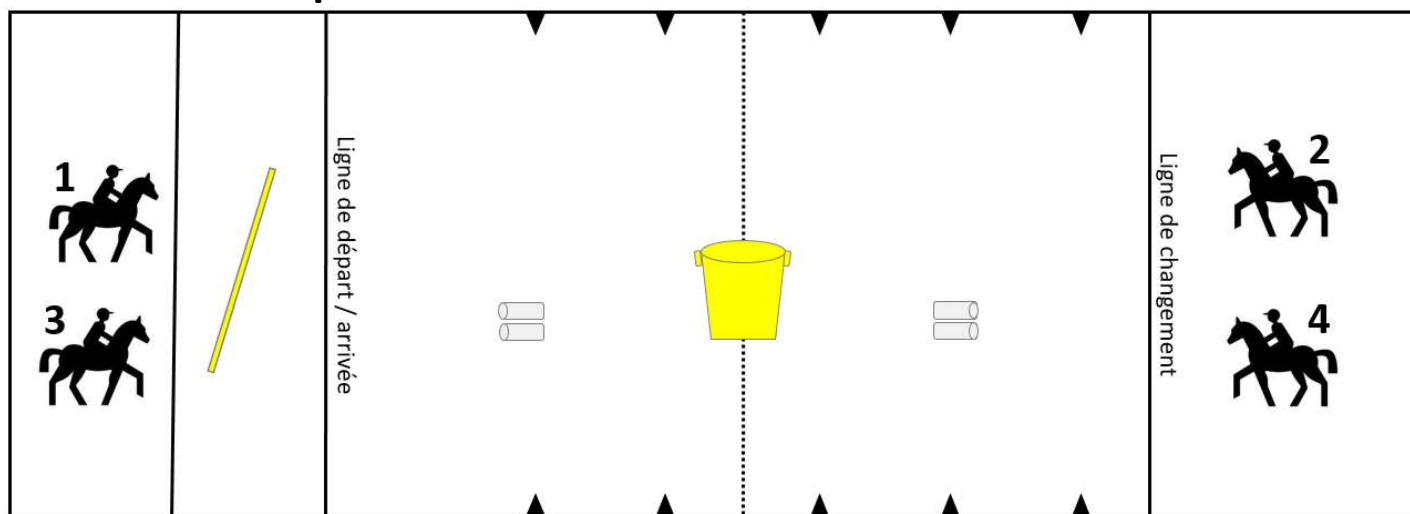
- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) la poubelle a été renversée et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans la poubelle.
- 3) le carton a 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.

Tant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu qu'à l'aide de celle-ci et en aucun cas par le corps du cavalier ou du cheval.

## 23. Litter Scoop



### Matériel :

1 poubelle placée sur la ligne centrale, 2 cartons qui se touchent placés sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet et 2 cartons qui se touchent placés sur la ligne du 1<sup>er</sup> 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'élançe, 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 :

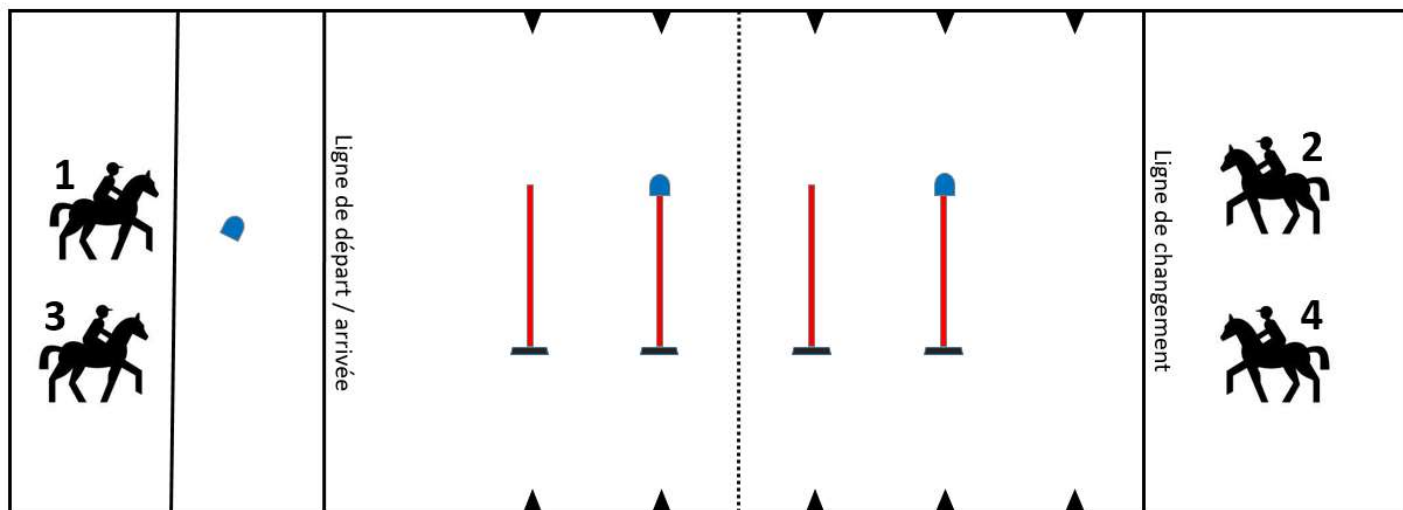
- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) la poubelle a été renversée et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans la poubelle.
- 3) le carton a 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.

Tant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu qu'à l'aide de celle-ci et en aucun cas par le corps du cavalier ou du cheval.

## 24. Mug Changes (Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur le 2<sup>ème</sup> et le 4<sup>ème</sup> piquet.  
Le cavalier 1 part avec une tasse.

### Règle du jeu :

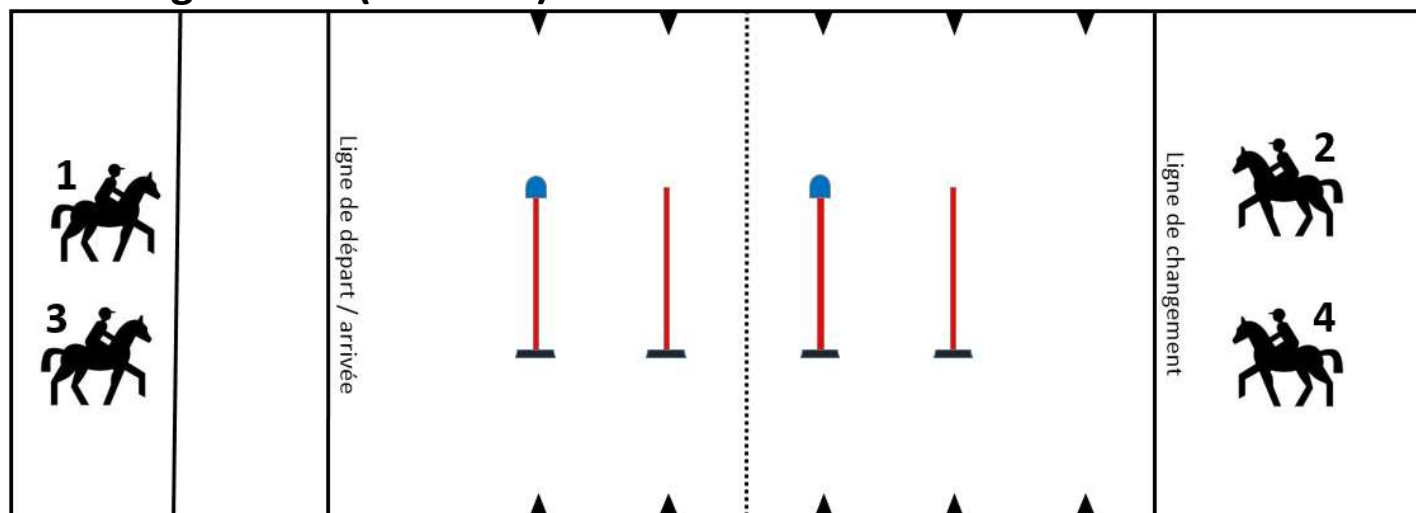
Les cavaliers 1 et 3 au départ, les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élanche avec la tasse, la pose sur le piquet 1, puis il prend la tasse posée sur le piquet 2, la pose sur le 3, puis il prend la tasse posée sur le piquet 4 pour franchir la ligne de changement et la transmettre au cavalier 2 qui doit répéter les mêmes actions mais dans le sens inverse. Le cavalier 3 répète les actions du cavalier 1.

Le cavalier 4 répète les actions du cavalier 2 et franchit la ligne de départ/arrivée avec une tasse.

### 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.

## 25. Mug Shuffle (2 Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur le 1<sup>er</sup> et le 3<sup>ème</sup> piquet.

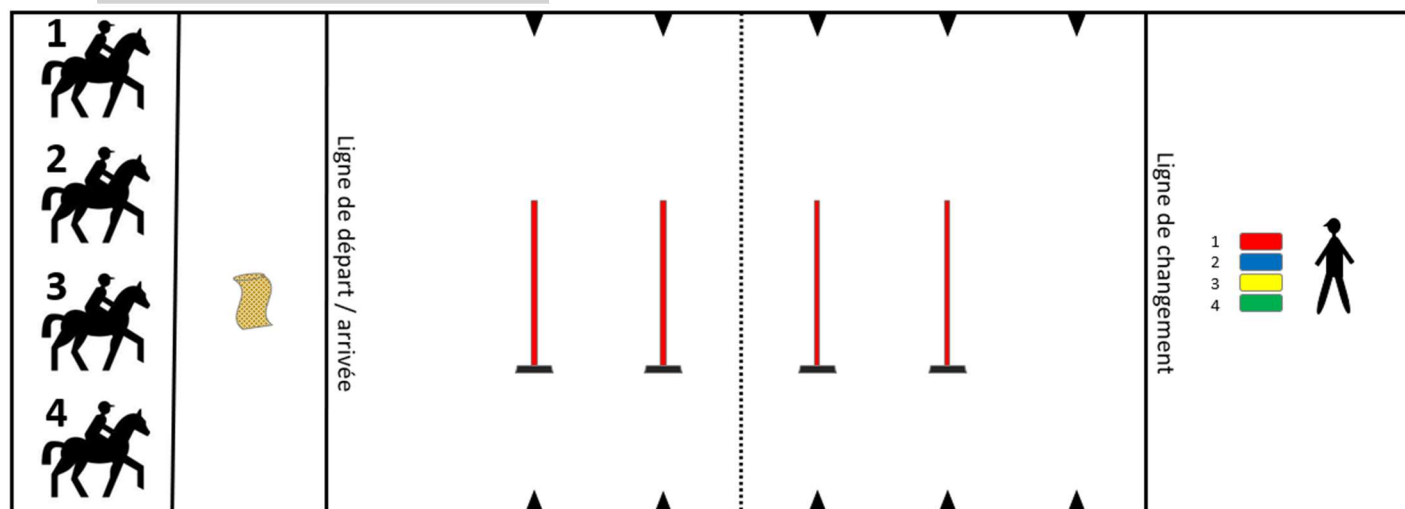
### Règle du jeu :

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.

## 26. 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 :

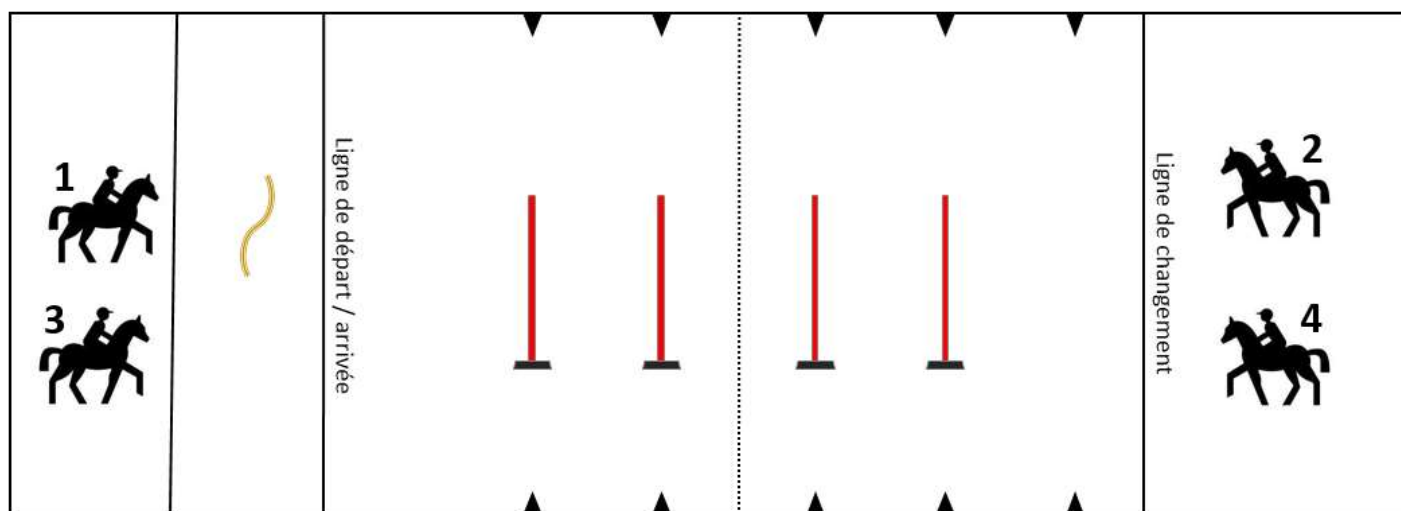
Le cavalier 1 slalome entre les 4 piquets de slalom vers la ligne de changement, prend la première lettre que lui tend le facteur, la place dans le sac et revient en slalomant entre les piquets pour donner le sac au cavalier suivant. Les cavaliers 2 et 3 répètent les actions du cavalier 1. Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers en finissant avec le sac.

### Complément à la règle de jeu :

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 par le cavalier de son équipe et entre dans la zone de jeu, le cavalier doit rester ou retourner derrière la ligne de changement 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 cavaliers doivent utiliser uniquement une seule main pour les relais. La lettre doit se trouver dans le sac et les mains du coureur doivent en être retirées avant que le coureur ne franchisse la ligne d'arrivée. Normalement, le 5<sup>ème</sup> 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.

## 27. 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.

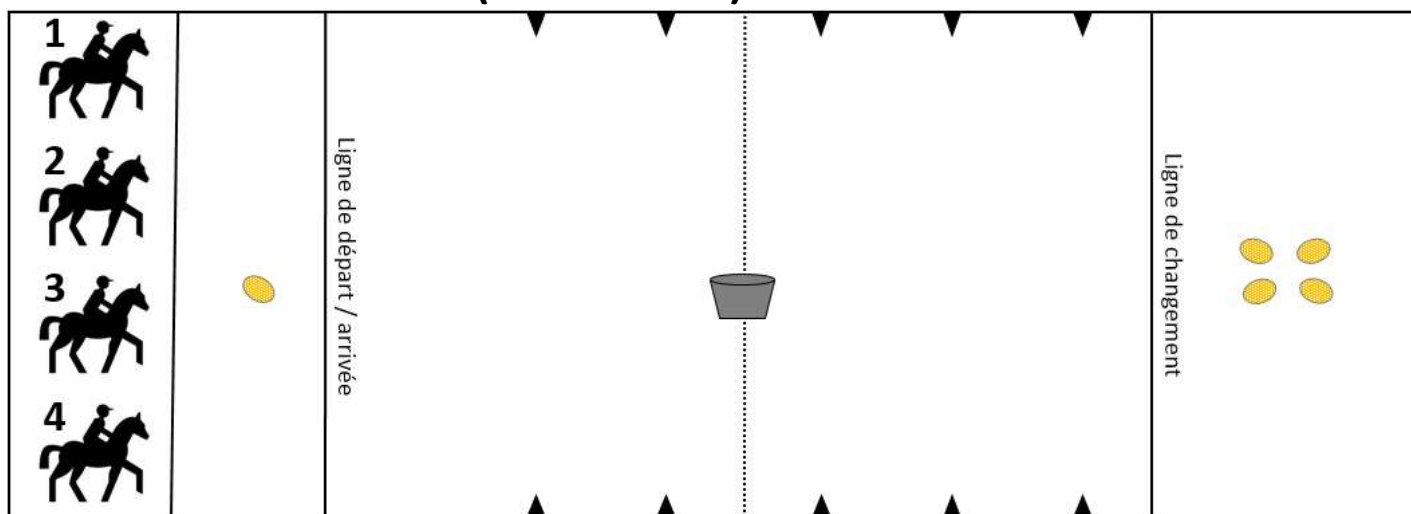
Le cavalier 3 prend la place du cavalier 1, et cavaliers 2 et 3 ensemble slaloment entre les piquets et franchissent la ligne de changement, tout en tenant les deux la corde.

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 à aucun moment du jeu et les cavaliers ne peuvent pas se tenir par la main ou les doigts.

## 28. Socks and Buckets (Chaussettes)



### Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale. 4 chaussettes enroulées placées sur la marque des 3m derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec 1 chaussette.

### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançe 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.

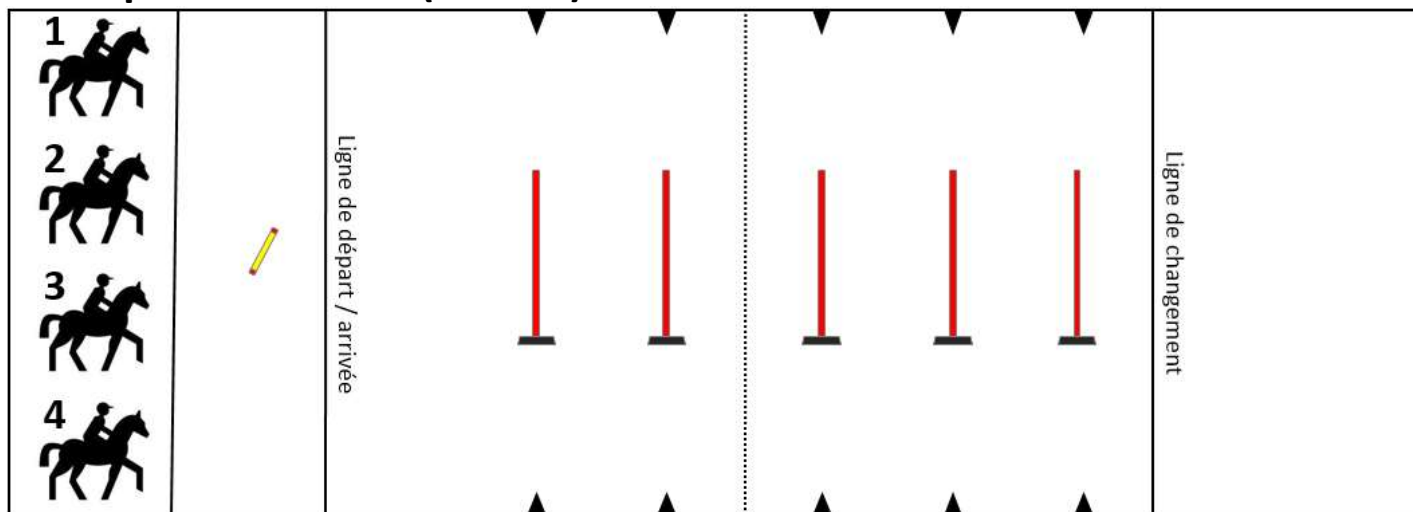
Le cavalier 4 répète les actions des autres cavaliers, cependant, le cavalier 4 doit sur le chemin du retour, déposer dans le seau la chaussette qu'il a collectée puis finir en franchissant la ligne de départ/arrivée.

### 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.**

## 29. Speed Weavers (Slalom)



### Matériel :

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

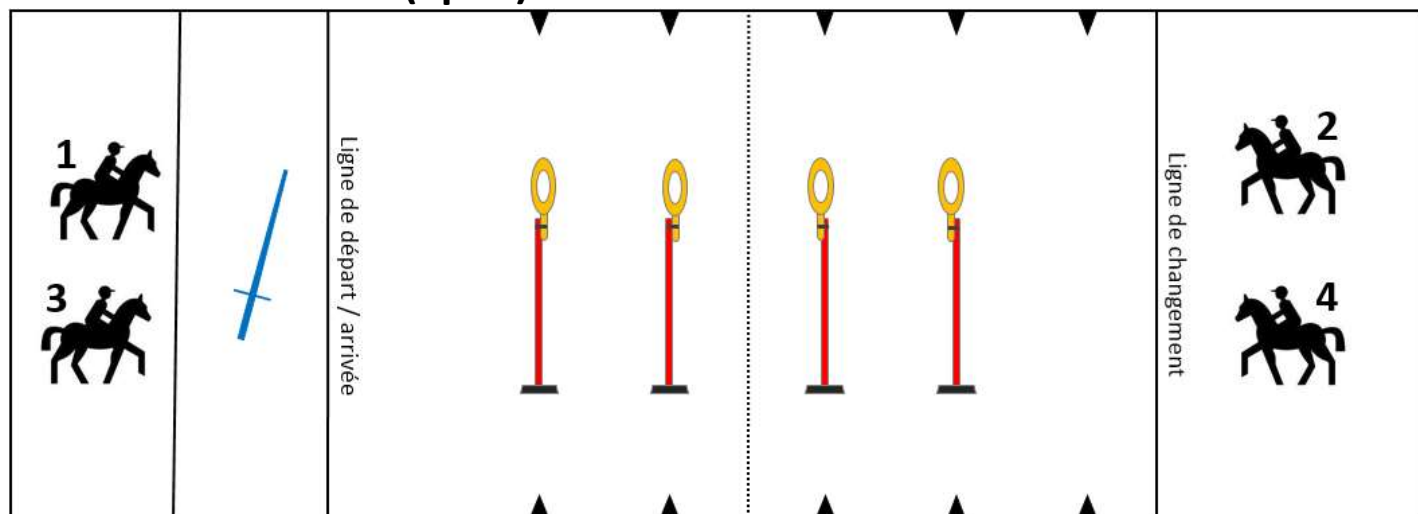
### Règle du jeu :

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.

## 30. 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 :

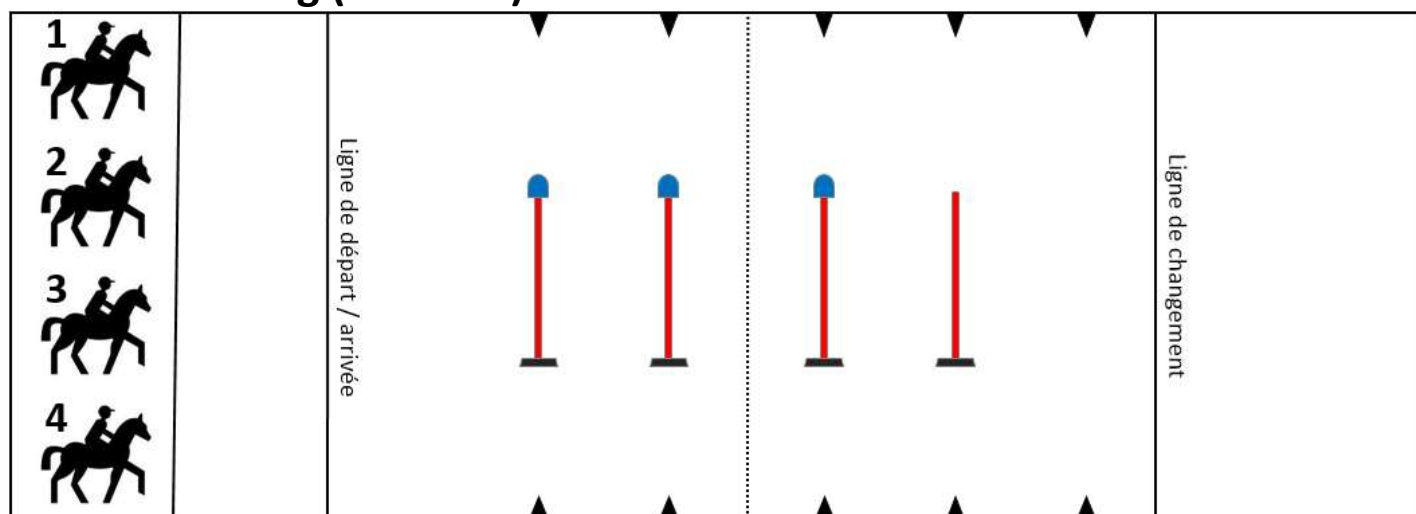
Tous les relais doivent se faire de main à main, l'épée tenue sous la garde, les anneaux libres sur la lame de l'épée, sans qu'ils soient tenus.

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.

## 31. Three Mug (3 Tasses)



### Matériel :

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

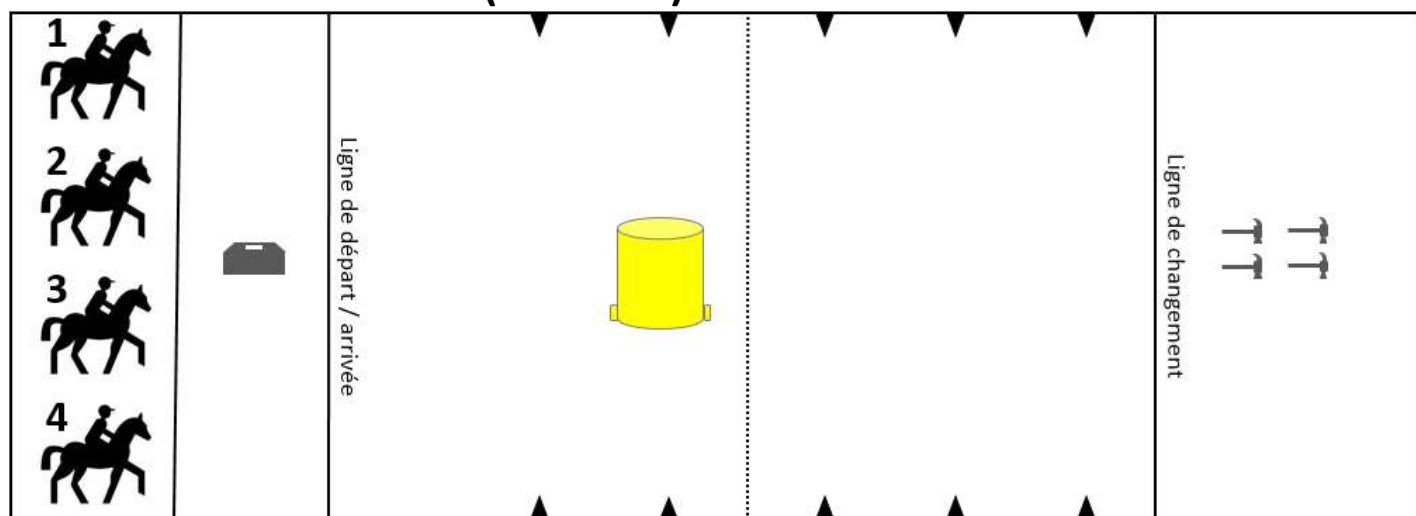
### Règle du jeu :

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.

## 32. Tool Box Scramble (Tool Box)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, décalée des piquets. 4 marteaux placés à 3m 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 déposer son marteau dans la boîte avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

Le cavalier 2 s'élance vers la ligne de changement, descend pour collecter un marteau, 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.

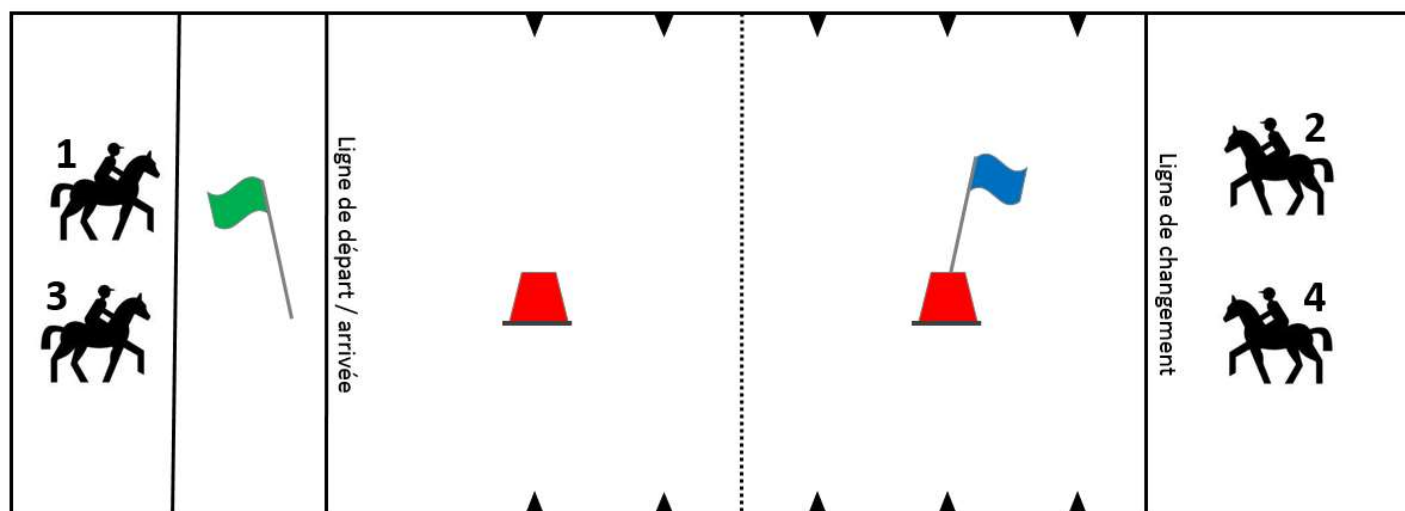
Le cavalier 4 s'élance vers la ligne de changement, descend et prend le dernier marteau, remonte et va poser le marteau dans la boîte, puis prend la boîte à outils et la porte jusqu'à la ligne de départ/d'arrivée.

Le dernier marteau doit reposer uniquement sur la boîte à outils lorsque le cavalier franchit la ligne d'arrivée, et non dans la main du cavalier.

Un leste 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.

### 33. Two Flag (2 Drapeaux)



#### Matériel :

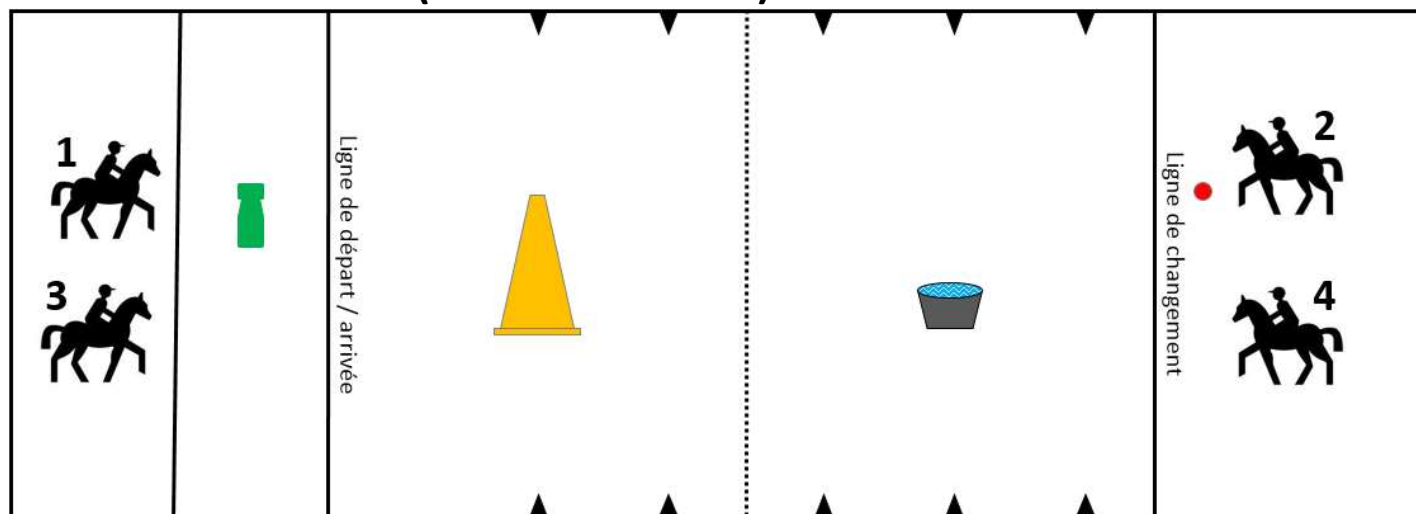
1 cône coupé à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, 1 cône coupé à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet contenant un drapeau). Le cavalier 1 part avec un drapeau.

#### 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.

## 34. Windsor Castle (La Tour Windsor)



### Matériel :

1 grand cône placé à hauteur de la ligne du 1<sup>er</sup> 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.

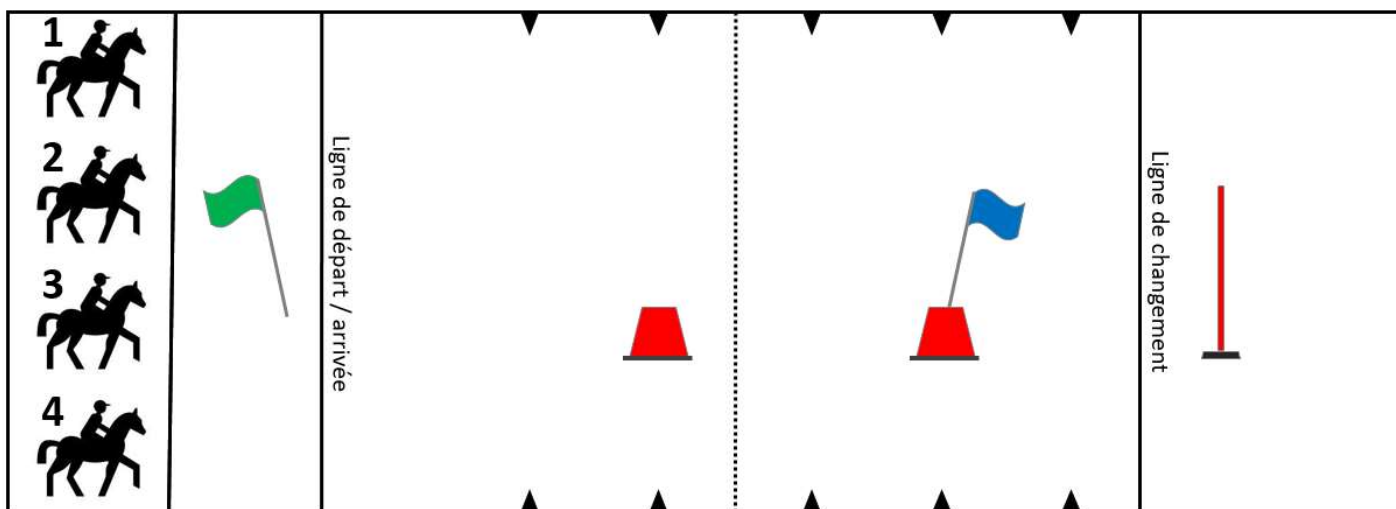
Le cavalier 4 repêche la boule dans le seau et la replace sur la tour avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

### 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.

## 35. Echange de drapeaux (CH)



### Matériel :

1 cône coupé placé sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, 1 autre cône coupé avec un drapeau placé sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet et un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement dans l'alignement des cônes.

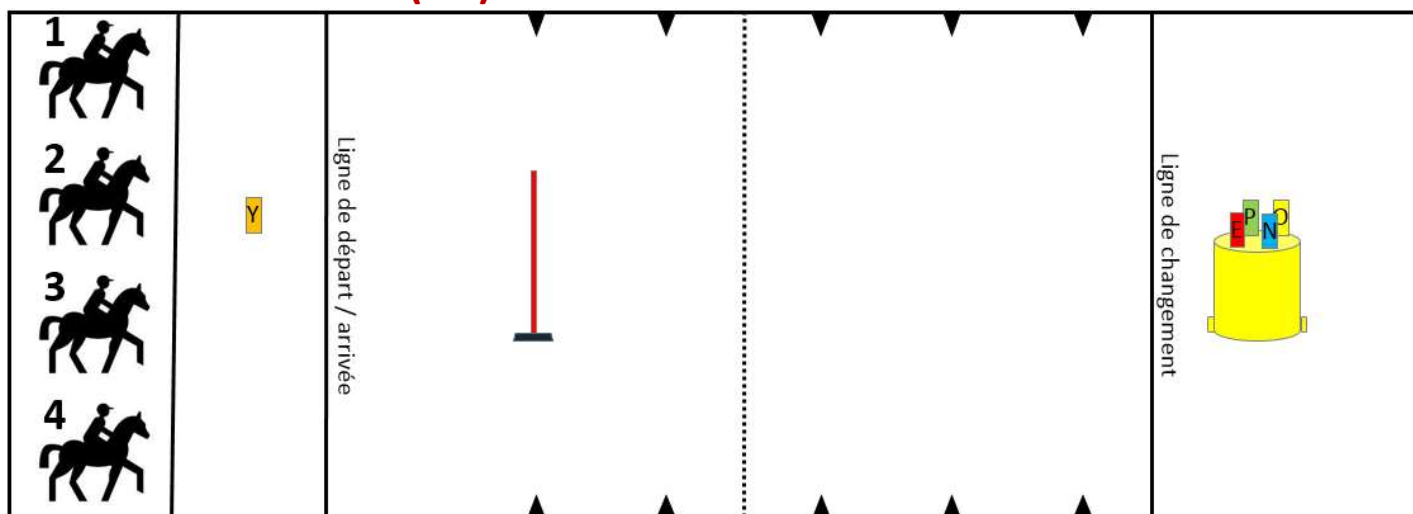
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançait avec un drapeau à la main et le pose dans le premier cône à la hauteur du 2<sup>ème</sup> piquet. Il récolte le second drapeau dans le cône à la hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Au retour, il dépose le drapeau dans le cône au 4<sup>ème</sup> piquet et récolte ensuite l'autre drapeau placé dans le cône du 2<sup>ème</sup> piquet et ensuite il le donne au cavalier suivant. Les cavaliers 2 et 3 effectuent le même parcours, le cavalier 4 également en terminant avec le drapeau.

### Complément à la règle de jeu :

Le piquet derrière la ligne de changement fait partie du matériel de jeu et doit être remis en place s'il tombe.

## 36. Petit Président (CH)



### Matériel :

1 piquet à hauteur de la ligne du 1<sup>er</sup> piquet. 1 poubelle à l'envers à 3m 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'élanche et dépose la lettre Y sur le piquet situé dans le même alignement que le 1<sup>er</sup> 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'élanche, collecte le tube N au fond et le place sur le piquet au retour, puis finit en passant la ligne de départ.

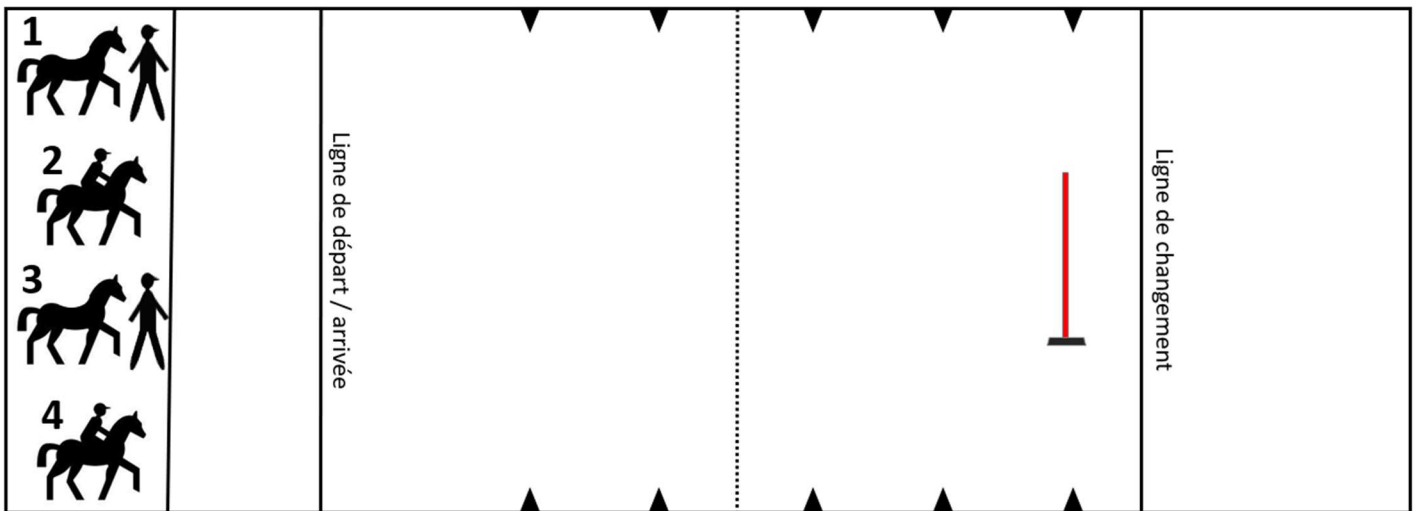
Le cavalier 3 collecte et pose le O.

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.

## 37. Run and Ride (à pied, à cheval) CH



### Matériel :

1 piquet à hauteur de la ligne du 5<sup>ème</sup> piquet mais décalé de la ligne des piquets de slalom.  
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 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<sup>ème</sup> 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 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 piquet mais il doit être descendu de poney avant que le premier pied de son poney ait franchi la ligne du 5<sup>ème</sup> 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.

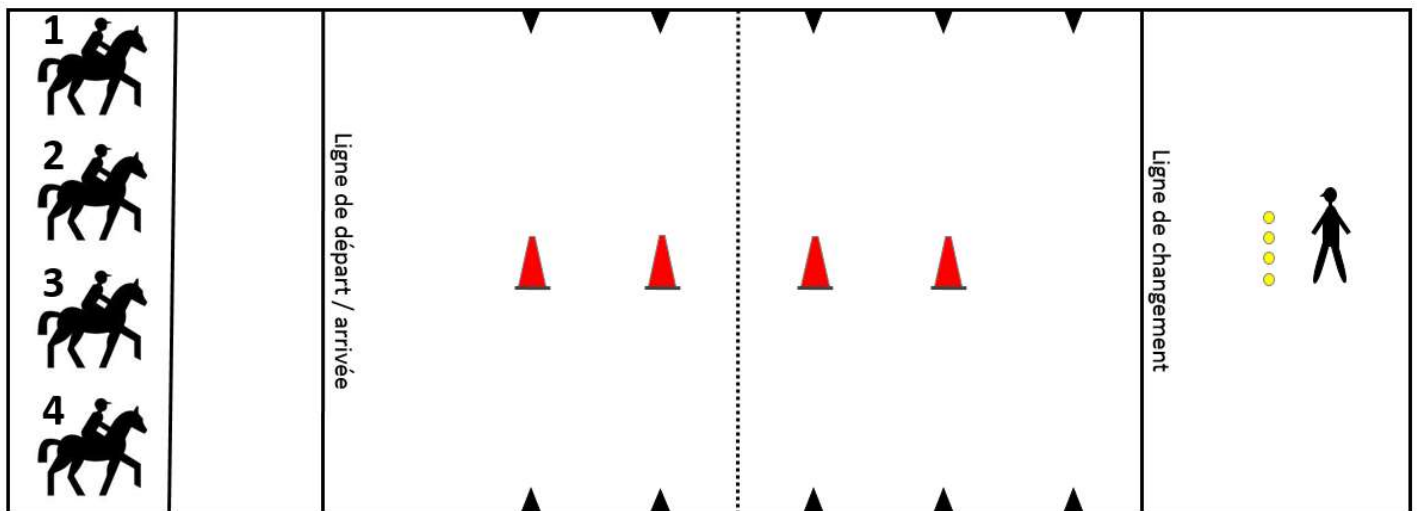
Chaque cavalier doit contourner le piquet.

### 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 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.

## 38. 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'élance 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.

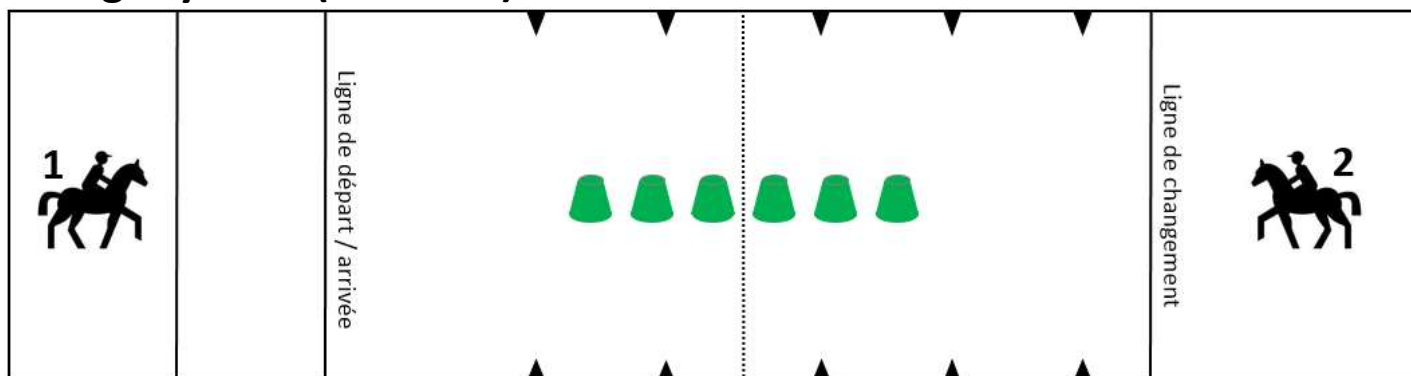
Normalement, le 5<sup>ème</sup> cavalier d'une équipe officie comme facteur, sauf si l'équipe ne compte que 4 cavaliers. Dans ce cas, n'importe quel membre de la MGA peut prendre le rôle du facteur.

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.

### 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 :

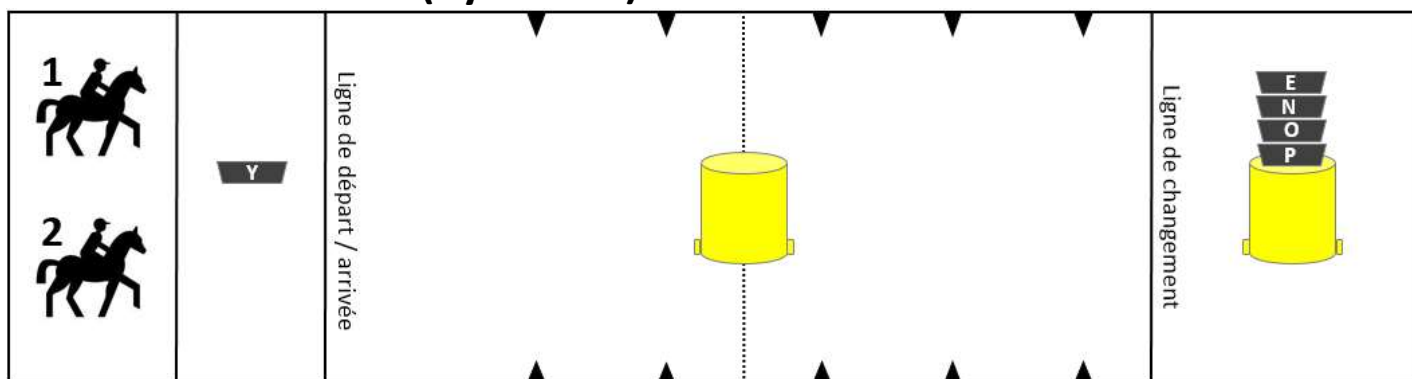
Le cavalier 1 au départ. Le cavalier 2 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élance vers la ligne centrale, descend de son poney tout en le tenant par les rênes (il ne doit pas s'adosser ou s'appuyer contre son poney pour s'aider ou supporter le poids de son corps), marche sur chaque plot 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 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 3m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. 4 boîtes empilées (la base de la boîte dans être encadrée 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 :

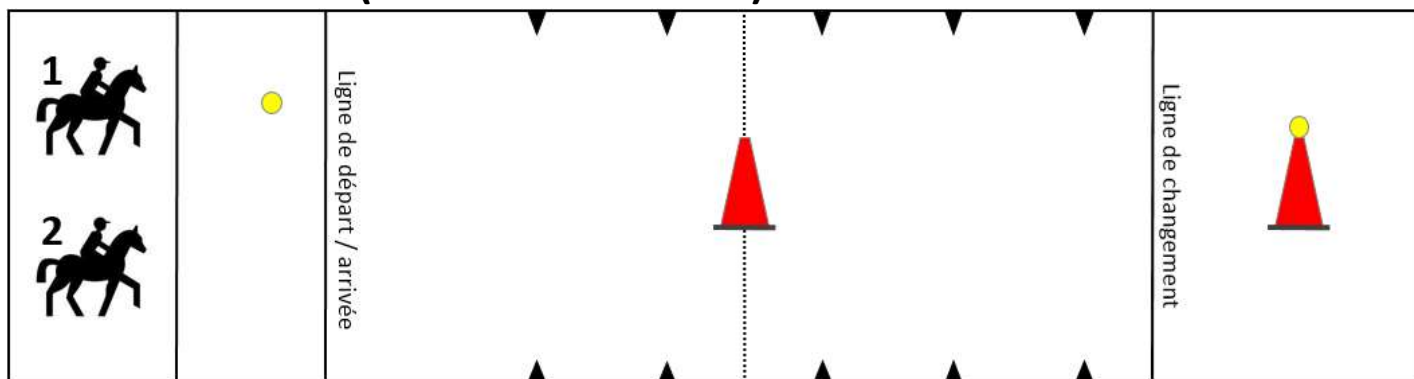
Le cavalier 1 s'élance vers la poubelle au centre et y pose la boîte, puis se dirige vers la ligne de changement, collecte la boîte suivante située sur le haut de la pile, et va la poser sur la première boîte située sur la poubelle au centre.

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 3m derrière la ligne de changement, avec une balle. Le cavalier 1 part avec une balle.

#### Règle du jeu :

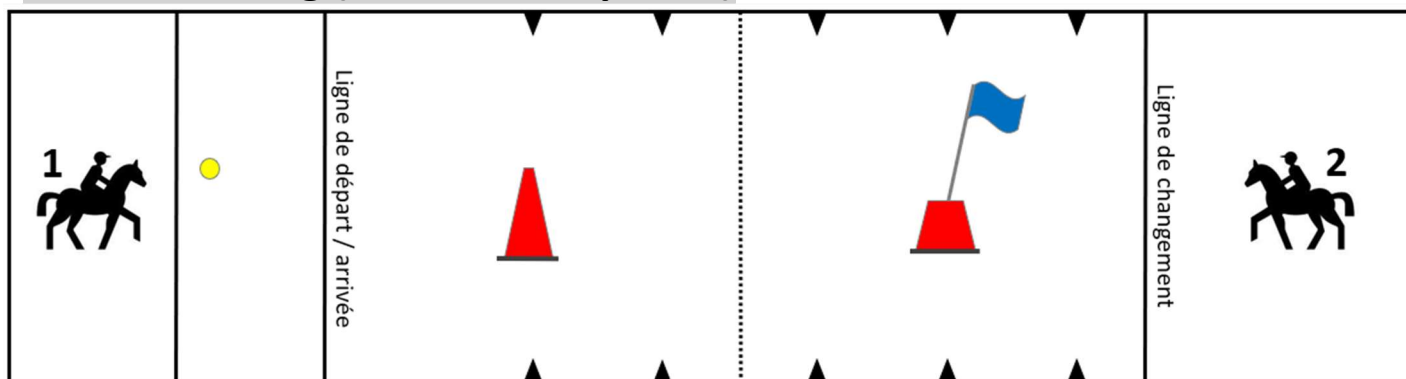
Le cavalier 1 s'élanche et va poser la balle sur le cône situé sur la ligne centrale, continue et collecte la balle située sur le cône derrière la ligne de changement. Il retourne vers la ligne de départ/arrivée ou il transmet la balle au cavalier suivant.

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.

#### Complément à la règle de jeu :

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

## 4. Ball and Flag (Balles et Drapeaux)



### Matériel :

1 cône « balle » à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, 1 cône « drapeau » à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet (contenant un drapeau) décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 au départ, le cavalier 2 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec une balle.

### Règle du jeu :

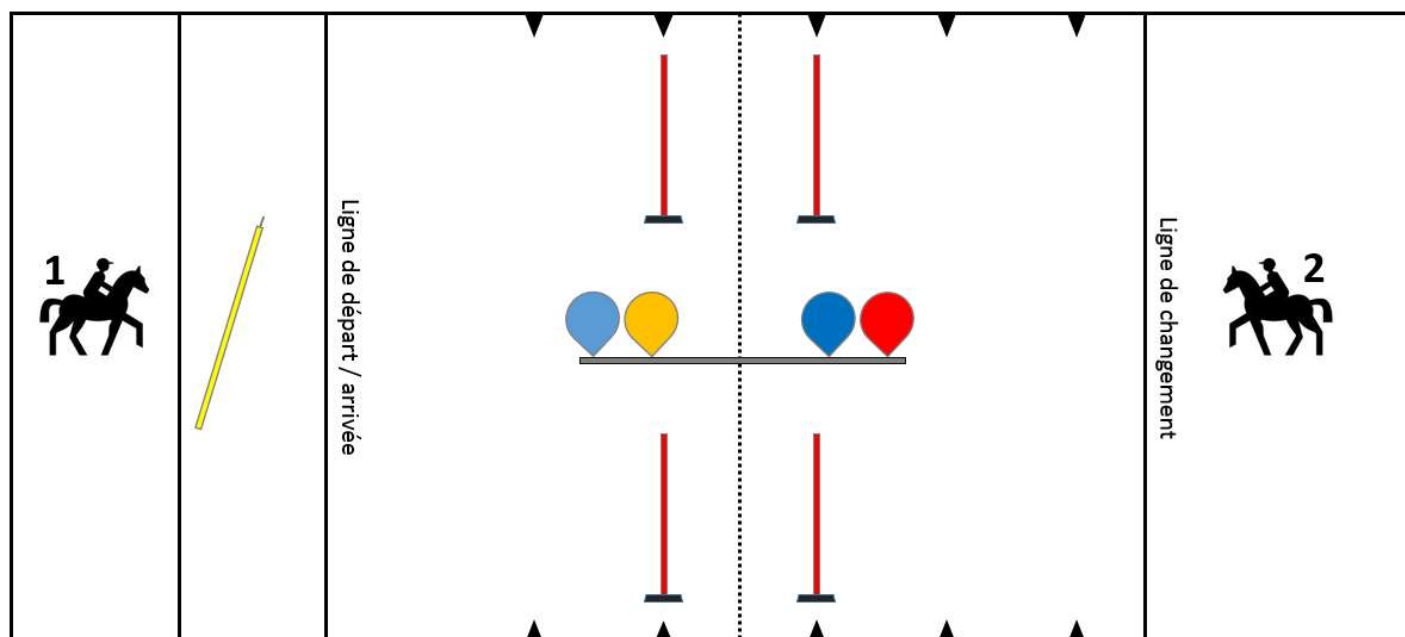
Le cavalier 1 s'élanche et va poser la balle sur le cône situé à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, continue et collecte le drapeau dans le cône situé à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet. Il franchit la ligne de changement et transmet son drapeau au cavalier 2.

Le cavalier 2 s'élanche 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 1<sup>er</sup> piquet où il collecte la balle et continue pour franchir la ligne d'arrivée en finissant avec la balle en main.

### Complément à la règle de jeu :

Si, lors du placement de la balle sur le cône, celle-ci tombe au sol, elle doit avoir touché le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.

## 5. 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'élanche jusqu'à la ligne centrale, éclate 1 ballon 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 :

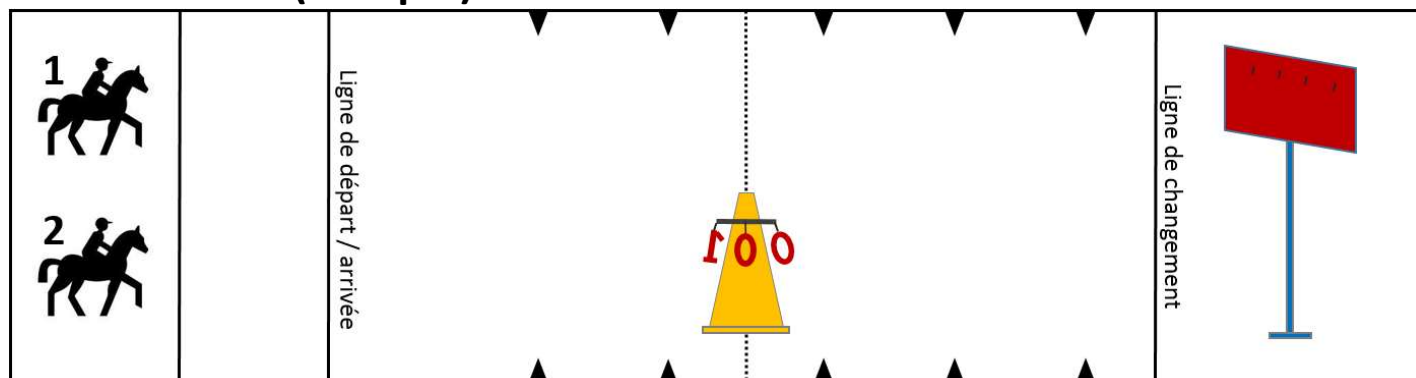
Chaque cavalier doit éclater au moins 1 ballon. Les cavaliers peuvent éclater les ballons dans n'importe quel sens.

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<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> 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.

Les cavaliers doivent éclater les ballons en restant à poney. (La règle RC 6.3 ne s'applique pas à cette action).

## 6. 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 3m 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 accrocher l'anneau 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 restants 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 :

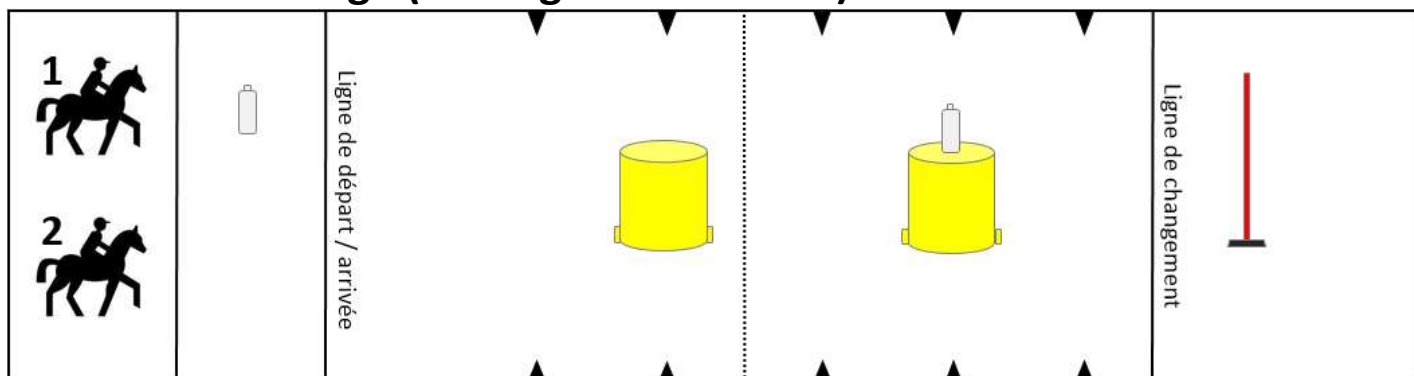
Les cavaliers doivent obligatoirement être à cheval pour poser le chiffre sur le panneau de la banque (la règle RC-6.3 ne s'applique pas pour cette action).

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.

Les chiffres sur le cône doivent être orientés avec le rouge vers l'extérieur à tout moment du jeu.

## 7. Bottle Exchange (Echange de bouteille)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, 1 autre poubelle à l'envers avec une bouteille placée sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet et un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement dans l'alignement des poubelles.

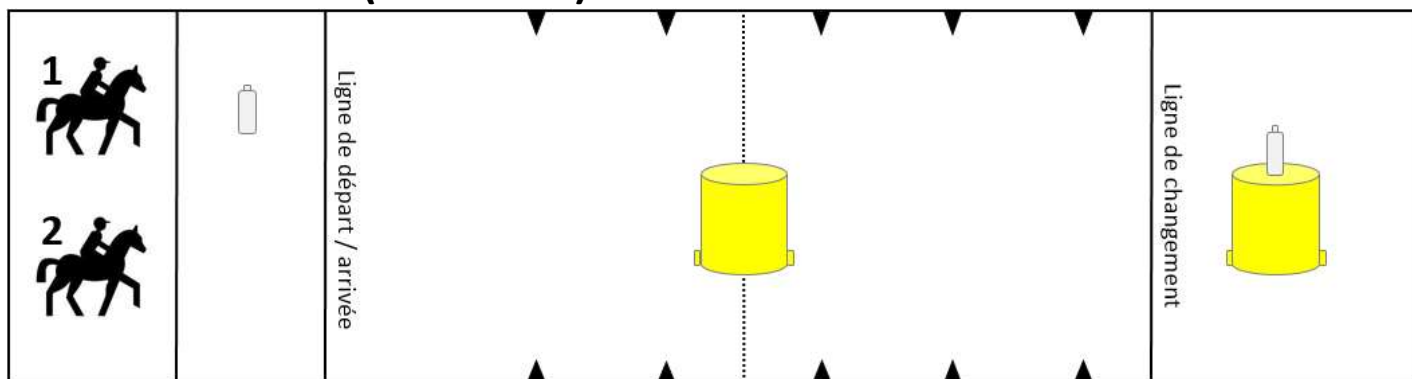
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche avec une bouteille à la main et la pose sur la première poubelle à la hauteur du 2<sup>ème</sup> piquet. Il récolte la seconde bouteille sur la poubelle à la hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Il dépose la bouteille sur la poubelle au 4<sup>ème</sup> piquet au retour et récolte ensuite l'autre bouteille placée sur la poubelle du 2<sup>ème</sup> 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.

## 8. Bottle Shuttle (Bouteilles)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne centrale. 1 poubelle à l'envers placée à 3m derrière la ligne de changement avec une bouteille posée au centre. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

### Règle du jeu :

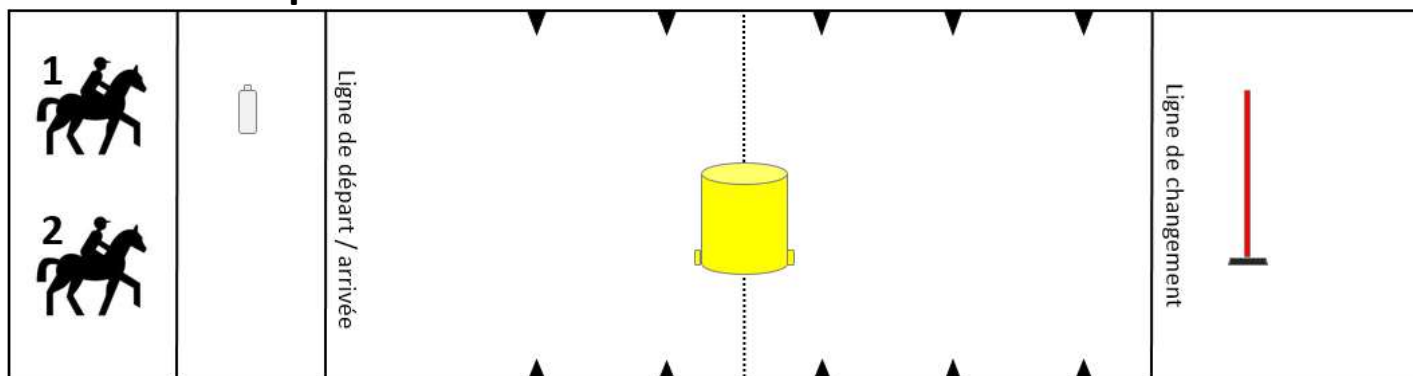
Le cavalier 1 s'élançe jusqu'à la ligne centrale et pose sa bouteille sur la poubelle. Puis il s'élançe jusqu'à la ligne de changement, et ramasse la bouteille qui se trouve sur la poubelle. Il rejoint la ligne de départ/arrivée où il transmet sa bouteille au cavalier suivant.

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.

## 9. Bottle Swap



### Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne centrale. Un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement dans l'alignement de la poubelle. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

### Règle du jeu :

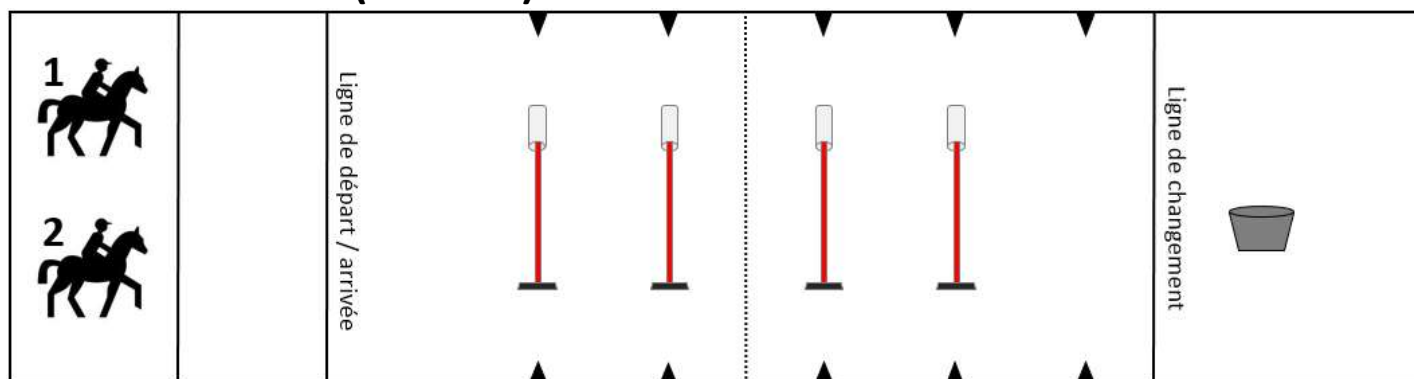
Le cavalier 1 s'élançe jusqu'à la ligne centrale et pose sa bouteille sur la poubelle, continue et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement, reprend sa bouteille et revient la donner au cavalier suivant.

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.

## 10. Carton Race (Cartons)



### Matériel :

4 piquets sur les 4 premières positions sur lesquels sont posés 4 cartons. 1 seau placé à 3m derrière la ligne de changement, en ligne avec les piquets.

### Règle du jeu :

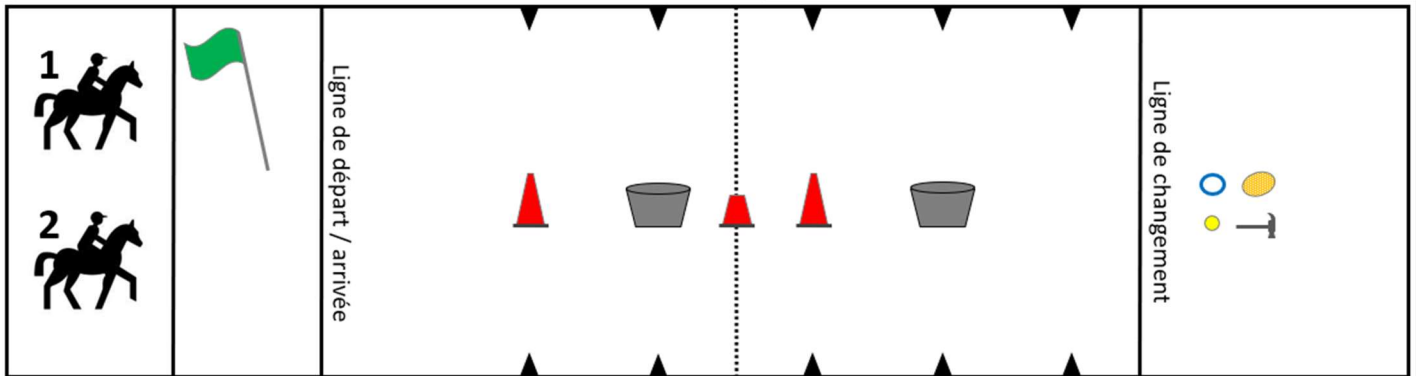
Le cavalier 1 prend un carton sur l'un des piquets, se dirige vers le fond du terrain, place le carton dans le seau, repart prendre un carton d'un autre piquet, le pose dans le seau et revient ensuite franchir la ligne de départ/arrivée.

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.

## 11. Equipment Race (Jeu du matériel)



### Matériel :

Au sol, placé sur la marque située à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets : 1 chaussette, 1 balle, 1 anneau en caoutchouc et 1 marteau.

Sur le terrain, décalé de la ligne des piquets : 1 cône placée sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet, 1 seau sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, 1 cône « Drapeau » sur la ligne centrale, 1 cône sur la ligne du 3<sup>ème</sup> piquet et 1 seau sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet.

### Règle du jeu :

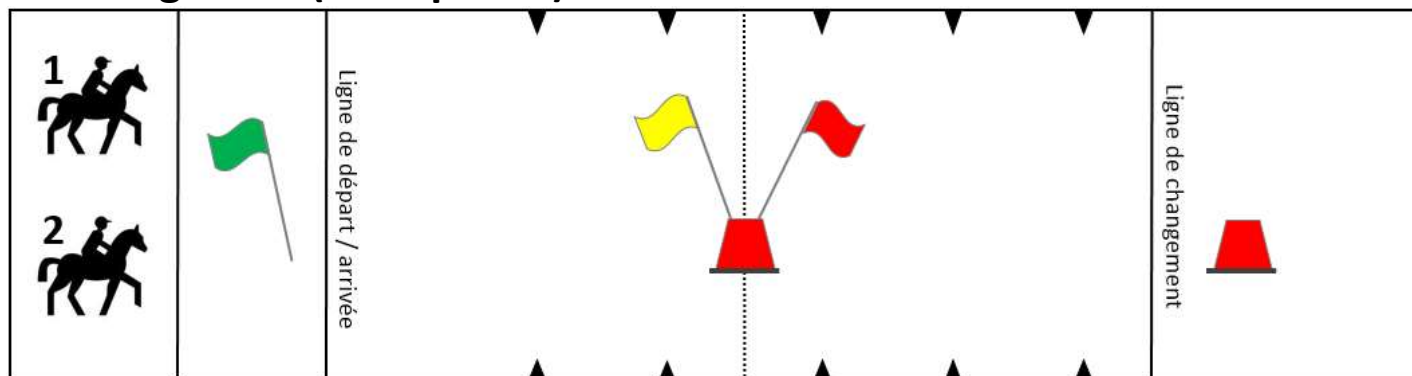
Le cavalier 1 prend le départ avec un drapeau et le place dans le cône situé sur la ligne centrale, il va jusqu'à la ligne de changement, descend, prend un objet et va placer/déposer son objet sur/dans un cône vide (anneau ou balle) ou un seau (chaussette ou marteau), retourne jusqu'à la ligne de changement, descend, ramasse un objet et va jusqu'à la ligne de départ/d'arrivée pour le passer au cavalier 2

Le cavalier 2 place/dépose son objet sur/dans un cône vide (anneau ou balle) ou un seau (chaussette ou marteau), va jusqu'à la ligne de changement, descend, ramasse un objet et va placer/déposer son objet sur/dans un cône vide (anneau ou balle) ou un seau (chaussette ou marteau), retourne jusqu'à la ligne de changement, descend, ramasse le dernier objet et le place/le dépose sur/dans le dernier cône ou seau vide, puis va jusqu'à la ligne d'arrivée. Le dernier cavalier ne ramène aucun objet. Il doit y avoir UN objet sur/dans chaque matériel.

### Complément à la règle de jeu :

Les cavaliers doivent descendre de cheval pour ramasser tous les objets à la fin de la ligne de changement. Si, en plaçant la balle sur le cône, celle-ci tombe au sol, elle doit avoir touché le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.

## 12. Flag Fliers (5 Drapeaux)



### Matériel :

1 cône coupé placé sur la ligne centrale contenant 2 drapeaux. 1 cône coupé placé à 3m derrière la ligne de changement. Les deux cônes entre la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec un drapeau.

### Règle du jeu :

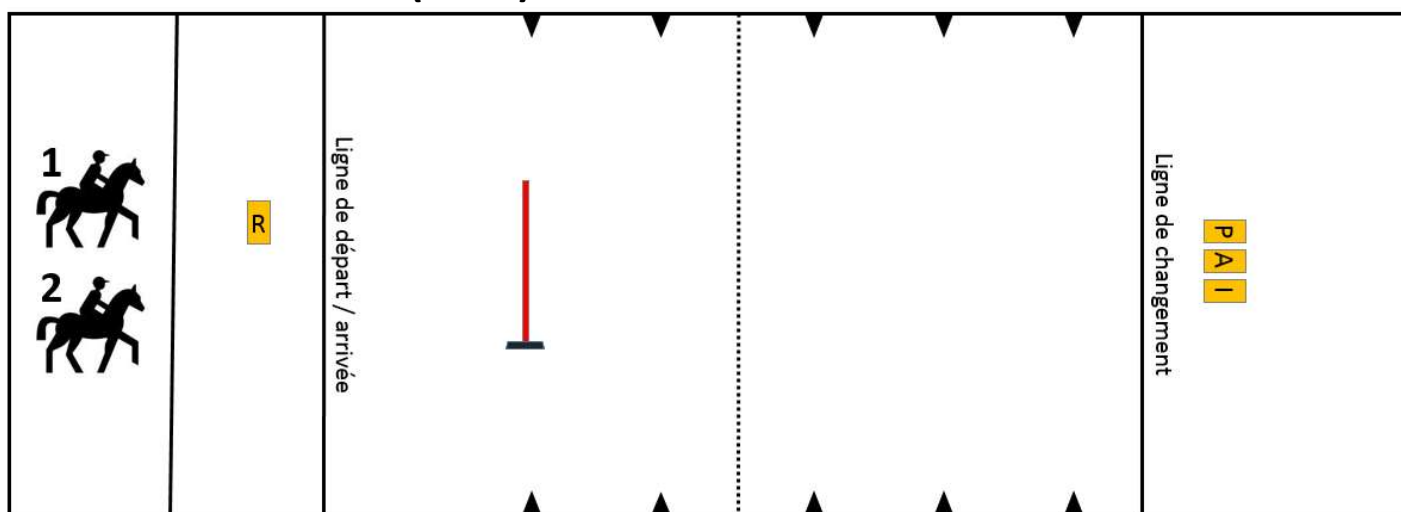
Le cavalier 1 se dirige vers la ligne de changement et place son drapeau dans le cône. Au retour, il collecte un drapeau du cône central, va jusqu'à la ligne de départ/arrivée et le transmet au cavalier suivant.

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.

### 13. Founder's Race (PAIR)



#### Matériel :

1 piquet placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet, décalé de la ligne des piquets. 3 tubes espacés entre eux, posés à 3m 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. 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 2.

