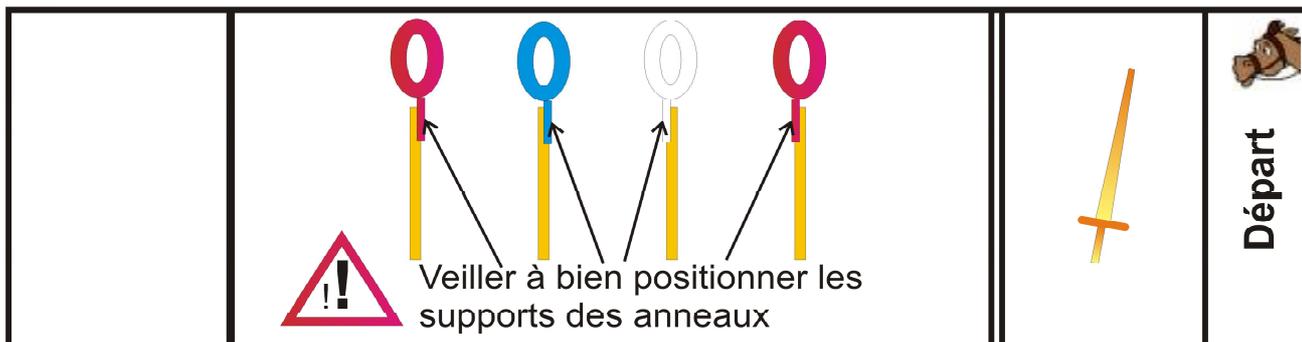


25 Epée



4 piquets / disposer sur chaque piquet un anneau à l'aide d'un élastique (normalement présent sur le piquet). En allant de la ligne de départ vers la ligne de fond, mettre la tige de support des 2 premiers anneaux à l'arrière du piquet et à l'avant pour les 2 derniers. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets. (Astuce: les anneaux cassent moins si la tige de la pointe du piquet est perpendiculaire à l'axe du jeu).

Équipement pour chaque couloir :

- 4 anneaux (matériel officiel)
- 4 élastiques (un sur chaque piquet)
- 1 épée (matériel officiel)
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droit et espacés de 7m30 à 9m10 selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet de fond).

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1 et n°3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n°2 et n°4 attendent sur la ligne de fond. Le cavalier n°1 décroche avec l'épée, l'anneau sur le premier ou le second piquet et transmet l'épée munie de cet anneau au cavalier n°2 derrière la ligne de changement. Le cavalier n°2 s'élance vers le n°3 en collectant sur son passage un anneau placé sur le quatrième ou le troisième piquet. Après avoir reçu l'épée munie de ces deux anneaux, le cavalier n°3 collecte l'anneau restant (premier ou deuxième piquet) et transmet l'épée munie de ces trois anneaux au cavalier n°4, qui collecte le dernier anneau quatrième ou troisième piquet) et passe la ligne d'arrivée avec l'épée munie de ces quatre anneaux. Cette façon de procéder est conseillée vue l'installation des anneaux sur les piquets, mais non obligatoire.

Erreurs :

Si un anneau tombe, le cavalier peut descendre et le replacer avec ses mains sur l'épée. Tant que le cavalier est dans la rectification de l'erreur, il peut tenir les anneaux par la main et l'épée par la lame mais dès que l'erreur est rectifiée, il ne peut plus tenir les anneaux et doit reprendre la poignée de l'épée. Le cavalier doit impérativement revenir à l'endroit où la faute a été commise. Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur. Si un cavalier rate un anneau sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre. Le cavalier peut attraper n'importe quel anneau. Lors du relais, un seul cavalier doit réparer ; par exemple : il est interdit qu'un cavalier tienne l'épée et l'autre enfile les anneaux.

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