



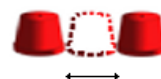
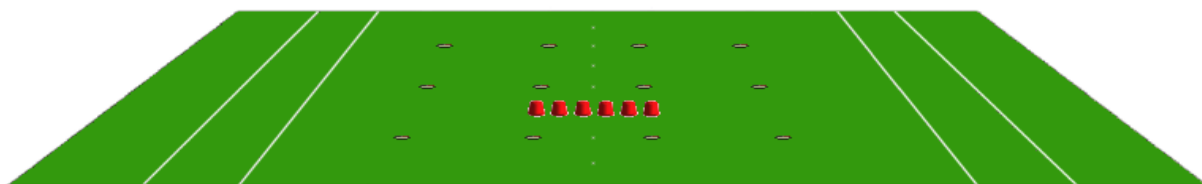
Pony-Games

JEU N°15

Les Marches / Agility aces

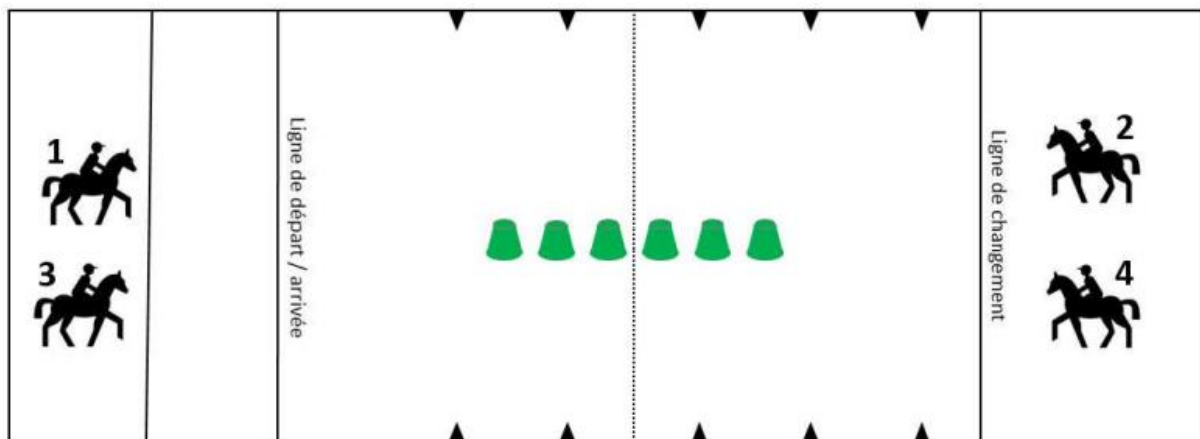
Équipement pour chaque couloir :

- ◆ 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 met pied à terre puis, tout en tenant son poney par les rênes, il doit marcher sur chacune des marches sans mettre un pied au sol et dans n'importe quelle direction.

Une fois les marches franchies, il doit poser ensuite les 2 pieds au sol puis 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.



FÉDÉRATION FRANÇAISE
D'ÉQUITATION



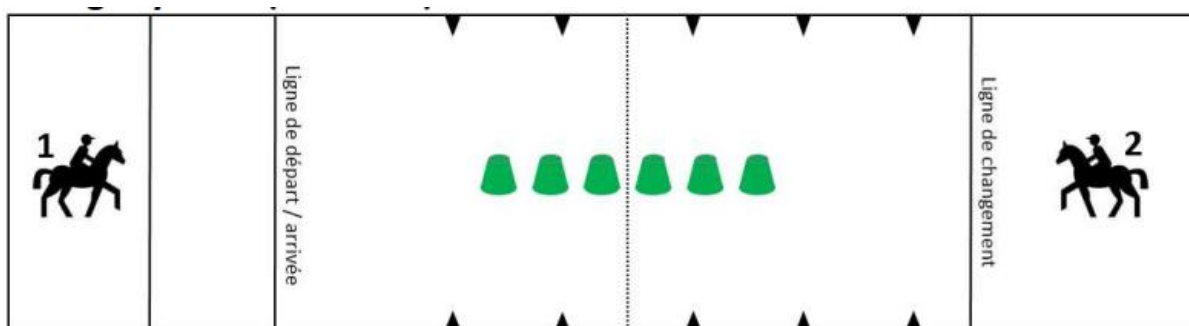
Pony-Games

JEU N°15

Les Marches / Agility aces

En PAIRE

Règle du jeu : Les six marches 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. Le cavalier n°1 se trouve derrière la ligne de départ, le cavalier n°2 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n°1 se dirige vers les marches, descend, franchit les marches puis remonte et se dirige vers la ligne de fond. Le cavalier n°2 effectue le parcours en sens inverse.



Complément à la règle de jeu : Si un cavalier ou un poney renverse une marche, ou que le pied d'un cavalier touche le sol alors qu'il négocie sa ligne des marches ou si le cavalier rate une marche, alors celui-ci doit replacer tout matériel renversé et doit repasser complètement la ligne des plots dans n'importe quel sens, marchant sur chacun des plots consécutivement. Le cavalier doit faire un pas au sol avant de faire son à terre. Ne pas tenir le mors.



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION