



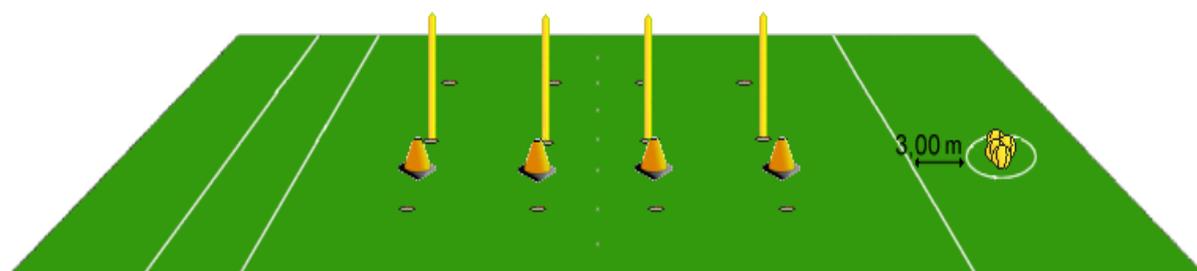
Pony-Games

JEU N°10

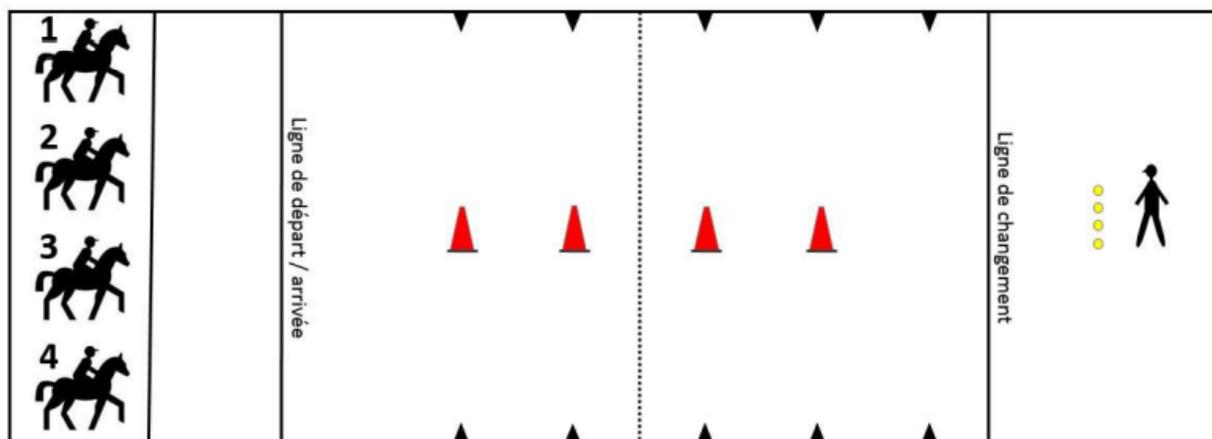
Teksab

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 derrière la ligne de fond 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.



FÉDÉRATION FRANÇAISE
D'ÉQUITATION



Pony-Games

JEU N°10

Teksab

Complément à la règle de jeu :

- La paire cavalier-poney ainsi que le facteur doivent se trouver derrière la ligne de changement lors de la collecte d'une balle est donnée par le facteur. Il peut également ramasser une balle, mais uniquement s'il se trouve derrière la ligne de changement.
- Le facteur doit rester en tout temps derrière la ligne de changement. S'il est bousculé par le cavalier de son équipe et entre dans la zone de jeu, le cavalier doit rester ou retourner derrière la ligne de changement jusqu'à ce que le facteur et les balles soient repassés derrière la ligne de changement.
- Normalement, le 5ème cavalier d'une équipe officie comme facteur, sauf si l'équipe ne compte que 4 cavaliers. Dans ce cas, n'importe quel membre du club peut prendre le rôle du facteur. Le facteur doit porter une bombe adaptée, correctement attachée, ainsi que des chaussures appropriées et sûres.



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION