

27 Le groom



4 piquets / Slalom avec 2 poneys, 1 monté l'autre tenu par les rênes. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets.

Équipement pour chaque couloir :

- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7m30 à 9m10 selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1 et n°3 se trouvent sur la ligne de départ. Les cavaliers n°2 et n°4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n°1 s'élance en tenant le poney du cavalier n°2 par l'une des rênes posées sur l'encolure. Il effectue le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne de fond, il donne le poney qu'il tient au cavalier n°2 qui, tenant le poney du cavalier n°3 monte sur son poney. Il effectue également le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée, il donne le poney qu'il tient au cavalier n°3 qui, tenant le poney du cavalier n°4 monte sur son poney. Il effectue également le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne de fond, il donne le poney qu'il tient au cavalier n°4 qui tenant le poney de cavalier n°1 monte sur son poney, il effectue le slalom avec les deux poneys.

Erreurs :

Le cavalier doit uniquement tenir le poney par les rênes posées sur l'encolure, dans aucun cas par le mors ni les montants. Au cas où les rênes passeraient par-dessus l'encolure du poney, le cavalier doit immédiatement les remettre en place et reprendre son parcours à l'endroit où la faute a été commise. Si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis sa faute. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé. Si un cavalier lâche le poney qu'il tient, il doit le récupérer et recommencer à l'endroit où il a commis la faute. Les poneys doivent toujours être tenus par l'un ou l'autre des cavaliers.

Si le bras du cavalier passe dans les rênes, celui-ci n'est pas obligé de les tenir avec ses mains lors du montoir

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