

# TOUS LES JEUX

## 1-SLALOM (BENDING ou SPEED WEAVERS)

### *Équipement pour chaque couloir :*

- 1 témoin et 5 piquets de slalom installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain.

### *Règle du jeu:*

Au signal du départ, le cavalier 1, tenant un témoin, slalome autour des piquets à l'aller comme au retour et, ayant franchi entièrement la ligne d'arrivée, transmet le témoin au cavalier n° 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent de même successivement. L'équipe gagnante sera celle dont le cavalier 4 franchit le premier la ligne d'arrivée sur son poney en tenant le témoin.

### *Erreurs:*

Si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis la faute. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé (voir règle 13). Les juges de ligne signaleront uniquement à l'Arbitre Officiel l'oubli d'un piquet, la chute d'un piquet, un piquet cassé ou un passage de relais incorrect (ou tout autre manquement aux règles générales).

## 2- BALLE ET CONE (BALL & CONE)

### *Équipement pour chaque couloir :*

- 2 cônes) et 2 balles.

### *Règle du jeu:*

Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une balle, s'élance pour poser celle-ci sur le premier cône dépourvu de balle et placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite chercher la balle posée sur le deuxième cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom. Il transmet la balle collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

### *Erreurs:*

Si la balle tombe du cône, ou si le cône est renversé, le cavalier doit remettre en place l'équipement, si nécessaire en descendant du poney (§ 9 et 10). Il lui faudra, cependant, obligatoirement remonter sur sa monture avant d'aller collecter la balle.

## 3- LES CINQ DRAPEAUX (FIVE FLAG)

### *Équipement pour chaque couloir :*

- 2 cônes (matériel officiel) • 5 drapeaux (matériel officiel)

### *Règle du jeu:*

Le cavalier n° 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 2,70 m derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un des quatre drapeaux du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, n° 3, n° 4 agissent successivement de même. L'équipe gagnante sera celle dont le cavalier n° 4 franchit la ligne d'arrivée tenant un drapeau, les quatre autres étant placés dans le cône situé derrière la ligne de fond.

### *Erreurs:*

Toutes les erreurs possibles - un cône renversé, un drapeau lâché ou la prise de plusieurs drapeaux - doivent être corrigées dès qu'elles apparaissent par le cavalier concerné. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur. La perte du tissu du drapeau ne peut être considérée comme une erreur. En cas de vent fort, les tissus des drapeaux peuvent être enroulés avec des élastiques. Drapeaux cassés : § 10.

## 4- CARTON ( CARTON RACE)

### *Équipement pour chaque couloir :*

- 4 bouteilles rondes, en plastique souple, de 7 à 9 cm de diamètre, de 20 cm de long après en avoir coupé le goulot, appelées cartons. • 1 seau d'une contenance de 15 litres. • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite espacés de 7.30 m à 9.15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

### *Règle du jeu:*

Le seau est posé sur le sol à 2.70 m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. Chaque carton est posé retourné sur un piquet. Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1 s'élance, prend l'un des cartons sur un piquet de son choix et va le déposer dans le seau. Il

revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Le n° 2 s'élanche alors. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

Erreurs:

(§ 9 et 10). Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Si un cavalier manque un carton, sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre. Si un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant de poney

#### **5- LA CORDE (ROPE RACE ou PONY PAIRS)**

Equipement pour chaque couloir :

• 1 corde (matériel officiel) • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu:

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1, tenant la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier n° 2 attrape l'autre extrémité de la corde, et, ensemble en tenant chacun une extrémité, ils reviennent en slalomant jusqu'à la ligne de départ. Derrière celle-ci, le cavalier n° 1 lâche la corde. Le cavalier n° 3 attrape celle-ci et repart avec le cavalier n° 2 en slalomant vers la ligne de fond. Derrière celle-ci, le cavalier n° 2 lâche la corde et laisse sa place au cavalier n° 4 qui attrape la corde et revient avec le cavalier n° 3 en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée

Erreurs:

Si un cavalier lâche la corde, manque ou fait tomber un piquet, les deux cavaliers concernés doivent revenir réparer l'erreur à l'endroit où elle a été commise. Le transfert de la corde d'un cavalier à un autre doit avoir lieu derrière la ligne. Les deux derniers cavaliers doivent impérativement franchir totalement la ligne d'arrivée en tenant les deux extrémités de la corde.

#### **6- LES DEUX DRAPEAUX (TWO FLAGS)**

Equipement de chaque couloir :

• 2 cônes (matériel officiel) • 2 drapeaux (matériel officiel)

Règle du jeu:

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant un drapeau, s'élanche vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de fond et transmet son drapeau au cavalier n° 2 qui exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

Erreurs:

Idem 5 drapeaux Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur, mais il lui faudra, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau.

#### **7- LES DEUX TASSES (TWO MUGS ou MUG SHUFFLE)**

Equipement de chaque couloir :

• 2 tasses (matériel officiel) posées sur le premier et le troisième piquet. • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7m30 à 9m 15 selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu:

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1 s'élanche, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième. Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier n° 2 s'élanche alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs:

Les tasses tombées peuvent être ramassées et remises en place par le cavalier à terre qui devra remonter à poney pour continuer le jeu. Règle 13 piquet tombé ou cassé.

#### **8- FACTEUR (POSTMAN ou PONY EXPRESS)**

Equipement de chaque couloir :

• 1 sac 60 cm de haut sur 40 cm de large (matériel officiel) • 4 lettres (matériel officiel) de 20x10cm en contreplaqué de 3 à 5 mm d'épaisseur avec des angles arrondis. • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7.30 m à 9.15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent sur la ligne de départ. Le cavalier n° 5 à pied est situé à 2m70 derrière la ligne de fond et tient les quatre lettres. Le cavalier n° 1, tenant le sac, s'élanche, effectue le slalom, prend la lettre que lui tend le cavalier n° 5 et la met dans le sac tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au cavalier n° 2 qui s'élanche à son tour. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Chaque cavalier doit avoir mis sa lettre dans le sac avant de franchir la ligne d'arrivée et de le transmettre au suivant. Les règles du slalom s'appliquent pour ce jeu (piquet oublié, tombé ou cassé). Lorsque le cavalier prend sa lettre des mains du cavalier n° 5, et uniquement dans cette partie du terrain, si la lettre tombe, le cavalier n° 5 peut la ramasser et la redonner au cavalier à poney. Cependant, si c'est le sac qui échappe au cavalier à poney, c'est le cavalier à poney qui doit le ramasser. Le n° 5 ne doit pas tenir le poney de son équipier mais peut parler. Il ne doit pas se déplacer ni agiter les lettres pour faire repartir le poney. Il doit rester à son poste jusqu'à ce que le jeu ait été déclaré terminé. Dans tous les autres cas, le sac et les lettres tombées peuvent être ramassées par le cavalier à poney qui peut descendre mais qui devra remonter à poney pour continuer le jeu.

### **9 -A PIED - A CHEVAL( RIDE AND RUN)**

Equipement pour chaque couloir :

• 5 piquets de slalom (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7m30 à 9m15 selon la longueur du terrain.

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 1 et n° 3 sont à pied et les cavaliers n° 2 et n° 4 à poney. Au signal du départ, le cavalier n° 1, en tenant son poney par les rênes, court jusqu'au 5ème piquet qu'il doit contourner, et remonte à poney avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 2 s'élanche alors à poney, descend avant le cinquième piquet pour le contourner obligatoirement à pied et revient en courant franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1 et le cavalier n° 4 effectue le même parcours que le cavalier n° 2. Passage de relais 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. L'arrivée est jugée selon le § 5. Comme dans la course en sac, c'est le cavalier n° 4, franchissant la ligne le premier, qui détermine le résultat.

Erreurs:

Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné (§ 9 et 10). Un piquet cassé entraîne l'élimination (§ 13). Cavalier à pied (§ 14). Le cavalier ne doit pas utiliser son poney pour aller plus vite (se faire tirer, s'appuyer, etc.).

### **9- LE JEU DE L'EPEE (SWORD RACE)**

Equipement pour chaque couloir :

• 4 anneaux (matériel officiel). • 4 élastiques (un sur chaque piquet) I épée (matériel officiel) • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 2 et n° 4 attendent sur la ligne de fond. Le cavalier n° 1 décroche avec l'épée l'anneau sur le premier ou le second piquet et transmet l'épée munie de cet anneau au cavalier n° 2 derrière la ligne de changement. Le cavalier n° 2 s'élanche vers le n° 3 en collectant sur son passage un anneau placé sur le 4ème ou le 3ème piquet. Après avoir reçu l'épée munie de ses deux anneaux, le cavalier n° 3 collecte l'anneau restant (premier ou deuxième piquet) et transmet l'épée munie de ses trois anneaux au cavalier n° 4, qui collectera le dernier anneau (quatrième ou troisième piquet) et passera la ligne d'arrivée avec l'épée munie de quatre anneaux.

Cette façon de procéder est conseillée vu l'installation des anneaux sur les piquets, mais non obligatoire.

Erreurs:

Si un anneau tombe, le cavalier peut descendre et le replacer avec ses mains sur l'épée (règle 14). Dans tous les autres cas, les anneaux ne doivent absolument pas être touchés par les mains des cavaliers. Il peut tenir l'épée par la lame quand il est à pied pour corriger une erreur. De retour sur sa selle, il doit toujours tenir l'épée par son manche. Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur (règle 9). Si un cavalier rate un anneau sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre.

### **10- LES CINQ TASSES (FIVE MUGS ou HUG A MUG)**

Equipement pour chaque couloir :

• 5 tasses (matériel officiel) • 1 table (matériel officiel -jeu pony-club) • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond)

Règle du jeu :

La table est située à 2m70 derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. Quatre tasses y sont posées retournées. Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 1 tenant une tasse s'élanche, pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la table et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers n° 2, n° 3 et n° 4 agissent successivement de même, le cavalier n° 4 franchissant la ligne d'arrivée une tasse à la main.

Erreur :

Si une tasse ou un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant du poney (§ 9 et 10). Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la tasse. Si la table est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre.

### **11- BASKET (HILO)**

Equipement pour chaque couloir:

- 4 cônes (identiques à ceux de Balle et cône - matériel officiel) • 5 balles (matériel officiel) • 1 seau d'une contenance de 15 litres

Règle du jeu :

Les quatre cavaliers se trouvent derrière la ligne de départ. Les cônes sont placés sur le même alignement que les quatre premiers piquets de slalom. Sur chacun, est posé une balle. Le cavalier n° 1, tenant une balle va la déposer dans le seau situé à 2m70 derrière la ligne de fond. En revenant, il prend une balle sur le cône de son choix et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers n° 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier n° 4 franchissant la ligne d'arrivée une balle à la main.

Erreur :

Toute balle tombée, tout cône renversé doit être remplacé par le cavalier qui a commis l'erreur, si nécessaire en descendant de poney (§ 9 et 10). Si le seau est renversé, le cavalier doit replacer la totalité de l'équipement poney (§ 9 et 10). Il lui faudra cependant obligatoirement remonter à poney avant d'aller collecter une balle.

### **12- LES MARCHES (AGILITY ACES)**

Equipement pour chaque couloir :

- 6 marches (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1 galope vers les six marches qui sont installées sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Chaque marche est espacée de l'autre par la mesure du diamètre d'une marche. Il descend puis, tout en tenant son poney par les rênes restées sur l'encolure, il doit marcher sur chacune des marches sans mettre un pied au sol. Une fois les marches franchies, il remonte sur son poney et va franchir la ligne de fond. Le cavalier n° 2 effectue le parcours en sens inverse, les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreur :

Si un cavalier ou un poney renverse une ou plusieurs marches, il doit les remettre en place. Le cavalier ne doit pas poser un pied au sol au moment où il franchit les marches. Le cavalier est tenu, après avoir franchi les six marches de poser un pied au sol avant de remonter à poney. Dans tous les cas d'erreurs, le cavalier concerné devra obligatoirement recommencer à la première marche.

### **13- LES 2 BOUTEILLES**

Equipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel) • 2 bouteilles en plastique souple, d'une hauteur minimum de 20 cm et de maximum 30 cm (type NetNet), à moitié lestées de sable

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1, et 3 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2, et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant une bouteille va poser sa bouteille debout sur la table vide située sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille qui est posée sur la 2ème table placée sur le même alignement que le 4ème piquet de slalom. Il transmet la bouteille collectée au n°2; Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreur :

Si une table est renversée, si une bouteille tombe par terre ou si une bouteille se renverse sur la table, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant de poney.

### **14 - TEKSAB**

Equipement pour chaque couloir:

- 4 cônes (matériel officiel). • 4 balles (matériel officiel).

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1,2,3, et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier n°5, à pied mais avec son casque, est situé dans un cercle de 1m de diamètre tracé au sol à 2,70 m derrière la ligne de fond au milieu du couloir délimité par 2 lignes de piquets et tient les 4 balles dans ses mains ou les pose par terre. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom

Le cavalier n°1 s'élanche, prend la balle que lui tend le cavalier n°5 et au retour, la pose sur le cône de son choix, puis revient franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers n°2, 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Toute balle tombée et tout cône renversé doivent être replacés, à pied ou monté, par le cavalier qui a commis l'erreur. Il est conseillé d'utiliser les grands cônes pour les catégories séniors.

Pour les erreurs commises derrière la ligne, cf le facteur.

## **15- LE PNEU (TYRE RACE ou HULA HOOP)**

Equipement pour chaque couloir :

- 1 pneu de mobylette dont le diamètre intérieur ne sera pas inférieur à 40 cm.

Règle du jeu:

Les cavaliers n°1, n° 2 et n° 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 3 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, les cavaliers n°1 et n° 2 s'élanche vers la ligne du milieu où le pneu est posé à terre.

Pendant que le cavalier n° 1 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 2 lui tient son poney. Puis le cavalier n° 1 remonte sur son poney. Dès que ces deux cavaliers ont franchi la ligne de fond, le n° 2 repart avec le cavalier n° 3. Pendant que le cavalier n° 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 3 lui tient son poney. Le cavalier n° 2 remonte et va franchir avec le cavalier n° 3 la ligne de départ. Le cavalier n° 3 repart avec le cavalier n° 4. Pendant que le cavalier n° 3 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 4 lui tient son poney. Le cavalier n° 3 remonte et ces deux cavaliers vont franchir la ligne de fond. Le cavalier n° 4 repart avec le cavalier n° 1. Pendant que n° 4 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 1 lui tient son poney. Le cavalier n° 4 remonte. Ils vont ensuite franchir la ligne d'arrivée (§ 5).

Erreurs:

Les cavaliers doivent tenir les poneys par les rênes restées sur l'encolure et non par le mors ou les montants. Le cavalier en attente peut partir dès que les deux cavaliers précédents ont franchi la ligne. Le pneu doit rester le plus proche possible de la ligne centrale dans la zone située entre le deuxième et troisième piquet. Les deux cavaliers doivent franchir la ligne à califourchon sur leur poney.

