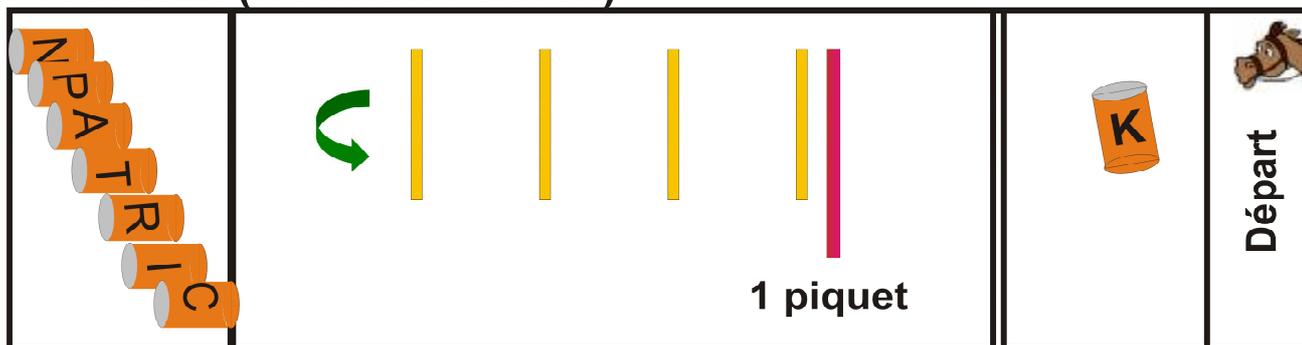


28 Président (Norman Patrick)



1 piquet disposé entre les lignes aligné sur les 1ers piquets, 8 tubes "petits" diamètres marqués des lettres du nom N PATRICK. Les 7 premiers alignés sur une ligne perpendiculaire au sens du jeu 2,7 m derrière la ligne d'échange de sorte que le cavalier en tournant autour lise N PATRIC en regardant la ligne de départ, le K est au départ. Le premier cavalier pose le K sur le piquet, va chercher le C, le pose retourne chercher le I et le donne au deuxième cavalier qui le pose et va chercher le R et ainsi de suite. Avant de retirer les piquets, vérifier que l'on lise le nom N PATRICK, et que les lettres sont dans le bon sens. En aviser le juge dans le cas contraire.

Équipement pour chaque couloir :

- 8 tubes sur lesquels sont écrits les lettres : " N P A T R I C K " (matériel officiel)
- 1 piquet (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1, n°2, n°3 et n°4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier n°1 tenant un tube sur lequel il y a écrit la lettre "K" s'élance et pose le tube sur le piquet situé dans le prolongement de la ligne du 1^{er} piquet. Ensuite, il se dirige vers la ligne de fond et descend pour collecter le tube avec la lettre "C". Il remonte et va déposer son tube sur le piquet. Après, il retourne au fond et descend pour collecter un 2^{ème} tube avec la lettre "I". Le cavalier n°1 donne alors le tube au cavalier n°2 qui effectue le même parcours, ensuite le cavalier n°3 fait encore de même. Sur le piquet, il y a alors les lettres de haut en bas : " A T R I C K ". Le cavalier n°4 s'élance avec la lettre "P". Il la dépose sur le piquet descend au fond pour collecter le dernier tube sur lequel est écrite la lettre "N", et le dépose sur le piquet avant de franchir la ligne.

Erreurs :

Les erreurs de poser de lettres peuvent être réparées à pied ou à poney. En cas d'erreur de sens du poser de la lettre, c'est le cavalier qui s'aperçoit de l'erreur qui doit tout réparer mais il doit ensuite refranchir la ligne de départ, avant de continuer son jeu.

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