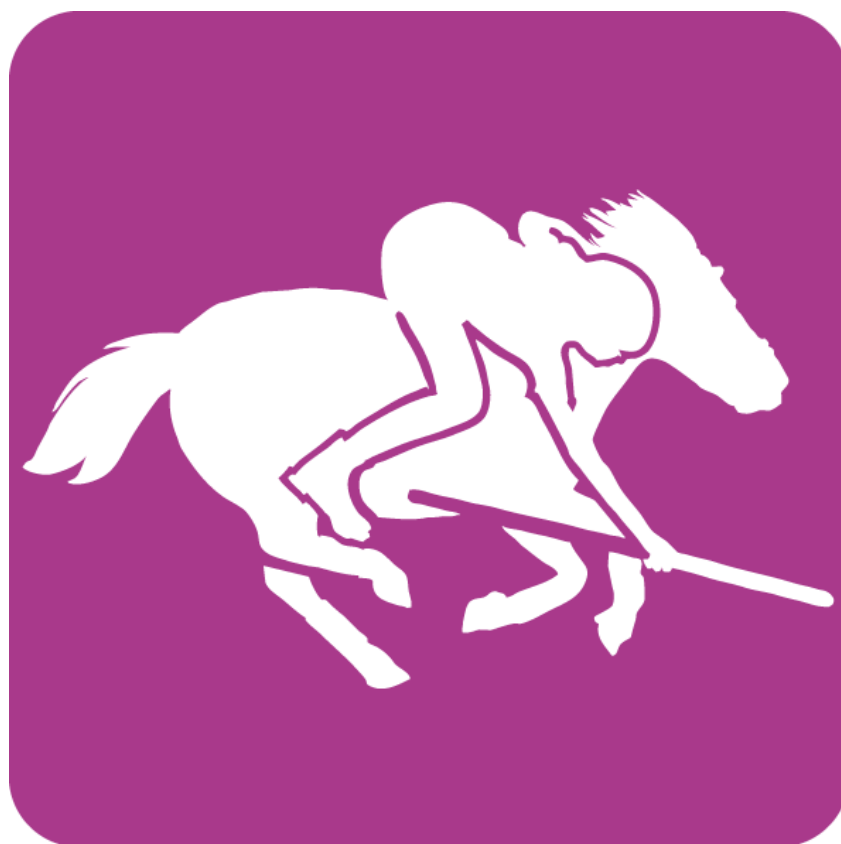




**REGLEMENT DES COMPETITIONS**  
*Applicable au 1<sup>er</sup> décembre 2011*

**Dispositions spécifiques**  
**Pony-Games**



# SOMMAIRE

## I - ORGANISATION 3

Art 1.1 - Terrain	3
Art 1.2 - Paddock	3
Art 1.3 - Matériel	4
Art 1.4 - Jury	4

## II - EPREUVES 5

Art 2.1 - Nomenclature des épreuves	5
Art 2.2 - Epreuves Pony-Games en paires	5

## III - CONCURRENTS 5

Art 3.1 - Participation	5
Art 3.2 - Equipe	5
Art 3.3 - Tenue	6

## IV - PONEYS 6

Art 4.1 - Qualification	6
Art 4.2 - Equipement des poneys	6

## V - NORMES TECHNIQUES 6

Art 5.1 - Programme	6
Art 5.2 - Répartition par indice	6
Art 5.3 - Normes techniques par jeu	7
N°1 - Slalom / Speed weavers	7
N°2 - Balle et cône / Ball & cone	7
N°3 - Les cinq drapeaux / Flag fliers	8
N°4 - Carton / Carton race	8
N°5 - La corde / Pony pairs	8
N°6 - Les deux drapeaux / Two flags	9
N°7 - Les deux tasses / Mug shuffle	9
N°8 - Facteur / Pony express	9
N°9 - A pied A cheval / Ride and Run	10
N°10 - Les cinq tasses / Hug a mug	10
N°11 - Basket / Hilo	10
N°12 - Les marches / Agility aces	11
N°13 - Les deux bouteilles	11
N°14 - Teksab	12
N°15 - Le pneu / Hula hoop	12
N°16 - Le petit président	12
N°17 - Le jeu de l'épée / Sword lancers	13
N°18 - Les ballons / Bang a Balloon	13
N°19 - Les chaussettes / Socks & buckets	13
N°20 - La banque / Banck Race	14
N°21 - Pyramides / Association race	14
N°22 - Monsieur Propre / Litter lifters	14
N°23 - Les trois tasses / Mug race	15
N°24 - La tour de Windsor / Windsor Castle	15
N°25 - Boîte à outils / Tool Box Scramble	16

N°26 - Le Groom / Ride and Lead	16
N°27 - Les bouteilles / Bottle shuttle	16
N°28 - La joute / Jousting	17
N°29 - Les 4 drapeaux / Four Flags Race	17
N°30 - Course à trois jambes / Three Legged Sack Race	17
N°31 - Balles et cônes international	18
N°32 - Le jeu du Président	18

## VI - DEROULEMENT DES EPREUVES 18

Art 6.1 - Réunion des Chefs d'équipe	18
Art 6.2 - Inspection	18
Art 6.3 - Organisation	19

## VII - PENALITES 19

Art 7.1 - Zone de relais	19
Art 7.2 - Départ	19
Art 7.3 - Faux départ	19
Art 7.4 - Arrivée	19
Art 7.5 - Franchissement de la Ligne	20
Art 7.6 - Relais	20
Art 7.7 - Réparation de l'erreur	20
Art 7.8 - Jeux avec Slalom	20
Art 7.9 - Renversement de l'équipement	21
Art 7.10 - Déplacement de l'équipement	21
Art 7.11 - Perte de l'équipement	21
Art 7.12 - Modification de l'équipement	21
Art 7.13 - Equipement cassé	21
Art 7.14 - Utilisation différente de l'équipement	21
Art 7.15 - Cavalier en jeu	22
Art 7.16 - Entraîneur	22
Art 7.17 - Les gênes	22
Art 7.18 - Remplacement d'un jeu ou modification d'un jeu	22
Art 7.19 - Comportement	22
Art 7.20 - Tenue du poney à pied	23
Art 7.21 - Chute	23
Art 7.22 - Poney échappé	23
Art 7.23 - Poney boiteux	23
Art 7.24 - Poney dangereux	23
Art 7.25 - Sortie	23
Art 7.26 - Aide	23
Art 7.27 - Réclamations et décisions de l'arbitre	24

## VIII - CLASSEMENT 24

Art 8.1 - Points	24
Art 8.2 - Egalité	24
Art 8.3 - Elimination	24
Art 8.4 - Aide	24



### Art 1.3 - Matériel

- ◆ L'équipement pour les jeux doit être identique sur toutes les lignes. Chaque club doit fournir un matériel complet aux normes officielles. Celui-ci peut éventuellement être fourni par l'organisateur. Le chef de piste est chargé de vérifier le bon état du matériel.
- ◆ Les piquets sont installés en ligne droite, espacés de 7 m à 9 m, selon la longueur du terrain. Lorsqu'il s'agit d'un jeu avec 4 piquets, c'est le dernier piquet du côté de la ligne de fond qui est enlevé.
- ◆ Cabine de jury et secrétariat.

### Art 1.4 - Jury

Il est composé :

- ◆ d'un arbitre officiel, Président du jury, qui est également starter et commentateur au besoin. Il dirige la réunion des chefs d'équipe. En cas de situations litigieuses, il prendra la décision qui lui semblera la plus juste. Sa décision finale est irrévocable.
- ◆ éventuellement d'un assesseur qui seconde l'arbitre officiel. Il se place de l'autre côté du terrain.
- ◆ de juges de ligne. Il y en a un par couloir, positionné du côté de la ligne de fond. Les juges de lignes sont assistés par quatre autres juges : deux sont positionnés face à face sur la ligne de départ et les deux autres face à face sur la ligne de fond. A la fin de chaque jeu, ils informent l'arbitre officiel des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés.
- ◆ de juges à l'arrivée. Ils sont au minimum deux, positionnés ensemble sur la ligne d'arrivée et du même côté que la cabine du jury. Ils définissent les arrivées, attendent la validation de l'arbitre officiel pour enregistrer les résultats et les annoncer.
- ◆ d'un chef de piste qui assure, avec les placeurs, le bon positionnement du matériel pendant toute la durée de la compétition.
- ◆ d'un commissaire au paddock qui est chargé de vérifier que les harnachements et les tenues sont conformes au règlement, en bon état. Il veille au bon déroulement de la détente et à l'application du règlement sur le terrain d'échauffement.

Chacun des membres de ce jury doit, à la fin de chaque jeu, informer l'arbitre officiel des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés. Sur ces informations, l'arbitre officiel peut procéder à l'élimination d'une ou plusieurs équipes. La table ne fait pas partie du jury.

Chaque équipe doit fournir au moins un juge de ligne et un placeur de matériel. Ils doivent connaître parfaitement le règlement. Ils doivent avoir 12 ans minimum pour les compétitions cadets et inférieures et 14 ans minimum pour les compétitions Club.

Ils doivent être impérativement présents à la réunion des chefs d'équipe. Si possible, les juges ne doivent pas juger la ligne de leur club.

Les juges de ligne ne doivent pas donner d'instructions aux concurrents.

## II - EPREUVES

### Art 2.1 - Nomenclature des épreuves

EPREUVES	INDICES AUTORISES	AGE DU CAVALIER	GALOP MINI INDICES 3/2/1	GALOP MINI INDICES ELITE	GALOP MAXI INDICE 3 ET 2	TAILLE DU PONEY
Club A Moustique	3	8 ans et moins	1		4	A
Club A Poussin	3-2	10 ans et moins	2		4	A
Club A Benjamin	3 - 2 - 1- Elite	12 ans et moins	2	2	4	A
Club Poney Benjamin	3 - 2 - 1	12 ans et moins	2		4	B - C
Club Poney Minime	3 - 2 - 1- Elite	14 ans et moins	2	4	4	B, C & D
Club Poney Cadet	3 - 2 - 1- Elite	16 ans et moins	2	4	4	B, C & D
Club Poney Junior	3 - 2 - 1- Elite	13 à 18 ans	2	4	4	B, C, D & E
Club Préparatoire	1	12 ans et plus	4			B, C, D & E
Club	3 - 2 - 1	15 ans et plus	2		5	B, C, D & E
Club senior	3 - 2 - 1	27 ans et plus	2		5	B, C, D & E
Amateur	1- Elite	15 ans et plus	2	4		B, C, D & E

En Club, club senior et Amateur Elite, tout surclassement est interdit. C'est-à-dire qu'aucun cavalier de 14 ans ou moins ne peut monter en Club, hormis épreuve « préparatoire », ou en Amateur, aucun cavalier de 26 ans et moins ne peut monter en club senior.

Dans les autres catégories, le surclassement est autorisé pour 2 catégories maximum. Un cavalier de 10 ans peut monter en Poussin, en Benjamin ou en Minime. En club junior, cadet et minimes sont aussi acceptés.

Les épreuves Préparatoires sont ouvertes aux LFC Amateur et Club, elles ne sont pas qualificatives et ne font l'objet d'aucun classement.

### Art 2.2 - Epreuves Pony-Games en paires

Les Pony-Games en paires, PGP, suivent les mêmes principes de jeu que lorsqu'ils sont pratiqués en équipe.

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à deux.

Le règlement général des Pony-Games est identique, seules quelques règles de jeux diffèrent afin d'adapter ces jeux à l'utilisation par équipe de deux.

Ces règles sont disponibles sur demande à FFE Compétition.

Les Pony-Games en paires sont des épreuves d'indice Elite uniquement.

CATEGORIE	AGE DU CAVALIER	TAILLE DE L'EQUIDE	GALOPS REQUIS
Club A Benjamins	12 ans et moins	A	2 mini
Club Poney Minimes	14 ans et moins	B, C & D	4 mini
Club Poney Cadets	16 ans et moins	B, C & D	4 mini
Club Poney Junior	13 ans à 18 ans	B, C, D & E	4 mini
Amateur	15 ans et plus	B, C, D & E	4 mini

La catégorie de la paire est déterminée par le cavalier le plus âgé et par le poney le plus grand.

Le surclassement des cavaliers de 2 catégories est autorisé sauf en Amateur.

## III - CONCURRENTS

### Art 3.1 - Participation

Un concurrent a le droit à une participation par jour en Pony Games.

Les participations en « Préparatoire » ne sont pas comptabilisées.

### Art 3.2 - Equipe

Une équipe se compose de quatre ou cinq cavaliers et de quatre ou cinq poneys. La composition d'une équipe, poneys et/ou cavaliers, peut être modifiée jusqu'au début de l'épreuve. Quatre cavaliers et quatre poneys participent à chaque jeu.

Les cavaliers et/ou les poneys peuvent être échangés au sein de leur équipe au cours des différents jeux. Le cinquième cavalier et/ou poney peut en remplacer un autre pour la finale de n'importe quel jeu. Si, pour une raison quelconque, une équipe se retrouve composée de 3 cavaliers et/ou 3 poneys, elle ne pourra pas continuer la compétition.

Lors d'un concours, un même poney ne peut appartenir à deux équipes engagées dans la même catégorie et série. Il est possible d'engager un poney de réserve.

### Art 3.3 - Tenue

Tous les cavaliers de l'équipe doivent avoir une tenue identique avec polo ou dossard aux couleurs de l'équipe. Seules les bottes ou boots d'équitation sont autorisées. Pour les boots à lacets prévoir une protection afin d'éviter que les lacets se défassent.

Un bandeau visible de 5 cm doit être mis sur le casque du dernier cavalier de l'équipe.

Sont interdits : cravache et éperons, chaps et mini chaps, déguisements du casque, bijoux et montres, grelots ou tout autre équipement bruyant.

## IV - PONEYS

### Art 4.1 - Qualification

Tous poneys / chevaux inscrits sur la liste SIF y compris pour les épreuves Amateur.

Les entiers sont interdits.

Le surclassement des poneys A est interdit.

	INDICES 3 / 2	INDICE 1	INDICE ELITE PONEYS A	INDICE ELITE
Age minimum	4 ans	5 ans	5 ans	5 ans
Participations journalières maxi	1	3	3	2

Les poneys de 4 ans ont droit à une participation journalière maxi.

### Art 4.2 - Equipement des poneys

INTERDIT	OBLIGATOIRE	AUTORISE
Crampons. Crinière et queue tressées. Les pièces de harnachement ne doivent pas avoir d'utilisation différente de la leur : par exemple martingale à anneaux utilisée en fixe.	<b>Selle</b> : couteaux ouverts, sangles à deux sanglons. <b>Embouchures</b> : mors simple, ordinaire, à branche, à olive, de course, Baucher, à aiguilles, simple ou double brisure, en acier ou caoutchouc ou recouvert de cuir. Pour les mors à aiguilles, ces dernières ne doivent pas dépasser 4,5 cm pour un total maxi de 9 cm.	Martingale fixe sur musserolle française ou martingale à anneaux.

Les couteaux ouverts doivent permettre la chute de l'étrivière. Si les couteaux ne peuvent être ouverts, des étriers de sécurité doivent être utilisés.

## V - NORMES TECHNIQUES

### Art 5.1 - Programme

Le programme doit prévoir la désignation d'au moins quatre jeux pour les épreuves d'indice 3, six jeux pour les épreuves d'indice 2 et 1, et au moins huit jeux pour les épreuves d'indice Elite.

### Art 5.2 - Répartition par indice

♦ **Indice 3 : 4 à 5 jeux maxi** par rencontre parmi : 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8.

Les jeux suivants peuvent être simplifiés comme suit :

Slalom : effectué en aller simple.

Balle et cônes : avec 1 seul cône et 1 seule balle.

Deux tasses : avec 1 tasse et 2 piquets.

Les cavaliers pourront être tenus.

### ◆ Indice 2 : 8 jeux

- |                 |                  |                  |                |
|-----------------|------------------|------------------|----------------|
| 1. Slalom       | 3. Cinq drapeaux | 5. Corde         | 7. Deux tasses |
| 2. Balle & cône | 4. Carton        | 6. Deux drapeaux | 8. Facteur     |

### ◆ Indice 1 : 16 jeux

- |                  |                  |                    |                     |
|------------------|------------------|--------------------|---------------------|
| 1. Slalom        | 5. Corde         | 9. A pied à cheval | 13. Deux bouteilles |
| 2. Balle & cône  | 6. Deux drapeaux | 10. Cinq tasses    | 14. Teksab          |
| 3. Cinq drapeaux | 7. Deux tasses   | 11. Basket         | 15. Pneu            |
| 4. Carton        | 8. Facteur       | 12. Marches        | 16. Petit Président |

### ◆ Indice Elite : 32 jeux

- |                  |                     |                     |                                   |
|------------------|---------------------|---------------------|-----------------------------------|
| 1. Slalom        | 9. A pied à cheval  | 17. Epée            | 25. Tool Box                      |
| 2. Balle & cône  | 10. Cinq tasses     | 18. Ballons         | 26. Groom                         |
| 3. Cinq drapeaux | 11. Basket          | 19. Chaussettes     | 27. Bouteilles                    |
| 4. Carton        | 12. Marches         | 20. La banque       | 28. Joute                         |
| 5. Corde         | 13. Deux bouteilles | 21. Pyramides       | 29. Quatre Drapeaux               |
| 6. Deux drapeaux | 14. Teksab          | 22. Monsieur Propre | 30. Course trois Jambes           |
| 7. Deux tasses   | 15. Pneu            | 23. Trois Tasses    | 31. Balles et Cônes International |
| 8. Facteur       | 16. Petit Président | 24. Tour de Windsor | 32. Président                     |

## Art 5.3 - Normes techniques par jeu

### N°1 - Slalom / Speed weavers

#### Equipement pour chaque couloir

- ◆ 1 témoin,
- ◆ 5 piquets.

**Règle du jeu :** au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5<sup>ème</sup> piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** 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. Celui-ci doit réparer son erreur et repartir du côté qu'il veut, à condition d'avoir repassé la porte (la porte étant le passage entre 2 piquets). Si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra repasser la porte comprise entre le 4<sup>ème</sup> et le 5<sup>ème</sup> piquet. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

### N°2 - Balle et cône / Ball & cone

#### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 cônes,
- ◆ 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, placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la balle posée sur le deuxième cône placé sur le même alignement que le 4<sup>ème</sup> 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 replacer l'équipement, si nécessaire en descendant.

Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la balle. Si un cône est renversé avant d'avoir effectué le geste de ramasser ou de poser la balle, le cavalier devra remettre le cône en place et obligatoirement remonter pour aller poser ou prendre la balle.

Pour poser ou prendre la balle, le cavalier doit obligatoirement être en selle à poney.

De grands cônes peuvent être utilisés pour les épreuves seniors.

### N°3 - Les cinq drapeaux / Flag fliers

#### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 cônes,
- ◆ 5 drapeaux.

**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 3 mètres 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 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** Elles doivent être corrigées par le cavalier concerné dès qu'elles apparaissent. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur. Lors d'une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre n'importe quel drapeau.

### N°4 - Carton / Carton race

#### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 cartons,
- ◆ 1 seau,
- ◆ 4 piquets.

**Règle du jeu :** le seau est posé sur le sol à 3 mètres derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom.

Chaque carton est posé retourné sur un piquet. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 s'élanche, 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. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** quand un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Après une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre le carton de son choix. 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.

### N°5 - La corde / Pony pairs

#### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 corde,
- ◆ 4 piquets.

**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. Le cavalier 1, tenant la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier 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 1 lâche la corde. Le cavalier 3 attrape celle-ci et repart avec le cavalier 2 en slalomant vers la ligne de fond.

Derrière celle-ci, le cavalier 2 lâche la corde et laisse sa place au cavalier 4 qui attrape la corde et revient avec le cavalier 3 en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée. Les cavaliers peuvent tenir la corde de la main qu'ils veulent, changer de main si nécessaire, à condition de ne jamais lâcher.

**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.

Lorsque la corde est lâchée pendant le franchissement d'une porte, les cavaliers devront franchir entièrement la porte après avoir repris la corde. Le transfert de la corde d'un cavalier à un autre doit avoir lieu dans la zone de relais. Les deux derniers cavaliers doivent impérativement franchir totalement la ligne d'arrivée en tenant les deux extrémités de la corde. La corde ne doit pas être enroulée autour des mains des cavaliers. Les mains des cavaliers ne doivent pas se croiser. Le premier cavalier ne peut pas tenir les deux extrémités de la corde.

## N°6 - Les deux drapeaux / Two flags

### Equipement de chaque couloir :

- ◆ 2 cônes,
- ◆ 2 drapeaux.

**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 un drapeau, s'élance 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 2 qui exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** idem le jeu des Cinq drapeaux. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur, mais il lui faut cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau.

## N°7 - Les deux tasses / Mug shuffle

### Equipement de chaque couloir :

- ◆ 2 tasses,
- ◆ 4 piquets.

**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. Le cavalier 1 s'élance, 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 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** lorsque le cavalier prend une tasse, si elle tombe, il peut descendre pour la ramasser, mais il devra impérativement remonter pour la poser. Par contre, lorsque le cavalier pose la tasse, si elle tombe, il pourra la remettre à pied.

## N°8 - Facteur / Pony express

### Equipement de chaque couloir :

- ◆ 1 sac,
- ◆ 4 lettres,
- ◆ 4 piquets.

**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 5, à pied, mais avec son casque attaché, est positionné dans un cercle tracé au sol de 1 m de diamètre, à 3 mètres derrière la ligne de fond. Il tient les 4 lettres. Le cavalier 1, tenant le sac, s'élance, effectue le slalom, prend la lettre que lui tend le facteur et la met dans le sac, tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au cavalier 2 qui s'élance à son tour. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même. Le facteur peut tourner en donnant sa lettre. Si l'équipe comporte 5 cavaliers, ce sera obligatoirement le 5<sup>ème</sup> cavalier qui devra être le facteur. Un moustique, un poussin ou un benjamin ne faisant pas partie de l'équipe ne peut pas être facteur dans une catégorie supérieure.

Dans les épreuves Elite, le cavalier n°5 n'est pas tenu de se maintenir dans le cercle mais le cavalier en selle doit avoir passé entièrement la ligne de fond avant de collecter la lettre.

Le facteur peut poser les lettres par terre.

**Erreurs :** chaque cavalier doit avoir mis sa lettre au fond du sac avant de franchir la ligne d'arrivée et de le transmettre au suivant.

Lors du passage de relais entre le cavalier et le facteur, si la lettre tombe, le facteur peut la ramasser à condition que celui-ci ne soit pas obligé de sortir de son cercle (sauf en indice Elite). Si par contre le cavalier qui est en possession de la lettre, la fait tomber à côté du facteur, c'est au cavalier de la récupérer.

Cependant, si c'est le sac qui échappe au cavalier sur sa monture, c'est le cavalier à poney qui doit le ramasser. Le facteur ne doit pas tenir la monture de son équipier mais peut lui parler. Il ne doit pas se déplacer ni agiter les lettres pour faire repartir l'équidé. Il doit rester à son poste jusqu'à ce que le jeu ait été déclaré terminé. Si un poney bouscule le facteur en le déséquilibrant en dehors de son cercle, c'est éliminatoire.

Si un facteur sort malencontreusement de son cercle, il devra impérativement y revenir pour donner sa lettre. 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.

Le bord du sac ne peut pas être roulé volontairement.

## N°9 - A pied A cheval / Ride and Run

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 5 piquets de slalom.

**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 1 et 3 sont à pied et les cavaliers 2 et 4 à poney.

Au signal du départ, le cavalier n° 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au 5<sup>ème</sup> piquet qu'il doit contourner, et remonte avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 s'élanche alors, descend avant le 5<sup>ème</sup> piquet pour le contourner obligatoirement à pied et revient en courant franchir la ligne d'arrivée.

Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1 et le cavalier 4 effectue le même parcours que le cavalier 2.

Le cavalier doit avoir contourné l'axe du 5<sup>ème</sup> piquet avant de remonter à cheval, axe qui se situe dans le sens de la longueur du terrain. Dans ce cas de figure, c'est le passage du cavalier qui est pris en compte et non le passage du poney. Le cavalier doit descendre avant que la tête de son équidé coupe l'axe du 5<sup>ème</sup> piquet.

**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.

**Erreurs :** si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Le cavalier à pied ne doit pas utiliser son poney pour aller plus vite, se faire tirer, s'appuyer, etc.

## N°10 - Les cinq tasses / Hug a mug

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 5 tasses,
- ◆ 1 poubelle,
- ◆ 4 piquets.

**Règle du jeu :** la poubelle est située à 3m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. 4 tasses y sont posées retournées. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 tenant une tasse s'élanche, pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la poubelle et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 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.

Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la tasse. Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre.

Le cavalier peut partir à droite ou à gauche des piquets. Il peut passer devant ou derrière la poubelle.

## N°11 - Basket / Hilo

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 cônes,
- ◆ 5 balles,
- ◆ un panier de basket (hauteur benjamin : 1m70 autres : 2m)

**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Sur chacun, est posée une balle. Le cavalier 1, tenant une balle, va la déposer dans le panier situé à 3 mètres 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 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 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.

Le cavalier qui fait tomber une balle avant d'avoir essayé de la prendre doit obligatoirement remonter à cheval pour la collecter. Si le panier de basket se renverse, le cavalier peut descendre pour le remettre en place, mais devra obligatoirement remonter avant d'y déposer sa balle.

Des grands cônes peuvent être utilisés pour la catégorie senior.