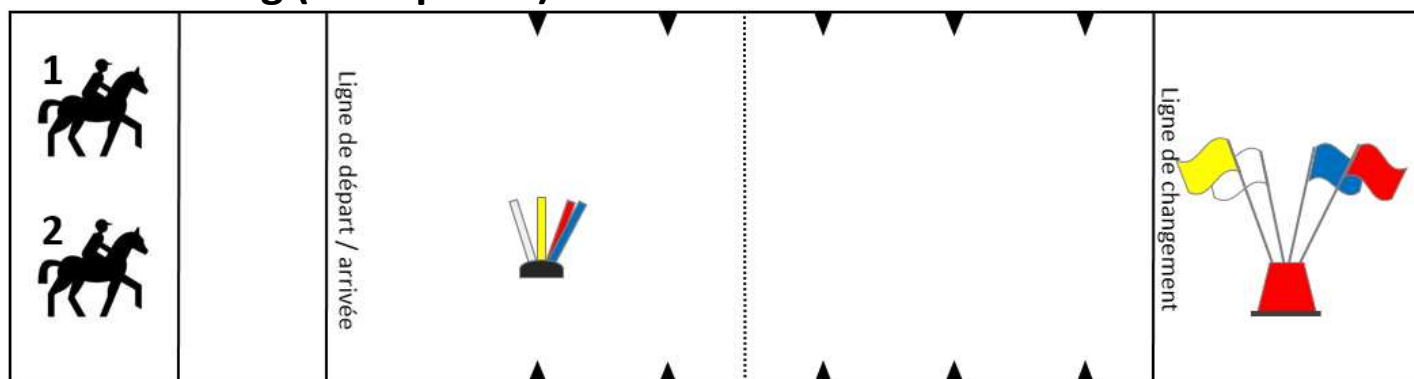
Le cavalier 2 s'élance et pose le tube sur le piquet, continue vers la ligne de changement, descend collecte le dernier tube qu'il dépose sur le piquet avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

#### Complément à la règle de jeu :

Les tubes posés sur le piquet doivent être conformes à la séquence « 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.

## 14. Four Flag (4 Drapeaux)



### Matériel :

1 porte-drapeau avec 4 tubes de couleurs différentes, placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> 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 3m 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<sup>ème</sup> cavalier prend et place le dernier drapeau (au moins 1) avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

### Complément à la règle de jeu :

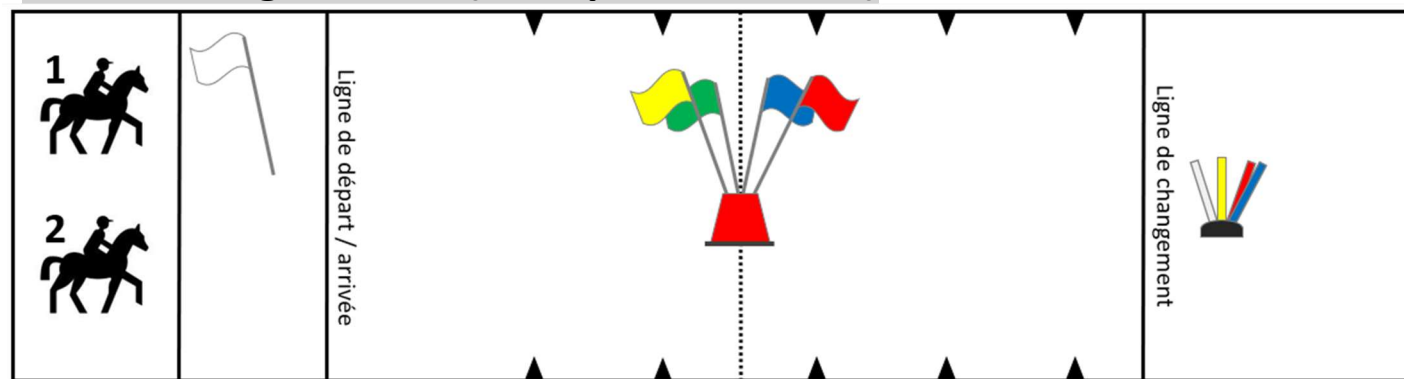
Les drapeaux peuvent être pris dans n'importe quel ordre.

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-6.3 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.

## 15. Four Flag Runners (4 Drapeaux inversé)



### Matériel :

1 porte-drapeau avec 4 tubes de couleurs différentes, placé à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets, avec le tube blanc en direction de la ligne de départ/arrivée. 1 cône contenant 4 drapeaux : jaune, bleu, rouge et vert (ou autre couleur alternative ne correspondant pas aux tubes) dans n'importe quelle formation, au centre, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 doit prendre le départ avec le drapeau blanc.

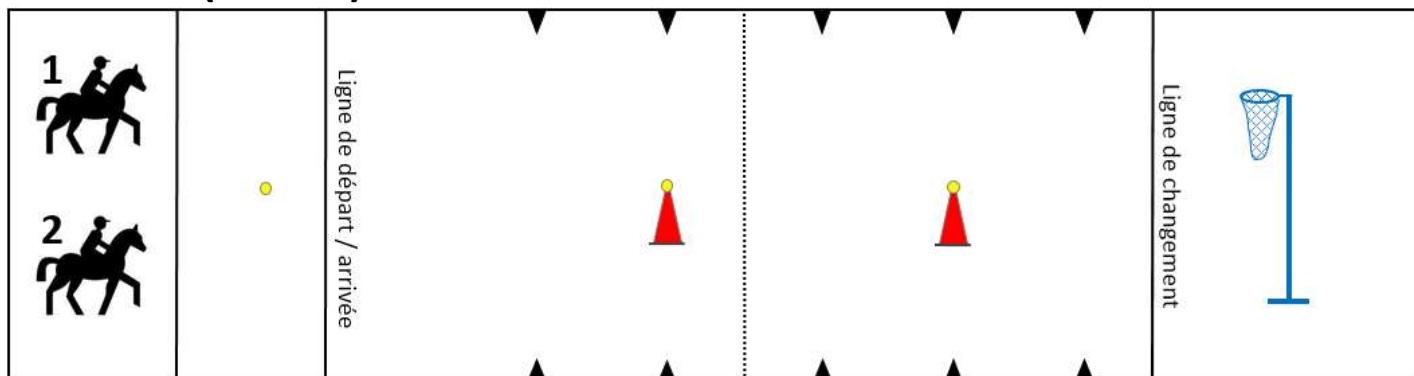
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 va jusqu'à la ligne de changement et place le drapeau blanc dans le support de couleur correspondante, va pour récupérer un drapeau dans le cône situé sur la ligne centrale (de n'importe quelle couleur sauf le vert ou la couleur alternative)

Les drapeaux rouge, bleu et jaune sont récupérés individuellement (dans n'importe quel ordre) dans le cône situé sur la ligne centrale et placés dans le support de couleur correspondante par l'un ou l'autre des cavaliers, à condition que le cavalier 2 récupère et place le ou les drapeaux restants (au moins un) avant de récupérer le drapeau vert (ou de couleur alternative) et le tenir jusqu'à la ligne d'arrivée.

Les cavaliers doivent être en selle lorsqu'ils placent leur drapeau dans le support (la règle RC 6.3 ne s'applique pas à cette action), mais si le support est renversé, tous les drapeaux peuvent être remplacés, que ce soit en selle ou à pied, y compris le leur, à condition qu'il ait déjà été placé dans le support avant d'être renversé. La correspondance des couleurs des drapeaux et des supports doit être respectée à tout moment.

## 16. HiLo (Basket)



### Matériel :

2 cônes avec une balle dessus, alignés à la hauteur du 2<sup>ème</sup> et du 4<sup>ème</sup> piquet, décalés des piquets. 1 panier placé à 3m 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 lâche la balle de tennis, reprend une balle sur un des cônes et retourne la donner au cavalier 2.

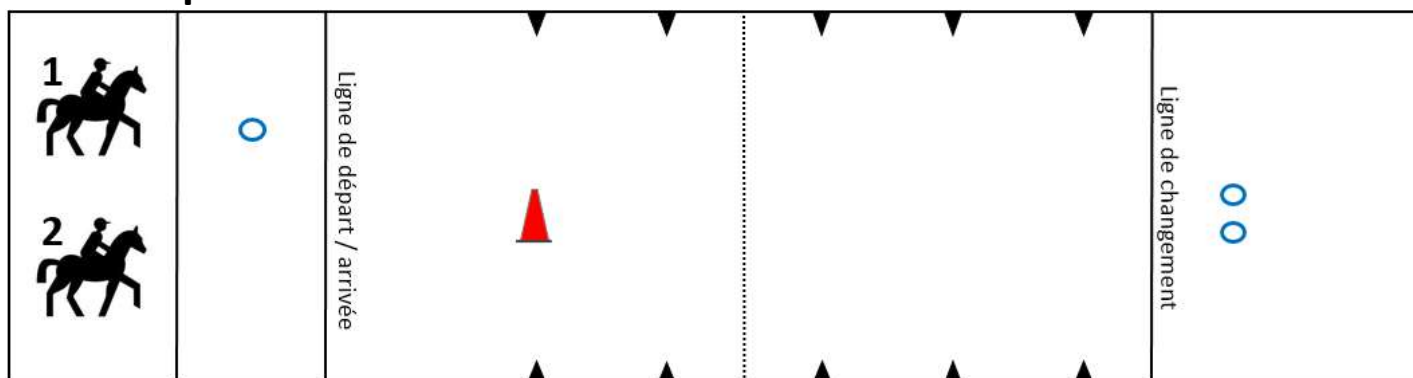
Le cavalier 2 se rend au panier de basket, y lâche la balle de tennis, reprend une balle sur un des cônes et revient traverser la ligne de départ/arrivée en tenant la balle.

### Complément à la règle de jeu :

Si lors du lâcher, la balle tombe hors du panier, le cavalier peut la récupérer à pied, mais devra remonter à poney pour la relâcher dans le panier (RC-6.3 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.

## 17. Hoopla



### Matériel :

1 cône placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet, 2 anneaux placés à plat les uns à côté des autres sans qu'ils ne se touchent à 3m derrière la ligne de changement.

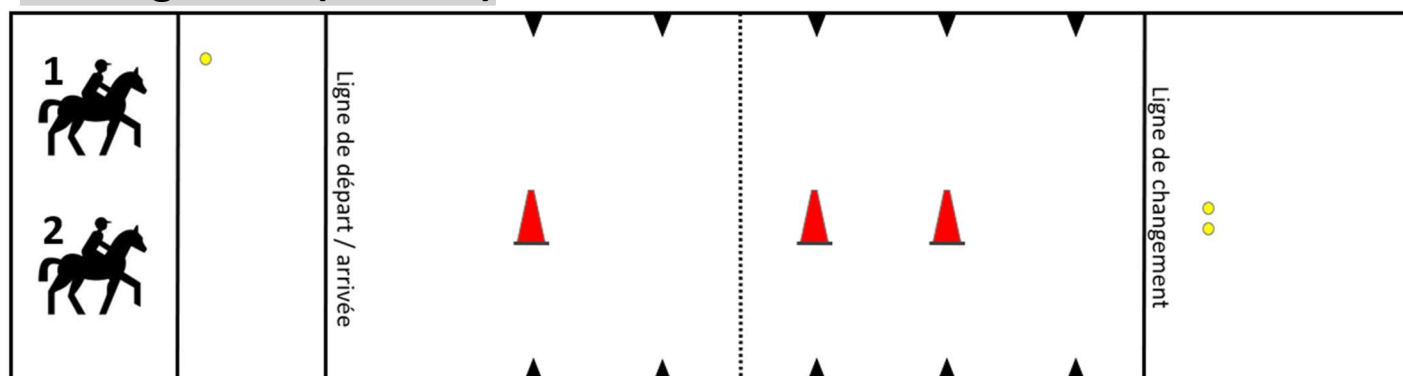
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 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 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 :

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.

## 18. Hug-a-Ball (5 Balles)



### Matériel :

3 cônes alignés à hauteur des piquets 1, 3 et 4, décalés des piquets. 2 balles au sol, sur la marque située à 3m derrière la ligne de changement, aligné avec les cônes. Le cavalier 1 part avec une balle.

### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançait et pose sa balle sur le cône de son choix, sauf celui qui est situé à la hauteur du piquet 1

Il se rend ensuite à la ligne de changement, descend pour récupérer une balle, remonte en selle avec la balle et va jusqu'à la ligne de départ pour la remettre au cavalier 2.

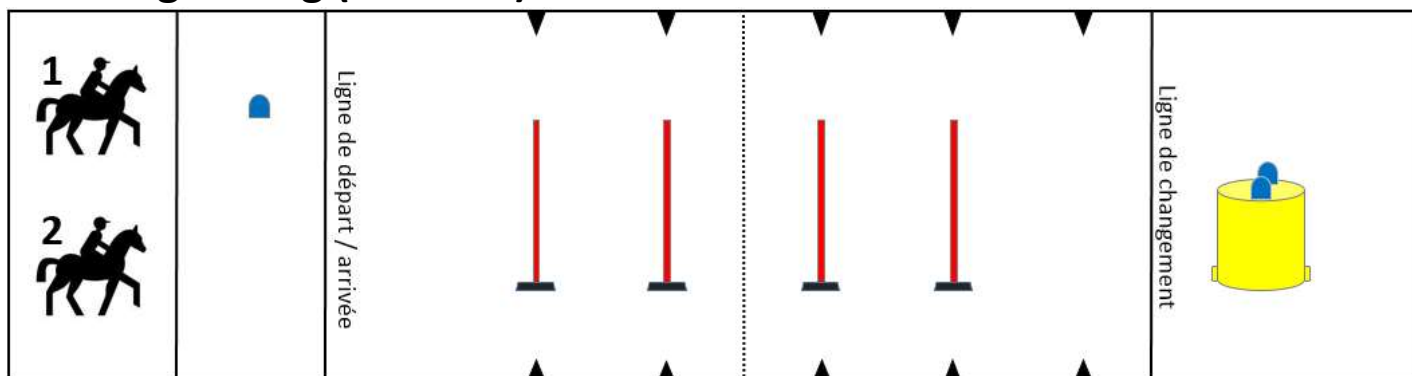
Le cavalier 2 va poser sa balle sur le cône de son choix, sauf celui qui est situé à la hauteur du piquet 1

Il se rend ensuite à la ligne de changement, descend pour récupérer la dernière balle, remonte en selle et doit la placer sur le cône situé à la hauteur du piquet 1 avant de franchir la ligne d'arrivée.

### Complément à la règle de jeu :

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

## 19. Hug-a-Mug (5 Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les 4 premières positions. 1 poubelle à l'envers à 3m 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 :

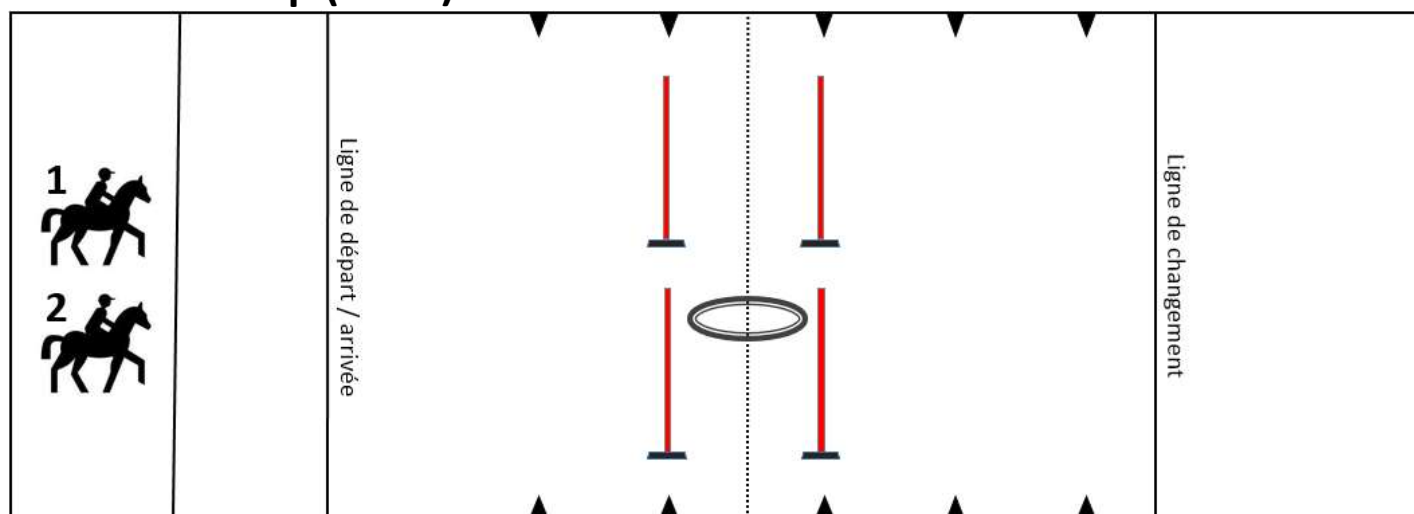
Les piquets renversés doivent être remis à leur place sur leur marque.

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.

## 20. 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.

Un cavalier ne peut pas revenir sur le terrain tant que son partenaire n'a pas également franchi la ligne de changement.

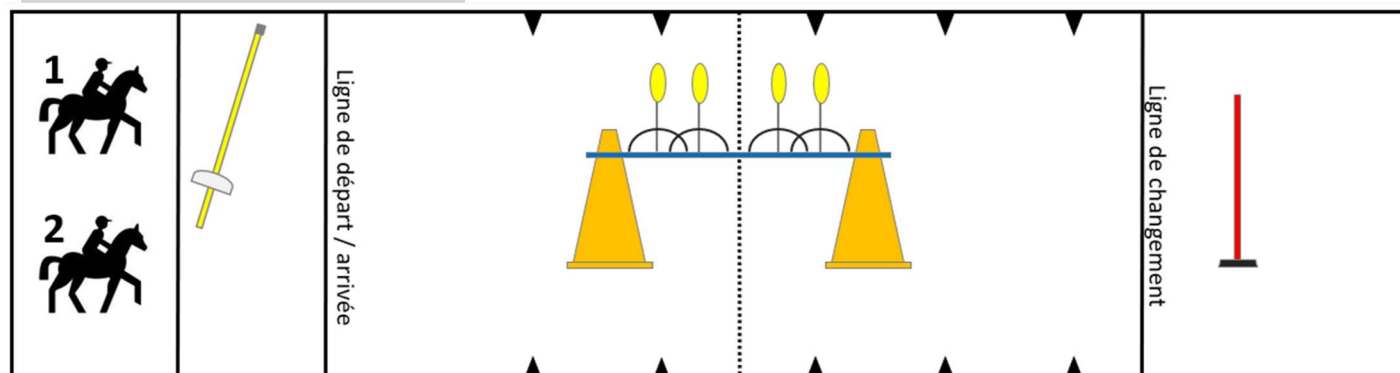
Les cavaliers 1 et 2 repartent en direction de la ligne centrale. Pendant que le cavalier 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier 1 lui tient son poney avec les rênes, le cavalier 2 remonte et va franchir avec le cavalier 1 la ligne de départ/arrivée.

### 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 par le cavalier qui a touché le pneu en dernier. En conséquence, ces piquets font partie du matériel de ce jeu et doivent rester debout.

## 21. Jousting (La Joute)



### Matériel :

1 planche de joute montée sur 2 grands cônes placés sur la ligne centrale, décalé de la ligne des piquets. Les 4 cibles sont en position verticales. Un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

### Règle du jeu :

Les deux cavaliers prennent le départ derrière la ligne de départ/arrivée.

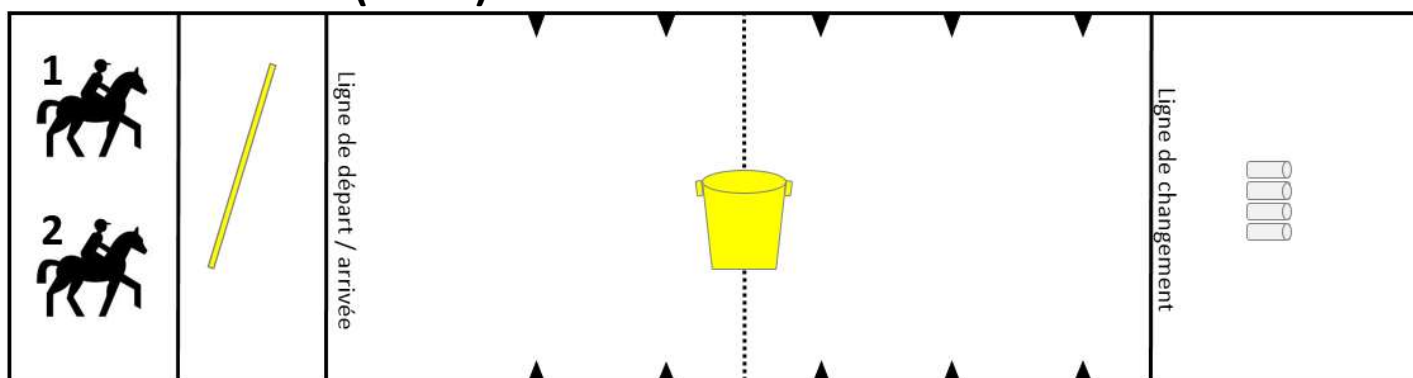
Le cavalier 1 part en tenant la lance, se dirige vers la planche de joute pour renverser une cible avec la pointe de la lance, continue jusqu'à la ligne de changement, contourne le piquet et renverse une autre cible sur le chemin du retour, avant de remettre la lance au cavalier 2 par le manche, derrière la ligne de départ/d'arrivée. Le cavalier 2 répète le mouvement du cavalier 1 et termine en tenant la lance par le manche.

Les cibles doivent être renversées avec la pointe de la lance, et non effleurées au passage, mais peuvent être renversées dans les deux sens.

La lance doit être tenue par la poignée lors du renversement des cibles, lors du franchissement de la ligne de départ/arrivée ou de la ligne de changement, ainsi que pendant les relais.

Chaque cavalier doit renverser 2 cibles. Une cible doit être renversée lors du trajet entre le départ et la ligne de changement, et l'autre lors du retour entre la ligne de changement et l'arrivée. Si 2 cibles sont renversées lors d'un passage, le cavalier doit repositionner la cible renversée par erreur. Si le premier cavalier en renverse plus de 2, il doit repositionner celles qui ont été renversées par erreur.

## 22. Litter Lifters (Litter)



### Matériel :

1 poubelle située sur la ligne centrale et 4 cartons qui se touchent placés à 3m 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<sup>ème</sup> carton avec sa canne à cheval, puis le dépose également dans la poubelle 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<sup>ème</sup> 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 :

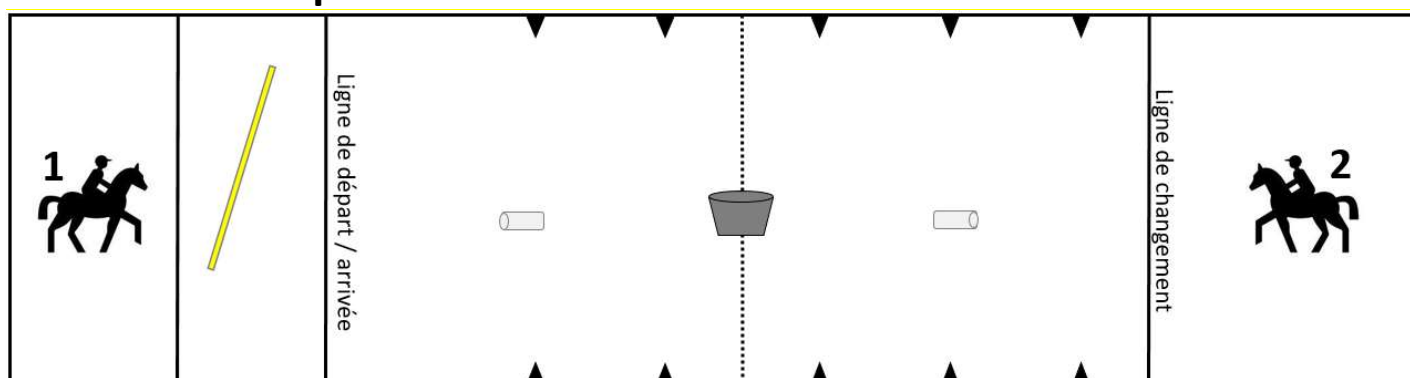
- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) la poubelle a été renversée et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans la poubelle.
- 3) le carton a 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.

Tant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu qu'à l'aide de celle-ci et en aucun cas par le corps du cavalier ou du cheval.

## 23. Litter Scoop



### Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale, 1 carton placé sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet et 1 carton placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> 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'élanç, 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 :

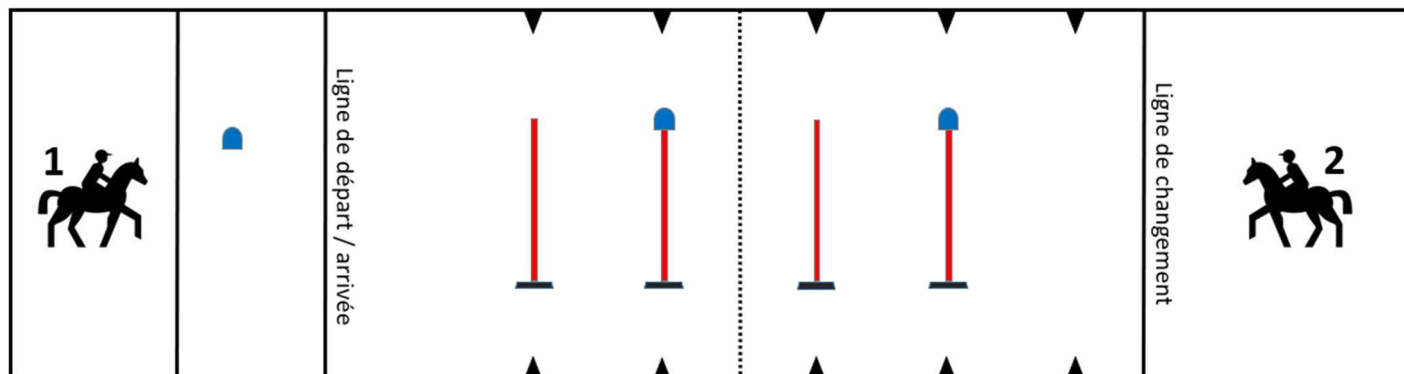
- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans le seau avec la canne.
- 2) le seau a été renversé et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans le seau.
- 3) le carton a été écrasé, alors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

Tant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu qu'à l'aide de celle-ci et en aucun cas par le corps du cavalier ou du cheval.

