

SWISS PONY MOUNTED GAMES

REGLEMENT

Version 2.2010 SWISS PONY MOUNTED GAMES

PRÉAMBULE

_ Les pony mounted games sont des jeux à poney qui s'adressent à tous les cavaliers quel que soit leur âge. Des équipes de cinq cavaliers s'affrontent sous forme de relais. Les joueurs doivent, à tour de rôle, effectuer une épreuve d'adresse le plus rapidement possible.

_ L'intérêt des pony mounted games est de développer une activité équestre nouvelle en Suisse se basant sur un règlement anglais actuel qui a fait ses preuves éducatives depuis 50 ans.

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

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

sur un plan physique

aisance, souplesse, décontraction, technicité et condition physique

sur un plan psychologique

persévérance, tolérance, courage, astuce, dextérité et tactique

sur un plan ludique

apprendre l'équitation en jouant, dans le respect de l'autre et dans l'application stricte d'un règlement.

_ Les clubs trouvent avec les pony mounted games un outil pédagogique qui permet un travail en équipe, au sens le plus large du terme : tout le monde devient acteur (les enseignants, les responsables du club, les enfants et leurs parents). L'image du club sera ainsi dynamisée, sa notoriété accrue, grâce à ces animations que l'on pourra présenter en spectacle.

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

PARTIE 1

ORGANISATION

LES ÉQUIPES

Une équipe complète d'un club se composera de :

Cinq cavaliers (ou quatre cavaliers).

Cinq poneys (ou 4), âgés d'au moins 5 ans, de taille A, B, C, D **ou chevaux jusqu'à 1m57 au garrot pour les catégories open et adultes**

Les certificats de toisage seront acceptés, mais en cas de réclamation et si le certificat n'est pas présenté, l'Arbitre Officiel toisera le poney et sa décision sera finale.

Un responsable sera nommé en tant que capitaine à pied avec pour fonction de prendre l'équipe en charge en dehors de la carrière pour venir en aide ou pour donner des instructions à son équipe.

Normalement quatre cavaliers et quatre poneys participeront à chaque épreuve, donc les cavaliers et/ou les poneys pourront être échangés pour les différentes épreuves. Le cinquième cavalier et/ou poney pourra remplacer un autre pour la finale de n'importe quelle épreuve.

Les équipes s'affronteront en **9** séries :

Quatre cavaliers et quatre poneys participeront à chaque épreuve. Chaque cavalier peut jouer dans une équipe, un cavalier d'une équipe peut compléter une autre équipe si celle-ci ne se compose que de 3 cavaliers, dans ce cas le cavalier peut jouer dans deux équipes.

Chaque poney peut jouer dans trois catégories au maximum, pour autant qu'il ne soit pas en catégorie **élite**, dans ce cas il pourra participer uniquement à deux catégories

Série 1 SHET : équipes composées de poneys de catégorie A et B exclusivement (max 1,30 m au garrot) montés par des cavaliers âgés au maximum de 12 ans dans l'année en cours.

Série 2 SHET

Série 3 PG élite: équipes composées de poneys de catégories B, C et D, enfants jusqu'à 16 ans au maximum durant l'année en cours.

Série 4 PG 2

Série 5 PG 3

Série 6 OPEN élite: équipes pour poneys B, C ou D et chevaux jusqu'à 1m.57 et tous cavaliers

Série 7 OPEN 2

Série 8 OPEN 3.

Série 9 ADULTES : équipes composées de cavaliers adultes dont 3 au minimum doivent être âgés de 27 ans et plus, et les 2 autres minimum 20 ans.

Pour les séries PG et OPEN, la différence entre les indices élite, 2 et 3 est uniquement le niveau des cavaliers, l'indice élite étant réservé aux cavaliers élités, le 2 aux confirmés et le 3 aux débutants

Pour les séries SHET, la série 1 est réservée aux confirmés et la 2 aux débutants

TENUE

Pantalons :

Les cavaliers doivent porter des jodhpurs identiques ou des culottes de cheval identiques. T-Shirt admis.

Chaussures :

Des boots sans lacets (ou avec une protection par-dessus les lacets) ou des bottes.

Chemises :

Des T-shirts ou Sweet aux couleurs du club.

En cas de pluie ou temps froid des K-way ou des polaires peuvent être portés.

Bombes :

Bombes équipées d'un harnais avec mentonnière ou casque avec harnais (trois points).

Les éperons et les cravaches sont interdits en compétition et sur l'ensemble de la place de concours.

Il est interdit pour les coachs de monter les poneys à l'échauffement.

LES PONEYS

Les poneys doivent être bien portants, avec les sabots parés ou correctement ferrés. Ils doivent être bien présentés et propres et les crinières et les queues ne doivent pas être tressées.

Ils doivent être à jour dans leur vaccination (voir règlement FSSE). Pour les catégories des poneys se référer au règlement de la FSSE.

Age minimum 5 ans.

Les étalons ne sont pas admis.

SELLERIE

La sellerie doit être en bon état et correctement ajustée, les selles ayant un arçon conventionnel ou de chasse, avec des couteaux de sécurité ouverts, des étrivières en cuir et les sangles à deux sanglons.

Martingales :

Sont autorisées uniquement les martingales à anneaux ou fixes. Les martingales fixes ne peuvent être fixées que sur les musseroles **françaises**. Les articles de sellerie ne peuvent pas avoir d'utilisation différente de la leur : par exemple, les martingales à anneaux ne peuvent pas être utilisées comme martingales fixes.

Le jugement de l'arbitre officiel est absolu à cet égard.

Embouchures :

Ne sont permis que les embouchures brisées, les canons étant lisses et non torsadés, les gourmettes sont interdites.

Les Hackamores ne sont pas admis.

Toutes les parties du harnachement qui sont mal ajustées ou dangereuses, et les selles qui appuient sur les garrots quand un cavalier est à poney, entraîneront la disqualification du cavalier, à moins que l'on puisse changer convenablement les articles en cause et obtenir la satisfaction de l'Arbitre Officiel avant le début du concours.

Embouchures autorisées : Toutes ces embouchures peuvent être recouvertes soit par du cuir, soit par du caoutchouc, soit du plastique. Une fois que le poney est sur le terrain, on ne peut rien ajouter, par contre on peut enlever **du matériel**.

INSPECTION

Les cavaliers et les poneys subiront une inspection de tenue et de sellerie avant le début du concours et aucun article de sellerie ne peut être changé par la suite sans l'autorisation de l'Arbitre Officiel.

Les entraîneurs de l'équipe ou leur représentant doivent accompagner les équipes pendant l'inspection.

Les organisateurs doivent nommer un secrétaire pour le commissaire au paddock qui prendra note des infractions éventuelles.

L'ARBITRAGE ET LES JUGES

Il est conseillé de faire défiler les équipes dans la carrière au début du concours, afin de les présenter au public.

Arbitre officiel :

Un arbitre sera nommé pour les concours régionaux et les finales. Il surveillera le briefing; il devra décider les éliminations et en règle générale s'assurer que le concours se déroule conformément aux règlements. Il peut remplacer un juge de ligne s'il l'estime nécessaire.

Il pourra, de son propre gré, faire une réclamation ou prendre une initiative dans une affaire qui lui est présentée.

Il peut assurer le rôle de starter.

Sa décision est finale et irrévocable.

Chaque équipe doit fournir un juge formé qui sera placé sur le terrain conformément aux ordres de l'arbitre officiel

Les juges de ligne de départ (table des points):

Un juge de chaque côté de la ligne de départ. Les juges décident de l'ordre dans lequel les cavaliers coupent la ligne d'arrivée. Les juges ne sont pas responsables pour les infractions et ne doivent pas décider contre l'avis des juges de lignes. Les juges sont informés des éliminations par l'Arbitre Officiel.

Les juges de ligne de fond et de ligne de départ :

Un juge de chaque côté de la ligne de fond. Ils sont là pour contrôler que les concurrents ne dépassent pas la ligne avant que le relais soit transmis, ou que l'objet soit ramassé (par exemple).

Juges de lignes :

Il doit y avoir un juge de lignes pour 3 couloirs. Ils sont placés au fond du terrain. Leur fonction est de signaler à l'Arbitre Officiel (et non pas aux concurrents) les infractions commises pendant les jeux par élévation d'un panneau, une fois le jeu terminé. Ils s'assurent que l'ensemble des épreuves est bien respecté.

Piste :

L'organisateur s'assurera que tout est prêt pour chaque épreuve et vérifiera qu'il dispose de suffisamment d'hommes de piste pour installer l'équipement puis démonter le matériel qui n'est plus nécessaire. Chaque équipe présente sur le terrain doit fournir un placeur de matériel qui se tiendra aux ordres du chef de piste.

Commissaire au paddock (carrière de détente) :

Il vérifie que les articles de sellerie et les tenues n'ont pas été changés après l'inspection. Il maintient l'ordre dans le paddock et prépare les équipes pour les envoyer sur la carrière au moment donné. Il restera en contact avec les capitaines des équipes qui doivent rester dans le paddock.