## N°12 - Les marches / Agility aces

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 6 marches.

**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 se dirige 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. Entre la dernière marche et le sol, le cavalier doit poser les pieds de la façon suivante : pied droit sur la dernière marche donc d'abord pied gauche au sol ou inversement.

Une fois les marches franchies, il remonte sur son poney et va franchir la ligne de fond. Le cavalier 2 effectue le parcours en sens inverse. Les cavaliers 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.

Dans tous les cas d'erreurs, le cavalier concerné doit obligatoirement recommencer à la première marche. Si un cavalier lâche les rênes pendant le franchissement des marches, il devra revenir en arrière et repasser toutes les marches. Le cavalier ne peut pas s'équilibrer en s'aidant de son poney pendant le franchissement des marches.

Le cavalier doit poser les deux pieds au sol, avant et après le franchissement des 6 marches.

## N°13 - Les deux bouteilles

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 poubelles,
- ◆ 2 bouteilles.

**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 bouteille à la main, s'élanche pour poser celle-ci sur la poubelle placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2<sup>ème</sup> poubelle placée sur le même alignement que le 4<sup>ème</sup> piquet de slalom.

Il transmet la bouteille collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse.

Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** Si une poubelle est renversée, si une bouteille tombe ou si une bouteille se renverse sur la poubelle, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant.

Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter sa bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille, debout, sur la poubelle.

## N°14 - Teksab

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 cônes,
- ◆ 4 balles.

**Règle du jeu :** Les cavaliers 1, 2, 3, 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 5 est à pied avec son casque attaché. Il est situé dans un cercle de 1 m de diamètre tracé au sol à 3 mètres 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 à terre. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Le cavalier 1 s'élanche, prend la balle que lui tend le cavalier 5 et, au retour, la pose sur le cône de son choix puis revient franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers 2, 3, 4, agissent successivement de même.

**Erreurs :** Toute balle tombée et tout cône renversé doivent être remplacés, à pied ou monté, par le cavalier qui a commis l'erreur. Des grands cônes peuvent être utilisés pour les catégories seniors. Les règles du Facteur s'appliquent pour les erreurs commises derrière la ligne.

## N°15 - Le pneu / Hula hoop

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 pneu.

**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 3 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, les cavaliers 1 et 2 s'élancent vers la ligne du milieu où le pneu est posé à terre. Pendant que le cavalier 1 descend et passe dans le pneu, le cavalier 2 lui tient son poney. Puis le cavalier 1 remonte. Dès que ces 2 cavaliers ont franchi la ligne de fond, le 2 repart avec le cavalier 3. Pendant que le cavalier 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier 3 lui tient sa monture. Le cavalier 2 remonte et va franchir avec le cavalier 3 la ligne de départ. 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. Le cavalier 3 remonte et ces deux cavaliers vont franchir la ligne de fond. Le cavalier 4 repart avec le cavalier 1. Pendant que le 4 descend et passe dans le pneu, le cavalier 1 lui tient sa monture. Le cavalier 4 remonte. Ils vont ensuite franchir la ligne d'arrivée.

**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 2 cavaliers précédents ont franchi la ligne. Le pneu doit rester entièrement dans la zone située entre le 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> piquet, sous peine d'élimination. Les poneys peuvent être tenus avant de franchir la ligne de départ. Le cavalier ne peut en aucun cas descendre de son poney avant que celui-ci ne franchisse entièrement la ligne de départ ou de fond. Les 2 cavaliers doivent franchir la ligne d'arrivée à califourchon sur leur monture.

## N°16 - Le petit président

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 piquet,
- ◆ 1 poubelle,
- ◆ 5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y.

**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se tiennent derrière la ligne de départ. Une poubelle contenant les 4 tubes P, O, N et E est située à 3 mètres derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 part avec le tube Y et va l'enfiler sur le piquet situé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite au fond collecter le tube E sur la poubelle et vient l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 va collecter le tube N avant de l'enfiler sur le piquet au retour. Le cavalier 3 fera de même avec le tube O et le cavalier 4 avec le tube P de façon à constituer le mot P.O.N.E.Y. sur le piquet à la fin du jeu.

**Erreurs :** Si un tube ou un piquet tombe, le cavalier peut corriger son erreur à pied ou à poney. Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre mais doit remonter pour enfiler le tube.

## N°17 - Le jeu de l'épée / Sword lancers

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 anneaux,
- ◆ 4 élastiques, un sur chaque piquet,
- ◆ 1 épée,
- ◆ 4 piquets.

**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. Le cavalier 1 décroche avec l'épée l'anneau de son choix et transmet l'épée munie de cet anneau au cavalier 2. Le cavalier 2 exécute le même parcours en sens inverse en collectant l'anneau de son choix. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

**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 l'épée par la lame, mais dès que l'erreur est rectifiée, il doit reprendre l'épée par la poignée. Après une réparation d'erreur le cavalier peut tenir les anneaux mais devra les lâcher avant de franchir la ligne d'arrivée. Afin de pouvoir remonter à cheval, le cavalier peut poser son épée contre un piquet et la reprendre après. 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 ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre.

## N°18 - Les ballons / Bang a Balloon

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 planche à ballons,
- ◆ 6 ballons de baudruche identiques et gonflés à la même proportion pour toutes les équipes en jeu,
- ◆ 1 pique.

**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. La planche à ballons est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant la pique, s'élanche, éclate un ballon et transmet la pique au cavalier 2. Le cavalier 2 se dirige vers la ligne de départ, éclate un ballon et transmet la pique au cavalier 3. Les cavaliers 3 et 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. La planche à ballons doit rester dans la zone des 4 piquets. Si elle en sort même partiellement, elle doit être remise en place par le cavalier concerné, sous peine d'élimination.

## N°19 - Les chaussettes / Socks & buckets

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 seau,
- ◆ 5 paires de chaussettes.

**Règle du jeu :** Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 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 à 3 mètres derrière la ligne de fond dans un cercle, remonte et transmet la chaussette au cavalier 2.

Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même. Cependant, le cavalier 4 doit sur le chemin du retour, déposer dans le seau la chaussette qu'il a collectée. Il est permis de descendre 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 faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la chaussette.

Si un cavalier ou un poney bouscule les chaussettes placées dans le cercle tracé au sol, ce n'est pas considéré comme une erreur. Le cavalier devra passer la ligne de fond, si la chaussette est rentrée dans l'aire de jeu et ceci avant ou après l'avoir collectée. Il est interdit de mettre les chaussettes en bouche.

## N°20 - La banque / Banck Race

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 cône,
- ◆ 1 support,
- ◆ 4 chiffres (1, 0, 0, 0),
- ◆ un panneau (hauteur benjamin : 1m70 autres : 2m).

**Règle du jeu :** Un cône est placé sur la ligne du milieu. Sur celui-ci est positionné un support avec 4 crochets. Sur chaque crochet est positionné un numéro (couleur rouge vers l'extérieur). Un panneau est positionné 3 mètres derrière la ligne de fond.

Le cavalier N° 1 part collecter un numéro sur le cône placé sur la ligne du milieu, puis va positionner celui-ci sur le panneau positionné 3 mètres derrière la ligne de fond, la couleur noir tournée vers l'extérieur. Il revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier N° 2, 3 et 4 fonds successivement de même.

Les numéros doivent être positionnés sur le panneau obligatoirement à cheval.

Remarque : A la fin du jeu on doit lire le numéro 1000 sur le panneau

**Erreurs :** Lors d'une réparation d'erreur le cavalier est obligé de remonter à cheval pour poser la lettre sur le panneau.

Si le cavalier pause sa lettre et qu'ensuite le panneau tombe, le cavalier devra seulement remettre le panneau en place en y reposant les lettres à pied ou à cheval.

## N°21 - Pyramides / Association race

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 poubelles,
- ◆ 5 boîtes, avec les lettres P.O.N.E.Y. / matériel officiel.

**Règle du Jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Une poubelle, se situant 3 mètres derrière la ligne de fond, et sur laquelle les boîtes sont empilées de bas en haut en commençant par la lettre P, puis O, N et E en haut. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant la boîte Y, la pose sur la poubelle située sur la ligne du milieu et va collecter la boîte E. Il revient la poser au milieu sur la boîte Y, il franchit la ligne d'arrivée et le cavalier 2 va chercher la boîte N et la pose sur la boîte E. Le cavalier 3 va chercher la boîte O et la pose sur la boîte N. Enfin, le cavalier 4 va chercher la boîte P et la pose sur la boîte O. A la fin du jeu, une pyramide de cinq boîtes constitue le mot PONEY.

