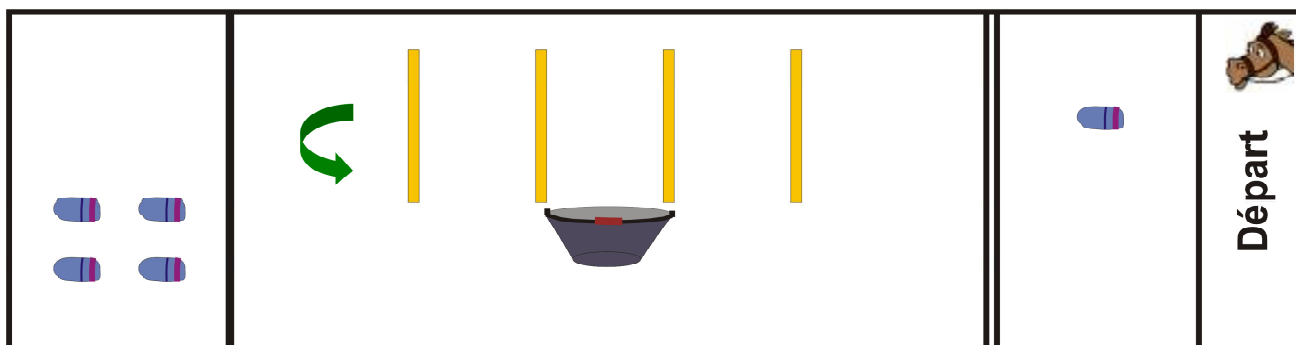


## 19 Les chaussettes



**5 Chaussettes / Disposer 4 chaussettes cousues en boule 2,7 m derrière la ligne d'échange et un seau au milieu. 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). Les seaux doivent être de taille et si possible de couleur identique. Une chaussette au départ. Chaque cavalier pose 1 chaussette dans le seau, en prend 1 au retour et la donne au cavalier suivant.**

### Équipement pour chaque couloir :

- 1 seau d'une contenance de 15 litres,
- 5 paires de chaussettes blanches ou de couleur claire enroulées et cousues afin d'obtenir la taille d'un poing.

### Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal de départ, le cavalier 1 tenant une chaussette, s'élance vers la ligne du milieu où est posé le seau. Il y dispose la chaussette, se dirige vers la ligne du fond, descend, collecte une des chaussettes posées derrière la ligne du fond (à 2,70m) dans un cercle tracé à la chaux, remonte et transmet la chaussette au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même. Cependant, le cavalier 4 doit sur le chemin du retour, déposer dans le seau la chaussette qu'il a collectée. Il est permis de descendre de son poney après avoir posé sa chaussette avant la ligne du fond.

### Erreurs :

Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la chaussette. Si une chaussette se retrouve sur le terrain, le cavalier n'a pas l'obligation de la remettre en place, mais celui qui prendra cette chaussette devra impérativement franchir la ligne de fond, avant ou après l'avoir collectée.

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