



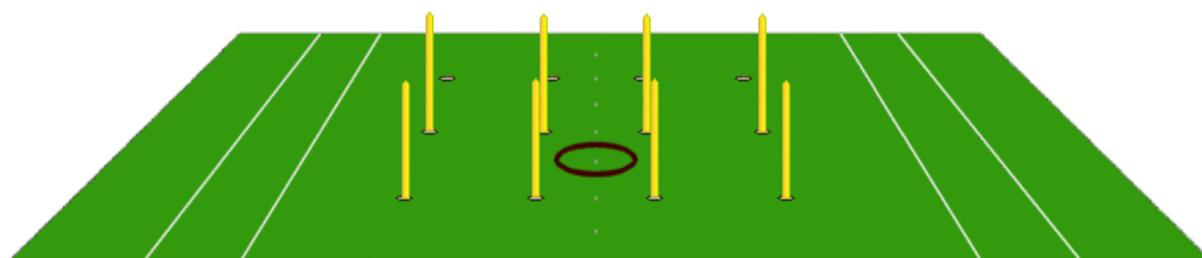
Pony-Games

JEU N°9

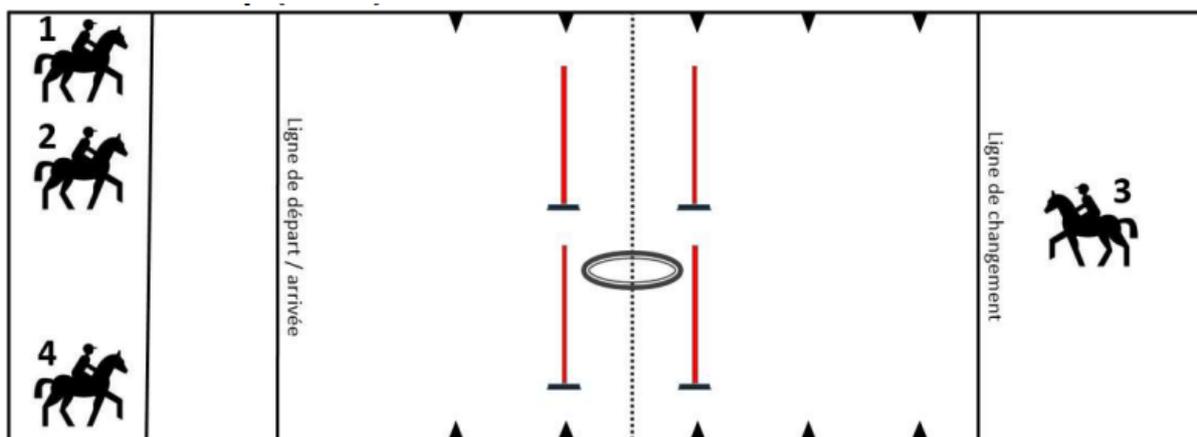
Le pneu / Hula hoop

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. Le pneu doit rester entièrement dans la zone située entre le 2ème et 3ème piquet durant tout le jeu.



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION



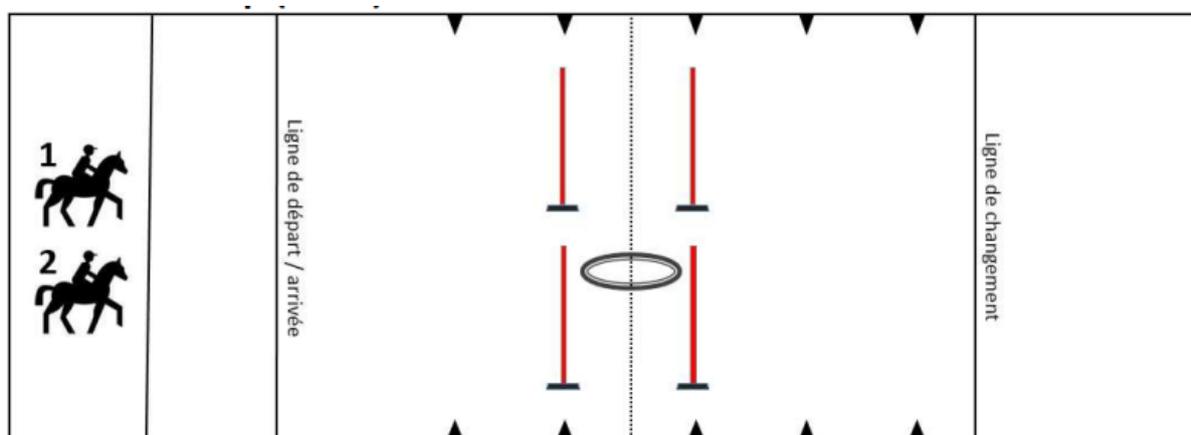
Pony-Games

JEU N°9

Le pneu / Hula hoop

En PAIRE

Règle du jeu : Le pneu est posé à terre au centre de la ligne de piquet entre les piquets n°2 et n°3, dans le couloir. Les cavaliers n°1 et n°2 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, les cavaliers n°1 et n°2 s'élancent vers la ligne du milieu du terrain. Le cavalier n°1 descend et passe dans le pneu, le cavalier n°2 lui tenant son poney. Le cavalier n°1 remonte, ces deux cavaliers franchissent la ligne de fond. Ils font demi-tour et c'est au cavalier n°2 de descendre et de passer dans le pneu, le cavalier n°1 lui tenant sa monture. Le cavalier n°2 remonte et ils vont ensuite franchir la ligne d'arrivée. Le pneu doit rester entièrement dans la zone située entre le 2ème et 3ème piquet durant tout le jeu.



Complément à la règle de jeu : Il est autorisé que le cavalier 2 tienne les rênes du poney du cavalier 1 et que le cavalier 4 tienne les rênes du poney du cavalier 3 avant de franchir la ligne de départ. De la même manière, il est autorisé que le cavalier 3 tienne le poney du cavalier 2, et que le cavalier 1 tienne le poney du cavalier 4 avant de franchir la ligne de changement. L'entièreté du pneu doit rester entre les 2èmes et 3èmes piquets et dans le couloir de l'équipe durant tout le jeu. S'il devait sortir de cette zone, il doit y être replacé immédiatement par le cavalier qui a touché le pneu en dernier. En conséquence, ces piquets font partie du matériel de ce jeu et doivent rester debout durant toute la durée du jeu.



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION