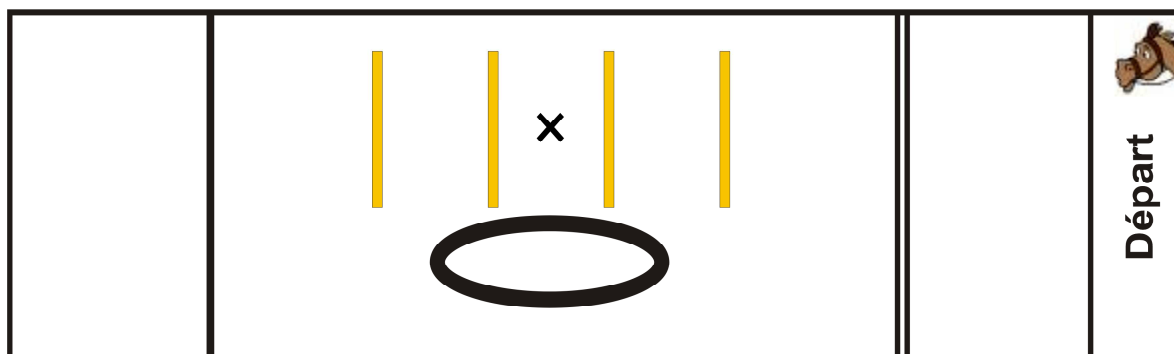


18 Pneu



**Disposer un pneu sur la ligne du milieu. 2 cavaliers de chaque côté du terrain.
Vérifier au moins la stabilité des piquets formant le carré autour du pneu.**

Équipement pour chaque couloir :

- 1 pneu de motocyclette dont le diamètre intérieur ne sera pas inférieur à 40 cm.

Règle du jeu :

Les cavaliers 1, 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 3 attend derrière la ligne du fond. Au signal de départ, les cavaliers 1 et 2 s'élancent vers la ligne du milieu où le pneu est posé à terre. Pendant que le cavalier 1 descend et passe dans le pneu, le cavalier 2 lui tient son poney. Puis le cavalier 1 remonte sur son poney. Dès que les 2 cavaliers ont franchi la ligne du fond, le cavalier 2 repart avec le cavalier 3. Pendant que le cavalier 2 descend et passe dans le pneu le cavalier 3 lui tient son poney, le cavalier 2 remonte et va franchir avec le cavalier 3 la ligne de départ. Le cavalier 3 repart avec le cavalier 4. Pendant que le cavalier 3 descend et passe dans le pneu, le cavalier 4 lui tient son poney. Le cavalier 3 remonte et ces deux cavaliers vont franchir la ligne du fond. Le cavalier 4 repart avec le cavalier 1. Pendant que le cavalier 4 descend et passe dans le pneu, le cavalier 1 lui tient son poney, le cavalier 4 remonte et ces deux cavaliers vont franchir la ligne d'arrivée.

Erreurs :

Les cavaliers doivent tenir les poneys par les rênes restées sur l'encolure et non par le mors ou les montants. Le cavalier en attente peut partir dès que les deux cavaliers précédents ont franchis la ligne. Le pneu doit rester en permanence en totalité entre les 4 piquets du milieu de son jeu. Les deux cavaliers doivent franchir la ligne à califourchon sur leurs poneys.

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