Pénalités :

Une équipe qui ne fournirait pas de juge de ligne et/ou de placeur de matériel peut se voir pénalisée d'un point par jeu par le juge arbitre officiel.

PARTIE 2

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

RÉCLAMATIONS

Le club désignera son représentant officiel qui sera seul apte à demander des renseignements verbalement auprès de l'Arbitre Officiel. Les réclamations concernant le départ, l'arbitrage et le jugement ne seront pas admises.

Des objections qui surgissent suite à une épreuve ou une finale (autre que le départ, l'arbitrage ou le jugement) doivent être résolues avant le départ de l'épreuve ou de la finale suivante.

Des objections concernant l'équipement ou la disposition de la carrière doivent être faites au plus tard une demi-heure avant le début du concours.

Une objection concernant le résultat final doit être faite avant la remise des prix.

Une objection concernant le résultat final doit être formulée par écrit et être accompagnée d'une caution de 300.00 non remboursable à moins que l'Arbitre Officiel juge l'objection valide.

LES RÈGLES A RESPECTER ET LES PÉNALITÉS

1. Chaque équipe présente devra fournir un juge et un placeur de matériel pour la catégorie concernée. Le juge arbitre peut à tout moment contrôler les présences. En cas de sous-effectif, l'équipe concernée perdra un point par personne manquante sur le terrain.

2. Un poney qui boite ou qui se met à boiter, ou dont le harnachement est mal ajusté ou défectueux, pourra être exclu de l'épreuve. Les rênes doivent être par-dessus l'encolure du poney à tout moment. Les rênes longues peuvent être nouées. Dans le cas où un poney se blesse lors d'un jeu, le jeu sera arrêté et rejoué par toutes les équipes, y compris celle concernée par l'arrêt du jeu mais évidemment sans le poney blessé.

3. a) Les cavaliers doivent avoir une tenue correcte et doivent porter des bombes (voir Partie 1 - Tenue). Si une bombe tombe ou si la jugulaire 3 points se défait, elle doit être remise en place immédiatement sous peine d'élimination. Les pieds ne doivent pas obligatoirement rester dans les étriers à tout moment.

b) Pour toutes les épreuves, le dernier cavalier (No 4) de chaque équipe doit porter un ruban de 5 cm de largeur sur sa bombe **de préférence blanc (ou de toute couleur permettant de parfaitement différencier le ruban de la couleur de la toque de l'équipe)**. Le cavalier 4 doit porter ce ruban pendant toute l'épreuve sous peine d'élimination. Dès que le départ est donné, il n'est plus possible de changer **ce 4^{ème} cavalier muni du bandeau distinctif**.

c) Les équipes ou individus qui changent un article de sellerie ou de tenue sans autorisation préalable peuvent être disqualifiés à la discrétion de l'Arbitre Officiel.

4. Le départ sera signalé par l'abaissement d'un drapeau. Seul le starter est responsable pour le départ. Donc, une fois le drapeau baissé il peut, s'il considère le départ peu équitable, rappeler les cavaliers au moyen du sifflet. Lorsqu'un poney franchit la ligne de départ avant que le juge n'ait baissé son drapeau, le cavalier fautif sera envoyé automatiquement derrière la ligne des 10 mètres, et ceci que la faute soit volontaire ou non.

5. Sauf quand les règlements autorisent les cavaliers à descendre, ils doivent rester à poney (à califourchon et équilibré sur la selle). Si un cavalier tombe, il doit remonter et recommencer l'épreuve là où il est tombé. Le résultat d'une épreuve sera décidé d'après l'ordre dans lequel les nez des poneys coupent la ligne d'arrivée. Quand les poneys arrivent par paire, c'est le nez du 2^{ème} poney qui compte.

6. En cas d'ex æquo, le départage des deux équipes se fera sur le jeu des 5 drapeaux. Si les deux coachs concernés sont d'accord, un tirage au sort pourra se faire.
7. Quand il y a un passage de relais, seul le cavalier suivant est autorisé à se positionner derrière la ligne. Il doit être le prochain à partir et ne peut pas être remplacé par un autre cavalier pour quelque raison que se soit. Les autres membres de l'équipe doivent se trouver derrière la ligne d'attente au moins, sauf **pour les séries élités**, ou la 2^{ème} ligne est supprimée.
8. Le passage de relais d'un cavalier à un autre doit avoir lieu derrière la ligne (par exemple, toute partie du poney et du cavalier suivant doit se trouver derrière la ligne jusqu'au moment où le cavalier précédent et son poney l'ont traversée). Dans le cas où le cavalier suivant traverse la ligne trop tôt, son équipe sera éliminée sauf s'il revient réparer son erreur. Dans un relais, si l'objet se retrouve au sol à l'intérieur du terrain, **les deux cavaliers concernés peuvent réparer; si c'est le cavalier qui arrive qui effectue la réparation, il devra refranchir la ligne à poney et si c'est le cavalier en partance qui répare, il devra refranchir la ligne de départ.**
9. Un cavalier ne peut pas en aider un autre, sauf s'ils sont tous les deux concernés dans un passage de relais.
10. Si un cavalier laisse tomber un objet qu'il doit porter, donner ou placer dans un récipient, il peut descendre de poney pour le ramasser. Il peut le placer là où l'objet devrait se trouver tout en restant à pied, à condition d'avoir avant son erreur effectué le geste technique nécessaire, remontant après à poney pour achever l'épreuve. Au moment d'un passage de relais, l'un ou l'autre cavalier peut descendre pour le ramasser et peut le donner en restant à pied.
Exception : Pour la course à l'épée, si le piquet tombe alors que le cavalier a enfilé l'anneau, il ne doit pas s'arrêter pour replacer le piquet.
11. Si un cavalier renverse un récipient, table ou poteau, etc., il doit immédiatement le remettre en place et replacer les objets qui devraient se trouver dessus ou dedans. Il peut descendre de cheval et le faire ainsi à pied ou bien rester à cheval, comme on le voudra. Toute infraction entraîne l'élimination de l'équipe de l'épreuve.
12. Ni les bâtons, ni les rênes, ni aucun autre objet ne peuvent être utilisés comme cravache. Le fait d'agiter les objets est également éliminatoire sauf en catégories **élités**.
13. Tous les piquets tombés à terre, quelque soit le jeu, doivent être ramassés par le cavalier fautif et ceci pour toutes les catégories exceptés **les élités**.
14. Dans le cas où un poney s'échapperait sans son cavalier, l'équipe peut être éliminée de l'épreuve, à la discrétion de l'Arbitre Officiel. La sortie de la carrière entraînera l'élimination. Personne ne peut entrer dans la carrière pour attraper un poney en liberté, seuls les juges de ligne ou les organisateurs peuvent aider et ceci uniquement quand un poney a quitté la « zone des jeux ». L'équipe peut alors continuer l'épreuve. En cas de danger, le jeu pourra être arrêté puis rejoué sans l'équipe à laquelle appartient le poney.
15. Dans toutes les épreuves qui comportent le passage entre les piquets de slalom, les règlements suivants s'appliquent :
- a) Le cavalier peut passer le premier poteau à droite ou à gauche. Ensuite, il passera alternativement à gauche et à droite des poteaux suivants. En cas de non franchissement d'une porte, la correction d'erreur peut se faire dans n'importe quel sens.
 - b) Les erreurs suivantes entraînent l'élimination de l'équipe de l'épreuve : le non remplacement d'un poteau renversé et la cassure d'un poteau. Un poteau est cassé s'il est cassé net et allongé par terre; un poteau fracturé mais non renversé, qui doit être remplacé à la fin d'une épreuve, n'est pas considéré comme cassé.
16. Un cavalier qui rectifie ses erreurs à pied doit tenir son poney par une ou ses rênes à tout moment, en les laissant au-dessus de l'encolure.

17. Un cavalier qui a commis une erreur pendant une épreuve peut revenir la rectifier, même s'il a passé la ligne de changement de relais ou la ligne d'arrivée, sauf s'il est sorti de la carrière ou si l'épreuve est déclarée terminée. S'il revient, il ne pourra pas passer le relais ni terminer avant d'avoir traversé de nouveau la ligne d'arrivée après avoir rectifié son erreur.

18. Si un cavalier ou un poney gêne une autre équipe pendant une épreuve, l'équipe fautive peut être éliminée ou même disqualifiée à la discrétion de l'Arbitre Officiel. Si une équipe touche l'équipement d'une autre équipe, l'épreuve sera rejouée mais l'équipe fautive sera éliminée.

19. Les cavaliers qui montent de façon brutale ou dangereuse, qui gênent délibérément les autres concurrents, qui se comportent de façon inconvenante ou qui échangent les articles de sellerie, etc., seront pénalisés par leur disqualification ou la disqualification de leur équipe de l'épreuve, du concours ou des futurs concours, à la discrétion de l'Arbitre Officiel.

20. Si, pour une raison quelconque, une épreuve ne peut pas avoir lieu, elle sera remplacée par l'épreuve supplémentaire.

21. La pénalité pour infraction aux règles No 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11 et 17 peut être l'élimination de l'équipe de l'épreuve, à la discrétion de l'Arbitre Officiel.

N.B. : Dans le cas de l'élimination, les équipes seront classées dernières et dans une finale, elles marqueront un point.

Si un cavalier semble sérieusement blessé, l'Arbitre Officiel peut arrêter l'épreuve par un coup de sifflet et tous les juges de lignes doivent élever leurs panneaux en réponse.

22. Le classement final des équipes se fera sur le total des points obtenus lors des manches officielles du championnat Suisse. Pour ce calcul, les quatre meilleurs résultats de l'équipe comptent et les points de la finale comptent doubles. Seule la finale est obligatoire, les équipes peuvent choisir leurs participations aux différentes manches proposées dans le calendrier de la SPMG.

23. En fin de jeu, ne pas jeter le matériel dans la zone de relais. En effet l'arbitre pourrait estimer que le cavalier n'a pas franchi la ligne de fond et que le jeu n'est donc pas terminé.

24. Pour les séries 1-2-3 le matériel cassé est éliminatoire. Pour les élites, si ce n'est pas volontaire, le jeu est arrêté, le matériel est remplacé et le jeu reprend. En séries élites, le cavalier joue tant qu'il peut utiliser le matériel.

25. Les coachs devront veiller à harmoniser leurs couples « poney-cavalier » de façon à ne pas associer de petits poneys avec de grands ou trop lourds joueurs afin de donner une bonne image de la discipline en Suisse

26. Les catégories élites joueront totalement sur le règlement international de l'IMGA. Mais attention la catégorie shet 1 (regroupant les meilleurs cavaliers âgés de 12 ans maximum) se jouera sur le règlement suisse par mesure de sécurité et pas sur le règlement IMGA

PARTIE 3

INDICATIONS POUR LES ORGANISATEURS DES CONCOURS RÉGIONAUX

Disposition de la carrière

Voir plan ci-joint (p.31). Ne pas oublier d'aménager la carrière en fonction des dimensions du terrain où l'on joue (en modifiant les mesures mais en gardant les proportions).

Il doit y avoir une ligne d'attente (ou ligne de changement) à 10m derrière la ligne de départ, sauf pour **les catégories élites**. Les cavaliers qui ne sont pas concernés par le passage de relais doivent se tenir derrière la ligne d'attente.

Équipement d'ordre technique

Les clubs doivent utiliser le matériel officiel appartenant à la **SPMG**.

Briefing

Le briefing est présidé par l'Arbitre Officiel. Il doit avoir lieu au moins une demi-heure avant le début du concours. Il est conseillé d'avoir un endroit à couvert pour le briefing. L'Arbitre Officiel, les représentants officiels des clubs, les entraîneurs et l'équipe des juges participent au briefing.

Assurances

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

Le médecin et le vétérinaire

Un médecin doit être présent. On devrait formuler avec le médecin personnel de premier secours un plan alternatif pour le cas où l'ambulance serait obligée de quitter le terrain pendant le concours. De plus, le club organisateur doit tenir informé les services de secours les plus proches de l'existence du concours et d'un possible appel en cas de blessé.

Un vétérinaire de service doit également être prévenu.

ANNEXE

DÉTAIL DES FONCTIONS DE L'ARBITRE OFFICIEL ET DES JUGES

Le briefing

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

L'organisateur donnera à l'Arbitre Officiel la liste des juges. Avant le début du concours, celui-ci doit faire l'appel pour s'assurer que tout le monde est présent. Les personnes nécessaires sont :

- les représentants officiels des clubs,
- les capitaines d'équipes,
- le starter,
- l'équipe des juges.

L'Arbitre Officiel vérifie que les juges comprennent leur fonction. Il les prévient qu'ils ne devront ni rappeler ni avertir un concurrent. Il explique l'usage du sifflet du starter dans le cas d'un faux départ. Il rappelle aux juges de lignes qu'ils ne devront pas juger leur

propre équipe et qu'il faut une concentration absolue pendant le déroulement d'une épreuve.

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

Objections

L'Arbitre Officiel explique les règlements concernant les objections et explique que les objections concernant le départ, le jugement ou l'arbitrage d'une épreuve quelconque ne sont pas admises.

Les juges d'arrivée

Les juges doivent être ensemble, du même côté de la ligne que le commentateur, afin de faciliter la liaison. Les juges d'arrivée classeront les concurrents dans l'ordre dans lequel ils coupent la ligne d'arrivée et ne s'intéresseront pas aux infractions.

Les juges classeront toutes les équipes et enregistreront le classement (en cas d'élimination).

L'Arbitre Officiel doit expliquer l'arrivée de chaque épreuve (voir Règl.Généraux No 5).

Le starter

1. La personne nommée doit avoir de l'expérience dans les départs des pony mounted games.

2. La position du starter se trouve alignée avec la première ligne des piquets de slalom, sur le même côté que les juges. Il doit s'assurer qu'il est bien visible par les concurrents sur la ligne de départ.

3. Dans le cas d'un faux départ, le starter donnera un coup de sifflet pour rappeler les concurrents.

4. Quand les équipes sont assemblées sur la ligne de départ, le starter doit :

a) élever son drapeau et le maintenir élevé pendant que les cavaliers se préparent,

b) quand il estime que les cavaliers sont prêts, il baissera le drapeau,

c) il faut décourager les cavaliers d'élever une main quand ils ne sont pas prêts.

Cas particulier = Le poney qui urine. Le starter devrait leur dire qu'il voit bien la situation et qu'ils n'ont pas le droit de chercher à influencer le départ sous peine d'élimination.

Instructions pour les juges de ligne

1. Les juges de lignes doivent connaître parfaitement les règlements et les détails de chaque course présentée. Ils doivent avoir plus de 14 ans.

2. Ils doivent être présents ponctuellement au briefing.

3. Les juges de lignes à la ligne de changement de relais doivent s'assurer que les concurrents ayant terminé leur partie de l'épreuve, ne repasseront pas à poney à travers la carrière jusqu'à la fin de la course.

4. Il faut une concentration absolue pendant chaque course. Il ne faudra pas se laisser distraire par les événements dans les autres couloirs, même par des difficultés importantes.

5. Il faut s'assurer que seul le cavalier suivant au départ se place sur la ligne de départ ou de changement de relais. Les autres doivent se trouver derrière la ligne d'attente, sauf **en élite**.

6. Si un poney s'échappe en liberté, les juges de ligne peuvent essayer de le rattraper, si le poney se trouve hors de la « zone de jeux » et à leur portée.

7. Les juges de ligne ne sont pas responsables de la position des poneys au départ.

8. Les juges de lignes doivent informer l'Arbitre Officiel des individus qui n'acceptent pas leurs décisions, qui se comportent de manière injurieuse ou qui les gênent dans l'accomplissement de leur tâche.

9. Le positionnement des juges de ligne varie à chaque jeu, selon un mouvement en place dans le sens des aiguilles d'une montre, sur les 6 emplacements prévus.

LES JEUX DE PONY GAMES EN SUISSE

1. Le Slalom
2. Les 2 Tasses
3. Les 2 Drapeaux
4. Les 5 Drapeaux
5. Balles & Cônes
6. Les Cartons
7. A pied à cheval
8. La Corde
9. Le Facteur
10. Les 3 Jambes
11. Les 3 Tasses
12. Les 5 Tasses
13. Les Bouteilles
14. Les 2 Bouteilles
15. Le Basket
16. Les Ballons
17. Les Marches
18. Le Pneu
19. Les Chaussettes
20. Windsor (La Tour)
21. Le Petit Président
22. Les 4 Drapeaux
23. Balles et Cônes International
24. Le Teksab
25. L'Épée
26. La Pyramide
27. Le Groom
28. Le Président (Norman Patrick)
29. Les Litters (Monsieur Propre)
30. La Joute
31. Le Tool box
32. Les Balles

Jeux **pour les séries 3** : Jeux n° 1 à 10

Jeux **pour les séries 2** : Jeux n° 1 à 24

Jeux **pour les séries Shet 1 et adultes** : Jeux n° 1 à 24

Jeux **pour les séries élite** : Tous les jeux

Le Slalom

Équipement pour chaque couloir :

5 piquets de slalom installés en ligne droite, séparés les uns des autres de 7,30 m à 9,10 m.

Règle du jeu :

Le cavalier 1, portant un relais, slalome aller-retour autour des piquets et remet le relais au cavalier 2, qui refait le même trajet. Les cavaliers 3 et 4 continuent de la même façon.

Erreurs :

Si un cavalier manque un piquet, il doit retourner et franchir la porte sans notion de sens. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

Les 2 tasses

Équipement pour chaque couloir :

4 piquets de slalom,
2 tasses posées sur le premier et le troisième piquet.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ, les cavaliers 2 et 4 attendent sur la ligne de fond. Le cavalier 1 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le 2^{ème}. Puis, il prend la tasse posée sur le 3^{ème} piquet et la pose sur le 4^{ème}. Il franchit la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les 2 tasses de la même façon. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Les tasses tombées peuvent être ramassées et remises en place par le cavalier à terre, si le geste technique du poser a déjà été effectué. Par contre, dans le cas de la prise de la tasse, le cavalier doit impérativement remonter à poney avant d'aller poser la tasse.

Les 2 drapeaux

Équipement pour chaque couloir :

Deux cônes
Deux 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 de 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 4^{ème} 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 effectue le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Toutes les erreurs possibles - un cône renversé, un drapeau lâché - doivent être corrigées dès qu'elles apparaissent. Si le cône est renversé alors que le cavalier collecte le dernier drapeau, celui-ci doit retourner pour le replacer correctement. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur à condition d'avoir effectué le geste technique, mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau.

Les 5 drapeaux

Équipement pour chaque couloir :

- 2 cônes coupés (matériel officiel)
- 5 drapeaux

Règle du jeu :

Le cavalier 1 commence en portant le 5^{ème} drapeau qu'il va déposer dans le cône le plus éloigné. Il collecte un drapeau du cône central, va jusqu'à la ligne d'arrivée et le transmet au cavalier 2 qui suit le même processus, suivi respectivement par les cavaliers 3 et 4. Quand le cavalier 4 atteint la ligne d'arrivée, quatre drapeaux doivent être dans le cône du fond, lui-même portant le cinquième dans la main.

Erreurs :

Toutes les erreurs possibles - un cône renversé, un drapeau lâché ou prendre deux drapeaux à la fois - doivent être corrigées dès qu'elles apparaissent. Si le cône est renversé alors que le cavalier collecte le dernier drapeau, celui-ci doit retourner pour le replacer correctement. En cas d'erreur, le cavalier n'est pas obligé de reprendre le drapeau qu'il avait précédemment en main.

Balles et Cônes

Équipement pour chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel)
- 2 balles de tennis

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 attendent sur la ligne de départ, les cavaliers 2 et 4 sont aux lignes de changement. La balle de tennis est placée au plus près de la dernière ligne. Le cavalier 1 a une balle de tennis et la place sur le cône le plus proche. Il va jusqu'au cône suivant, collecte la balle et continue jusqu'à la ligne d'échange où il transmet la balle au cavalier 2, qui retourne sur le parcours de la course de la même façon et remet la balle au cavalier 3. Ce dernier remet la balle au cavalier 4. L'équipe gagnante est celle dont le 4^e cavalier franchit la ligne d'arrivée, en ayant une balle.

Erreurs :

Si une balle tombe du cône ou si le cône est renversé, le cavalier doit replacer l'équipement; la réparation se fera à pied ou à poney si le geste technique a déjà été réalisé et impérativement à poney s'il ne l'a pas été. Un cavalier doit être à nouveau en selle, à califourchon, avant de franchir la ligne d'arrivée.

Les Cartons

Équipement pour chaque couloir :

4 cartons (matériel officiel)

1 seau

4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite de 7.30 m à 9.15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom, sans le piquet du fond).

Règle du jeu :

Le seau est posé sur le sol à 2.70m 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 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 s'élance, prend l'un des cartons sur un piquet de son choix et va le déposer dans le seau. Il revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 s'élance alors. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Si un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant de poney. Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Si un cavalier manque un carton, sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre. Si le carton est lancé et tombe à côté du saut sans geste technique, le carton devra impérativement être posé à poney.

A pied à cheval

Équipement pour chaque couloir :

5 piquets de slalom (matériel officiel) installés en ligne droite

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 poneys. Au signal du départ, le cavalier 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au 5^{ème} piquet qu'il doit contourner, et remonte avant d'avoir franchi la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 s'élance alors, descend avant le 5^{ème} 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 4 effectue le même parcours que le 2. Passage de relais : le couple cavalier-poney qui arrive doit avoir franchi en totalité la ligne d'arrivée avant que le couple cavalier-poney suivant ne s'élance. Le cavalier doit descendre avant le 5^{ème} piquet ou l'avoir contourné avant de remonter à poney. Le cavalier a le droit de se préparer dans le virage (main sur la crinière) mais, ne pourra remonter qu'une fois la ligne du 5^{ème} piquet franchie par son poney et lui même.

Erreurs :

Si le 5^{ème} piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Ce piquet cassé entraîne l'élimination. Le cavalier sera éliminé s'il se fait tracter par son poney lors de son passage à pied.

La Corde

Équipement pour chaque couloir :

- 4 piquets de slalom,
- 1 corde : 90 cm

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 attendent à la ligne de départ, les cavaliers 2 et 4 sont à la ligne de changement. Le cavalier 1 porte la corde et commence à slalomer jusqu'à la ligne de changement. Ici, il se dirige vers le cavalier 2 qui saisit l'autre bout de la corde et ensemble ils slaloment jusqu'à la ligne de départ. Le cavalier 1 lâche prise et les cavaliers 2 et 3, tenant la corde, retournent vers les poteaux de slalom jusqu'à la ligne de changement où le cavalier 2 lâche prise et laisse sa place au cavalier 4, slalomant en retour jusqu'à la ligne d'arrivée avec le cavalier 3.

Erreurs :

Si l'un des cavaliers lâche un bout de la corde, les deux cavaliers concernés doivent retourner au point où la corde a été lâchée, et doivent reprendre la course à partir de là. Si un poteau est raté, il doit être négocié de nouveau; dans les 2 cas ce sont les 2 cavaliers et poneys qui doivent franchir entièrement la porte. Le transfert de la corde d'un cavalier à l'autre doit avoir lieu derrière la ligne. Une fois que les cavaliers sont sur le terrain de jeux, chacun doit tenir chaque extrémité de la corde.

Le Facteur

Équipement pour chaque couloir :

- 1 sac de 60cm de haut et de 40 cm de large. (matériel officiel)
- 4 lettres (matériel officiel).
- 4 piquets installés en ligne droite

Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le facteur, à pied avec une bombe, est situé à 2m70 derrière la ligne de fond et 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 no 2 qui s'élance à son tour. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Chaque cavalier doit avoir mis sa lettre dans le sac avant de franchir la ligne d'arrivée. Les règles du slalom s'appliquent à ce jeu (piquet oublié, cassé ou tombé). Lorsque le cavalier prend la lettre des mains du facteur, si la lettre tombe au niveau du cercle tracé au sol, le facteur peut la ramasser et la donner au cavalier à poney. Cependant si c'est le sac qui échappe au cavalier à poney, c'est celui-ci qui doit le ramasser. Le facteur ne doit pas tenir le poney de son équipe, mais peut parler. Il doit rester à son poste jusqu'à ce que le jeu ait été déclaré terminé. Dans tous les autres cas, le sac et les lettres tombés peuvent être ramassés par le cavalier à poney qui peut descendre mais devra remonter à poney pour continuer le jeu. Si le facteur est bousculé et sort de son cercle, l'équipe sera éliminée. Par contre, si le facteur sort volontairement en cas de danger, puis revient donner la lettre dans son cercle, l'équipe ne sera pas éliminée.

Les 3 jambes

Équipement pour chaque couloir :

1 sac de jute (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 tenant le sac, s'élance jusqu'à la ligne de fond, transmet le sac au cavalier 2 en étant à pied. Tout en restant entièrement dans la zone d'attente (cavalier et poney), les cavaliers mettent chacun une jambe dans le sac. Ils reviennent ainsi ensemble, tout en tenant leurs poneys. Après que les deux couples aient franchi la ligne en totalité, un des cavaliers transmet le sac au cavalier 3. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même. Le cavalier doit descendre avant de donner le sac, il ne doit pas le jeter.

Erreurs :

Les cavaliers ne doivent pas utiliser leurs poneys pour aller plus vite (se faire tirer, s'y appuyer etc.). Ils doivent maintenir le sac au dessus des genoux tout le long du parcours (il ne peut pas être retourné afin de le raccourcir). Les poneys doivent toujours être tenus, les rênes restant obligatoirement sur l'encolure. Le passage du sac doit se faire de main à main. Il n'est pas nécessaire d'être derrière la ligne de changement pour passer le sac.

La course des 3 tasses

Équipement pour chaque couloir :

4 piquets de slalom.

3 tasses de métal, renversées sur les trois premiers poteaux.

Règle du jeu :

Le cavalier 1 doit placer chaque tasse d'un poteau au suivant, en commençant par celle du poteau no 3, qui est transférée au poteau 4. La tasse du poteau 2 est posée sur le poteau 3, et celle du poteau 1 sur le poteau 2 et il franchit la ligne d'arrivée-départ. Le cavalier 2, qui prend le relais, doit transférer de nouveau les tasses dans le même sens en posant la tasse du poteau no 2 sur le poteau no 1, etc. Les cavaliers 3 et 4 agissent de la même façon que les cavaliers 1 et 2, pour qu'à la fin de la course, les tasses retrouvent leurs places de départ. Les erreurs doivent être corrigées dès leur apparition.

Erreurs :

Une tasse tombée doit être ramassée immédiatement mais peut être replacée sur le poteau qui lui correspond pendant que le cavalier est encore à terre, à condition que le geste technique du poser ait déjà été effectué. Ce dernier doit remonter sur son poney avant de déplacer la tasse suivante. Un poteau de slalom cassé entraîne l'élimination.

La course des 5 tasses

Équipement pour chaque couloir :

- 4 piquets de slalom
- 5 tasses
- 1 poubelle (matériel officiel)

Règle du jeu :

La table est située à 2,70 m derrière la ligne de fond, en face de la ligne de slalom. 4 tasses y sont posées, retournées. Le cavalier 1, tenant une tasse, s'élance, pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la table et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 franchissant la ligne d'arrivée avec une tasse à la main.

Erreurs :

Si une tasse tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant de son poney à condition qu'il ait déjà effectué le geste technique. Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la tasse. Si la table est renversée, il doit descendre pour remettre tout en ordre.

Les 2 bouteilles

Équipement pour chaque couloir :

- 2 poubelles renversées
- 2 bouteilles en plastique (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ, les cavaliers 2 et 4 derrière la ligne de fond. Au signal de départ, le 1 tenant une bouteille à la main s'élance et va poser celle-ci sur la poubelle placée sur le même alignement que le 1^{er} piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2^{ème} poubelle, placée sur le même alignement que le 4^{ème} piquet du slalom. Il transmet la bouteille au 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent de même successivement.

Erreurs :

Si une poubelle est renversée, si une bouteille tombe ou se renverse sur la poubelle, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant, à condition que le geste technique ait été réalisé. Il lui faut cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille debout sur la table.

Les Bouteilles

Équipement pour chaque couloir :

- 2 poubelles renversées
- 2 bouteilles en plastique (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal, le cavalier 1 tenant une bouteille s'élance jusqu'à la ligne du milieu et pose sa bouteille sur la poubelle. Puis il s'élance jusqu'à la ligne de fond, et ramasse la bouteille qui s'y trouve. Il rejoint la ligne de départ où il donne sa bouteille au cavalier 2. Celui-ci s'élance jusqu'à la ligne de fond, pose sa bouteille et reprend celle placée sur la poubelle de la ligne du milieu. Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1 et le cavalier 4 comme le cavalier 2.

Erreurs :

La bouteille doit être posée debout. Le cavalier doit réparer son erreur à poney ou à pied, à condition qu'il ait déjà effectué le geste technique.

Basket

Équipement pour chaque couloir :

- 4 cônes (identiques à ceux de balle et cône – matériel officiel),
- 5 balles (matériel officiel),
- 1 panier (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les 4 cavaliers se trouvent derrière la ligne de départ. Les cônes sont placés sur le même alignement que les quatre premiers piquets de slalom. Sur chacun est posée une balle. Le cavalier 1 tenant une balle, va la déposer dans le seau situé à 2,70 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend une balle sur un cône de son choix et la transmet au cavalier suivant. Les cavalier 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 franchissant la ligne d'arrivée une balle à la main.

Erreurs :

Toute balle tombée, tout cône renversé doit être remplacé par le cavalier qui a commis l'erreur, si nécessaire en descendant de son poney, à condition que le geste technique ait été réalisé. Si le panier est renversé, le cavalier doit remplacer la totalité de l'équipement. Il lui faudra cependant obligatoirement remonter à poney avant de collecter une balle. Si le jeu se fait avec un seau, le cavalier peut remettre les balles à pied.

Les Ballons

Équipement pour chaque couloir :

- 1 planche de 2,80 m (matériel officiel)
- 5 ballons attachés dessus
- 1 pique à ballons (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 sont à la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 sont à la ligne de changement de relais. Les ballons sont sur la ligne centrale. Le cavalier 1 commence en tenant la canne, galope jusqu'à la ligne centrale, éclate le ballon, et continue jusqu'à la ligne de changement de relais, où il passe la canne au cavalier 2, qui se dirige en retour vers la ligne de départ en éclatant un autre ballon sur son trajet. Les cavaliers 3 et 4 suivent le même processus.

Erreurs :

Les cavaliers doivent éclater les ballons en restant à poney. Chaque cavalier doit éclater au minimum 1 ballon. Le passage de relais avec la pique en avant est éliminatoire. Les 4 piquets encadrant la planche à ballons doivent toujours être en place.

Les Marches

Équipement pour chaque couloir :

6 marches (kit officiel) placé au niveau de la ligne du milieu et espacé d'une marche les unes des autres.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de changement. Le cavalier 1 s'élanche vers la ligne du milieu, descend, passe en marchant sur les 6 marches puis remonte sur son poney. Le cavalier 2 exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Chaque cavalier doit marcher sur chacune des 6 marches, en touchant le dessus. S'il en manque une, il doit repasser les 6 marches. De même, s'il renverse une marche, il doit la remettre en place et repasser au dessus des 6 plots. Le cavalier ne doit pas s'aider de la dernière marche pour se remettre à cheval. Pendant le franchissement des marches, le cavalier doit tenir une ou les rênes mais sans jamais avoir la main sur l'encolure, la crinière ou la selle. Il doit faire un pas après la dernière marche avant de remonter à cheval.

Le Pneu

Équipement pour chaque couloir :

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

Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 3 attend derrière la ligne du fond. Au signal de 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 sur son poney. Dès que les 2 cavaliers ont franchi la ligne du fond, le cavalier 2 repart avec le cavalier 3. Pendant que le cavalier 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier 3 lui tient son poney, 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 du fond. Le cavalier 4 repart avec le cavalier 1. Pendant que le cavalier 4 descend et passe dans le pneu, le cavalier 1 lui tient son poney, le cavalier 4 remonte et ces deux cavaliers vont 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 deux cavaliers précédents ont franchi la ligne. Le pneu doit rester en permanence en totalité entre les 4 piquets du milieu de son jeu. Les deux cavaliers doivent franchir la ligne à califourchon sur leurs poneys.

Les Chaussettes

Équipement pour chaque couloir :

1 seau d'une contenance de 15 litres,

5 paires de chaussettes blanches ou de couleur claire enroulées et cousues afin d'obtenir la taille d'un poing.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal de départ, le cavalier 1 tenant une chaussette, s'élanche vers la ligne du milieu où est posé le seau. Il y dispose la chaussette, se dirige vers la ligne du fond, descend, collecte une des chaussettes posées derrière la ligne du fond (à 2,70m) dans un cercle tracé à la chaux, 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 de son poney après avoir posé sa chaussette avant la ligne du fond.

Erreurs :

Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la chaussette. Si une chaussette se retrouve sur le terrain, le cavalier n'a pas l'obligation de la remettre en place, mais celui qui prendra cette chaussette devra impérativement franchir la ligne de fond, avant ou après l'avoir collectée.

Windsor (La Tour)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 cône d'environ de 75cm de haut (matériel officiel),
- 1 tourelle en bois (matériel officiel),
- 1 balle en bois d'environ 75mm de diamètre (matériel officiel),
- 1 seau d'une contenance de 15 litres rempli au $\frac{3}{4}$ 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 changement de relais. Au signal de 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 changement de relais. Le cavalier 2, tenant la balle en bois, s'élance alors et va la poser sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 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^{ème} piquet de slalom, avant de franchir la ligne de changement de relais. Le cavalier 4 repêche la balle dans le seau (à poney ou à pied) et la replace dans la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée.

Erreurs :

Si un équipement tombe, le cavalier doit le remettre en place, si nécessaire en descendant de poney, à condition que le geste technique ait été réalisé. 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. Le 4^{ème} cavalier a le droit de descendre de poney pour ramasser la balle.

Le Petit Président

Équipement pour chaque couloir :

- 1 piquet (matériel officiel)
- 5 tubes (matériel officiel) marqués avec les lettres P.O.N.E.Y
- 1 table (matériel officiel)

Règle du jeu :

Le cavalier n°1 part avec le tube Y, le dépose sur le piquet situé dans le même alignement que le 1^{er} piquet de slalom. Il va ensuite collecter le tube E sur la table situé à 2.70 m derrière la ligne de fond. Le tube sera ensuite déposé sur le piquet. Le cavalier n°2 part, collecte le tube N au fond, le place sur le piquet au retour. Le cavalier 3 collecte le O et le cavalier 4 le tube P et agissent de même que le 2.

Erreurs :

Le cavalier peut réparer son erreur à pied si son tube a été mis à côté du piquet. Si un tube est posé à l'envers, c'est le cavalier qui a fait l'erreur qui doit corriger. Par conséquent, s'il le faut, le jeu devra être remis en place par tous les cavaliers passés avant que l'erreur ne soit constatée.

Les 4 Drapeaux

Équipement pour chaque couloir :

- 4 drapeaux de couleurs différentes (matériel officiel)
- 1 porte-drapeaux avec 4 tubes de couleurs identiques à celles des drapeaux (matériel officiel)
- 1 cône à drapeaux (matériel officiel)

Règle du jeu :

Le cavalier N°1 va collecter le drapeau de son choix dans un cône situé à 2.70 m derrière la ligne de fond, ensuite il le dépose dans le tube de la même couleur que son drapeau. Le porte-drapeau est situé dans le même alignement que le premier piquet de slalom. Les 3 autres cavaliers agissent successivement de même, et peuvent prendre le drapeau de leur choix, mais doivent le mettre obligatoirement dans le tube de la même couleur.

Erreurs :

Le cavalier a l'obligation d'être à cheval pour poser son drapeau. Si un drapeau tombe, si le cône se renverse, ou s'il y a une erreur de couleur, le cavalier pourra descendre pour rectifier l'erreur, mais il devra obligatoirement remonter pour reprendre son jeu. Toute erreur doit être réparée dès qu'elle apparaît. Il n'y a pas d'ordre de pose de couleur de drapeau.

Balles et Cônes International

Équipement pour chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel)
- 2 balles (matériel officiel)

Règle du jeu :

Le cavalier n°1 part avec une balle. Il va la poser sur un cône situé sur la ligne du milieu et collecte la balle située sur un cône à 2.70 m derrière la ligne de fond. Ensuite, le cavalier n°1 donne le relais au cavalier n°2 qui effectue le trajet inverse, à savoir : il dépose la balle sur le cône du fond et collecte la balle sur le cône de la ligne du milieu. Et ainsi de suite jusqu'au 4^{ème} cavalier.

Erreurs :

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 la pause ou la prise de la balle, le cavalier doit obligatoirement essayer en étant à poney.

Le Teksab

Équipement pour chaque couloir :

- 4 cônes (identiques à ceux de " balle et cône " matériel officiel)
- 4 balles (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les quatre cavaliers attendent derrière la ligne de départ. Le 5ème, à pied, mais avec son casque, est situé dans un cercle de 1m de diamètre à 2m70 derrière la ligne de fond au milieu du couloir délimité par 2 lignes de piquets et tient les quatre balles dans ses mains ou les pose à terre. Les cônes sont placés sur le même alignement que les quatre piquets de slalom. Le cavalier n°1 s'élance, prend la balle que lui tend le cavalier n°5 et, au retour, la pose sur le cône de son choix puis revient franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers n°2, n°3 et n°4, agissent de même successivement.

Erreurs :

Toutes balles tombées et tous cônes renversés doivent être replacés, à pied si le geste technique a été effectué ou monté, par le cavalier qui a commis l'erreur. Application de la règle du facteur.

L'Épée

Équipement pour chaque couloir :

- 4 anneaux (matériel officiel)
- 4 élastiques (un sur chaque piquet)
- 1 épée (matériel officiel)
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droit et espacés de 7m30 à 9m10 selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet de fond).

Règle du jeu :

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

Erreurs :

Si un anneau tombe, le cavalier peut descendre et le replacer avec ses mains sur l'épée. 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. Le cavalier peut attraper n'importe quel anneau. Lors du relais les deux cavaliers peuvent réparer; par exemple : un cavalier tient l'épée pendant que l'autre enfiler les anneaux.

Pyramide

Équipement pour chaque couloir :

2 tables (matériel officiel)

5 boîtes avec les lettres P, O, N, E, et Y (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1, n°2, n°3 et n°4 se trouvent derrière la ligne de départ. Une table se situant à 2m70 derrière la ligne de fond, et sur laquelle les boîtes sont empilées dans l'ordre suivant : P. en bas, puis O, puis N. et E. tout en haut. Au signal du départ le cavalier n°1 tenant la boîte Y. la pose sur la table située sur la ligne du milieu, et se dirige vers la ligne de fond, collecte la boîte E. située en haut de la pile, et va la poser sur la boîte Y. Le deuxième cavalier va chercher la boîte N. et la pose sur la boîte E. Le troisième cavalier va chercher la boîte O. et la pose sur la boîte N. Le quatrième cavalier va chercher la boîte P. et la pose sur la boîte O. De manière à ce qu'à la fin du jeu, une pyramide de 5 boîtes soit construite sur laquelle on puisse lire PONEY.

Erreurs :

Si une ou plusieurs boîtes tombent, si une table est renversée, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant et devra obligatoirement reempiler les boîtes dans l'ordre. Si l'empilage de pyramide se renverse, c'est le cavalier sur le terrain qui remet tout en place, mais il doit ensuite refranchir la ligne de départ.

Le Groom

Équipement pour chaque couloir :

4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7m30 à 9m10 selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu :

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

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. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé. 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. Si le bras du cavalier passe dans les rênes, celui-ci n'est pas obligé de les tenir avec ses mains lors du montoir.

Le Président (Norman Patrick)

Équipement pour chaque couloir :

8 tubes sur lesquels sont écrits les lettres : " N P A T R I C K " (matériel officiel)

1 piquet (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1, n°2, n°3 et n°4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier n°1 tenant un tube sur lequel il y a écrit la lettre "K" s'élance et pose le tube sur le piquet situé dans le prolongement de la ligne du 1^{er} piquet. Ensuite, il se dirige vers la ligne de fond et descend pour collecter le tube avec la lettre "C". Il remonte et va déposer son tube sur le piquet. Après, il retourne au fond et descend pour collecter un 2^{ème} tube avec la lettre "I". Le cavalier n°1 donne alors le tube au cavalier n°2 qui effectue le même parcours, ensuite le cavalier n°3 fait encore de même. Sur le piquet, il y a alors les lettres de haut en bas : " A T R I C K ". Le cavalier n°4 s'élance avec la lettre "P". Il la dépose sur le piquet descend au fond pour collecter le dernier tube sur lequel est écrite la lettre "N", et le dépose sur le piquet avant de franchir la ligne.

Erreurs :

Les erreurs de posé de lettres peuvent être réparées à pied ou à poney. En cas d'erreur de sens du posé de la lettre, c'est le cavalier qui s'aperçoit de l'erreur qui doit tout réparer mais il doit ensuite franchir la ligne de départ, avant de continuer son jeu.

Le Litter

Équipement pour chaque couloir :

1 poubelle (matériel officiel)

6 cartons (matériel officiel)

1 canne en bambou (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les 6 cartons sont posés, côte à côte, sur le sol à 2m70 derrière la ligne de fond, l'ouverture dirigée vers la ligne d'attente. La poubelle est posée sur la ligne du milieu. Les cavaliers n°1, n°2, n°3 et n°4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n°1 tenant la canne s'élance derrière 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 n°2. Les cavaliers n°2, n°3 et n°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, il est autorisé à descendre pour le ramasser et le mettre avec la canne dans la poubelle tout en restant à terre. A aucun moment, le carton ne doit être touché par les mains des cavaliers, même lorsqu'ils sont à terre. Lorsque la canne en bambou transperce le carton, alors seulement, 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. Même dans une rectification d'erreur, après avoir fait tomber la poubelle, le cavalier devra, obligatoirement se servir de la canne pour ramasser le ou les cartons. Si un carton se retrouve sur le terrain, le cavalier n'a pas l'obligation de le remettre en place, mais celui qui le prendra devra impérativement franchir la ligne de fond avant ou après l'avoir collecté.

La Joute

Équipement pour chaque couloir :

- 1 cible (matériel officiel)
- 1 lance (matériel officiel)
- 2 cônes de 75 cm (matériel officiel)

Règle du jeu :

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

Erreurs :

Si un cavalier abat plusieurs cibles, il devra redresser les cibles abattues par erreur ; il a la possibilité de poser la lance sans lâcher le poney. Les cibles doivent obligatoirement être abattues avec le bout de la lance, et non en les tapant avec un côté (sous peine d'élimination). La lance doit toujours être tenue par la poignée, y compris dans le passage de relais. Le cavalier peut descendre n'importe quelle cible.

Tool Box

Équipement pour chaque couloir :

- 1 table (matériel officiel)
- 1 boîte (matériel officiel)
- 4 outils (matériel officiel)

Règle du jeu :

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

Erreurs :

Si une table est renversée, si la boîte ou un outil tombe, le cavalier doit les remettre en place si nécessaire en descendant. Pour le cavalier n°1, s'il fait tomber un équipement lorsqu'il pose la boîte sur la table, il pourra descendre pour tout remettre en place mais il lui faudra, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter son outil. Si un outil se retrouve sur le terrain, le cavalier n'a pas l'obligation de le remettre en place, mais celui qui le prendra devra impérativement franchir la ligne de fond avant ou après l'avoir collecté. Le cavalier No 4 devra d'abord poser l'outil dans la boîte avant de la prendre.