## 24. Mug Changes (Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur le 2<sup>ème</sup> et le 4<sup>ème</sup> piquet.  
Le cavalier 1 part avec une tasse.

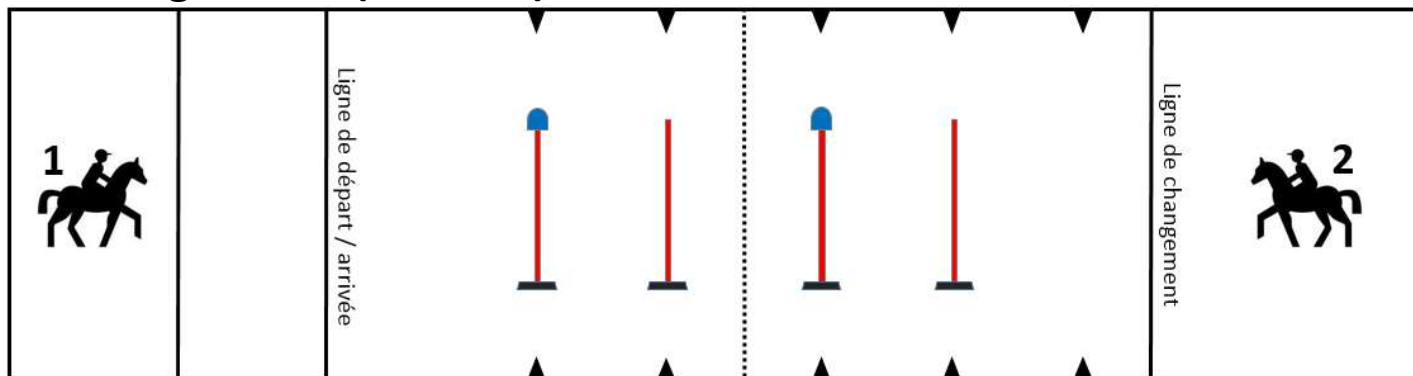
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 au départ, le cavalier 2 derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élanche avec la tasse, la pose sur le piquet 1, puis il prend la tasse posée sur le piquet 2, la pose sur le 3, puis il prend la tasse posée sur le piquet 4 pour franchir la ligne de changement et la transmettre au cavalier 2 qui doit répéter les mêmes actions mais dans le sens inverse, et franchir la ligne de départ/arrivée avec la tasse.

### 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.

## 25. Mug Shuffle (2 Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4. 1 tasse posée sur le 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> piquet.

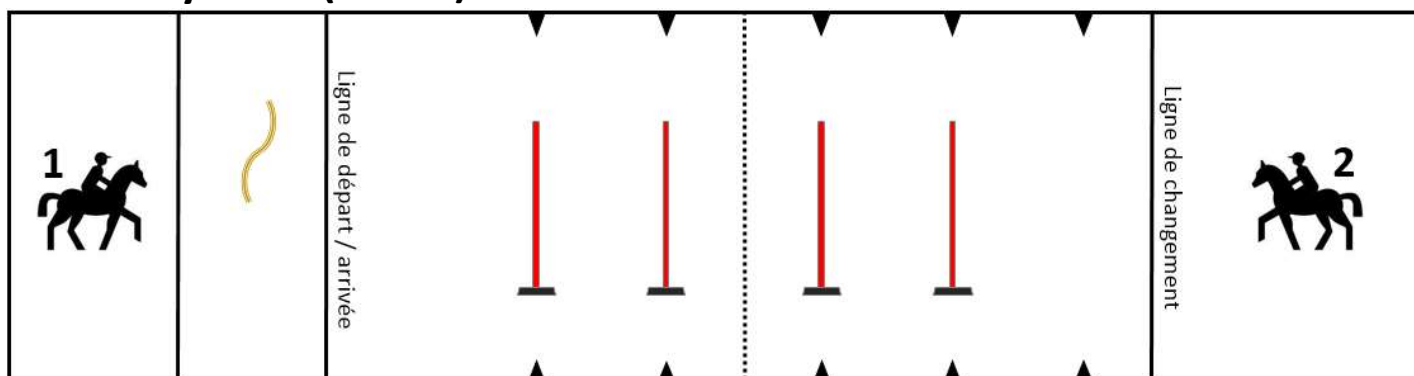
### Règle du jeu :

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.

## 26. Pony Pairs (Corde)



### Matériel :

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

### Règle du jeu :

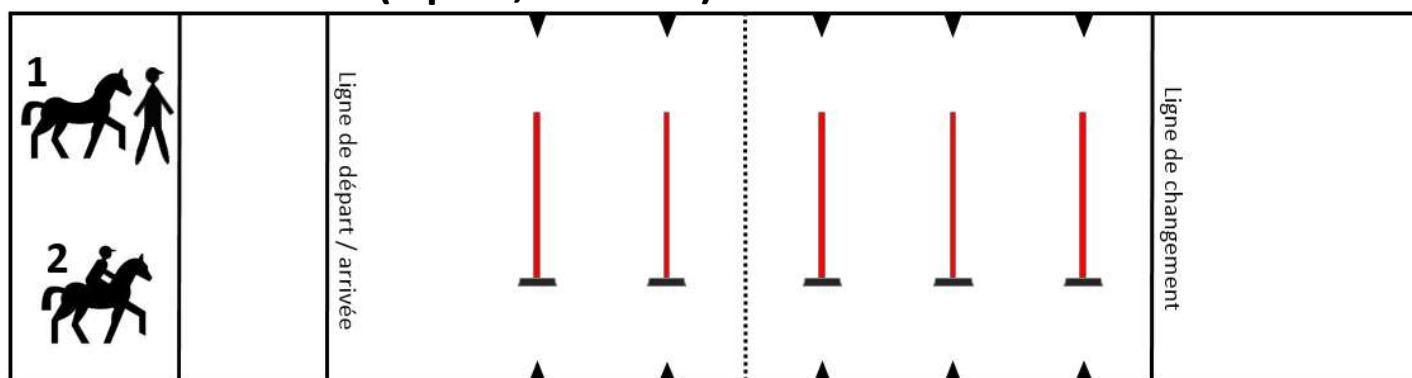
Le cavalier 1, tenant la corde **par une extrémité**, s'élanche, slalome entre les piquets et franchit la ligne de changement.

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 à aucun moment du jeu et les cavaliers ne peuvent pas se tenir par la main ou les doigts.

## 27. 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> piquet mais il doit être descendu de poney avant que le premier pied de son poney ait franchi la ligne du 5<sup>ème</sup> piquet dans le sens du retour.

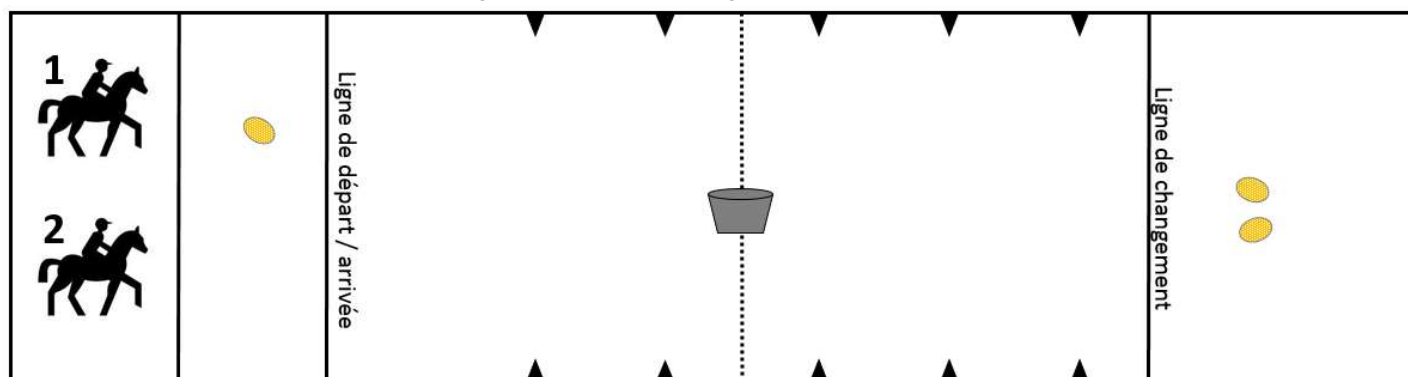
Chaque cavalier doit contourner le 5<sup>ème</sup> piquet.

### 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<sup>ème</sup> 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.

## 28. Socks and Buckets (Chaussettes)



### Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale. 2 chaussettes enroulées placées sur la marque des 3m derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 part avec 1 chaussette.

### Règle du jeu :

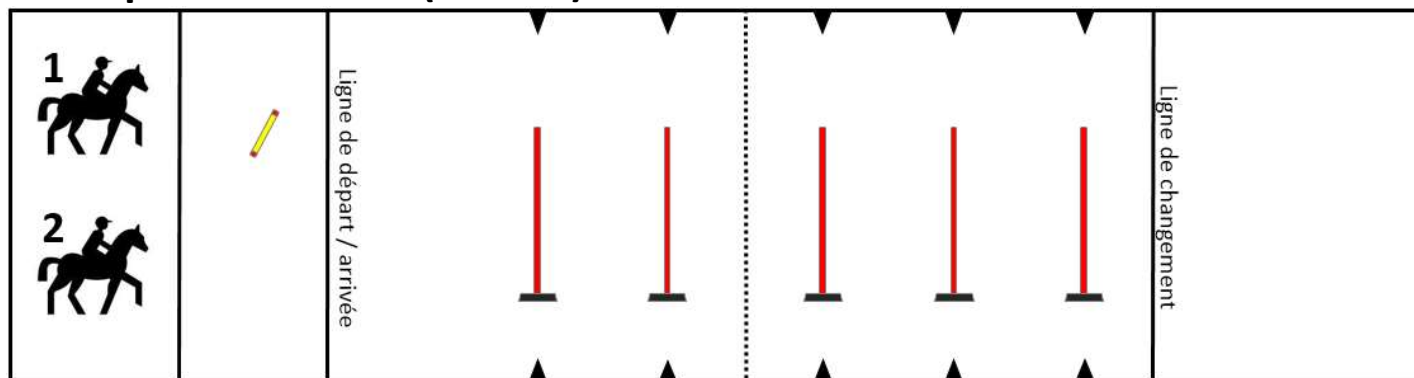
Le cavalier 1 s'élançe vers la ligne centrale où est posé le seau. Il y dépose la chaussette, se dirige vers la ligne de changement, descend, collecte une des chaussettes, puis remonte et transmet la chaussette au cavalier 2.

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.

## 29. Speed Weavers (Slalom)



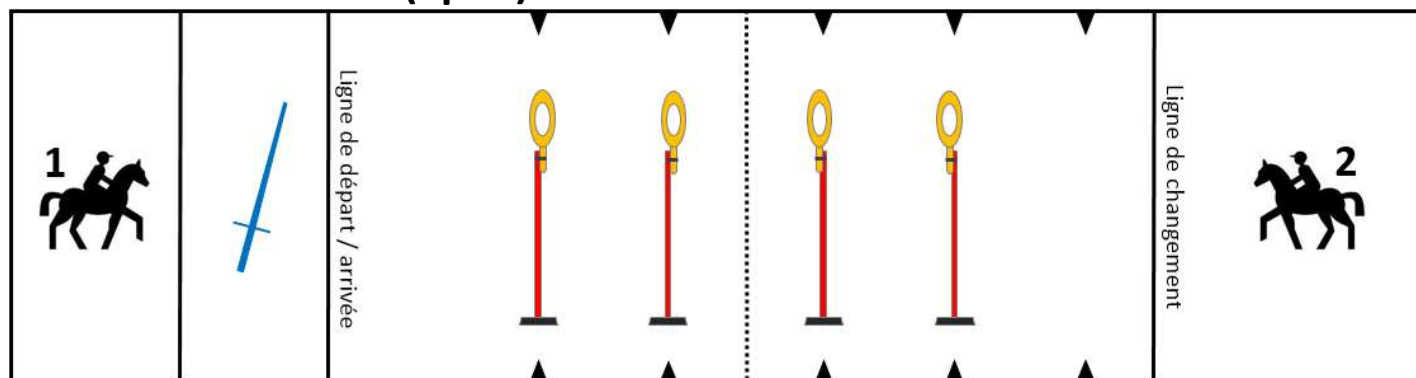
### Matériel :

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<sup>ème</sup> 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.

## 30. 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.

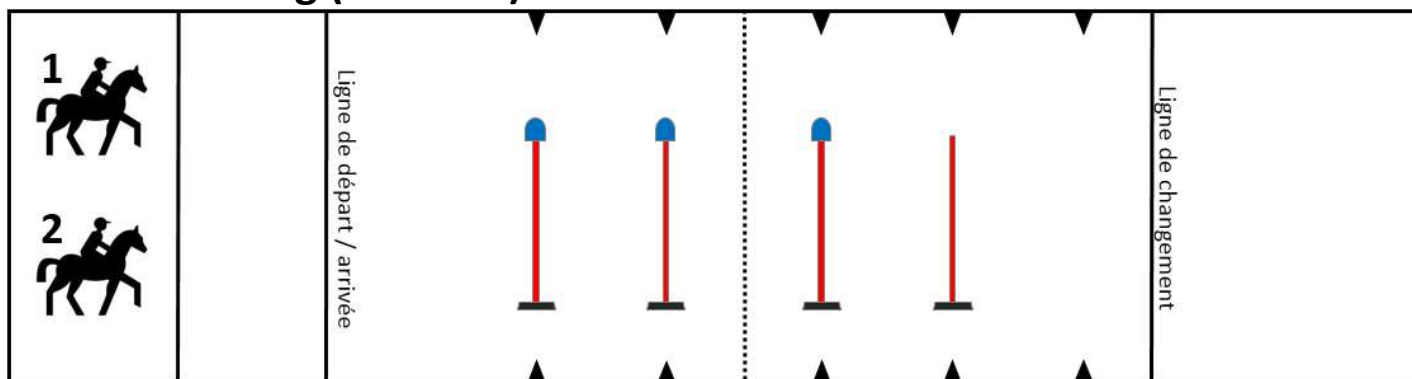
Si un anneau tombe, le cavalier peut le récupérer en tenant les autres anneaux avec la main sur l'épée, soit à poney, soit à pied.

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.

## 31. Three Mug (3 Tasses)



### Matériel :

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

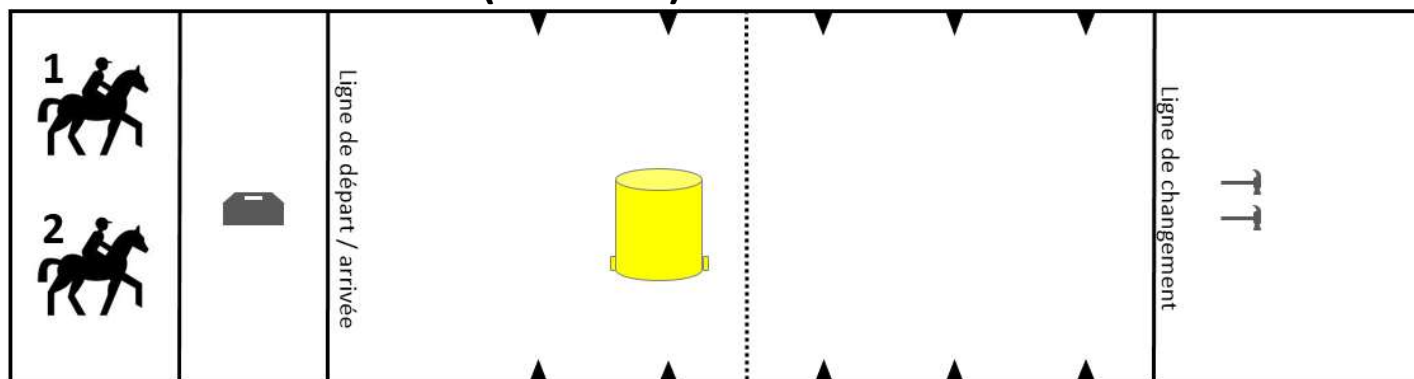
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élançait 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'élançait 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.

## 32. Tool Box Scramble (Tool Box)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, décalée des piquets. 2 marteaux placés à 3m 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.

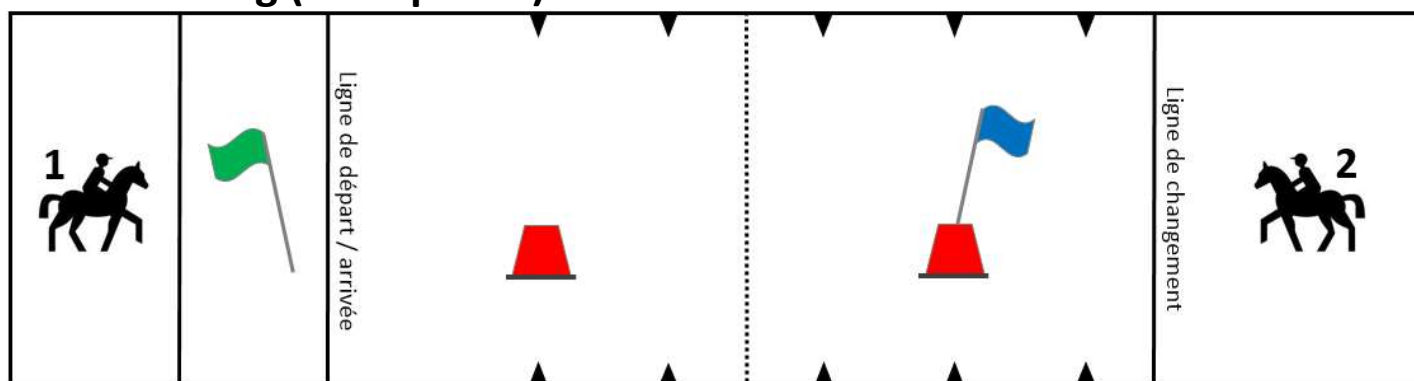
Le cavalier 2 s'élance vers la ligne de changement, descend et prend le dernier marteau, remonte et va le poser dans la boîte, puis prend la boîte à outils et la porte jusqu'à la ligne de départ/d'arrivée.

Le dernier marteau doit reposer uniquement sur la boîte à outils lorsque le cavalier franchit la ligne d'arrivée, et non dans la main du cavalier.

Un leste 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.

### 33. Two Flag (2 Drapeaux)



#### Matériel :

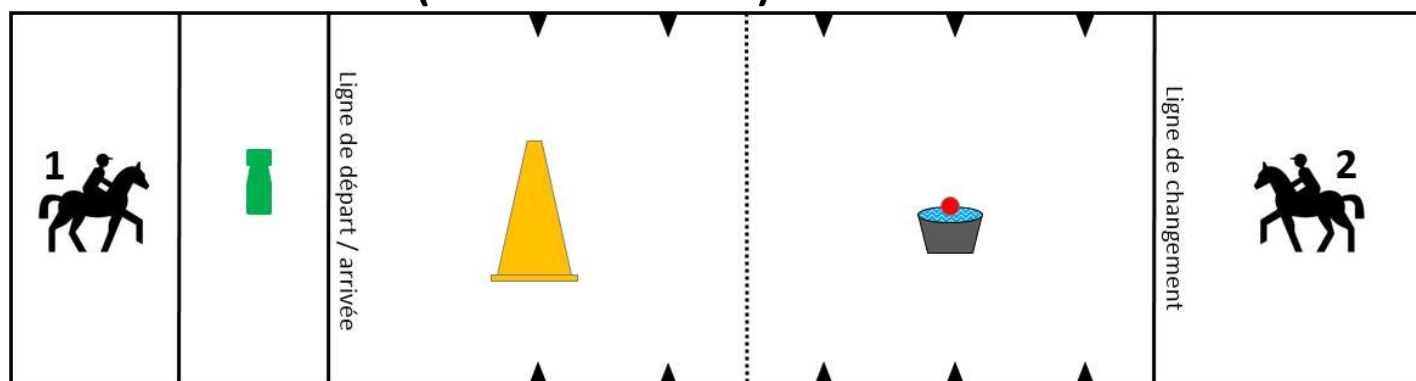
1 cône coupé placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet, 1 cône coupé placé sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet contenant un drapeau. Le cavalier 1 part avec un drapeau.

#### Règle du jeu :

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

## 34. Windsor Castle (La Tour Windsor)



### Matériel :

1 grand cône placé à hauteur de la ligne du 1<sup>er</sup> piquet. 1 seau rempli à moitié d'eau avec une boule à l'intérieur qui flotte, à hauteur du 4<sup>ème</sup> 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 :

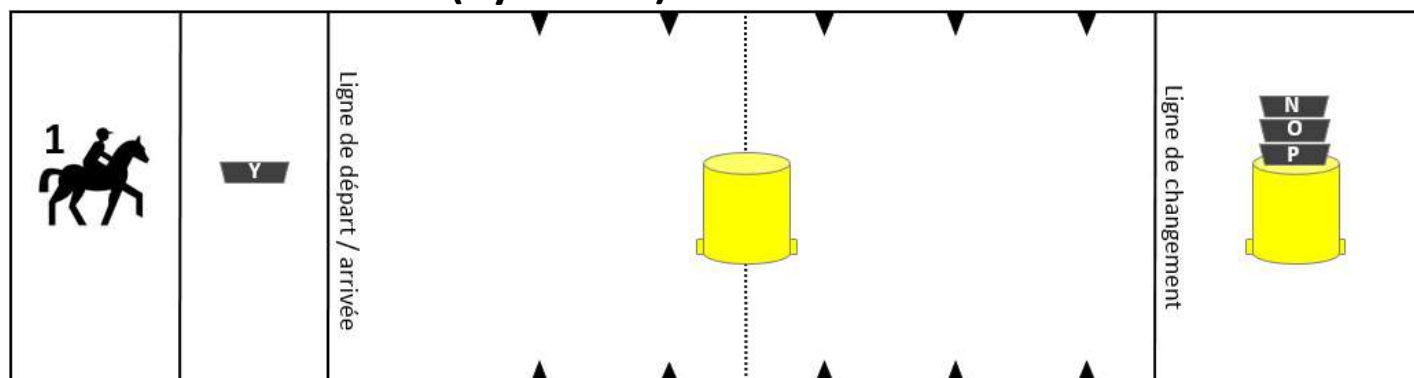
Si le seau est renversé, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Il doit cependant contenir encore suffisamment d'eau pour que la boule flotte. Dans le cas contraire, l'équipe sera éliminée.

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.

#### 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 3m 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 :

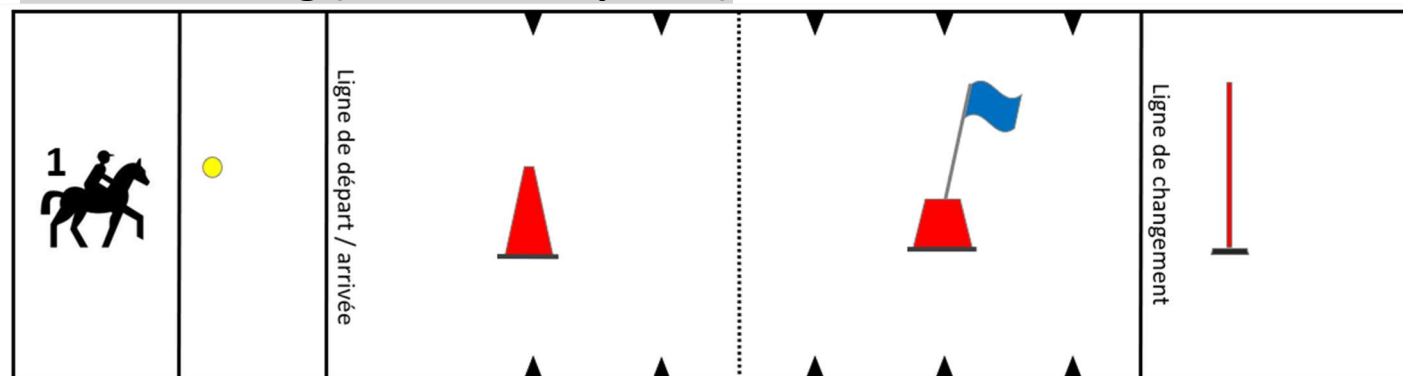
Le cavalier s'élançait vers la poubelle au centre et y pose la boîte, puis se dirige vers la ligne de changement, collecte la boîte suivante située sur le haut de la pile, et va la poser sur la première boîte située sur la poubelle au centre.

