



En équipe	En paire
X	X

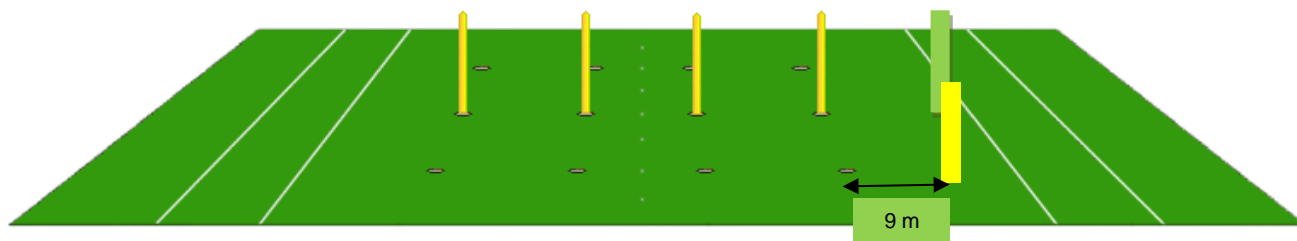
Pony-Games

JEU N°13

A pied A cheval / Ride and Run

Equipement pour chaque couloir :

- ◆ Départ : Rien
- ◆ Terrain : 1 piquet de slalom est placé dans le prolongement du milieu de terrain à 9m de l'emplacement du cône de 2 drapeaux.
- ◆ Fond : Rien



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 n° 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au piquet qu'il doit contourner, et remonte avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 1 ne peut être en selle avant que les 4 pieds de son poney aient dépassé le piquet sur son trajet aller vers la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élanche alors pour aller contourner le piquet. Il doit avoir mis pied à terre avant que les antérieurs de son poney aient passé le piquet sur son trajet retour vers la ligne de départ / d'arrivée 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.

En PAIRE

Règle du jeu : les cavaliers 1 et 2 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 est à pied et le cavalier 2 à poney.

Au signal du départ, le cavalier n° 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au piquet qu'il doit contourner, et remonte avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 1 ne peut être en selle avant que les 4 pieds de son poney aient dépassé le piquet sur son trajet aller vers la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élanche alors pour aller contourner le piquet. Il doit avoir mis pied à terre avant que les antérieurs de son poney aient passé le piquet sur son trajet retour vers la ligne de départ / d'arrivée et revient en courant franchir la ligne d'arrivée.



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION