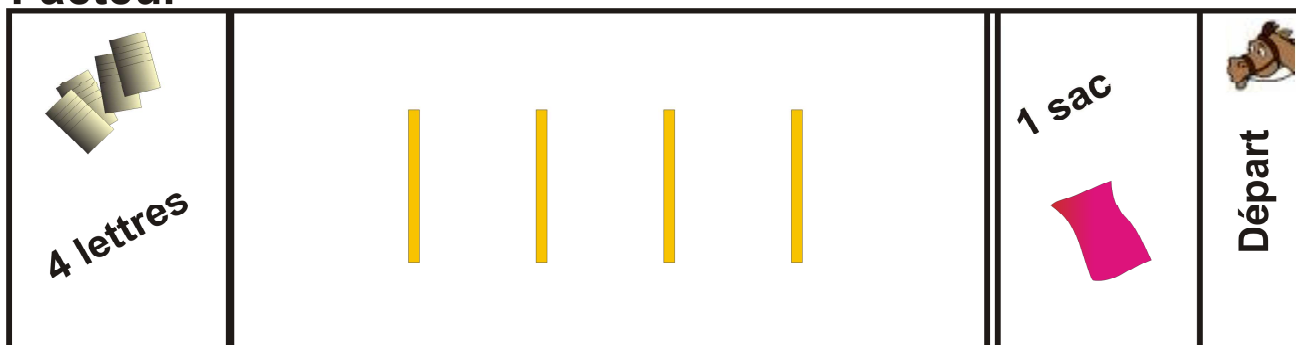


## Facteur



4 piquets / 1 cavalier casqué avec 4 "lettres" dans la main dans l'axe de la ligne de piquets, dans son cercle 2,7m derrière la ligne d'échange. 1 sac au départ. Slalom aller/retour. Vérification de l'alignement et la stabilité des piquets.

### Équipement pour chaque couloir :

- 1 sac de 60cm de haut et de 40 cm de large. (matériel officiel)
- 4 lettres (matériel officiel).
- 4 piquets installés en ligne droite

### Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le facteur, à pied avec une bombe, est situé à 2m70 derrière la ligne de fond et tient les 4 lettres. Le cavalier 1 tenant le sac s'élance, effectue le slalom, prend la lettre que lui tend le facteur et la met dans le sac tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au no 2 qui s'élance à son tour. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

### Erreurs :

Chaque cavalier doit avoir mis sa lettre dans le sac avant de franchir la ligne d'arrivée. Les règles du slalom s'appliquent à ce jeu (piquet oublié, cassé ou tombé). Lorsque le cavalier prend la lettre des mains du facteur, si la lettre tombe au niveau du cercle tracé au sol, le facteur peut la ramasser et la donner au cavalier à poney. Cependant si c'est le sac qui échappe au cavalier à poney, c'est celui-ci qui doit le ramasser. Le facteur ne doit pas tenir le poney de son équipe, mais peut parler. Il doit rester à son poste jusqu'à ce que le jeu ait été déclaré terminé.

Dans tous les autres cas, le sac et les lettres tombés peuvent être ramassés par le cavalier à poney qui peut descendre mais devra remonter à poney pour continuer le jeu. Si le facteur est bousculé et sort de son cercle, l'équipe sera éliminée. Par contre, si le facteur sort volontairement en cas de danger puis revient donner la lettre dans son cercle, l'équipe ne sera pas éliminée.

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