**Erreurs :** si une ou plusieurs boîtes tombent, si une poubelle est renversée, le cavalier doit replacer l'équipement.

Si nécessaire, il devra descendre et remplir les boîtes dans l'ordre. Toute erreur doit être rectifiée dès qu'elle apparaît. Il faut obligatoirement remonter avant d'aller déposer sa boîte sur la poubelle située sur la ligne du milieu.

## N°22 - Monsieur Propre / Litter lifters

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 poubelle,
- ◆ 4 cartons,
- ◆ 1 canne en bambou.

**Règle du jeu :** Les 4 cartons sont posés, côte à côte, sur le sol à 3 mètres derrière la ligne de fond, l'ouverture dirigée vers la ligne d'attente. La poubelle est posée sur la ligne du milieu. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant la canne, s'élance vers la ligne de fond, la franchit pour collecter un carton avec sa canne et revient le déposer dans la poubelle. Il transmet ensuite la canne au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

**Erreurs :** le cavalier doit rester obligatoirement sur sa monture 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 au moment de le poser, le cavalier 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. Néanmoins, si un carton est écrasé, le cavalier peut descendre pour le remettre en forme mais devra obligatoirement remonter pour le collecter. Lorsque la canne en bambou perce le carton, le cavalier est autorisé à le dégager avec la main pour le mettre dans la poubelle. Cela n'entraînera pas d'élimination pour équipement cassé. 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. C'est le seul carton à pouvoir être collecté par le cavalier concerné. Si un poney et/ou un cavalier bousculent les cartons posés au sol et les déplacent, ce n'est pas considéré comme une erreur. Le cavalier devra simplement, dans le cas où un carton viendrait à entrer dans l'aire de jeu, passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté le carton sous peine d'élimination.

### N°23 - Les trois tasses / Mug race

**Equipement pour chaque couloir :**

- ◆ 3 tasses placées sur les trois premiers piquets,
- ◆ 4 piquets.

**Règle du jeu :** Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 s'élanche 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, la tasse du piquet 2 sur le piquet 3 et, enfin, celle du piquet 1 sur le piquet 2.

Ainsi fait, le cavalier 1 vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 s'élanche 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 sur le piquet 2, et enfin celle du piquet 4 est à remettre sur le piquet 3. Après, il vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1, et le cavalier 4 effectue le même parcours que le cavalier 2.

**Erreurs :** lorsque le cavalier prend une tasse, si elle tombe, il peut descendre pour la ramasser mais il devra impérativement la poser, monté. Par contre, lorsque le cavalier pose une tasse, si elle tombe, il pourra la reposer à pied. Le cavalier peut tourner à l'intérieur ou à l'extérieur des piquets.

### N°24 - La tour de Windsor / Windsor Castle

**Equipement pour chaque couloir :**

- ◆ 1 grand cône,
- ◆ 1 tourelle en bois,
- ◆ 1 balle en bois ou en plastique,
- ◆ 1 seau rempli aux  $\frac{3}{4}$  d'eau.

**Règle du jeu :** Les cavaliers 1 et 3 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le cavalier 1, tenant la tourelle, s'élanche 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 fond. Le cavalier 2, tenant la balle, s'élanche alors et va la poser sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 3 se dirige vers le cône, prend la balle et va la jeter dans le seau, placé au milieu du couloir au niveau du 4<sup>ème</sup> piquet de slalom, avant de franchir la ligne de fond. Le cavalier 4 repêche la balle dans le seau, à poney ou à pied, et la replace monté sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée.

**Erreurs :** Le cavalier 4 ne peut pas descendre avant d'avoir franchi la ligne de fond. Si un équipement tombe, le cavalier doit le remettre en place. 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.

## N°25 – Boîte à outils / Tool Box Scramble

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 poubelles,
- ◆ 1 boîte,
- ◆ 4 outils.

**Règle du Jeu :** les cavaliers 1, 2, 3, 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1, tenant la boîte, s'élance et pose la boîte à outils sur la poubelle située dans le prolongement de la ligne du deuxième piquet. Ensuite, il se dirige vers la ligne de fond et descend pour collecter un outil. Il remonte et va déposer son outil dans la boîte avant de franchir la ligne. Le cavalier 2 s'élance alors, descend pour collecter un outil disposé au sol à 3 mètres derrière la ligne de fond, remonte et revient le déposer dans la boîte. Il franchit ensuite la ligne d'arrivée. Les 3 et 4 agissent successivement de même. Cependant, le cavalier 4 devra déposer son outil dans la boîte et la prendre - ou l'inverse - pour la déposer avec son contenu complet sur la deuxième poubelle située sur l'alignement du premier piquet de slalom.

**Erreurs :** si une poubelle est renversée, si la boîte ou si un outil tombe, le cavalier doit les remettre en place, si nécessaire en descendant. Si le cavalier 1 fait tomber la boîte ou la poubelle, il pourra descendre pour tout remettre en place mais il lui faudra obligatoirement remonter avant d'aller collecter son outil.

Si un cavalier ou un poney déplace les outils, ce n'est pas une erreur, il devra obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté celui-ci.

## N°26 - Le Groom / Ride and Lead

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 piquets.

**Règle du jeu :** Les cavaliers 1 et 3 se trouvent sur la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 s'élance en tenant le poney du cavalier 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 2 qui, tenant le poney du cavalier 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 3 qui, tenant le poney du cavalier 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 4 qui, tenant le poney du cavalier 1 monte sur son poney. Il effectue le slalom avec les deux poneys. Si le bras du cavalier passe dans les rênes, celui-ci n'est pas obligé de les tenir avec les mains lors du montoir.

**Erreurs :** le cavalier doit uniquement tenir le poney par, les rênes posées restant 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 et reprendre son parcours à l'endroit où la faute a été commise. 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.

Si un cavalier lâche le poney qu'il tient, il doit le récupérer et recommencer à l'endroit où il a commis la faute. Les poneys doivent toujours être tenus par l'un ou l'autre des cavaliers.

## N°27 - Les bouteilles / Bottle shuttle

### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 poubelles,
- ◆ 2 bouteilles.

**Règle du jeu :** Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant une bouteille va poser sa bouteille debout sur la poubelle vide située sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la bouteille qui est posée sur la poubelle située à 3 mètres derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier 2.

Le cavalier 2 va jusqu'à la poubelle située 3 mètres derrière la ligne de fond et y dépose la bouteille. En revenant, il prend la bouteille sur la table située sur la ligne du milieu et la transmet au cavalier 3. Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1 et le cavalier 4 effectue le même parcours que le cavalier 2.

**Erreur :** Si une poubelle est renversée, si une bouteille tombe par terre ou si une bouteille se renverse sur la poubelle, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant de poney. Il lui faudra, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter sa bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille debout sur la poubelle.

## N°28 - La joute / Jousting

**Equipement pour chaque couloir :**

- ◆ 1 cible,
- ◆ 1 lance,
- ◆ 2 grands cônes.

**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. La cible est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant la lance, s'élanche, abat une cible et transmet la lance au cavalier 2. Celui-ci se dirige vers la ligne de départ, abat une cible et transmet la lance au cavalier 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 celle-ci. La lance doit être tenue par la poignée, y compris dans les passages de relais.

## N°29 - Les 4 drapeaux / Four Flags Race

**Equipement pour chaque couloir :**

- ◆ 4 drapeaux de couleurs différentes,
- ◆ 1 porte-drapeau,
- ◆ 1 cône à drapeau.

**Règle du jeu :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 va collecter le drapeau de son choix dans un cône situé 3 mètres 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 3 autres cavaliers agissent successivement de même, et peuvent prendre le drapeau de leur choix, mais doivent le déposer dans le tube de même couleur. Le cavalier doit obligatoirement être à poney pour déposer le drapeau.

**Erreurs :** Derrière la ligne de fond, si un drapeau tombe, si le cône se renverse, le cavalier pourra descendre pour rectifier et devra remonter pour reprendre le jeu. Si un drapeau tombe lorsque le cavalier essaie de le mettre dans le tube, il pourra descendre pour le récupérer, mais devra obligatoirement le remettre à poney.

## N°30 - Course à trois jambes / Three Legged Sack Race

**Equipement pour chaque couloir :**

- ◆ 1 sac.

**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. Le cavalier 1, tenant le sac, s'élanche jusqu'à la ligne du fond, transmet le sac au cavalier 2 obligatoirement en étant à pied. Tout en restant entièrement dans la zone de relais avec leurs poneys, les cavaliers mettent chacun une 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 3. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Lors de la transmission du sac au cavalier 3, l'un des deux cavaliers concernés peut tenir les deux poneys.