## **16- LE JEU DE L'EPEE ( SWORD LANCERS)**

Equipement pour chaque couloir :

- 4 anneaux (matériel officiel). • 4 élastiques ( un sur chaque piquet) • 1 épée (matériel officiel) • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7m30 à 9m15 selon la longueur du terrain ( même installation que le slalom sans le piquet de fond.

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n°1 décroche avec l'épée l'anneau sur le premier ou le second piquet et transmet l'épée munie de cet anneau au cavalier n°2 derrière la ligne de changement. Le cavalier n°2 s'élanche vers le n°3 en collectant au passage un anneau placé sur le 4ème ou le 3ème piquet. Après avoir reçu l'épée munie de ses deux anneaux, le cavalier n° 3 collecte un anneau restant (premier ou deuxième piquet) et transmet l'épée munie de ses trois anneaux au cavalier n°4 qui collecte le dernier anneau ( quatrième ou troisième piquet) et passe la ligne d'arrivée avec l'épée munie de ses 4 anneaux. Cette façon de procéder est conseillée vu l'installation des anneaux sur les piquets, mais non obligatoire.

Erreurs :

Si un anneau tombe, le cavalier peut descendre et le replacer avec ses mains sur l'épée.

Tant que le cavalier est dans la rectification d'erreur, il peut tenir les anneaux avec la main et l'épée par la lame, mais dès que l'erreur est rectifiée, il ne peut plus tenir les anneaux et doit tenir l'épée par la poignée. Le cavalier doit impérativement reprendre son parcours à l'endroit où la faute a été commise.

Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur. Si un cavalier rate un anneau, sans que celui-ci tombe du poteau, il peut en prendre un autre.

## **17- LES BALLONS (BALLON BURSTING ou BANG a BALLOON)**

Equipement pour chaque couloir :

- 1 planche à ballons (matériel officiel). • 6 ballons de baudruche (identiques et gonflés à la même proportion pour toutes les équipes en jeu). • 1 pique (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la

ligne de fond. La planche à ballons est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant la pique, s'élanche, éclate un ballon et transmet la pique au cavalier n° 2 et derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 2 galope vers la ligne de départ, éclate un ballon et transmet la pique au cavalier n° 3. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

On installe deux ballons supplémentaires pour le cas où un ballon se dégonflerait ou éclaterait de lui-même. Si un cavalier de l'équipe éclate plusieurs ballons, il n'y aura aucune pénalité à condition que chaque cavalier de l'équipe ait percé un ballon. Les ballons doivent être uniquement éclatés au moyen de la pique. Il est déconseillé de taper sur le ballon avec la pique.

### **18- LES CHAUSSETTES (SOCKS & BUCKETS)**

Équipement pour chaque couloir :

- 1 seau d'une contenance de 15 litres
- 5 paires de chaussettes blanches ou de couleur claire enroulées et cousues afin d'obtenir environ la taille d'un poing.

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant une chaussette, s'élanche vers la ligne du milieu où est posé le seau. Il y dépose la chaussette, se dirige vers la ligne de fond, descend, collecte une des chaussettes posées derrière la ligne de fond (2,70 m) dans un cercle tracé à la chaux, remonte et transmet la chaussette au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, n° 3 et n° 4 agissent successivement de même. Cependant, le cavalier n° 4 doit sur le chemin du retour, déposer dans le seau la chaussette qu'il a collectée. Il est permis de descendre de son poney après avoir déposé sa chaussette avant la ligne de fond.

Erreurs :

Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Il lui faudra, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la chaussette. Si un cavalier ou un poney bouscule les chaussettes placées dans le cercle tracé à la chaux et que certaines sortent du cercle, le juge de ligne concerné devra les remettre en place.

### **19- LES BALLEES (BALL AND BUCKET)**

Équipement pour chaque couloir:

- 1 seau d'une contenance de 15 litres
- 5 balles (matériel officiel)

Règle du jeu :

Identique à celle du jeu n° 14 - Les Chaussettes. Dans ce jeu, on remplace les chaussettes par des balles. Erreur : Identiques à celles du jeu n° 14 - Les Chaussettes.

### **20- PYRAMIDES ( ASSOCIATION RACE )**

Équipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel)
- 4 boîtes plastique rectangulaires (glace 1 litre) remplies de sable et fermées au moyen d'un adhésif.

Règle du Jeu :

Les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Une table, sur laquelle sont installées côte à côte les quatre boîtes plastiques se trouve 2m70 derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1 galope vers la ligne de fond, collecte une boîte et va la poser sur la table vide située sur la ligne du milieu. Il franchit ensuite la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 2 va chercher une boîte sur la table installée à 2m70 derrière la ligne de fond et en revenant, la pose sur la boîte posée par le cavalier n° 1. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même. Lorsque le cavalier n° 4 franchit la ligne d'arrivée, les quatre boîtes plastiques doivent être empilées sur la table placée sur la ligne du milieu.

Erreur :

Si une ou plusieurs boîtes tombent, si une table est renversée, le cavalier doit replacer l'équipement; si nécessaire en descendant de poney (§ 9 et 10). Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller déposer sa boîte sur la table située sur la ligne du milieu.

### **21- MONSIEUR PROPRE (Litter Race ou Litter litters)**

Équipement pour chaque couloir :

- 1 poubelle (matériel officiel)
- 6 (2 en supplément) bouteilles rondes, en plastique souple, de 7 à 9 cm de diamètre, de 20 cm de long après en avoir coupé le goulot, appelées cartons.
- 1 canne en bambou d' 1 m20 dont les deux extrémités sont recouvertes de chatterton.

Règle du jeu :

Les six cartons sont posés, côte à côte, sur le sol à 2m70 derrière la ligne de fond, l'ouverture dirigée vers la ligne d'attente. La poubelle est posée sur la ligne du milieu. Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent

derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant la canne, s'élance vers la ligne du fond, la franchit pour collecter un carton avec sa canne et revient le déposer dans la poubelle. Il transmet ensuite la canne au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Le cavalier doit rester obligatoirement à poney pour collecter un carton, le transporter et le poser dans la poubelle au moyen de la canne. Si le carton tombe à côté de la poubelle, il est autorisé à descendre pour le ramasser et le mettre avec la canne dans la poubelle tout en restant à terre. A aucun moment, le carton ne doit être touché par les mains des cavaliers, même lorsqu'ils sont à terre. Tant qu'il est derrière la ligne de fond, le cavalier peut prendre le carton de son choix. Dès qu'un cavalier, au moyen de la canne, fait franchir la ligne de fond à un carton, celui-ci est considéré comme étant en jeu et est le seul à pouvoir être collecté par le cavalier concerné. Si un cavalier ou un poney bouscule un ou plusieurs cartons, le juge de ligne concerné devra les remettre en place.

## **22- LES TROIS TASSES (MUG RACE)**

Equipement pour chaque couloir :

• 3 tasses (matériel officiel) placées sur les trois premiers piquets. • 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond)

Règle du jeu :

Les 4 cavaliers attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1 s'élance pour déplacer les tasses d'un piquet à un autre selon l'ordre suivant: la tasse posée sur le piquet 3 est à mettre sur le piquet 4, puis la tasse du piquet 2 est à emmener sur le piquet 3 et, enfin, la tasse du piquet 1 est à poser sur le piquet 2. Ainsi fait, le cavalier n° 1 vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 2 s'élance alors et déplace les tasses d'un piquet à un autre dans l'ordre suivant la tasse posée sur le piquet 2 est à remettre sur le piquet 1 puis la tasse du piquet 3 est à ramener sur le piquet 2, et enfin la tasse du piquet 4 est à reposer sur le piquet 3. Après, il vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1, et le cavalier n° 4 effectue le même parcours que le cavalier n° 2.

Erreurs :

Les tasses tombées peuvent être ramassées et remises en place par le cavalier à terre qui devra remonter à poney pour continuer le jeu. (Règle 13: piquet tombé ou cassé).

