

## L'hippodrome se prépare pour accueillir les courses de chevaux



L'hippodrome se prépare pour accueillir les courses de chevaux

Si l'hippodrome de la Douze est régulièrement entretenu par les membres de la Société hippique, depuis la soirée du 20 mars, le site a connu une importante inondation et la Douze a malheureusement continué à monter jusqu'au samedi midi.

L'endroit le plus bas du site et la piste étaient sous l'eau, et la piste devant les tribunes était à moitié inondée.

Depuis, les membres de la Société hippique s'investissent fortement pour que l'hippodrome soit en parfait état pour accueillir les prochaines réunions hippiques.

Dans l'ensemble, une bonne dizaine de bénévoles, travaille sur le site.

Pierre Sauvage, président de la Société hippique, a profité de l'occasion, vendredi 29 juin, pour faire un rapide bilan de l'année écoulée et présenter les réunions pour l'année 2023 :

« Notre Société hippique se porte très bien avec une cinquantaine de membres. Il y a une très bonne entente avec la Commune, ainsi qu'avec le club de Ball-trap avec qui nous partageons ce site.

Aujourd'hui, nous avons repeint toutes les parties extérieures du bâtiment, buvette, bureau... La mairie avait fait repeindre les tribunes. La Société a acheté une tondeuse à gazon. Nous sommes entrain de changer la brande de la toiture du kiosque à l'entrée de l'hippodrome. La Société hippique a eu le plaisir d'accueillir huit jeunes qui sont impliqués dans le monde du cheval. »

Pour la première manœuvrée de la saison, la Société hippique a eu le plaisir d'accueillir les jeunes de l'école des courses hippiques ( AFASEC) de Mont-de-Marsan. Ces étudiants ont nettoyé toutes les barrières.

La prochaine réunion aura lieu lundi 17 juillet, la deuxième le lundi 28 août et la dernière le dimanche 1er octobre. Comme d'habitude à midi, il y aura à chaque réunion, le traditionnel repas aux escargots. Pour les journées du 17 juillet et du 28 août, il est prévu pour les enfants des structures gonflables et des balades à poneys.