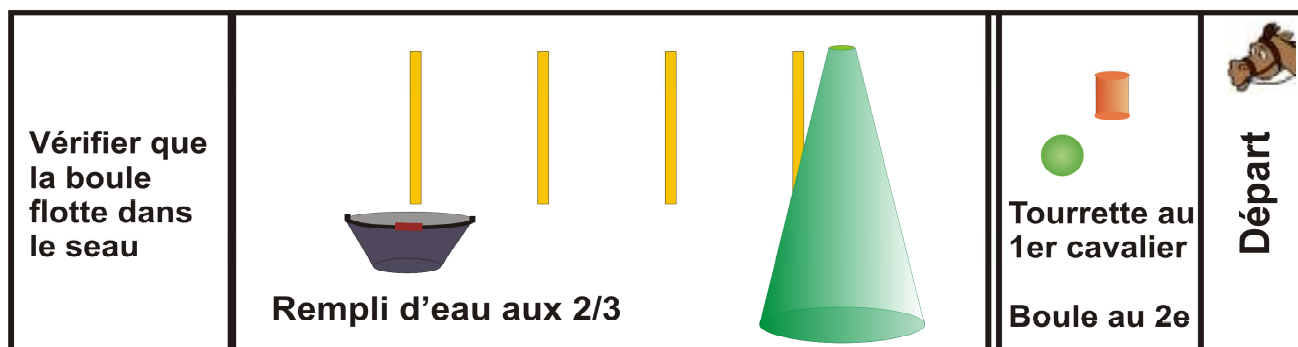


## 20 WINDSOR Jeu de la tour



Un grand cône et un seau disposés entre les lignes / Le cône aligné sur les 1er piquets et le seau rempli à 2/3 d'eau sur les 4ièmes. Les seaux doivent être de taille et si possible de couleur identique. Si il y a des anses, les disposer dans le sens du jeu, et toutes du même côté (de préférence à droite par rapport au sens du jeu). 2 cavaliers de chaque côté. Une "tourrette" au départ dans la main du 1er cavalier et une boule dans la main du 2ième cavalier en fond de terrain. Vérifier que celles ci ne coulent pas au fond du seau d'eau avant de les donner.

### Équipement pour chaque couloir :

- 1 cône d'environ de 75cm de haut (matériel officiel),
- 1 tourelle en bois (matériel officiel),
- 1 balle en bois d'environ 75mm de diamètre (matériel officiel),
- 1 seau d'une contenance de 15 litres rempli au  $\frac{3}{4}$  d'eau.

### Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de changement de relais.

Au signal de départ, le cavalier 1, tenant la tourelle, s'élance jusqu'au cône, positionné au milieu du couloir au niveau du premier piquet de slalom, et y place sa tourelle. Il va ensuite franchir la ligne de changement de relais. Le cavalier 2, tenant la balle en bois, s'élance alors et va la poser sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 3 se dirige vers le cône, prend la balle et va la jeter dans le seau, placé au milieu du couloir au niveau du 4<sup>ème</sup> piquet de slalom, avant de franchir la ligne de changement de relais. Le cavalier 4 repêche la balle dans le seau (à poney ou à pied) et la replace dans la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée.

### Erreurs :

Si un équipement tombe, le cavalier doit le remettre en place, si nécessaire en descendant de poney, à condition que le geste technique ait été réalisé. Si le seau est renversé, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Il doit cependant contenir encore suffisamment d'eau pour que la balle flotte. Dans le cas contraire, l'équipe sera éliminée. Le 4<sup>ème</sup> cavalier a le droit de descendre de poney pour ramasser la balle.

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