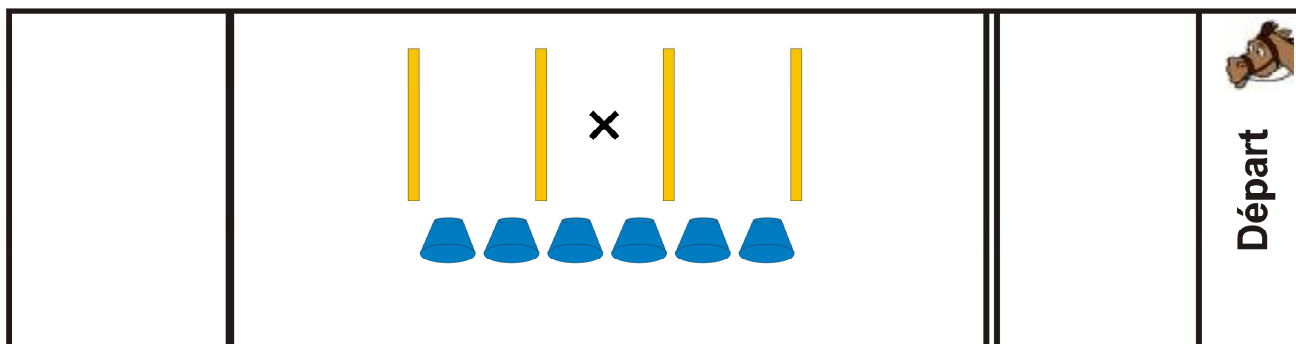


17 Marches



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.

Équipement pour chaque couloir :

- 6 marches (kit officiel) placés au niveau de la ligne du milieu et espacés d'une marche les uns 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'élance 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.

Jeux pour les séries 2 et 4 : Jeux 1 à 10
Jeux pour les séries 1, 3, 6 et 7 : Jeux 1 à 24
Jeux pour les séries 5 : Jeux 1 à 32