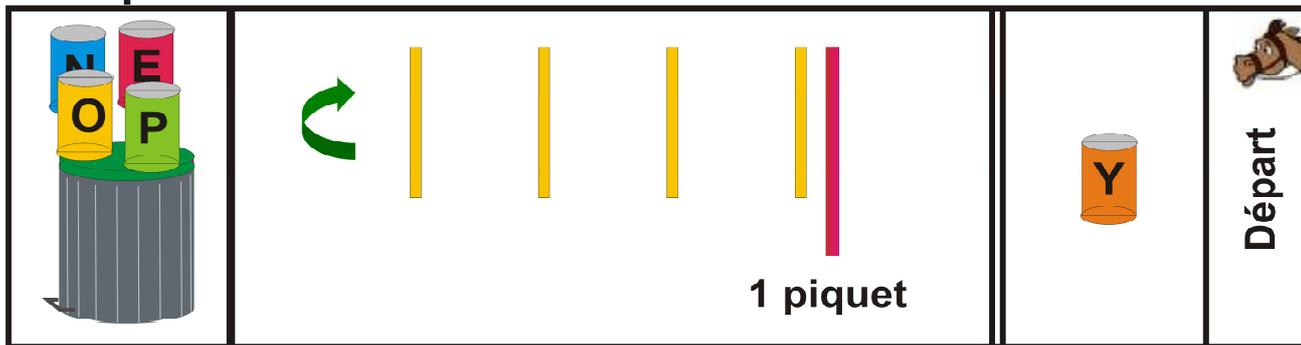


21 Petit président



1 piquet disposé entre les lignes aligné sur les 1ers piquets, 1 poubelle placée 2,7 m derrière la ligne d'échange, 5 tubes "grands" diamètres marqués des lettres du mot PONEY. Les 4 premiers posés sur la poubelle de sorte que le cavalier en tournant autour de la poubelle voit d'abord le P puis le O , le N et enfin le E, le Y est au départ. Le premier cavalier pose le Y sur le piquet, va chercher le E, le pose. Le deuxième cavalier va chercher le N et ainsi de suite. Avant de retirer les piquets, vérifier que l'on lise le mot PONEY, et que les lettres sont dans le bon sens. En aviser le juge dans le cas contraire.

Équipement pour chaque couloir :

- 1 piquet (matériel officiel)
- 5 tubes (matériel officiel) marqués avec les lettres P.O.N.E.Y
- 1 table (matériel officiel)

Règle du jeu :

Le cavalier n°1 part avec le tube Y, le dépose sur le piquet situé dans le même alignement que le 1^{er} piquet de slalom. Il va ensuite collecter le tube E sur la table situé à 2.70 m derrière la ligne de fond. Le tube sera ensuite déposé sur le piquet. Le cavalier n°2 part, collecte le tube N au fond, le place sur le piquet au retour. Le cavalier 3 collecte le O et le cavalier 4 le tube P et agissent de même que le 2.

Erreurs :

Le cavalier peut réparer son erreur à pied si son tube a été mis à côté du piquet. Si un tube est posé à l'envers, c'est le cavalier qui a fait l'erreur qui doit corriger. Par conséquent, s'il le faut, le jeu devra être remis en place par tous les cavaliers passés avant que l'erreur ne soit constatée.

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