Les Balles

Équipement pour chaque couloir :

- 1 seau (matériel officiel)
- 5 balles (matériel officiel)

Règle du jeu :

Identique à celle du jeu : les chaussettes. Dans ce jeu on remplace les chaussettes par des balles.

Erreurs :

Identique à celle du jeu : les chaussettes. Dans ce jeu on remplace les chaussettes par des balles.

PLAN DU TERRAIN DE JEUX

5ème piquet à mettre pour le slalom et "à pied à cheval"

4ème piquet

3ème piquet

Ligne dite du milieu

2ème piquet

1er piquet

Position des accessoires de fond de terrain

2 mètres en arrière de la ligne d'échange

Position de l'accessoire "entre les lignes / aligné sur les 4èmes piquets

Balle & Cône, Basket, Teksab, 2 Drapeaux, Seau de la Tour

La distance de la lice à la 1ère ligne et entre 2 lignes doit être au minimum de 7,5 mètres (idéal 9 mètres)

Ligne d'échange 4 ou 5 Drapeaux, Litter, Pyramide, Outils,

Petit Président, N.Patrick

Position des accessoires "sur la ligne du milieu" La distance reliant chaque piquet est de 9 mètres

Ligne des 9 mètres

Basket, Teksab, Toolbox

France et International

La distance entre la ligne de départ et le 1er piquet doit être égale à celle reliant le 4ème piquet et la ligne d'échange (habituellement 13 mètres)

Sens du jeu

Position de l'accessoire

"entre les lignes / aligné sur les 1ers piquets

Balle & Cône, Basket, 2 Drapeaux, Cône de la Tour,

Toolbox France, Piquet: N.Patrick, Petit Président,

support des 4 Drapeaux

100 mètres

Ligne de départ

L'objet dit "au départ" est dans la main du cavalier: balle de tennis, canne, bouteille, chaussette, corde, drapeau, épée, sac facteur, sac 3 jambes, "tourelle" de la Tour, relais du slalom, tasse, boîte à outils, lance de la Joute, Y de la Pyramide ou du Petit Président, K de N.Patrick

Zone d'attente de 9 mètres

PRINCIPE D'INSTALLATION DU TERRAIN ET DES JEUX DE PONY MOUNTED GAMES

Zone d'attente

de 14 mètres

minimum

Basket, 2 Bouteilles, Chaussettes Cartons, Facteur, 5 Tasses

Planche à ballons, Seau des "Chaussettes",

5 Drapeaux, Poubelles des 2 Bouteilles, du Litter

ou de la Pyramide, Pneu, Marches, Joute

Basket, Teksab

Habituellement 5

mètres

La dimension du

dernier couloir entre

la dernière ligne et la

lice doit être de 11

mètres minimum (13,5

m)

Minimum 23 mètres

Minimum 56 mètres (67,5)

Minimum 32 mètres

Table des Juges

PRINCIPE DE DISPOSITION DES JEUX DE PONY GAMES

1 Slalom

Aller-retour / 5 piquets / 1 relais. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets.

2 2 Tasses

4 piquets / 1 tasse sur le premier et le troisième piquet / 2 cavaliers de chaque côté. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets. Mettre les tasses penchées du même côté.

3 2 Drapeaux

2 cônes élargis disposés entre les lignes / 1 aligné sur les 1ers piquets, l'autre sur les 4èmes. 2 drapeaux dont un au départ et 1 placé dans le cône du fond, fanion à gauche par rapport au sens du jeu. Faire en sorte que les drapeaux de la ligne 1 soient d'une même couleur et que ceux de la ligne 4 soient d'une autre même couleur. Le cône doit être stable, un des angles dans l'axe du jeu. Déplacer le cône si besoin et le signaler au juge arbitre. Si il y a du vent 1) enlever les fanions ou les enrouler et les attacher à l'aide d'un élastiques, 2) orienter le drapeau dans le sens du vent.

4 5 Drapeaux

2 cônes élargis disposés entre les lignes / un sur la ligne du milieu, l'autre 2,7m derrière la ligne d'échange. 5 drapeaux / 1 au départ, 4 disposés en éventail dans le cône du milieu. Celui-ci doit être stable, un des angles dans l'axe du jeu. Déplacer le cône si besoin et le signaler au juge arbitre. Distribuer les différentes couleurs de drapeaux de façon identique sur chaque ligne. Si il y a du vent 1) enlever les fanions ou les enrouler et les attacher à l'aide d'un élastiques, 2) orienter un des angles du carré que forment les drapeaux placés dans le cône, dans l'axe du vent.

5 Balles & Cônes

2 cônes disposés entre les lignes / un aligné sur les 1ers piquets, l'autre sur les 4èmes. 2 Balles dont une au départ et l'autre posée sur le cône du fond. Le cône doit être stable, un des angles dans l'axe du jeu. Déplacer le cône si besoin et le signaler au juge arbitre. (En international les cônes sont disposés comme ceux des 5 drapeaux, la balle est posée au fond.)

6 Carton

4 piquets / 4 "cartons" disposés sur chacun des 4 piquets / un seau à 2,7 m derrière la ligne d'échange. Si il y a des anses, les disposer dans le sens du jeu, et toutes du même côté / Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets.

7 A pied à cheval

5 piquets / aller-retour autour de la ligne des piquets à pied ou à cheval. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets

8 Corde

4 piquets / une corde au départ (90 cm de long) / 2 cavaliers de chaque côté. Slalom aller/retour. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets.

9 Facteur

4 piquets / 1 cavalier casqué avec 4 "lettres" dans la main dans l'axe de la ligne de piquets, dans son cercle 2,7m derrière la ligne d'échange. 1 sac au départ. Slalom aller/retour. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets.

10 Trois jambes

Un sac en jute au départ. 2 cavaliers de chaque côté. Le cavalier au départ rejoint son coéquipier au fond du terrain, lui donne le sac dans lequel ils mettent chacun une jambe, et reviennent au départ ainsi. Le sac est donné au 3ième joueur qui va chercher le dernier. Le jeu se déroule entre les lignes.

11 3 Tasses

4 piquets / 1 tasse sur chacun des 3 premiers. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets. Mettre les tasses penchées du même côté.

12 5 Tasses

4 piquets / une poubelle renversée à 2,7m derrière la ligne d'échange / 5 tasses dont une au départ, et 4 disposées anses dedans sur la poubelle. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets. Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu / Vérifier la stabilité, déplacer si besoin.

13 Bouteilles

2 poubelles renversées disposées entre les lignes / une sur la ligne du milieu, l'autre à 2,7 m en arrière de la ligne du fond / 2 bouteilles dont une au départ et l'autre disposée au milieu de la poubelle du fond. Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu / Vérifier la stabilité, déplacer si besoin.

14 2 Bouteilles 2 poubelles renversées disposées entre les lignes / une sur la 1ère ligne, l'autre sur la 4ième ligne / 2 bouteilles dont une au départ et l'autre disposée au milieu de la 2ème poubelle. Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu / Vérifier la stabilité, déplacer si besoin.

15 Le Basket

(Normalement le jeu se fait avec un petit panier de basket, en son absence on prendra un seau)

4 cônes type Balles & Cônes disposés entre les lignes, à la même hauteur de chaque ligne de piquet, 5 balles de tennis, 1 au départ et 1 sur chacun des 4 cônes, 1 seau 2,7 m derrière la ligne d'échange. Si il y a des anses, les disposer dans le sens du jeu, et toutes du même côté. Chaque cavalier pose 1 balle dans le seau, en prend 1 au retour et la donne au cavalier suivant. Les cônes doivent être stables, un des angles dans l'axe du jeu. Vérification de leur alignement.

16 Ballons

1 planche à ballon sur la ligne du milieu, alignée dans le sens du jeu / 6 ballons / 2 cavaliers de chaque côté / la canne munie d'une pointe à son extrémité au départ. Prévoir des piques de rechange, casse fréquente. Vérifier que les pointes soient égales pour toutes les piques. Mettre les ballons de sorte que l'ouverture de la charnière soit vers le bas. Ramasser les éclats de ballons après le jeu.

17 Marches

6 marches disposées de part et d'autre de la ligne du milieu, dans le sens du jeu, en les espaçant de la largeur d'une marche. Vérifier l'alignement et la stabilité des marches.

18 Pneu

Disposer un pneu sur la ligne du milieu. 2 cavaliers de chaque côté du terrain. Vérifier au moins la stabilité des piquets formant le carré autour du pneu.

19 Chaussettes

5 Chaussettes / Disposer 4 chaussettes cousues en boule 2,7 m derrière la ligne d'échange et un seau au milieu. Si il y a des anses, les disposer dans le sens du jeu, et toutes du même côté (de préférence à droite par rapport au sens du jeu). Les seaux doivent être de taille et si possible de couleur identique. Une chaussette au départ. Chaque cavalier pose 1 chaussette dans le seau, en prend 1 au retour et la donne au cavalier suivant.