**Erreurs** : Les cavaliers ne doivent pas se servir de leur poney pour aller plus vite, se faire tirer, s'appuyer, etc. Ils doivent maintenir le sac au-dessus de leurs genoux tout au long de leur parcours. Les poneys doivent toujours être tenus, les rênes restant sur l'encolure.

### N°31 - Balles et cônes international

#### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 2 cônes,
- ◆ 2 balles.

**Règle du jeu** : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal de départ, le cavalier 1, tenant une balle, va poser celle-ci sur le cône situé sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la balle posée sur le 2<sup>ème</sup> cône, situé à 3 mètres derrière la ligne de fond, et revient pour la transmettre au cavalier 2. Le cavalier 2 va déposer cette balle sur le cône situé derrière la ligne de fond et collecte la balle posée sur le cône de la ligne du milieu, il transmet celle-ci au cavalier 3. Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1 et le cavalier 4 comme le cavalier 2.

**Erreurs** : idem jeu n° 2 Balles et cônes.

### N°32 - Le jeu du Président

#### Equipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 piquet,
- ◆ 8 tubes, chacun étant marqué d'une lettre pour constituer N.P.A.T.R.I.C.K.

**Règle du jeu** : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. 1 piquet est situé à la hauteur du 1<sup>er</sup> piquet de slalom. 7 tubes, N.P.A.T.R.I.C.K., se trouvent au sol 3 mètres derrière la ligne de fond. Au signal de départ, le cavalier 1 tenant le tube K, va l'enfiler sur le piquet puis va vers la ligne de fond et descend pour collecter le tube C. Il doit remonter pour l'enfiler sur le piquet. Il repart vers la ligne de fond et descend à nouveau pour collecter le tube I, remonte et va le transmettre au cavalier 2 qui fait le même parcours avec les tubes I, R et T. Le cavalier 3 fait de même avec les tubes T, A et P. Enfin le cavalier 4 après avoir enfilé le tube P, va vers la ligne de fond, descend récupérer le tube N, remonte et va l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée. A la fin du jeu, on doit pouvoir lire de haut en bas NPATRICK sur le piquet.

**Erreurs** : suite à une erreur, un cavalier peut descendre pour récupérer son tube. Il doit, à pied ou à poney, le déposer sur le piquet. Bousculer les tubes au sol n'est pas considéré comme une erreur, mais si un cavalier collecte un tube qui serait rentré à l'intérieur de l'aire de jeu, il doit obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après l'avoir collecté.

## VI - DEROULEMENT DES EPREUVES

### Art 6.1 - Réunion des Chefs d'équipe

Elle est dirigée par l'arbitre officiel. Elle réunit les entraîneurs ou responsables d'équipes et les membres du jury. Son objectif est de vérifier tous les paramètres nécessaires au bon déroulement de la compétition : horaires, présence des équipes, des juges, du matériel, ordre des jeux, système de la compétition, connaissance des règles.

### Art 6.2 - Inspection

Les cavaliers et les poneys peuvent subir une inspection de tenue et de harnachement avant le début du concours. Dans ce cas, on vérifiera que la sellerie est en bon état et la tenue des cavaliers réglementaire.

Dans le cas contraire, on demandera que soit changé l'élément défectueux.

Il peut être organisé un concours de présentation qui récompense la propreté et la tenue des équipes.

### Art 6.3 - Organisation

En fonction du nombre d'équipes engagées par indice et par catégorie, en fonction du temps, du terrain et du nombre de lignes dont on dispose, on organise la compétition par poules ou par éliminatoires.

## VII - PENALITES

Les cavaliers doivent effectuer leur parcours à poney, sauf quand le règlement autorise ou oblige à descendre.

Toute erreur non réparée ainsi que toute infraction aux règles suivantes entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu.

### Art 7.1 - Zone de relais

Seul le cavalier – ou les cavaliers - en partance doit entrer dans la zone de relais, les 10 mètres situés entre la ligne de départ ou de changement de relais et la ligne d'attente. Il doit être le prochain à partir et ne peut être remplacé par un autre cavalier pour quelque raison que ce soit. Une fois entré, il ne doit pas quitter cette zone, sous peine de recevoir un avertissement. Le cavalier doit y stationner avant que le cavalier qui arrive s'y présente. Le cavalier en partance doit attendre que les cavaliers précédents aient quitté la zone d'attente pour s'y présenter.

Si un poney sort de la zone accidentellement, alors qu'il n'y a pas de transmission d'objet, le cavalier devra s'y représenter en y stationnant, avant que le cavalier entrant arrive. Le cavalier en jeu ne peut pas être aidé pour remonter par le cavalier en attente.

Pour les indices Elite, la ligne d'attente est supprimée. Les relais lancés sont autorisés. Lorsqu'un cavalier se présente dans la zone des 10 mètres, il doit être le suivant à partir.

### Art 7.2 - Départ

Il sera signalé par l'abaissement d'un drapeau, tous les poneys des premiers cavaliers étant à l'arrêt derrière la ligne de départ, sauf dans les indices Elite. Si un poney est jugé difficile, il sera envoyé, par le starter, derrière la ligne d'attente. Si le cavalier ne peut pas empêcher le mouvement en avant de son poney, il sera envoyé derrière la ligne d'attente. Un poney qui chauffe sans se porter en avant ne sera pas renvoyé derrière la ligne d'attente.

Tous les cavaliers doivent être à poney lors du départ, sauf A pied/A cheval, Groom, 3 jambes. Une fois le départ lancé, l'ordre des cavaliers ne peut plus être modifié.

Pour les indices Elite, le concurrent doit se présenter dans la zone de relais au lever du drapeau.

### Art 7.3 - Faux départ

Si un cavalier ou un couple franchit la ligne de départ avant l'abaissement du drapeau, il sera renvoyé derrière la ligne d'attente. 2 faux départs pour un même cavalier entraînent l'élimination de son équipe.

Lors d'un faux départ, les deux juges de ligne de la ligne de départ doivent se placer au niveau de la ligne d'attente, afin de rendre compte au juge arbitre à la fin du jeu, si un cavalier a franchi la ligne des 10 mètres avant l'abaissement du drapeau. Si le starter, arbitre officiel, juge le départ peu équitable, il rappelle les cavaliers au moyen d'un sifflet. Un faux départ provoqué par l'arbitre n'amène aucune pénalité envers les équipes. L'arbitre est le seul à pouvoir juger les faux départs.

Tout faux départ provoqué volontairement par un cavalier sera sanctionné par un avertissement.

### Art 7.4 - Arrivée

Afin d'identifier le dernier cavalier, le 4 de l'équipe, celui-ci doit porter un bandeau visible de 5 cm de largeur sur son casque pendant tous les jeux, sous peine d'élimination.

Le résultat d'un jeu sera décidé d'après l'ordre dans lequel les têtes des poneys coupent la ligne d'arrivée quand ils sont montés. Quand ils arrivent par paire, c'est la tête du 2<sup>ème</sup> poney qui compte.

Quand les cavaliers franchissent la ligne à pied, c'est(ce sont) le(s) dernier(s) cavalier(s) qui compte(nt). Le cavalier doit être à califourchon dans sa selle au moment où la tête de son équidé coupe la ligne d'arrivée.

Si, pour une raison quelconque, les juges ne peuvent se décider sur l'ordre d'arrivée d'un jeu, ils pourront faire appel à la vidéo. Si les équipes sont déclarées à égalité elles se partagent alors les points. La vidéo ne peut être utilisée que dans le cas du contrôle de l'ordre d'arrivée.

### **Art 7.5 - Franchissement de la Ligne**

Dans les jeux montés, lorsqu'il franchit la ligne de départ, la ligne de fond ou d'arrivée, chaque cavalier doit impérativement être à califourchon sur sa selle, face vers l'avant, avec ou sans étriers les pieds tombant de chaque côté de la selle, avec les fesses au-dessus du siège. Le poney doit avoir franchi entièrement la ligne avant le passage de relais.

### **Art 7.6 - Relais**

Le passage de relais d'un cavalier à un autre doit avoir lieu derrière la ligne, dans la zone de relais.

Dans le cas où le cavalier en partance passe la ligne avant que le cavalier qui arrive n'ait entièrement franchi celle-ci, l'équipe sera éliminée, sauf si les deux cavaliers reviennent dans la zone d'attente effectuer leur passage de relais.

Si l'objet à transmettre tombe derrière la ligne d'attente au moment du passage de relais, c'est le cavalier qui arrive qui doit le ramasser et peut le donner à pied, obligatoirement dans la zone de relais.

Si l'objet à transmettre revient en zone de jeu sans que le cavalier en partance ne l'ait eu dans les mains, l'un ou l'autre des cavaliers peut aller le chercher et repasser la ligne à poney avec l'objet.

Si l'objet à transmettre tombe dans la zone de relais, l'un ou l'autre des deux cavaliers concernés peut le ramasser.

La transmission d'un objet ne peut se faire qu'à une seule main. Le passage du relais de main droite/main gauche est interdit au galop sous peine d'élimination. Les drapeaux et piques à ballons doivent être transmis verticalement. Les cavaliers ne peuvent pas se lancer les objets.

Si un poney recule lors d'un passage de relais en dehors de la zone de relais, il devra s'y représenter pour que s'effectue le passage de relais.

Dans un relais sans transmission d'objet, si le cavalier en partance franchit la ligne avant que le cavalier qui arrive ait entièrement franchi celle-ci, l'équipe sera éliminée sauf si le cavalier en partance fait demi-tour afin de franchir la ligne.

Si un relais tombe sur la ligne de relais, celui-ci est considéré comme étant dans la zone de jeu.

### **Art 7.7 - Réparation de l'erreur**

Toute erreur commise doit être immédiatement réparée par le cavalier qui l'a commise, et ceci avant toute autre action. Il peut la réparer monté ou à pied, selon la règle du jeu concernée.

S'il ne s'est pas rendu compte de son erreur et qu'il poursuit son parcours avec, par exemple, un déplacement d'objet, il doit revenir et remettre l'objet déplacé, après l'erreur, à son emplacement avant de réparer la faute précédemment commise. C'est la même logique pour un jeu sans déplacement d'objet.

S'il ne corrige pas son erreur et que le 2<sup>ème</sup>, voire le 3<sup>ème</sup>, voire le 4<sup>ème</sup> cavalier partent réparer la faute commise antérieurement, ces cavaliers devront refaire chacun le jeu à l'envers.

Un cavalier qui a commis une erreur pendant un jeu peut revenir la corriger, même s'il a passé la ligne de fond ou la ligne d'arrivée, sauf si le jeu est déclaré terminé ou s'il est sorti du terrain de compétition.

Si le matériel tombe après le passage d'un cavalier, c'est à ce dernier de réparer en refaisant le jeu à l'envers si nécessaire, même s'il a déjà franchi la ligne de fond ou d'arrivée.

Tout cavalier se doit d'amener un geste technique, afin de se mettre en situation de réussite. Dans le cas contraire, ce sera considéré comme de l'anti-jeu. Une erreur ne peut être commise que si un geste technique a été réalisé. Sinon, on ne peut parler d'erreur.

### **Art 7.8 - Jeux avec Slalom**

Dans tous les jeux qui comportent le passage entre les piquets de slalom, les règlements suivants s'appliquent. Le cavalier peut passer le premier piquet à droite ou à gauche. S'il manque une porte, il doit revenir en arrière et repasser la porte. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné qui doit revenir pour repasser la porte précédente, du côté qu'il veut.

Dans le jeu du slalom, si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra revenir passer la porte comprise entre le 4<sup>ème</sup> et le 5<sup>ème</sup> piquet. Pour le jeu du slalom, le cavalier doit franchir 4 portes avant de contourner le dernier piquet. On considère comme étant une porte l'espace compris entre 2 piquets.

### **Art 7.9 - Renversement de l'équipement**

Si, sur sa ligne, un cavalier renverse un récipient, une poubelle, un piquet, etc. il doit immédiatement remettre l'équipement en place et replacer les objets qui devaient se trouver dessus ou dedans.

Si le matériel d'une équipe est renversé par une autre équipe, l'équipe qui commet l'erreur sera éliminée et le jeu rejoué immédiatement sans elle avec les équipes qui n'ont pas terminé le jeu.

Tout matériel renversé doit être remis à son emplacement initial et sur le repère tracé au sol quand il y en a un, sous peine d'élimination. Si le matériel est renversé par le vent, le jeu sera arrêté et rejoué. Il peut être également annulé ou remplacé.

Un piquet est considéré comme tombé quand l'extrémité supérieure est au sol. Dans une réparation d'erreur, si après plusieurs tentatives le matériel ne tient pas, le jeu sera arrêté, puis rejoué ou remplacé.

### **Art 7.10 - Déplacement de l'équipement**

Aucun matériel ne peut être mis en bouche. Tout équipement ou matériel de jeu doit être uniquement tenu par la ou les mains des cavaliers. Si un objet est mis en jeu par un poney, le cavalier n'est pas obligé de le prendre. Si par contre, c'est le cavalier qui fait l'action de le mettre en jeu, il sera obligé de le collecter. Si un cavalier ramasse un objet déjà mis en jeu par un poney, il devra obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté l'objet, sous peine d'élimination. Tout matériel doit être remis en place sur le marquage au sol, quand il y en a un. Si un objet se retrouve sur la ligne d'à côté, ce n'est pas éliminatoire à condition que le cavalier fasse attention à ne pas gêner au moment où il veut le récupérer.

### **Art 7.11 - Perte de l'équipement**

Si un cavalier laisse tomber un objet qu'il doit porter, donner ou placer dans un récipient, il peut descendre de son poney pour le ramasser, sauf pour le jeu Monsieur Propre ou Litter, mais il doit obligatoirement remonter pour poursuivre le jeu. Le fait de perdre un objet n'est pas considéré comme un geste technique. Il ne peut donc en aucun cas poser son objet à pied sans avoir essayé à poney.

### **Art 7.12 - Modification de l'équipement**

Toute modification de l'équipement par le cavalier est interdite. Il est interdit de retourner les rebords du sac du Facteur ainsi que celui des Trois jambes. Les fanions de drapeaux doivent être attachés en cas de grand vent. Si le tissu du drapeau tombe, ce n'est pas une erreur. Il est interdit d'enrouler la corde autour de sa main afin de la raccourcir.

### **Art 7.13 - Equipement cassé**

Tout matériel de jeu cassé entraîne l'élimination de l'équipe concernée car elle ne concourt plus dans les mêmes conditions de sécurité et d'équité que les autres équipes.

Un carton percé ne provoque pas d'élimination. Si une partie d'un harnachement casse, le jeu est arrêté puis rejoué après l'avoir remis et/ou changé. Un jeu ne sera pas rejoué avec les équipes ayant réalisé une erreur non réparable : matériel cassé, gêne.

### **Art 7.14 - Utilisation différente de l'équipement**

Ni les témoins, ni les rênes, ni aucun autre objet ne peut être utilisé pour faire avancer le poney. Agiter volontairement un équipement pour stimuler le poney n'est pas autorisé et entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu en question. Se servir d'une cravache, même en dehors du paddock, peut entraîner une Mise à Pied ou l'élimination de l'équipe sur un jeu.

### **Art 7.15 - Cavalier en jeu**

Quand un cavalier a fini correctement son parcours, il ne doit, en aucun cas, revenir dans la zone de relais, ni dans la zone de jeu. Il doit impérativement rester derrière la ligne d'attente.

Il ne doit y avoir qu'un seul cavalier dans la zone de jeu sauf dans les jeux par paire et dans le cas d'une rectification d'erreur dans un passage de relais. Sur tous les jeux, le cavalier peut partir à droite ou à gauche des piquets.

Pour tout matériel placé sur la ligne de fond, le cavalier peut passer devant, derrière, à droite ou à gauche, à condition de passer la ligne de fond en totalité. Si un casque ou un bandeau tombe ou que la jugulaire du casque se défait, il faudra que le cavalier remette en place le bandeau ou la jugulaire avant de reprendre le jeu à l'endroit où cela s'est défait ou est tombé.

Toutes les équipes doivent attendre la fin du jeu et l'autorisation de l'arbitre officiel avant de traverser ou retraverser la zone de jeu. Les facteurs doivent attendre le coup de sifflet pour traverser le terrain.

### **Art 7.16 - Entraîneur**

L'entraîneur ou Chef d'équipe est sous la responsabilité de l'engageur. C'est à ce titre qu'il peut être autorisé à entrer sur le terrain pour encadrer son équipe. Dans ce cas, il se positionne derrière la ligne d'attente et dans le couloir de son équipe. Une fois entré sur le terrain, il doit conserver un comportement correct pendant toute la durée de la compétition. Au cas où l'entraîneur ou responsable d'équipe ne respecterait pas les conditions d'accès au terrain, cela pourra entraîner l'élimination de son équipe sur un jeu. Les entraîneurs ne peuvent en aucun cas aider un poney à partir. Ils doivent adopter un comportement correct envers l'arbitre mais également envers les autres entraîneurs, cavaliers et poneys. Les entraîneurs ne peuvent aider un cavalier à se remettre en selle que suite à une chute, et uniquement dans ce cas de figure : tenue du poney et mise en selle.

Si un entraîneur pénètre dans la zone de relais pendant le déroulement d'un jeu, l'équipe se verra attribuer un avertissement.

### **Art 7.17 - Les gênes**

Gêne technique : il y a gêne technique lorsqu'un cavalier sort de son couloir et se trouve à proximité d'une zone où il y a un geste technique, au moment même où le cavalier offensé se présente.

Gêne de sécurité : il y a gêne de sécurité lorsqu'un cavalier sort de son couloir et coupe la trajectoire du poney d'à côté, et que celui-ci se trouve à moins de 10 mètres de son adversaire, c'est-à-dire l'équivalent de la distance entre 2 piquets.

Si un cavalier sort de son couloir et provoque la chute du cavalier de la ligne d'à côté ou entraîne l'incapacité d'un poney, même en dehors de la zone de jeu, l'équipe en faute sera éliminée.

### **Art 7.18 - Remplacement d'un jeu ou modification d'un jeu**

Pour des raisons climatiques, et à la discrétion de l'arbitre, on peut faire tenir le matériel par le 5<sup>ème</sup> cavalier.

Dans ce cas, la règle du Facteur s'applique.

Si, pour une raison quelconque, un jeu ne peut avoir lieu, il sera remplacé par un jeu supplémentaire ou pourra être annulé par l'arbitre officiel. Le remplacement d'un jeu doit être défini au briefing. L'arbitre peut prendre la décision de remplacer ou d'annuler un ou plusieurs jeux.

### **Art 7.19 - Comportement**

A la discrétion de l'arbitre officiel, les faits suivants peuvent entraîner une Mise à Pied ou l'élimination de l'équipe sur le jeu:

- ◆ cavalier qui monte de façon brutale ou dangereuse,
- ◆ cavalier qui gêne délibérément les autres concurrents,
- ◆ cavalier qui prononce des grossièretés à l'égard des tiers ou de son poney,
- ◆ cavalier qui change de harnachement.

Cas particulier : après un geste de jeu manqué, le fait de prononcer une grossièreté qui ne s'adresse à personne ou seulement à soi-même, sera pénalisé d'un avertissement et non d'une disqualification.

De même, un comportement inadapté des supporters, parents ou coach peut amener l'élimination de son équipe sur un jeu ou sur la compétition.

### **Art 7.20 - Tenue du poney à pied**

Un poney ne doit jamais être lâché. Un cavalier à pied doit tenir son poney / cheval par la ou les rêne(s), posée(s) sur l'encolure. Au cas où les rênes passeraient par-dessus l'encolure, le cavalier doit d'abord les remettre en place et revenir à l'endroit où la faute a été commise avant de continuer son parcours. Pour les jeux des marches, à pied / à cheval, et course à 3 jambes, le cavalier doit tenir son poney par la ou les rênes, et ne peut en aucun cas s'appuyer, s'agripper ou se faire aider par celui-ci.

### **Art 7.21 - Chute**

Une chute, provoquée par un poney jugé dangereux par le jury, entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu, même si le poney reste dans sa zone de jeu. Une chute qui n'est pas provoquée par le comportement dangereux du poney, n'entraînera pas l'élimination du couple, sauf si celui-ci provoque une gêne pour les autres. Si un cavalier tombe, il doit remonter et reprendre son parcours de l'endroit où il a lâché son poney. Si un cavalier chute dans la zone de jeu et reste à terre, le jeu sera arrêté et rejoué sans l'équipe dont le joueur est tombé. Aucune personne ne peut entrer sur le terrain après une chute d'un cavalier, sans l'accord de l'arbitre.

### **Art 7.22 - Poney échappé**

Si un cavalier lâche son poney, il devra impérativement le reprendre à l'endroit où il a lâché les rênes avant de continuer à jouer. Dans le cas où le poney est lâché dans le couloir d'une autre équipe, le cavalier peut continuer le jeu dès qu'il a regagné sa ligne en reprenant le jeu à la hauteur de la faute.

Dans le cas où le poney lâché occasionne une gêne sur une autre équipe ou sort du terrain, l'équipe peut être éliminée.

Personne ne peut entrer sur le terrain de compétition pour attraper un poney en liberté. Lorsqu'un poney en liberté s'est arrêté à côté d'un cavalier, celui-ci peut le récupérer.

### **Art 7.23 - Poney boiteux**

Si un jeu est arrêté pour cas de boiterie caractérisée, le poney est sorti, le jeu est rejoué avec toutes les équipes qui n'avaient pas terminé le jeu, y compris avec l'équipe du poney en question si la composition de l'équipe le permet.

Les équipes ayant fait des erreurs irréparables dans ce jeu ne rejouent pas.

### **Art 7.24 - Poney dangereux**

Un poney asocial, dangereux pour la sécurité des cavaliers et/ou des autres poneys, et/ou difficilement contrôlable, pourra être exclu de la compétition. Si un couple cavalier - poney ne s'entend pas, il faut avant de considérer le poney comme dangereux, demander à l'entraîneur de changer de cavalier. Si le problème persiste, le poney sera exclu de la compétition.

### **Art 7.25 - Sortie**

La sortie du terrain, pendant l'épreuve, d'un couple ou d'un poney ou d'un cavalier entraînera l'élimination, sauf raison majeure à la discrétion de l'arbitre officiel.

### **Art 7.26 - Aide**

Le juge de ligne ne remet pas les objets éparpillés derrière la ligne de fond. Aucun juge de ligne ne peut entrer sur le terrain pour remettre des objets en place. Un cavalier peut en aider un autre pour l'aider à franchir la ligne d'attente tant que celui-ci ne rentre pas dans la zone d'attente. Le cavalier qui est en jeu ne peut pas se faire aider par le cavalier qui est dans la zone de relais.

Lorsqu'une équipe est dernière d'un jeu, l'enseignant et/ou le juge de ligne peut aider un cavalier en difficulté, avec l'accord de l'Arbitre Officiel.

En finale départementale, régionale, interrégionale, championnat de France, le joueur ne peut être aidé, l'arbitre siffle un arrêt de jeu. Dans les deux cas, l'équipe marque les points du dernier.

### **Art 7.27 - Réclamations et décisions de l'arbitre**

Toute réclamation concernant le départ, le jugement ou l'arbitrage d'une épreuve ne sont pas admises.

L'arbitre officiel peut refuser le départ d'une équipe sur un jeu si son matériel n'est pas conforme.

Il est interdit à quiconque d'entrer sur le terrain pendant le déroulement d'une épreuve.

Après un arrêt de jeu, le jeu est rejoué : seules les équipes n'ayant pas fait d'erreur irréparable peuvent alors participer.

Seul le Chef d'équipe est autorisé à s'informer auprès de l'arbitre officiel des décisions prises à l'encontre de son équipe. Lors d'une compétition, le juge arbitre peut prendre la décision d'annuler certains jeux pour des raisons climatiques ou en fonction de la qualité du terrain. Le juge arbitre peut prendre la décision d'interrompre un jeu, de le faire rejouer ou de l'annuler, s'il estime que les conditions n'ont pas été équitables. A la fin d'un jeu ou après l'arrêt de celui-ci, seul l'arbitre officiel peut autoriser un juge ou un Chef d'équipe à entrer sur le terrain pour rattraper un poney échappé. L'arbitre peut se faire assister d'un assesseur sur chaque compétition. Le troisième avertissement pour une même équipe est éliminatoire.

## **VIII - CLASSEMENT**

### **Art 8.1 - Points**

A l'issue de chaque jeu, on attribue des points à chaque équipe, selon son ordre d'arrivée. On donne un point supplémentaire au nombre d'équipes en compétition.

*Exemple : Six équipes - Premier : 7 points - Dernier : 2 points.*

Les points de chaque jeu sont additionnés pour définir le classement de la compétition.

### **Art 8.2 - Egalité**

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, il peut être organisé un jeu supplémentaire, les Cinq drapeaux, pour départager les ex-æquo. Pour départager les ex-æquo pour l'une des trois 1<sup>ères</sup> places, on peut aussi utiliser soit le résultat du dernier jeu soit le nombre de jeux gagnés lors de la session. Ce choix doit obligatoirement être déterminé lors du briefing. A défaut, c'est obligatoirement le jeu des Cinq drapeaux qui sera joué.

### **Art 8.3 - Elimination**

Si une équipe est éliminée, elle marque un point, quel que soit son ordre d'arrivée. Si elle était arrivée 1<sup>ère</sup>, elle passe de 7 à 1 point et les équipes suivantes remontent d'une place.

### **Art 8.4 - Aide**

En indice 3, une équipe tenue sur un jeu est classée dernière du jeu en question.