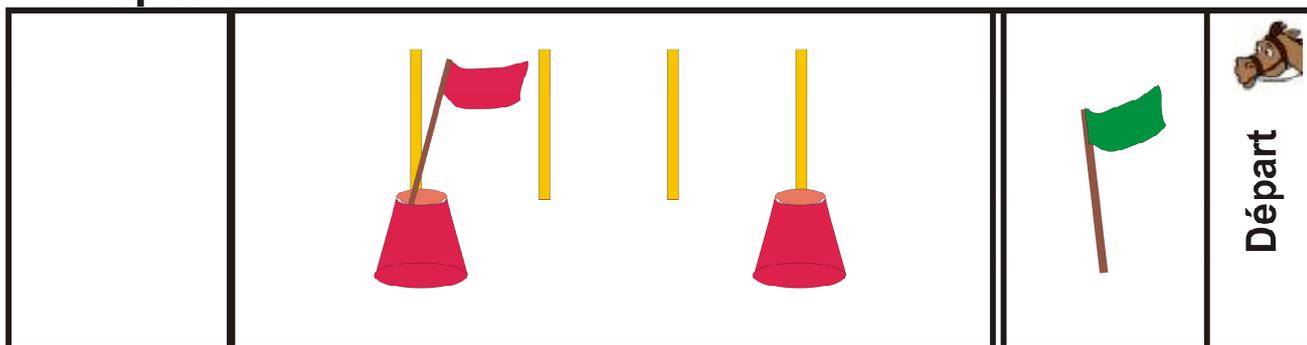


3 2 Drapeaux



2 cônes élargis disposés entre les lignes / 1 aligné sur les 1ers piquets, l'autre sur les 4èmes. 2 drapeaux dont un au départ et 1 placé dans le cône du fond, fanion à gauche par rapport au sens du jeu. Faire en sorte que les drapeaux de la ligne 1 soient d'une même couleur et que ceux de la ligne 4 soient d'une autre même couleur. Le cône doit être stable, un des angles dans l'axe du jeu. Déplacer le cône si besoin et le signaler au juge arbitre. Si il y a du vent 1) enlever les fanions ou les enrouler et les attacher à l'aide d'un élastiques, 2) orienter le drapeau dans le sens du vent.

Équipement pour chaque couloir :

- Deux cônes
- Deux drapeaux

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ, les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal de départ, le cavalier 1, tenant un drapeau, s'élance vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le 4^{ème} piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de fond et transmet son drapeau au cavalier 2 qui effectue le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Toutes les erreurs possibles - un cône renversé, un drapeau lâché - doivent être corrigées dès qu'elles apparaissent. Si le cône est renversé alors que le cavalier collecte le dernier drapeau, celui-ci doit retourner pour le replacer correctement. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur à condition d'avoir effectué le geste technique mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau.

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