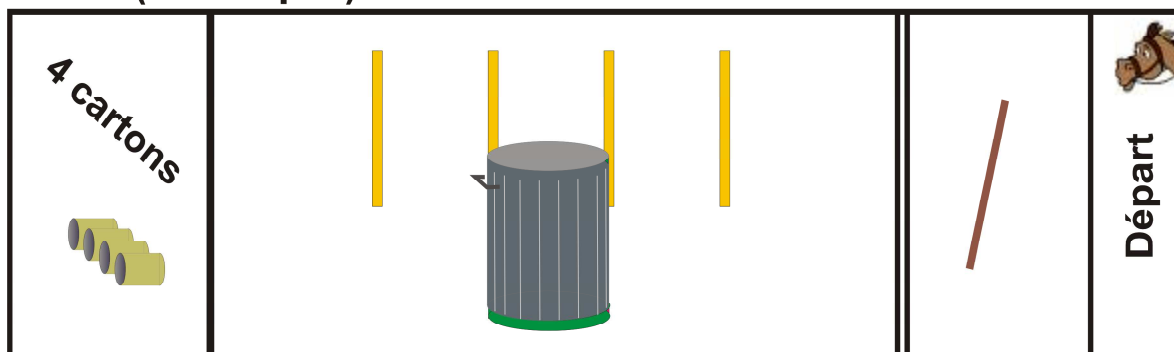


29 Litter (M. Propre)



Disposer 6 "cartons" sur une ligne perpendiculaire au sens du jeu 2,7 m derrière la ligne d'échange ouverture dirigée vers le fond du terrain. Une "canne" au départ. Une poubelle disposée entre les lignes, sur la ligne du milieu. Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu / Vérifier la stabilité, déplacer si besoin. Le cavalier attrape un "carton" à l'aide de la canne et le jette dans la poubelle. (Seulement 4 cartons en international)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 poubelle (matériel officiel)
- 6 cartons (matériel officiel)
- 1 canne en bambou (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les 6 cartons sont posés, côte à côte, sur le sol à 2m70 derrière la ligne de fond, l'ouverture dirigée vers la ligne d'attente. La poubelle est posée sur la ligne du milieu. Les cavaliers n°1, n°2, n°3 et n°4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n°1 tenant la canne s'élance derrière la ligne de fond, franchit pour collecter un carton avec sa canne et revient le déposer dans la poubelle. Il transmet ensuite la canne au cavalier n°2. Les cavaliers n°2, n°3 et n°4 agissent successivement de même.

Erreurs :

Le cavalier doit rester obligatoirement sur sa monture pour collecter un carton, le transporter et le poser dans la poubelle au moyen de la canne. Si le carton tombe à côté de la poubelle, il est autorisé à descendre pour le ramasser et le mettre avec la canne dans la poubelle tout en restant à terre. A aucun moment, le carton ne doit être touché par les mains des cavaliers, même lorsqu'ils sont à terre.

Lorsque la canne en bambou transperce le carton, alors seulement, le cavalier est autorisé à le dégager avec la main pour le mettre dans la poubelle. Cela n'entraînera pas d'élimination pour équipement cassé.

Même dans une rectification d'erreur, après avoir fait tomber la poubelle, le cavalier devra, obligatoirement se servir de la canne pour ramasser le ou les cartons. Si un carton se retrouve sur le terrain, le cavalier n'a pas l'obligation de le remettre en place, mais celui qui le prendra devra impérativement franchir la ligne de fond avant ou après l'avoir collecté.

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