## **23- LA TOUR DE WINDSOR ( WINDSOR CASTLE)**

Equipement pour chaque couloir :

• 1 cône d'environ 75cm de haut (matériel officiel) • 1 tourelle en bois (matériel officiel) • 1 balle en bois d'environ 75mm de diamètre (matériel officiel) • 1 seau d'une contenance de 15 litres rempli au % d'eau.

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1 et n° 3 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 se trouvent derrière la ligne de changement de relais. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant la tourelle, s'élance jusqu'au cône, positionné au milieu du couloir au niveau du premier piquet de slalom, et y place sa tourelle. Il va ensuite franchir la ligne de changement de relais. Le cavalier n° 2, tenant la balle en bois, s'élance alors et va la poser sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 3 se dirige vers le cône, prend la balle et va la jeter dans le seau, placé au milieu du couloir au niveau du 4ème piquet de slalom, avant de franchir la ligne de changement de relais. Le cavalier n° 4 repêche la balle dans le seau (à poney ou à pied) et replace sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée.

Erreurs:

Si un équipement tombe, le cavalier doit le remettre en place, si nécessaire en descendant de poney (§ 9 et 10). 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 balle flotte. Dans le cas contraire, l'équipe sera éliminée.

## **24 -TOOL BOX ( TOOL BOX SCRAMBLE )**

Equipement pour chaque couloir :

• 1 table (matériel officiel); • 1 boîte (matériel officiel); • 4 outils (matériel officiel)

Règle du jeu:

Les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. le cavalier n° 1, tenant la boîte, s'élance et pose la boîte à outils sur la table située dans le prolongement de la ligne du premier piquet. Ensuite, il se dirige vers la ligne de fond et descend pour collecter un outil. Il remonte et va déposer cet outil dans la boîte avant de franchir la ligne. Le cavalier n° 2 s'élance alors, descend pour collecter un outil déposé au sol à 2m70 derrière la ligne de fond, remonte et revient le déposer dans la boîte. Il franchit ensuite la ligne d'arrivée. Les cavaliers n° 3 et 4

agissent successivement de même. Cependant, le cavalier n°4 devra, après avoir déposé son outil dans la boîte, la ramener pour franchir la ligne d'arrivée. ce cavalier doit obligatoirement déposer l'outil avant de saisir la boîte.

Erreurs:

Si une table est renversée, si la boîte ou si un outil tombe, le cavalier doit les remettre en place, si nécessaire en descendant. Pour le cavalier n°1, s'il fait tomber un équipement lorsqu'il pose la boîte sur la table, il pourra descendre pour tout remettre en place mais il lui faudra ensuite obligatoirement remonter avant d'aller collecter son outil.

Si un cavalier ou un équidé bouscule les outils posés au sol et les éparpille, le juge de la ligne concernée ne doit pas les remettre en place. Si un cavalier ou un équidé déplace les outils, ce n'est pas une erreur, il devra obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté celui-ci.

## **25- LE GROOM (GROOM RACE)**

Équipement pour chaque couloir :

- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond)

Règle du jeu:

Le cavalier n° 1 et le cavalier n° 3 se trouvent sur la ligne de départ. Le cavalier n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1 s'élanche en tenant le poney du cavalier n° 2 par l'une des rênes posées sur l'encolure. Il effectue le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne de fond, il donne le poney qu'il tient au cavalier n° 2 qui, tenant le poney du cavalier n° 3 monte sur son poney. Il effectue également le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée, il donne le poney qu'il tient au cavalier n° 3 qui, tenant le poney du cavalier n° 4 monte sur son poney. Il effectue également le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne de fond, il donne le poney qu'il tient au cavalier n° 4 qui, tenant le poney du cavalier n° 1 monte sur son poney. Il effectue le slalom avec les deux poneys. L'arrivée est jugée selon le règlement Pony-Mounted Games.

