

► 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. Balles	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 de slalom.

Règle du jeu : au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5^e 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^e et le 5^e 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'élanche 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^e 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 Senior.

N° 3 - Les cinq drapeaux / Flag fliers

Équipement 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 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 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

Équipement pour chaque couloir :

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

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 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

Équipement 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. Le trans-

fert 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 2,70 m 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^e 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. ||

Erreurs : chaque cavalier doit avoir mis sa lettre dans le 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. 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, un pied suffit.

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 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au 5^e piquet qu'il doit contourner, et remonte avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 s'élance alors, descend avant le 5^e 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^e 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 le 5^e 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'élance.

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 2,70 m 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,
- ▶ 1 seau ou un panier de basket.

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 seau ou dans le panier situé à 2,70 m 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. Si le seau est renversé, le cavalier doit le replacer avec les balles. Il lui faut cependant obligatoirement remonter à poney avant d'aller collecter une balle.

Le cavalier qui fait tomber une balle avant d'avoir essayé de la prendre doit obligatoirement remonter à poney 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. Une main restée sur l'encolure, dans le passage des marches est éliminatoire.

Le cavalier doit poser les deux pieds au sol après la descente de poney, avant le franchissement des 6 marches et avant la remontée à poney après le franchissement des 6 marches.

N° 13 - Les deux bouteilles

Équipement 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'élance 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^e poubelle placée sur le même alignement que le 4^e 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

Équipement 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 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 à terre. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Le cavalier 1 s'élance, 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 replacés, à pied ou monté, par le cavalier qui a commis l'erreur. Des grands cônes peuvent être utilisés pour les catégories Senior.

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^e et 3^e 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 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 tubes P, O, N et E est située à 2,70 m 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 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. Afin de pouvoir remonter à poney, 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'élance, 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'élance 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, 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 - Les balles / Ball and bucket

Equipement pour chaque couloir :

- ▶ 1 seau,
- ▶ 5 balles.

Règle du jeu : identique à celle du jeu n° 19 - Les Chaussettes. Dans ce jeu, on remplace les chaussettes par des balles.

Erreurs : identiques à celles du jeu n° 19 - Les Chaussettes.

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 2,70 m 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 rempiler 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

Équipement 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 2,70 m 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

Équipement 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'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, 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'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 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

Équipement pour chaque couloir :

- ▶ 1 grand cône,
- ▶ 1 tourelle en bois,
- ▶ 1 balle en bois ou en plastique,
- ▶ 1 seau rempli aux 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'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 fond. Le cavalier 2, tenant la balle, s'élance 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^e 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 montée 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

Équipement 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 2,70m 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'élanche 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 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 2,70 m derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier 2. Le cavalier 2 va jusqu'à la poubelle située 2,70 m 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.

Erreurs : 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'élance, 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 2,70 m 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'élance jusqu'à la ligne du fond, transmet le sac au cavalier 2, en étant à pied ou à cheval. 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^e cône, situé à 2,70 m 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^{er} piquet de slalom. 7 tubes, N.P.A.T.R.I.C., se trouvent au sol 2,70 m 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 - DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

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 ; et de résoudre tous les problèmes éventuels avant le début de la compétition.

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.