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. Ball and Flag (Balles et Drapeaux)



### Matériel :

1 cône « balle » à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, 1 cône « drapeau » à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet (contenant un drapeau) et un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec une balle.

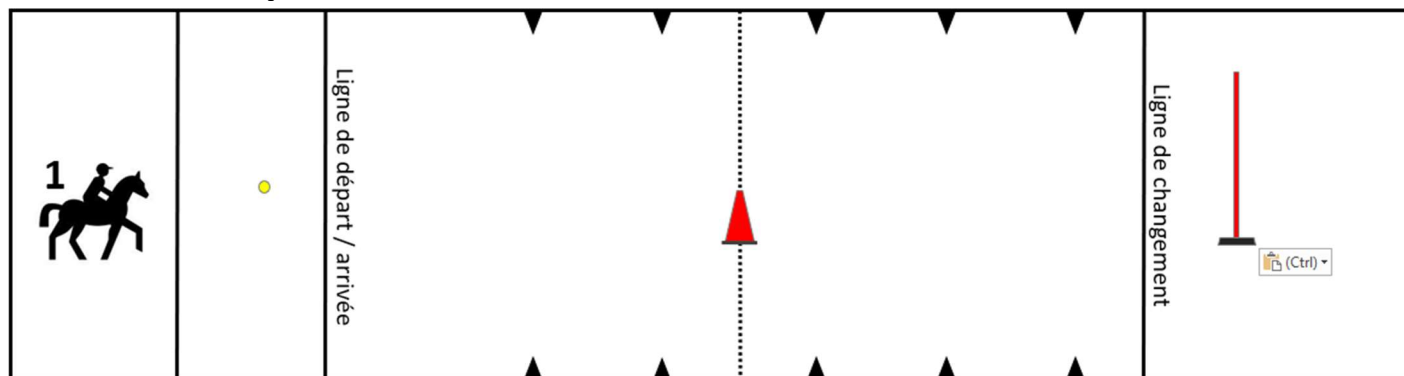
### Règle du jeu :

Le cavalier 1 s'élanche et va poser la balle sur le cône situé à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, continue et collecte le drapeau dans le cône situé à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet. Ensuite il va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement et se diriger 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 1<sup>er</sup> piquet où il collecte la balle et continue pour franchir la ligne d'arrivée en finissant avec la balle en main.

### Complément à la règle de jeu :

Si, lors du placement de la balle sur le cône, celle-ci tombe au sol, elle doit avoir touché le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que celui-ci puisse terminer l'action à pied.

### 3. Ball Swap



#### Matériel :

1 cône placé sur la ligne centrale et un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

Le cavalier part avec une balle.

#### Règle du jeu :

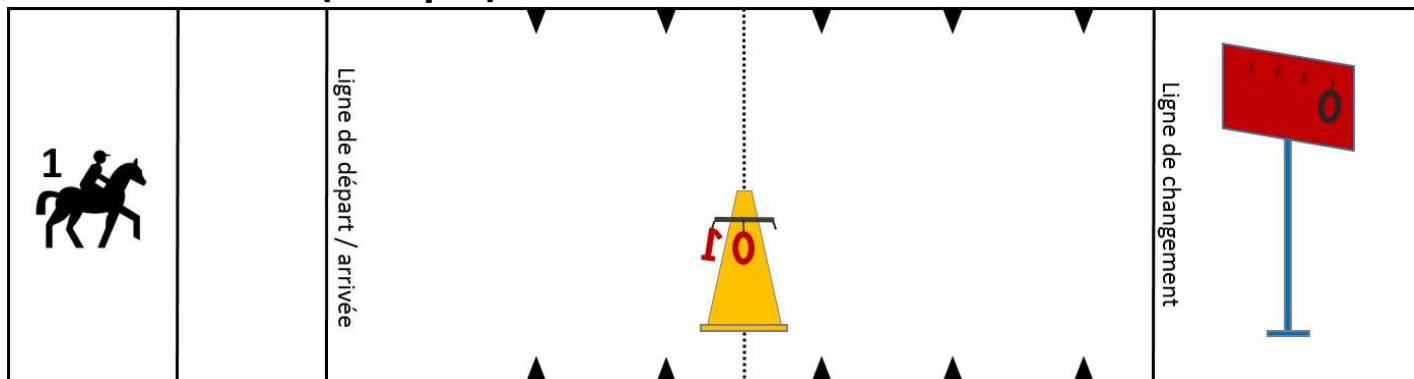
Le cavalier s'élançe jusqu'au cône situé sur la ligne centrale et pose sa balle, ensuite il va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Au retour il reprend sa balle avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

#### Complément à la règle de jeu :

Le piquet derrière la ligne de changement fait partie du matériel de jeu et doit être remis en place s'il tombe.

Si, en plaçant la balle sur le cône, la balle tombe au sol, la balle doit être entrée en contact avec le cône alors qu'elle était dans la main du coureur pour que ce dernier puisse effectuer l'action à pied.

## 4. 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<sup>ème</sup> position, placé à 3m 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 accrocher l'anneau 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 :

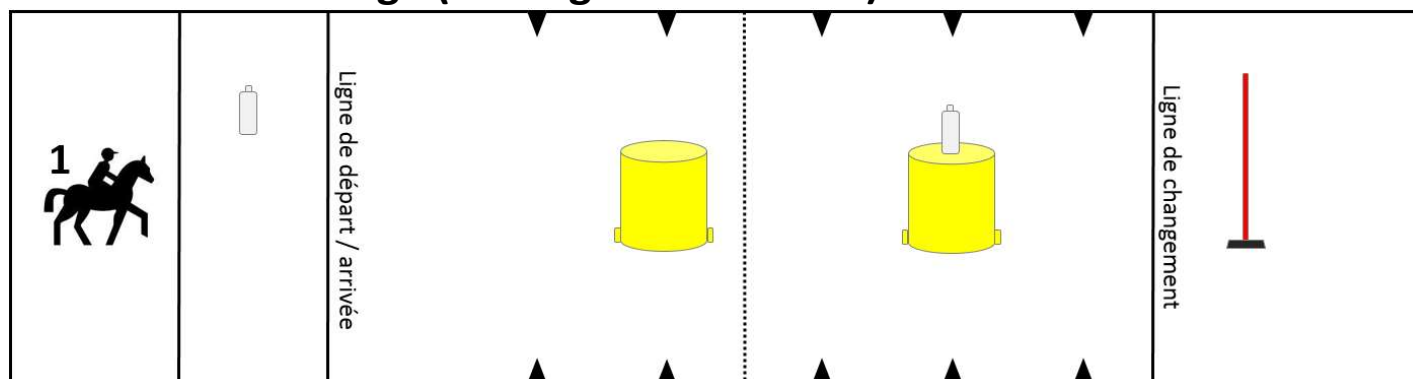
Le cavalier doit obligatoirement être à cheval pour poser le chiffre sur le panneau de la banque (la règle RC-6.3 ne s'applique pas pour cette action).

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.

Les chiffres sur le cône doivent être orientés avec le rouge vers l'extérieur à tout moment du jeu.

## 5. Bottle Exchange (Echange de bouteille)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, 1 autre poubelle à l'envers avec une bouteille placée au centre, sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet et un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement dans l'alignement des poubelles, décalé de la ligne des piquets.

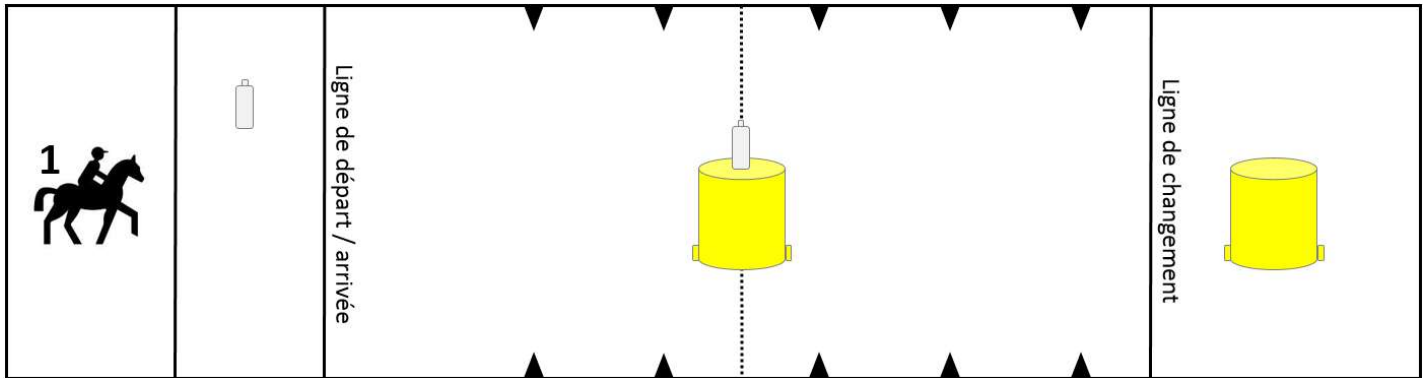
### Règle du jeu :

Le cavalier s'élançe avec une bouteille à la main et la pose sur la première poubelle à la hauteur du 2<sup>ème</sup> piquet. Il récolte la seconde bouteille sur la poubelle à la hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet et va tourner autour du piquet derrière la ligne de changement. Il dépose la bouteille sur la poubelle au 4<sup>ème</sup> piquet au retour et récolte ensuite l'autre bouteille placée sur la poubelle du 2<sup>ème</sup> 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.

## 6. 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 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier 1 part avec une bouteille.

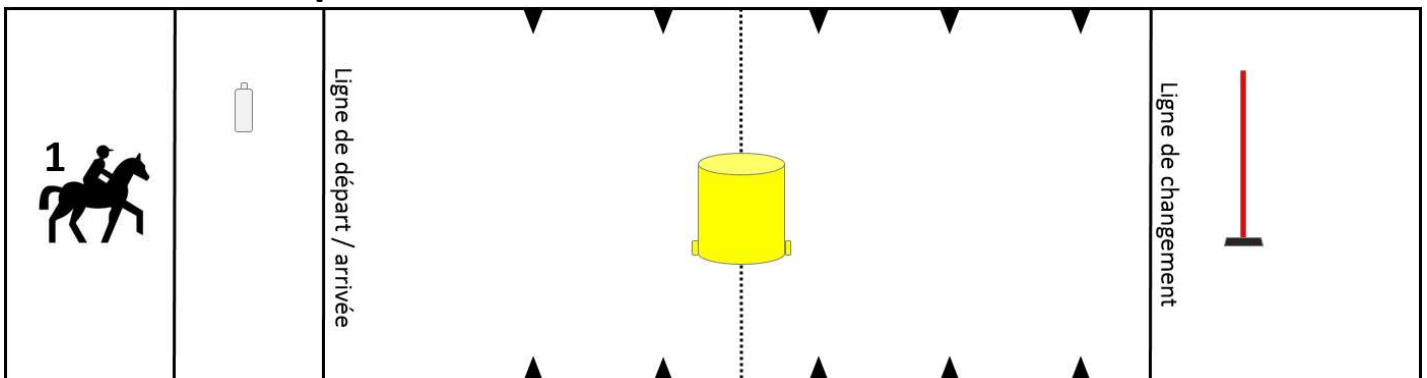
### Règle du jeu :

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.

## 7. Bottle Swap



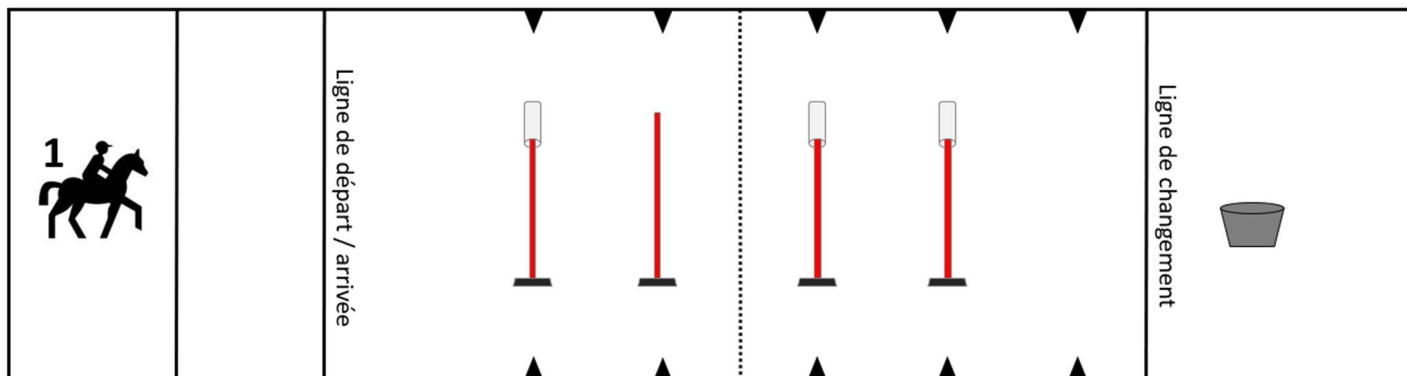
### Matériel :

1 poubelle à l'envers placée sur la ligne centrale, un piquet placé à 3m 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.

## 8. Carton Race (Cartons)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 et 3 cartons posés sur les piquets 1, 3 et 4.

1 seau placé à 3m derrière la ligne de changement, en ligne avec les piquets.

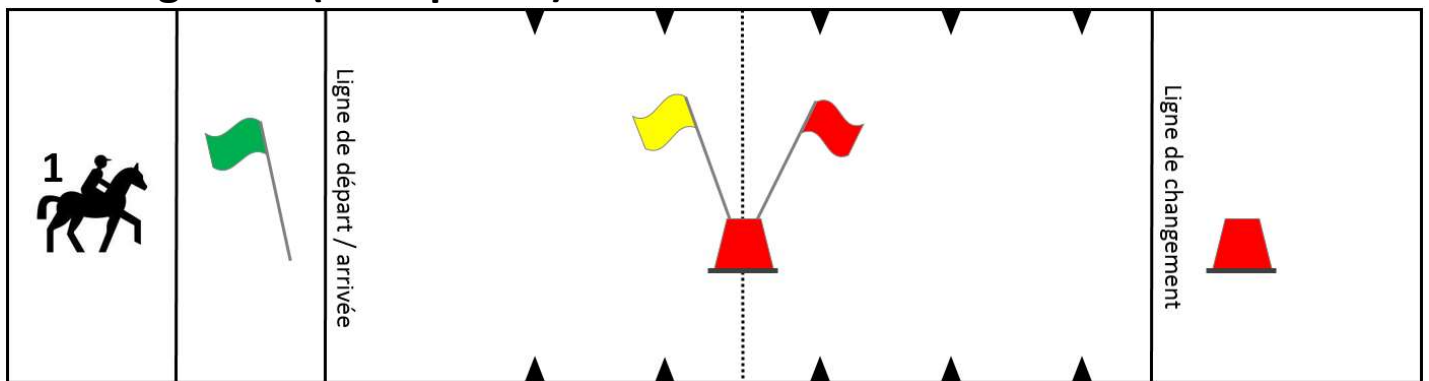
### Règle du jeu :

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 l'arbitre.

## 9. Flag Fliers (5 Drapeaux)



### Matériel :

1 cône coupé sur la ligne centrale contenant 2 drapeaux. 1 cône coupé à 3m derrière la ligne de changement. Les deux cônes entre la ligne des piquets. Le cavalier part avec un drapeau.

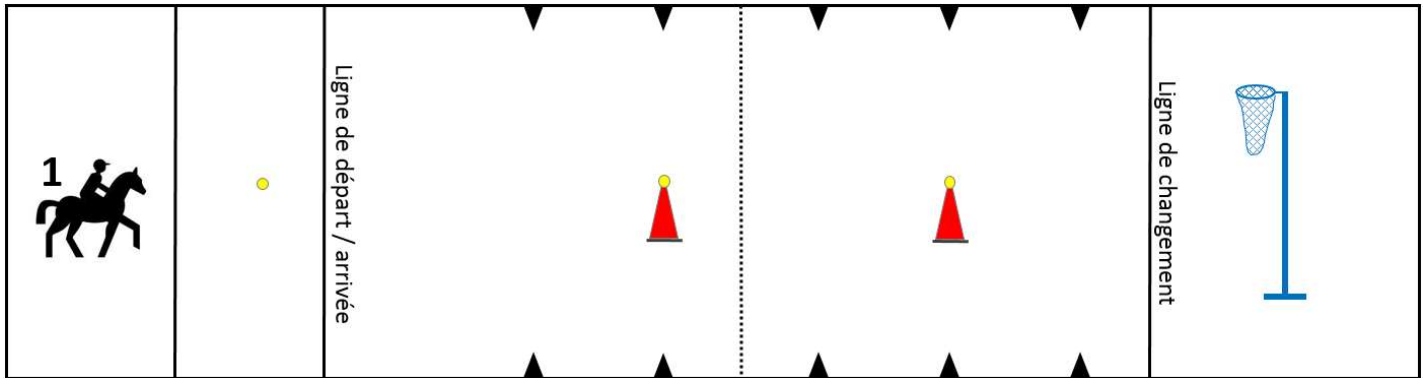
### Règle du jeu :

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 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/elle avait choisi au départ.

## 10. HiLo (Basket)



### Matériel :

2 cônes avec une balle dessus, alignés à la hauteur du 2<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> piquet, décalés des piquets. 1 panier placé à 3m derrière la ligne de changement, aligné sur la ligne des cônes. Le cavalier part avec une balle.

### Règle du jeu :

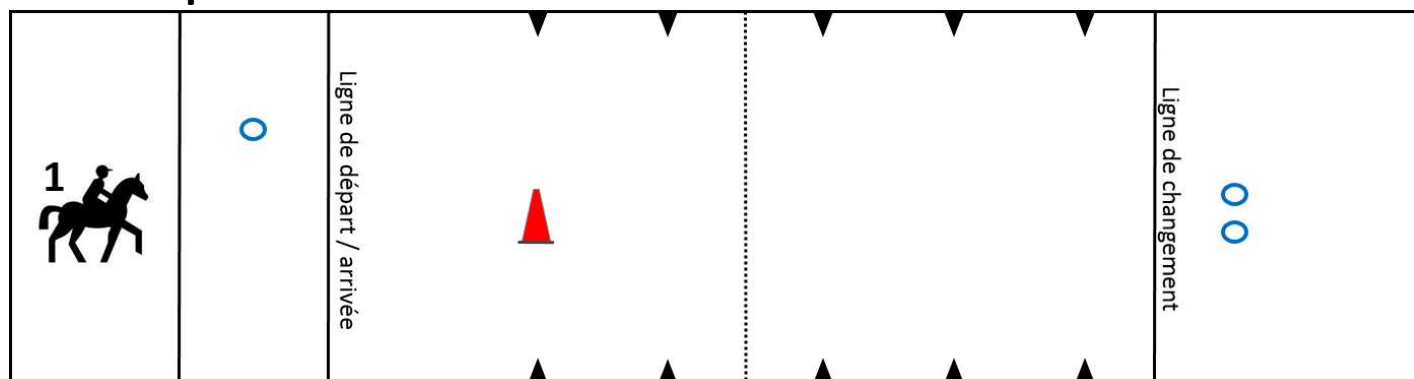
Le cavalier se dirige vers le panier de basket, y lâche la balle de tennis, retourne chercher une balle sur un des cônes et va la lâcher dans le panier. Au retour il prend la dernière balle avant de franchir la ligne de départ/arrivée.

### Complément à la règle de jeu :

Si lors du lâcher, la balle tombe hors du panier, le cavalier peut la récupérer à pied, mais devra remonter à poney pour la relâcher dans le panier (RC-6.3 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.

## 11. Hoopla



### Matériel :

1 cône placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet, 2 anneaux placés à plat les uns à côté des autres sans qu'ils ne se touchent à 3m derrière la ligne de changement.

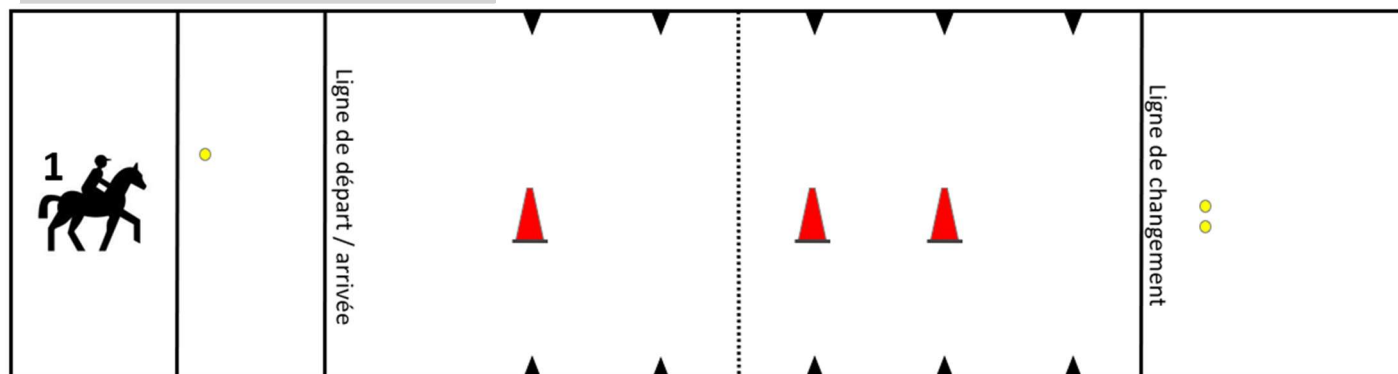
### Règle du jeu :

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 :

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.

## 12. Hug-a-Ball (5 Balles)



### Matériel :

3 cônes alignés à hauteur des piquets 1, 3 et 4, décalés des piquets. 2 balles au sol, sur la marque située à 3m derrière la ligne de changement, aligné avec les cônes. Le cavalier 1 part avec une balle.

### Règle du jeu :

Le cavalier s'élance et pose sa balle sur le cône de son choix, sauf celui qui est situé à la hauteur du piquet 1

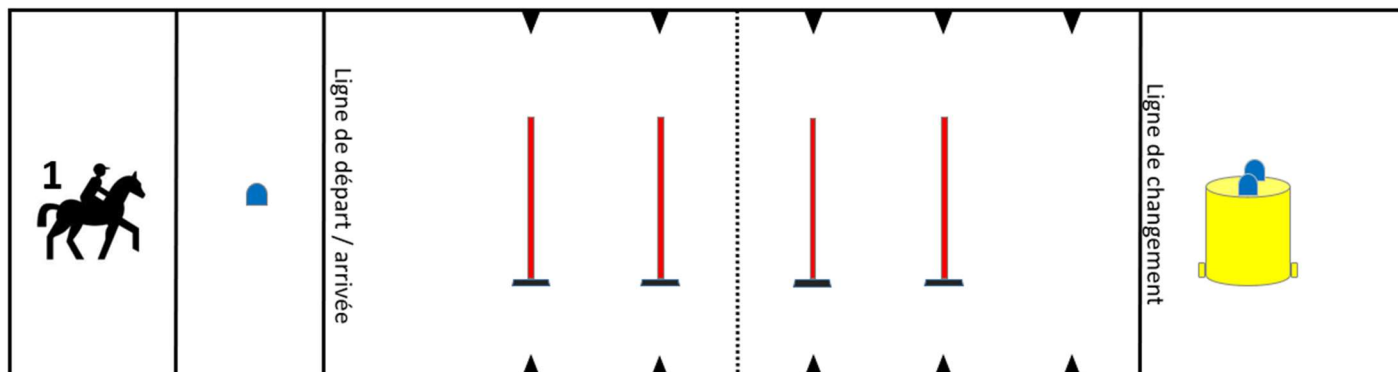
Il se rend ensuite à la ligne de changement, descend pour récupérer une balle, remonte en selle avec la balle et va la poser sur le cône de son choix, sauf celui qui est situé à la hauteur du piquet 1

Il retourne ensuite à la ligne de changement, descend pour récupérer la dernière balle, remonte en selle et doit la placer sur le cône situé à la hauteur du piquet 1 avant de franchir la ligne d'arrivée.

### Complément à la règle de jeu :

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

### 13. Hug-a-Mug (5 Tasses)



#### Matériel :

4 piquets sur les 4 premières positions. 1 poubelle à l'envers à 3m 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 part avec une tasse.

#### Règle du jeu :

Le cavalier s'élanche et pose sa tasse sur un piquet autre que le 1<sup>er</sup>, va collecter une 2<sup>ème</sup> tasse sur la poubelle derrière la ligne de changement et retourne pour la poser sur un piquet autre que le 1<sup>er</sup>, retourne à la poubelle pour prendre la 3<sup>ème</sup> tasse et la poser sur le 1<sup>er</sup> piquet, puis franchir la ligne de départ/arrivée.

#### Complément à la règle de jeu :

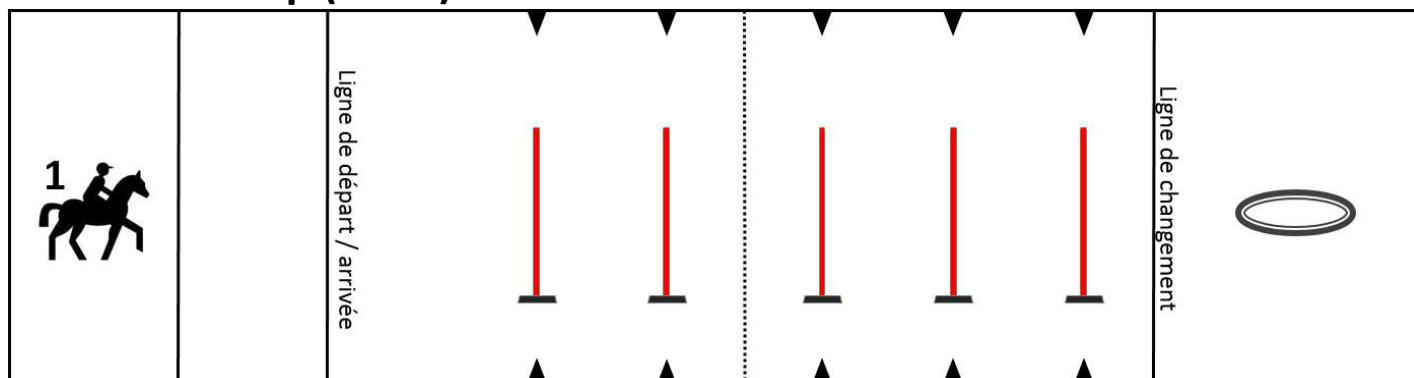
Les piquets renversés doivent être remis à leur place sur leur marque.

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.

## 14. Hula Hoop (Pneu)



### Matériel :

1 pneu situé à 3m derrière la ligne de changement, décalée de la ligne des piquets. 5 piquets de slalom en position normale.

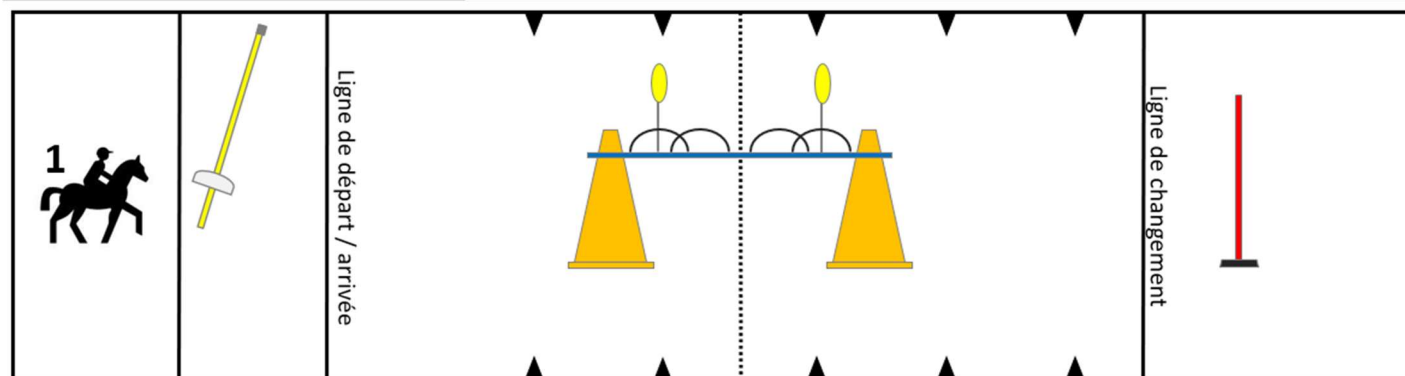
### Règle du jeu :

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<sup>ème</sup> piquet au fond du terrain. En conséquence, ce piquet fait partie du matériel de ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.

## 15. Jousting (La Joute)



### Matériel :

1 planche de joute montée sur 2 grands cônes placés sur la ligne centrale, décalé de la ligne des piquets. Seulement 2 cibles sont en position verticales, une de chaque côté. Un piquet placé à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

### Règle du jeu :

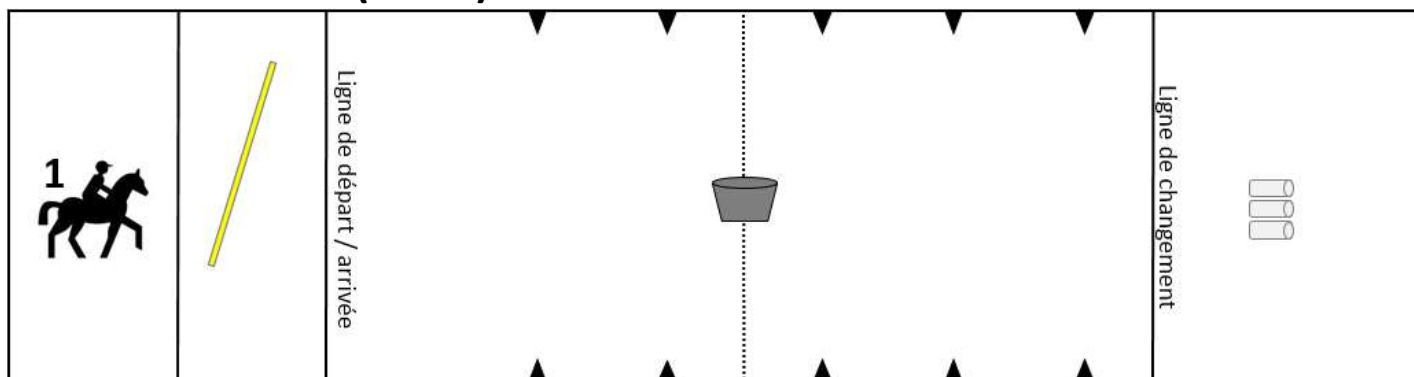
Le cavalier part en tenant la lance, se dirige vers la planche de joute pour renverser une cible avec la pointe de la lance, continue jusqu'à la ligne de changement, contourne le piquet et renverse une autre cible sur le chemin du retour, avant de repasser la ligne d'arrivée en tenant la lance par la poignée.

Les cibles doivent être renversées avec la pointe de la lance, et non effleurées au passage, mais peuvent être renversées dans les deux sens.

La lance doit être tenue par la poignée lors du renversement des cibles, lors du franchissement de la ligne de départ/arrivée ou de la ligne de changement.

Une cible doit être renversée lors du trajet entre le départ et la ligne de changement, et l'autre lors du retour entre la ligne de changement et l'arrivée. Si 2 cibles sont renversées lors d'un passage, le cavalier doit repositionner la cible renversée par erreur.

## 16. Litter Lifters (Litter)



### Matériel :

1 seau située sur la ligne centrale et 3 cartons qui se touchent placés à 3m 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 :

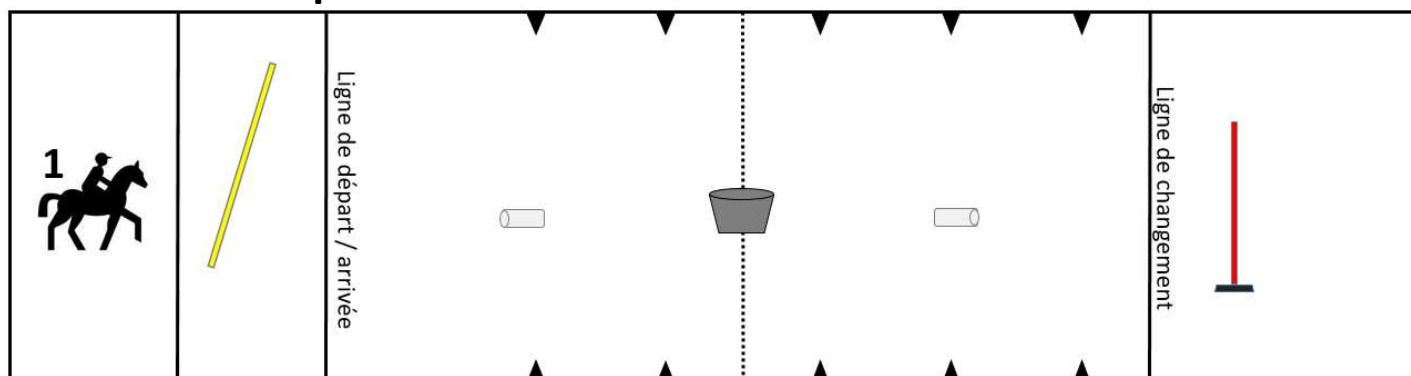
- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans la poubelle avec la canne.
- 2) le seau a été renversé et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans le seau.
- 3) le carton a été écrasé,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

Tant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu qu'à l'aide de celle-ci et en aucun cas par le corps du cavalier ou du cheval.

## 17. Litter Scoop



### Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale, 1 carton placé sur la ligne du 4<sup>ème</sup> piquet, 1 carton placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> piquet et un piquet placé à 3m 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 :

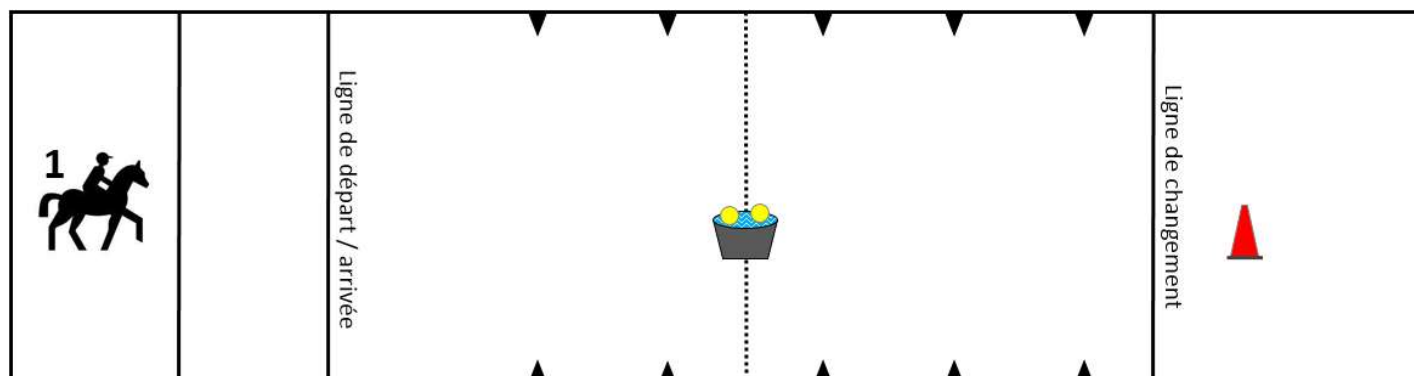
- 1) celui-ci a été percé par la canne et le cavalier doit l'enlever, mais le carton doit ensuite être obligatoirement mis dans le seau avec la canne.
- 2) le seau a été renversé et les cartons répandus sur le sol, alors le cavalier peut les replacer ainsi dans le seau.
- 3) le carton a été écrasé, alors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

Tant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu qu'à l'aide de celle-ci et en aucun cas par le corps du cavalier ou du cheval.

## 18. 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 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

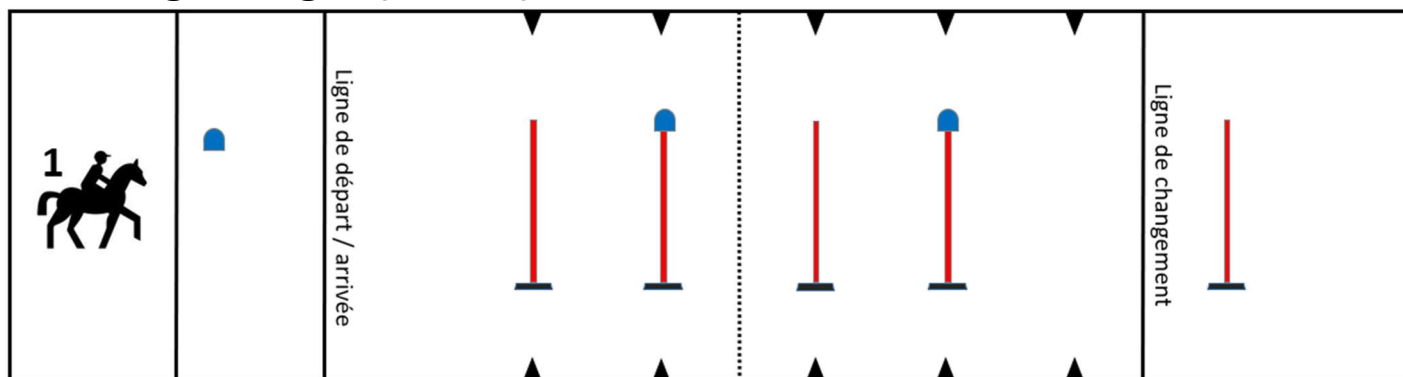
### Règle du jeu :

Le cavalier s'élance 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.

## 19. Mug Changes (Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 1 tasse posée sur le 2<sup>ème</sup> et le 4<sup>ème</sup> piquet.

Le cavalier part avec une tasse.

Le 5<sup>ème</sup> piquet à 3m derrière la ligne de changement.

### Règle du jeu :

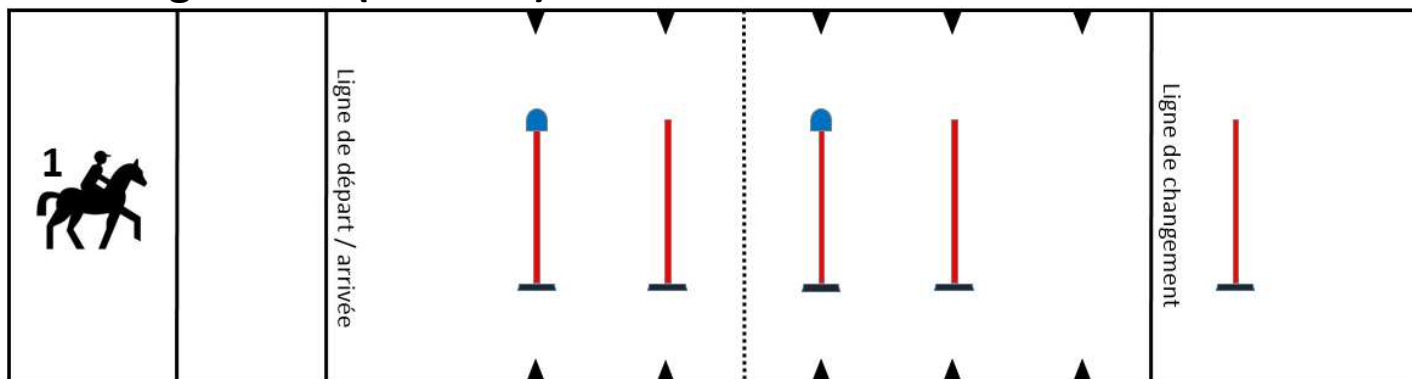
Le cavalier s'élançe avec la tasse pour la poser sur le 1<sup>er</sup> piquet et prendre la tasse sur le 2<sup>ème</sup> piquet puis il la pose sur le 3<sup>ème</sup> piquet et prend la tasse du 4<sup>ème</sup> piquet.

Il va ensuite tourner derrière le 5<sup>ème</sup> piquet et sur le retour, il pose la tasse sur le 4<sup>ème</sup> piquet puis il prend la tasse sur le 3<sup>ème</sup> piquet pour la poser sur le 2<sup>ème</sup> piquet et pour finir, il prend la tasse du 1<sup>er</sup> piquet 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.

## 20. Mug Shuffle (2 Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4, 1 tasse posée sur le 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup> piquet.

Le 5<sup>ème</sup> piquet à 3m derrière la ligne de changement.

### Règle du jeu :

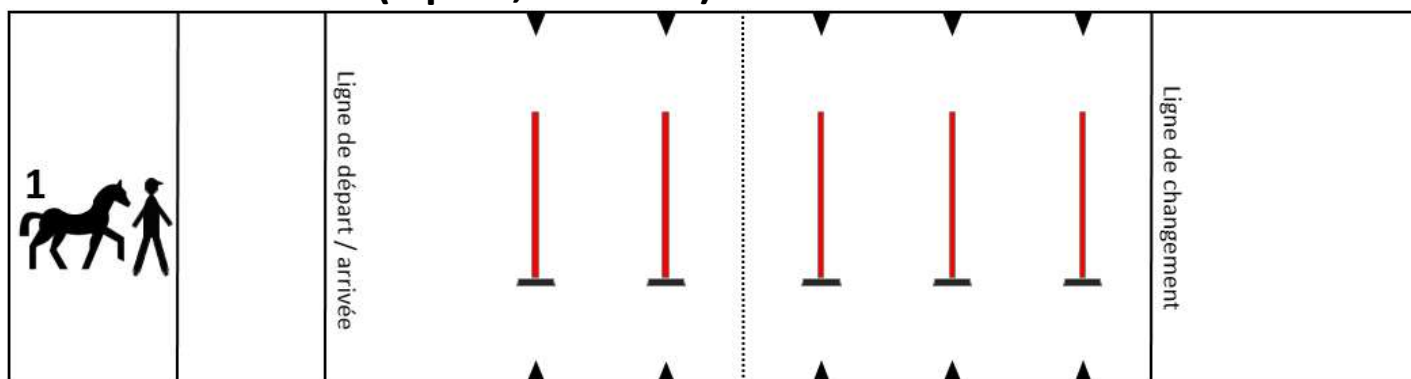
Le cavalier s'élanç, prend la tasse posée sur le 1<sup>er</sup> piquet et la pose sur le 2<sup>ème</sup>, puis il prend la tasse posée sur le 3<sup>ème</sup> piquet, la pose sur le 4<sup>ème</sup>. Il va ensuite tourner derrière le 5<sup>ème</sup> piquet et sur le retour, il prend la tasse posée sur le 4<sup>ème</sup> piquet, la pose sur le 3<sup>ème</sup>, il prend la tasse posée sur le 2<sup>ème</sup> piquet et la pose sur le 1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> piquet fait partie du matériel de ce jeu et doit être replacé s'il est renversé.

## 21. 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.

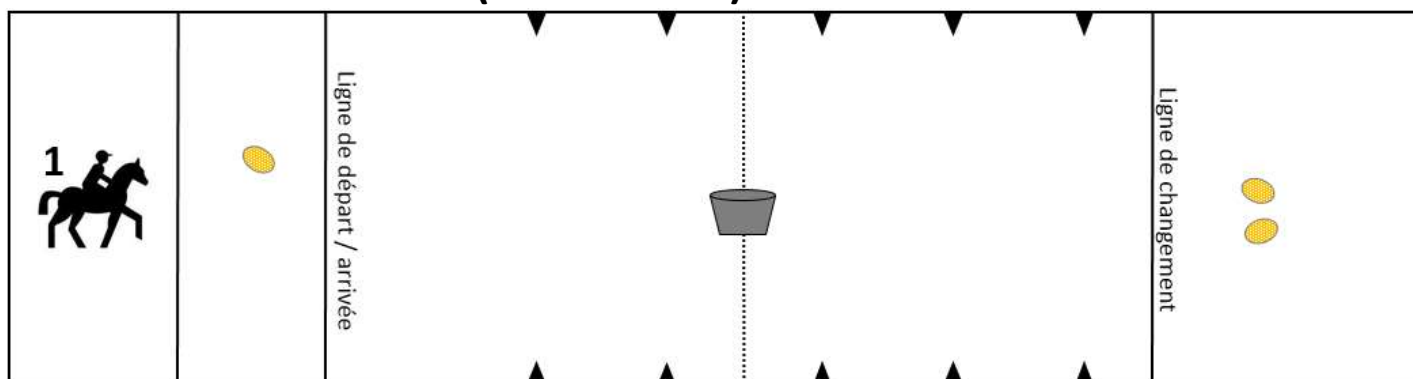
### Règle du jeu :

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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> piquet dans le sens de l'aller vers la ligne de changement.

### Complément à la règle de jeu :

Si le 5<sup>ème</sup> 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.

## 22. Socks and Buckets (Chaussettes)



### Matériel :

1 seau placé sur la ligne centrale. 2 chaussettes enroulées placées sur la marque des 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets.

Le cavalier part avec 1 chaussette.

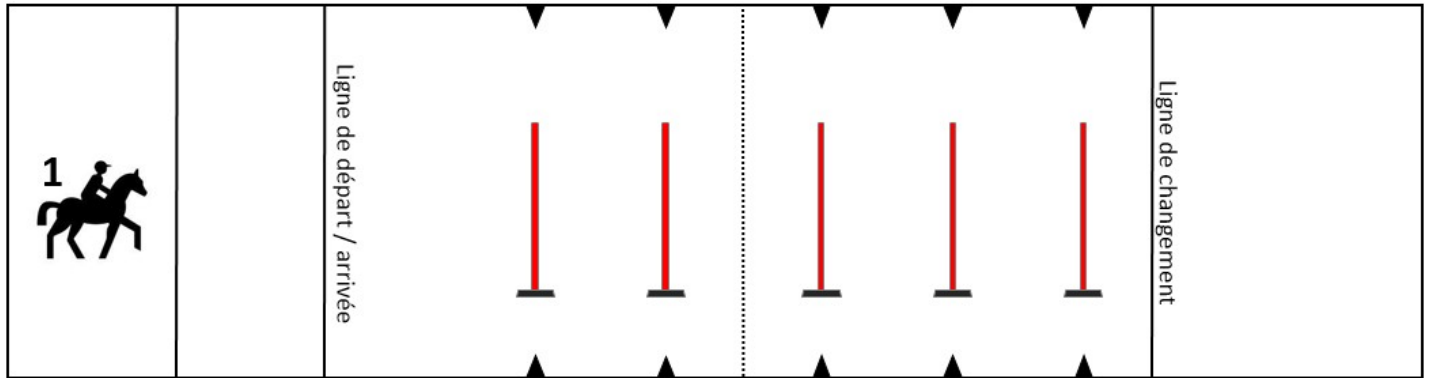
### Règle du jeu :

Le cavalier 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, 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.

## 23. Speed Weavers (Slalom)



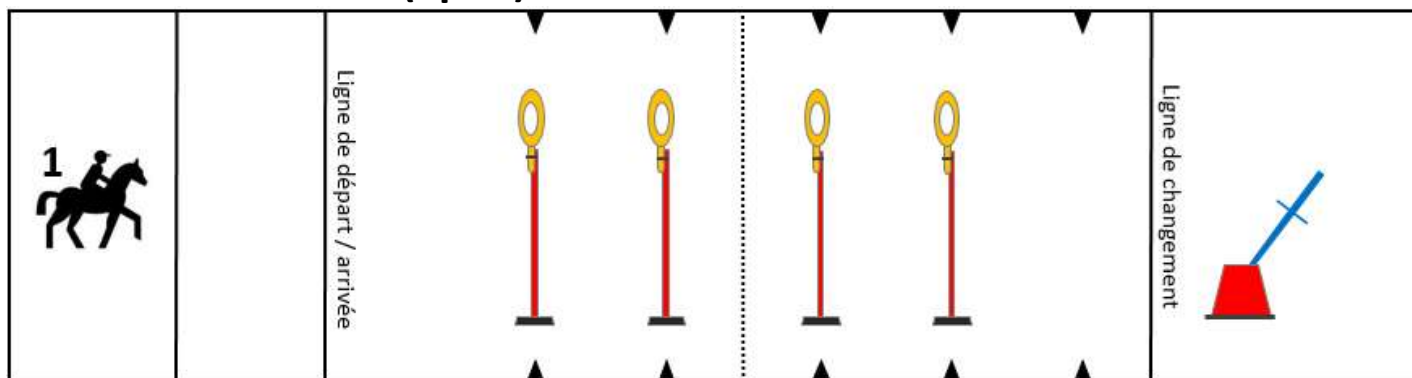
### Matériel :

5 piquets de slalom sur les positions 1 à 5.

### Règle du jeu :

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

## 24. Sword Lancers (Epée)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 (seulement 2 anneaux sur le 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> 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 3m 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 :

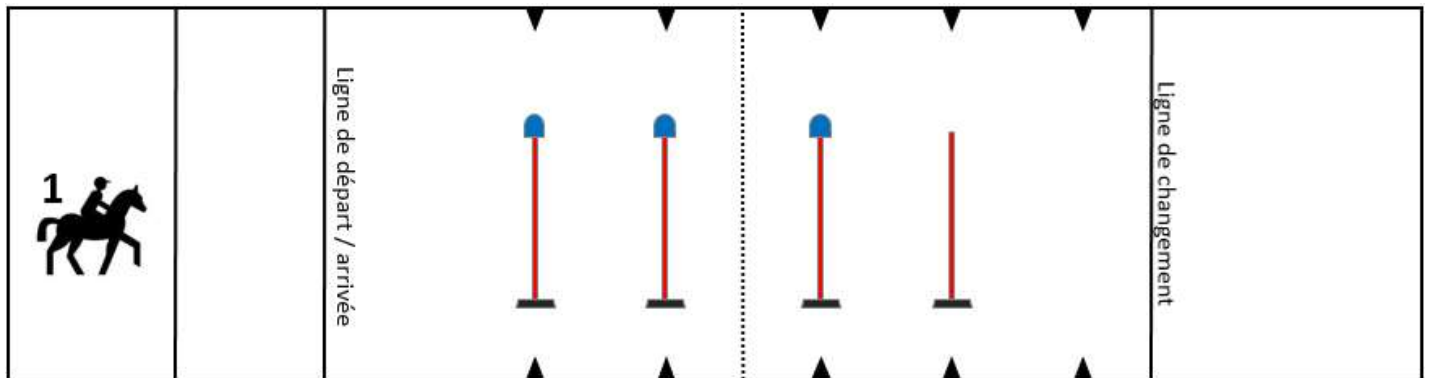
Si un anneau tombe, le cavalier peut le récupérer en tenant les autres anneaux avec la main sur l'épée, à cheval ou à pied.

