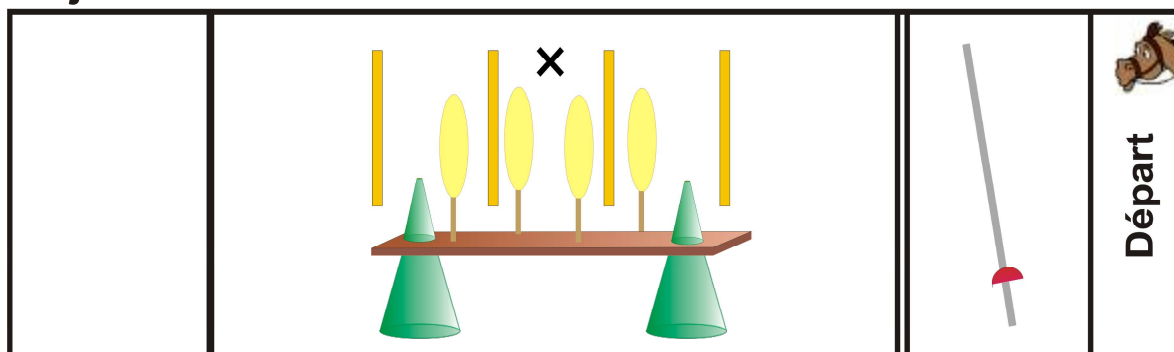


30 La joute



Une joute au départ, 2 cône-supports, le plateau des cibles / Aligner le plateau dans le sens du jeu sur la ligne du milieu / Les cônes doivent être stables, un des angles dans l'axe du jeu. Vérifier que les cibles ne tournent pas sur leurs axes. 2 cavaliers de chaque côté qui font tomber à tour de rôle une cible chacun.

Équipement pour chaque couloir :

- 1 cible (matériel officiel)
- 1 lance (matériel officiel)
- 2 cônes de 75 cm (matériel officiel)

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 derrière la ligne de fond. La joute est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Au signal du départ le cavalier n°1 tenant la lance, s'élance, abat une cible et transmet la lance au cavalier n°2 qui attend derrière la ligne de fond. Le cavalier n°2 se dirige vers la ligne de départ, abat une cible, et transmet la lance au cavalier n°3. Les cavaliers n°3 et n°4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Si un cavalier abat plusieurs cibles, il devra redresser les cibles abattues par erreur ; il a la possibilité de poser la lance sans lâcher le poney. Les cibles doivent obligatoirement être abattues avec le bout de la lance, et non en les tapant avec un côté (sous peine d'élimination). La lance doit toujours être tenue par la poignée, y compris dans le passage de relais. Le cavalier peut descendre n'importe quelle cible.

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