20 WINDSOR (jeu de la Tour)

Un grand cône et un seau disposés entre les lignes / Le cône aligné sur les 1^{er} piquets et le seau rempli à 2/3 d'eau sur les 4ièmes. Les seaux doivent être de taille et si possible de couleur identique. Si il y a des anses, les disposer dans le sens du jeu, et toutes du même côté (de préférence à droite par rapport au sens du jeu). 2 cavaliers de chaque côté. Une "tourelle" au départ dans la main du 1er cavalier et une boule dans la main du 2ième cavalier en fond de terrain. Vérifier que celles ci ne coulent pas au fond du seau d'eau avant de les donner.

21 Petit Président

1 piquet disposé entre les lignes aligné sur les 1ers piquets, 1 poubelle placée 2,7 m derrière la ligne d'échange, 5 tubes "grands" diamètres marqués des lettres du mot PONEY. Les 4 premiers posés sur la poubelle de sorte que le cavalier en tournant autour de la poubelle voit d'abord le P puis le O, le N et enfin le E, le Y est au départ. Le premier cavalier pose le Y sur le piquet, va chercher le E, le pose. Le deuxième cavalier va chercher le N et ainsi de suite. Avant de retirer les piquets, vérifier que l'on lise le mot PONEY, et que les lettres sont dans le bon sens. En aviser le juge dans le cas contraire.

22 4 Drapeaux

1 cône élargi disposé entre les lignes 2,7m derrière la ligne d'échange / 1 support "4 drapeaux" sur la 1ière ligne / 4 drapeaux (blanc, bleu, rouge, jaune) disposés en éventail dans le cône. Le cône doit être stable, un des angles dans l'axe du jeu. Déplacer le cône si besoin et le signaler au juge arbitre. Distribuer les différentes couleurs de drapeaux de façon identique sur chaque ligne. De préférence mettre le drapeau de la couleur du tube central (blanc en France, jaune ailleurs) en 3^{ième} position dans le sens d'un ramassage extérieur. Le tube jaune ou blanc qui n'est pas au centre doit être devant face à la ligne de départ. Si il y a du vent 1) enlever les fanions ou les enrouler et les attacher à l'aide d'un **élastiques**, 2) **orienter un des angles du carré que forment les drapeaux placés dans le cône, dans l'axe du vent.**

23 Balles & Cônes International

2 cônes disposés comme ceux des 5 drapeaux ei entre les lignes / un sur la ligne du milieu, l'autre 2,7m derrière la ligne d'échange. 2 Balles dont une au départ et l'autre posée sur le cône du fond. Le cône doit être stable, un des angles dans l'axe du jeu. Déplacer le cône si besoin et le signaler au juge arbitre.

24 Le Teksab

4 cônes type Balles & Cônes disposés entre les lignes, à la même hauteur de chaque ligne de piquet, 4 balles de tennis dans le cercle 2,7 m derrière la ligne d'échange. Chaque cavalier va chercher une balle que lui donne le 5^{ème} cavalier placé dans le cercle au fond du terrain et la pose au retour sur un cône. Les cônes doivent être stables, un des angles dans l'axe du jeu. Vérification de leur alignement.

25 Epée

4 piquets / disposer sur chaque piquet un anneau à l'aide d'un élastique (normalement présent sur le piquet). En allant de la ligne de départ vers la ligne de fond, mettre la tige de support des 2 premiers anneaux à l'arrière du piquet et à l'avant pour les 2 derniers. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets. (Astuce: les anneaux cassent moins si la tige de la pointe du piquet est perpendiculaire à l'axe du jeu)

26 Pyramide

2 poubelles renversées disposées entre les lignes / une sur la ligne du milieu, l'autre à 2,7 m en arrière de la ligne du fond / 5 boîtes lestées et marquées, permettant d'écrire le mot poney. Le Y est au départ, les 4 autres empilées sur la poubelle du fond, le P contre la poubelle puis le O, le N et enfin le E. Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu / Vérifier la stabilité, déplacer si besoin.

27 Le Groom 4 piquets / Slalom avec 2 poneys, 1 monté l'autre tenu par les rênes. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets.

28 Président(NormanPatrick)

1 piquet disposé entre les lignes aligné sur les 1^{ers} piquets, 8 tubes "petits" diamètres marqués des lettres du nom N PATRICK. Les 7 premiers alignés sur une ligne perpendiculaire au sens du jeu 2,7 m derrière la ligne d'échange de sorte que le cavalier en tournant autour lise N PATRIC en regardant la ligne de départ, le K est au départ. Le premier cavalier pose le K sur le piquet, va chercher le C, le pose retourne chercher le I et le donne au deuxième cavalier qui le pose et va chercher le R et ainsi de suite. Avant de retirer les piquets, vérifier que l'on lise le nom N PATRICK, et que les lettres sont dans le bon sens. En aviser le juge dans le cas contraire.

29 Litter (Monsieur propre)

Disposer 6 "cartons" sur une ligne perpendiculaire au sens du jeu 2,7 m derrière la ligne d'échange ouverture dirigée vers le fond du terrain. Une "canne" au départ. Une poubelle disposée entre les lignes, sur la ligne du milieu. Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu / Vérifier la stabilité, déplacer si besoin. Le cavalier attrape un "carton" à l'aide de la canne et le jette dans la poubelle. (Seulement 4 cartons en international)

30 La Joute

Une joute au départ, 2 cône-supports, le plateau des cibles / Aligner le plateau dans le sens du jeu sur la ligne du milieu / Les cônes doivent être stables, un des angles dans l'axe du jeu. Vérifier que les cibles ne tournent pas sur leurs axes. 2 cavaliers de chaque côté qui font tomber à tour de rôle une cible chacun.

31 Tool box

4 "outils" en plastique / 2 poubelles / 1 "boîte à outil." / La boîte à outil au départ, les 4 outils disposés en carré dans le cercle 2,7 m derrière la ligne d'échange, 1 poubelle renversée disposée entre les lignes en regard de la 1^{ère} et de la 2^{ème} ligne. (1 seule au niveau de la 2^{ème} en international)

32 Balles

5 balles / Disposer 4 balles 2,7 m derrière la ligne d'échange et un seau au milieu. Si il y a des anses, les disposer dans le sens du jeu, et toutes du même côté (de préférence à droite par rapport au sens **du jeu**). **Les seaux doivent être de taille et si possible de couleur identique. Une balle** au départ. Chaque cavalier pose 1 balle dans le seau, en prend 1 au retour et la donne au cavalier suivant.

RÈGLEMENT DES ÉQUIPES SUISSES DE PONY MOUNTED GAMES

PRÉAMBULE

_ Ce règlement a pour but de régir les différents points liés aux sélections des cavaliers pour les équipes suisses, les devoirs, les concours à l'étranger ainsi que toute l'organisation liée au championnat suisse de pony mounted games.

_ Ce règlement est un complément au règlement de l'association suisse de pony mounted games.

PARTIE 1 - QUALIFICATIONS

Droit de participation

Pour pouvoir se présenter aux sélections de l'équipe Suisse, il faut remplir les critères suivants :

Le cavalier doit être membre actif d'un club représenté à la SPMG.

Le cavalier est présenté à la journée de détection par le coach du club auquel il est affilié.

Le coach doit s'assurer que son/ses cavalier/s est/sont apte/s à jouer selon les critères de sélections cités ci-dessous.

Le cavalier doit être citoyen/ne Suisse ou remplir les conditions émises par l'International

Mounted Games Association (IMGA) : travail, domicile et paiement d'impôts en Suisse.

Sélection

Les sélections se font en deux parties :

Détection, pré-sélection :

– L'entraîneur national ainsi que les coaches organisent dans leurs clubs respectifs une journée de détection avec les cavaliers susceptibles d'évoluer en équipe suisse. Cette journée a pour but de voir les candidats évoluer sur plusieurs jeux. Le club ne doit pas présenter plus de 10 candidats au cours d'une journée. Le cas échéant, il serait préférable d'organiser des groupes sur plusieurs jours.

– Le responsable du club mettra à disposition des poneys qui ont un niveau suffisant pour jouer en équipe suisse ou louera des poneys du niveau adéquat.

– Il faut également prévoir un entretien avec les parents pour les informer des engagements financiers et personnels.

Sélection :

- Une fois les pré-sélections faites, une journée est organisée par la SPMG afin de réunir tous les candidats. Ils seront jugés par l'entraîneur ainsi que leurs coaches respectifs sur les points suivants :

- Qualité technique : apte à jouer tous les jeux, à terre à cheval ... etc

- Condition physique et résistance : entraînement physique, résistance à la fatigue, ...

- Conditions mentales : caractère, esprit d'équipe, gagnants, motivation, résistance au stress, ...

- Capacité du poney : vérifier le niveau de dressage, la vitesse et la régularité des poneys présentés

- Régularité : stabilité du cavalier dans différentes situations.

- Feeling : feeling du coach, potentiel du cavalier, progression annuelle, ...

La décision de l'entraîneur national est justifiée par une séance en fin de journée et est sans appel.