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.

## 25. Three Mug (3 Tasses)



### Matériel :

4 piquets sur les positions 1 à 4 avec 3 tasses posées sur le 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> piquet.

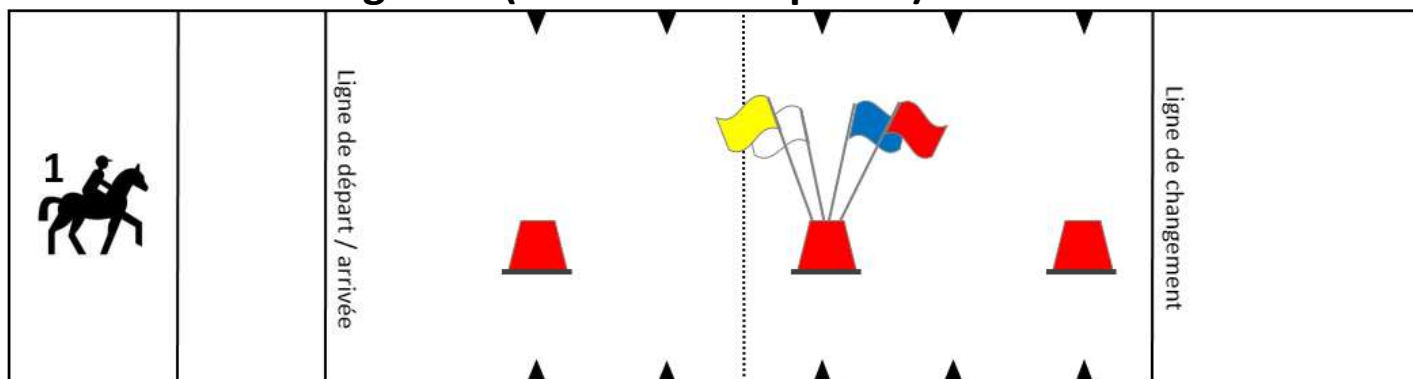
### Règle du jeu :

Le cavalier s'élance vers le 3<sup>ème</sup> piquet, prend la tasse et la dépose sur le 4<sup>ème</sup> piquet, puis prend la tasse sur le 2<sup>ème</sup> piquet et la place sur le 3<sup>ème</sup> piquet, prend ensuite la tasse sur le 1<sup>er</sup> piquet et la place sur le 2<sup>ème</sup> 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.

## 26. Three Pot Flag Race (3 cônes & drapeaux)



### Matériel :

3 cônes coupés, placés sur la ligne du 1<sup>er</sup>, 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> piquet, décalé de la ligne des piquets. 4 drapeaux dans le cône du milieu.

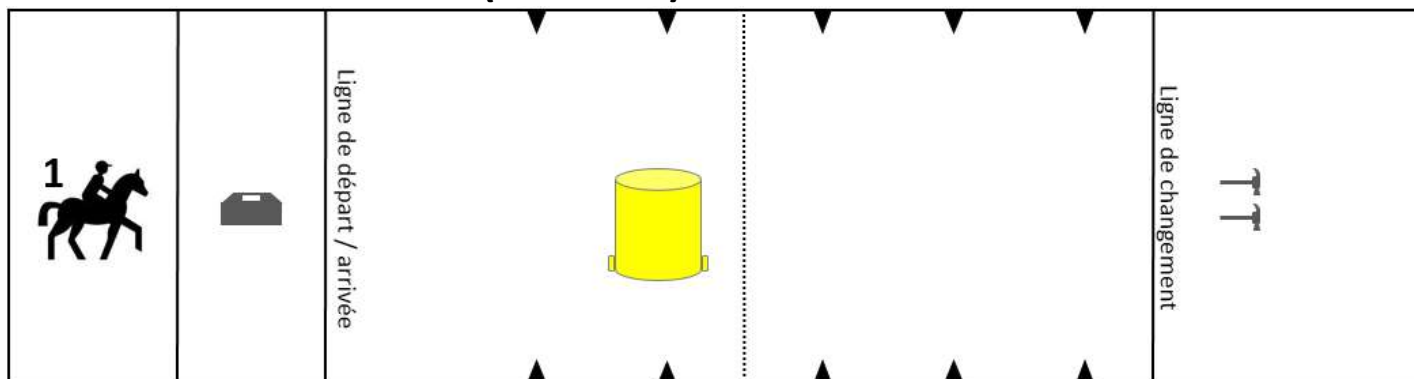
### Règle du jeu :

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<sup>er</sup> et 5<sup>ème</sup> 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.

## 27. Tool Box Scramble (Tool Box)



### Matériel :

1 poubelle à l'envers sur la ligne du 2<sup>ème</sup> piquet, décalée de la ligne des piquets. 2 marteaux placés à 3m derrière la ligne de changement. Le cavalier part avec une boîte à outil.

### Règle du jeu :

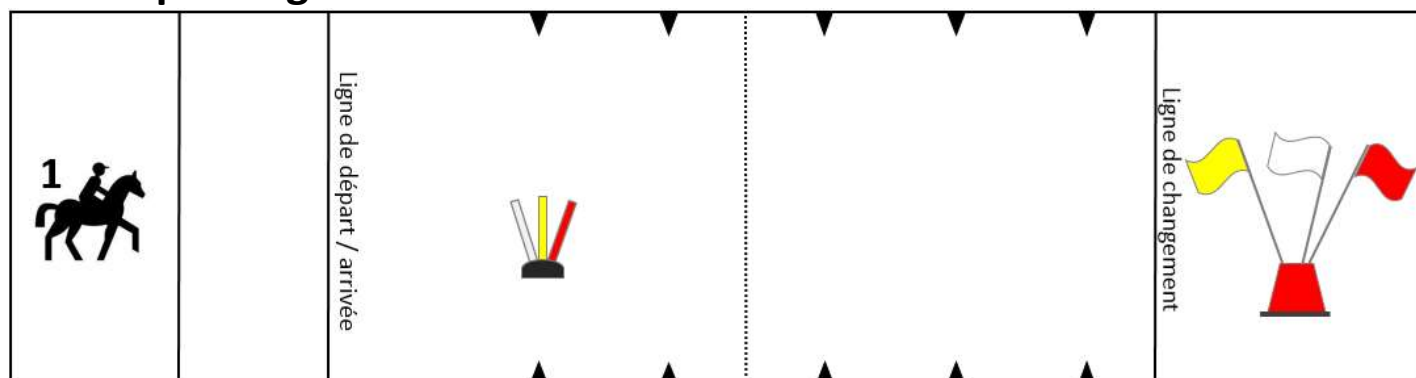
Le cavalier s'élance et pose la boîte à outils sur la poubelle. Il se dirige ensuite vers la ligne de changement et descend pour collecter un marteau, remonte et va le déposer dans la boîte, ensuite il retourne vers la ligne de changement et descend pour collecter le deuxième marteau, remonte et va le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

Le dernier marteau doit reposer uniquement sur la boîte à outils lorsque le cavalier franchit la ligne d'arrivée, et non dans la main du cavalier.

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 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.

## 28. Triple Flag



### Matériel :

1 porte-drapeau avec 3 tubes de couleurs différentes, placé sur la ligne du 1<sup>er</sup> 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 3m 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.

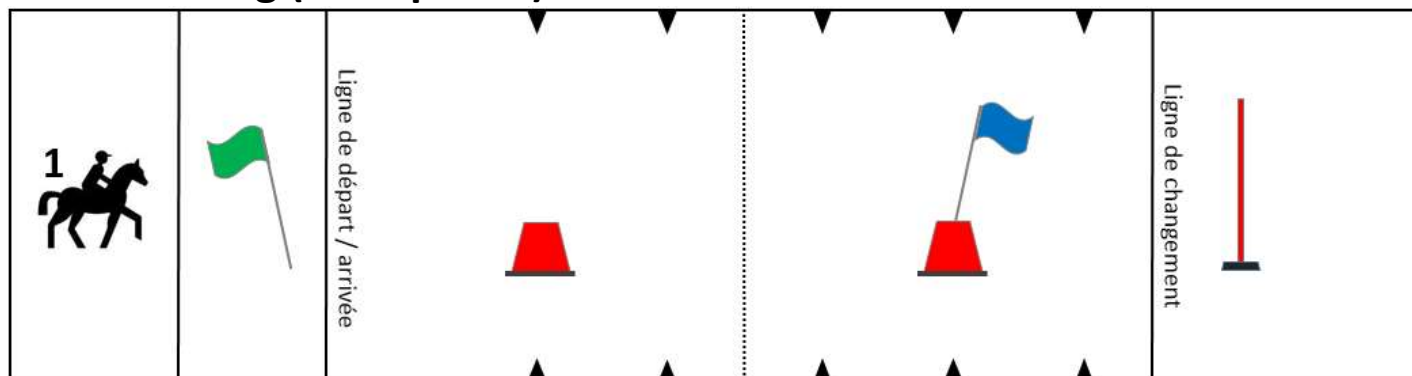
### Complément à la règle de jeu :

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.

## 29. Two Flag (2 Drapeaux)



### Matériel :

1 cône coupé à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet, 1 cône coupé à hauteur du 4<sup>ème</sup> piquet contenant un drapeau et le 5<sup>ème</sup> piquet à 3m derrière la ligne de changement, décalé de la ligne des piquets. Le cavalier part avec un drapeau.

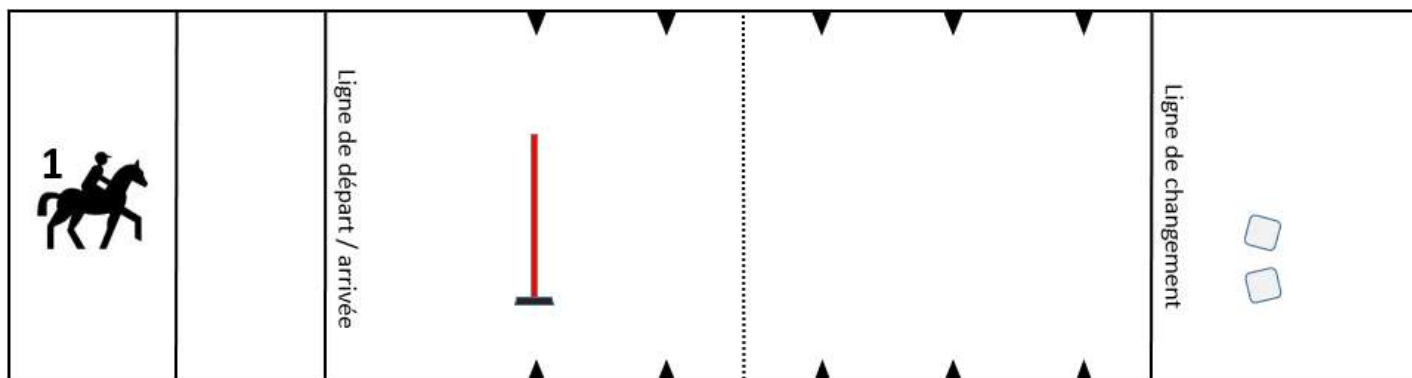
### Règle du jeu :

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

### Compléments à la règle de jeu :

Le 5<sup>ème</sup> piquet à 3m derrière la ligne de changement fait partie du matériel de ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.

## 30. Victoria Cross



### Matériel :

1 piquet à hauteur du 1<sup>er</sup> piquet et 2 oreillers côte à côte, à 3m derrière la ligne de changement, en ligne avec le piquet mais décalé de la ligne des piquets de slalom. Le 1<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> piquet et jeter l'oreiller dans la zone entre le 1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> oreiller, remonte et revient franchir la ligne de départ/arrivée.

### Compléments à la règle de jeu :

Le 1<sup>er</sup> piquet fait partie du matériel de ce jeu et doit être remplacé s'il est renversé.

## 5) 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 15cm à 18,5cm (rectangle) avec 8,5cm à 11,5cm de haut, elles doivent avoir un rebord sur le haut afin de faciliter l'empilage.

Chaque boîte doit contenir entre 400g et 500g 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.

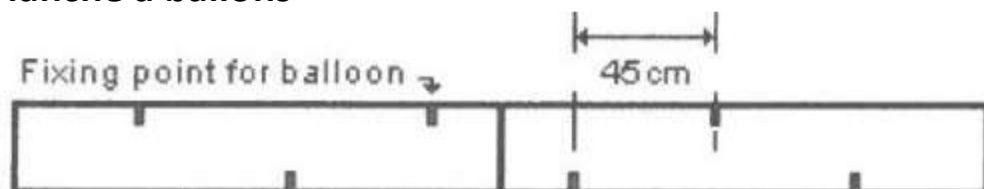
Par exemple : M=vert, G=jaune, A= bleu, X= rouge, Y= blanc

## 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.

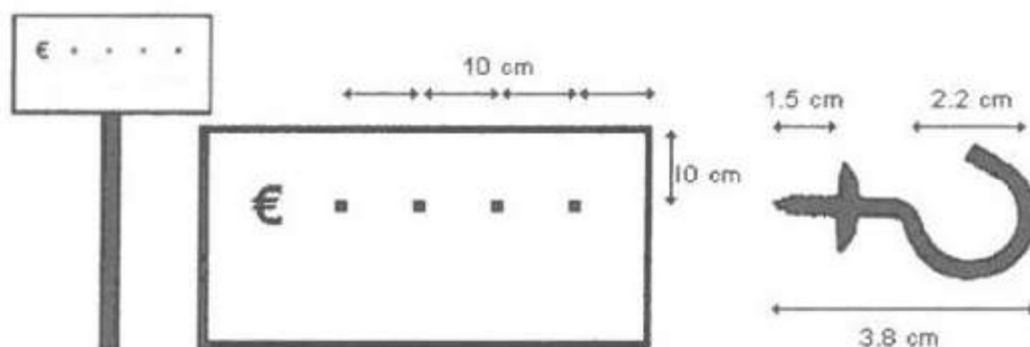
## Pique à ballons



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 entre 400g et 500g de sable sec et doivent avoir une base plate.

## Seaux



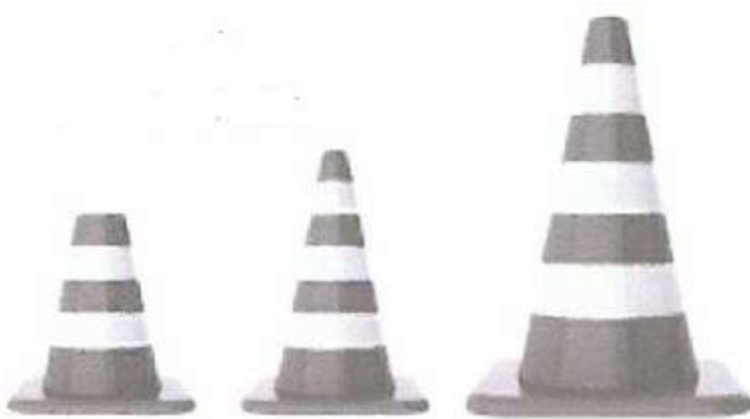
Les seaux sont faits de caoutchouc rigide ou de plastique, ronds et d'une hauteur d'entre 20 et 25cm. Le côté ouvert aura un diamètre de maximum 35,5cm et la base un diamètre de minimum 23cm. Les poignées devront être enlevées.

## Cartons



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

## Cônes



Il y a 3 types de cônes utilisés :

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

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

**Les grands cônes** : hauteur 76cm.

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

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

## Drapeaux

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

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

## Founder's : piquets et lettres



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

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

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

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

## Le socle des 4 drapeaux



Un entrelacement de 4 tubes, celui du centre étant jaune, les 3 autres respectivement blanc, bleu et rouge 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  $10^\circ$  de la verticale de manière à ce que leur extrémité supérieure se situe à 15cm de celle du tube central (mesure prise du centre du tube au centre du tube).

L'angle de  $10^\circ$  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.

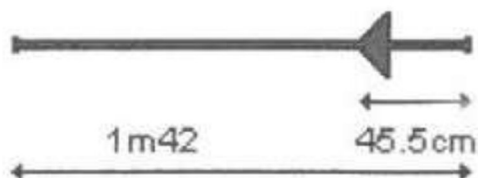
## Le panier de Basket



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.

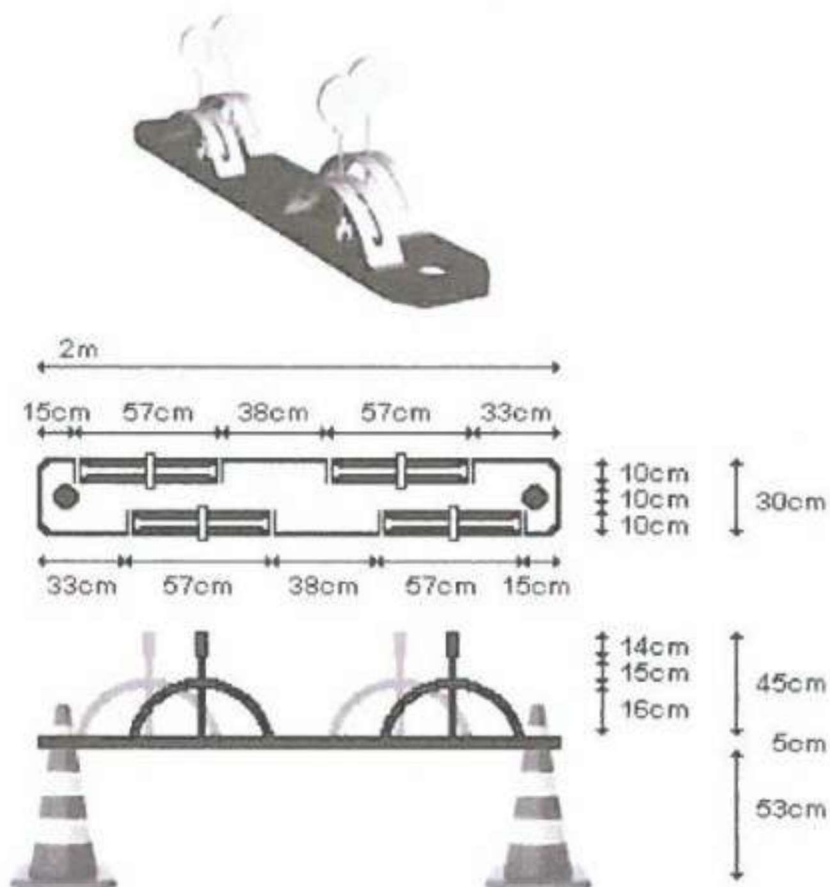
Ces tuyaux existent de différents types et résistance mais la lance de jousting doit être assez solide pour permettre à un cavalier de viser correctement sa cible et en même temps assez flexible pour amortir les chocs lors des relais.

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.

## Anneaux

Anneaux en caoutchouc d'un diamètre intérieur compris entre 11 et 12 cm et d'un diamètre extérieur compris entre 15 et 17 cm.

Poids entre 220g et 250g.



## Cordes



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

## Chaussettes



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

## Marches



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

## Epées



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

## Les anneaux



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

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

## Balles de tennis



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

## Boites de Tool Box



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

La 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.

Le sommet est percé d'un trou central de 5 cm de diamètre et de 1,25 cm de profondeur où repose la boule (voir également ci-dessus "Boule").

## 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 indiv.), 2 poubelles
Ball and Cone (Inter.)	2 cônes, 2 balles de tennis
Ball and Flag	1 balle de tennis, 1 cône, 1 cône coupé, 1 drapeau (1 piquet en indiv.)
Ball Swap	1 cône, 1 balle de tennis, 1 piquet de slalom
Bang-a-Balloon (Ballons)	1 planche à ballons, 6 ballons (4 en paire), 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 indiv.), 4 piquets de slalom, 1 seau
Equipment Race	1 drapeau, 1 anneau, 1 marteau, 1 balle de tennis, 1 chaussette, 2 cônes, 1 cône coupé, 2 seaux
Flag Fliers (5 Drapeaux)	5 drapeaux (3 en indiv.), 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
Four Flag Runners	4 drapeaux de couleurs différentes correspondant aux couleurs du support, 1 drapeau d'une couleur différente qui ne correspond pas aux tubes, 1 support pour 4 drapeaux, 1 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-Ball	4 cônes (3 pour les paires et les indiv), 5 balles de tennis (3 pour les paires et les indiv)
Hug-a-Mug (5 Tasses)	5 tasses (3 en paire et indiv.), 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 (1 piquet en paire et indiv.)
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, (seau en paire et indiv.) 1 canne de Litter, (1 piquet en indiv.)
Moat and Castle	1 seau (à moitié rempli d'eau) 2 balles de tennis, 1 cône
Mug Changes	3 tasses, 4 piquets de slalom (5 en indiv.)
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 (1 piquet de slalom en équipe CH)
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)
Echange de drapeaux (CH)	2 drapeaux, 2 cônes coupés, 1 piquets de slalom
Petit Président (CH)	5 lettres sur tube, 1 poubelle, 1 piquet de slalom
Tasses (CH)	3 tasses, 5 piquets de slalom
Teksab (CH)	4 cônes, 4 balles de tennis

## 6) CHANGEMENTS DE REGLES 2026

- Le jeu « Ball and Flag » a été ajouté dans les catégories Équipe, Paire et Individuel.
- Le jeu « Equipment Race » a été ajouté dans les catégories Équipe et Paire.
- Le jeu « Four Flag Runners » a été ajouté dans les catégories Équipe et Paire.
- Le jeu « Hug-a-Ball » a été ajouté dans les catégories Équipe, Paire et Individuel.
- Le jeu « Jousting » a été ajouté dans les catégories Paire et Individuel.
- Le jeu « Windsor Castle » a été supprimé des jeux en « Short arena »
- RG 3.2, RG 4.8, RG 10.1, RG 11.1 et RC 18.1 ont été modifiées afin d'indiquer les conséquences en cas de non-respect.
- Modification de la règle RG 4.4 visant à inclure tous les dispositifs de fixation utilisant des mousquetons rapides : ces attaches doivent être fixées à l'aide de ruban adhésif afin de garantir qu'elles ne puissent pas se détacher ou s'accrocher à quoi que ce soit.
- La norme RG 5.3 a été mise à jour pour inclure de nouvelles normes relatives aux casques.
- Les brides sans mors (Sidepull) pourront être utilisées par les cavaliers âgés de plus de 18 ans (à titre expérimental pendant un an).
- Modification de la règle RG 9.1 : il incombe aux organisateurs qui fournissent des bandeaux/toques pour casque de s'assurer qu'ils ne tombent pas en cours de jeu, et aux cavaliers d'alerter l'arbitre si certains sont détendus avant le départ.
- Modification des règles RC 14.1, RC 14.2, RC 14.3 et RC 14.4 visant à clarifier les modalités d'attribution des cartons jaunes et rouges, ainsi que les conséquences pour l'équipe qui se voit infliger plus d'un carton jaune au cours d'une même session.
- Le terme « arbitre assistant vidéo » a été ajouté aux règles OT 1.1, OT 2.1, OT 3.2, OT 4.1, RG 11.3, RC 21.2 et RC 21.3 afin de clarifier le rôle de la personne chargée de surveiller un système vidéo à caméras multiples pendant une compétition. Il s'agit d'un arbitre assistant qui peut signaler à l'arbitre toute erreur qu'il constate via le système vidéo.
- Modification du libellé des règles relatives au Hula Hoop (en paire) : instruction supplémentaire : « Un cavalier ne peut revenir sur le terrain de jeu tant que son partenaire n'a pas lui aussi franchi la ligne de changement. »
- Modification de la formulation des règles du jeu « Hug-a-Mug » afin d'harmoniser la configuration entre les participants individuels et les paires (avec également 2 tasses sur le bac) et de la rendre similaire à celle des équipes (4 tasses).
- Ajout aux règles de tous les jeux de « litter » : « Tant que le carton est sur la canne, il ne doit être soutenu qu'à l'aide de celle-ci et en aucun cas par le corps du cavalier ou du cheval. »

- Modification du règlement du jeu « Bang-a-Balloon » (en paire) : « Chaque cavalier doit faire éclater au moins un ballon. » Cette règle tient compte des conditions venteuses et des ballons qui éclatent avant que le cavalier n'ait pu les percer.
- Modification du libellé de toutes les versions du jeu « La boîte à outils » : « Le dernier marteau doit reposer uniquement sur la boîte à outils lorsque le cavalier franchit la ligne d'arrivée, et non dans la main du cavalier ».
- Dans tous les jeux consistant à placer une balle sur un cône, la règle suivante s'applique : « si, au moment de placer la balle sur le cône, celle-ci tombe par terre, elle doit avoir touché le cône alors qu'elle était dans la main du cavalier pour que ce dernier puisse terminer l'action à pied. »