Erreur :

Le cavalier doit uniquement tenir le poney par les rênes posées sur l'encolure, dans aucun cas par le mors ni les montants. Au cas où les rênes passeraient par dessus l'encolure du poney, le cavalier doit immédiatement les remettre en place. Si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis sa faute. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé (§ 13). Si un cavalier lâche le poney qu'il tient, il doit le récupérer et recommencer à l'endroit où il a commis la faute.

## **26- LES BOUTEILLES ( BOTTLE SHUTTLE)**

Équipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel) • 2 bouteilles en plastique souple, d'une hauteur minimum de 20 cm et de maximum 30 cm (type NetNet), à moitié lestées de sable

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant une bouteille va poser sa bouteille debout sur la table vide située sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la bouteille qui est posée sur la table située à 2m70 derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier n° 2. Le cavalier n° 2 galope jusqu'à la table située 2m70 derrière la ligne de fond et y dépose la bouteille debout. En revenant, il prend la bouteille sur la table située sur la ligne du milieu et la transmet au cavalier n° 3. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1 et le cavalier n° 4 effectue le même parcours que le cavalier n° 2.

Erreur :

Si une table est renversée, si une bouteille tombe par terre ou si une bouteille se renverse sur la table, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant de poney. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille debout sur la table.

## **27 - LA JOUTE ( JOUSTING)**

Équipement pour chaque couloir :

- Une cible (matériel officiel) • Une lance (matériel officiel) • Deux grands cônes (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. La cible est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci; Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant la lance, s'élanche, abat une cible et transmet la lance au cavalier n° 2 qui attend derrière la ligne de fond. Celui-ci se dirige vers la ligne de départ, abat une cible et transmet la lance au cavalier n° 3. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs:

Si un cavalier abat plusieurs cibles , il devra redresser les cibles renversées par erreur. Les cibles doivent être abattues avec le bout de la lance et non en les frappant avec un côté de la lance. La lance doit être tenue par la poignée, y compris dans les passages de relais.

### **28 - LES 4 DRAPEAUX ( FOUR FLAGS RACE)**

Equipement pour chaque couloir :

- 4 drapeaux de couleur différente (matériel officiel) • 1 porte- drapeau (matériel officiel) • 1 cône à drapeaux (matériel officiel)

Règle du jeu :

Le cavalier n° 1 va collecter le drapeau de son choix dans un cône situé à 2m70 derrière la ligne de fond, il le dépose ensuite dans le tube de même couleur du porte drapeau situé sur l'alignement du premier piquet de slalom. Les trois autres cavaliers agissent successivement de même et peuvent prendre le drapeau de leur choix , mais doivent le déposer dans le tube de même couleur.

Erreurs:

Si un drapeau tombe, si le cône se renverse ou si il y a une erreur de couleur, le cavalier pourra descendre pour rectifier et remonter pour reprendre le jeu. Toute erreur doit être réparée dès qu'elle apparaît.

### **29- COURSE A TROIS JAMBES (THREE LEGGEDSACK RACE)**

Equipement pour chaque couloir :

- 1 sac (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1, tenant le sac, s'élance jusqu'à la ligne de fond. Il transmet le sac au cavalier n° 2. Tout en restant entièrement dans la zone d'attente ( cavaliers et poneys) le cavalier s'agenouille et met sa jambe dans le sac. Ils reviennent ainsi ensemble tout en tenant leur poney. Après que les deux couples ont franchi la ligne en totalité, un des cavaliers transmet le sac au cavalier n° 3. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent de même.

Erreurs:

Les cavaliers ne doivent pas utiliser leur poney pour aller plus vite (se faire tirer, s'appuyer, etc.). Il doivent maintenir le sac au dessus de leurs genoux tout le long du parcours. les poneys doivent toujours être tenus, les rênes restant sur l'encolure.