

COMPETITION DATE Responsables chargement Jessica		Curtilles		IMPERATIF D'ETRE à L'HEURE AU CHARGEMENT		
Liste des poneys à charger / décharger :				Soins aux poneys :		
ORDRE DE CHARGEMENT	1	Azure	Virgule	17	Amber 1	
	2	Biscotte	Windy	18	Betty Boop 2	
	3	Blackmoon	Zaria	19	Chesnut 3	
	4	Kalif		20	Jade 4	
	5	Keiko		21	Litchee 5	
	6	Kookai		22	Lutin 6	
	7	Lemon		23	Made 7	
	8	Nevada		24	Nerusse 8	
	9	Onyx		25	Oksana 9	
	10	Pinocchio		26	Pamal 10	
	11	Poker		27	Taiga 11	
	12	Princesse		28	Totem 12	
	13	Sancho		29	U7 13	
	14	Surprise		30	Une Surprise 14	
	15	Sweetie	En vert avec Jessica			
	16	Uranie	En bleu avec Philippe (Sweetie & Nevada / Pinocchio & Azure / Keiko)			

PONEYS DE FLO	
A l'aller :	Guêtres de transport ou sous-bandes et bandes sauf pour les shets
durant la journée :	donner à boire aux poneys
Au retour :	Guêtres de transport ou sous-bandes et bandes sauf pour les shets
Retour au ranch :	mettre gel sur tous les poneys de Flo
PONEYS DE PHILIPPE	
A l'aller :	rien à faire
durant la journée :	donner à boire aux poneys
Au retour :	argile pour tous les poneys de Philippe
Remarque :	Le cavalier qui monte un poney de Philippe en dernier doit lui mettre de l'argile

Horaire	Catégorie	Nom de l'Equipe	05h30 Chargement matin Equipes Jess (à Blacky)	Chargement fin concours Equipes Jess (+ déchargement à Blacky)	05h30 Chargement matin équipes Philippe (à Blacky)	chargement fin concours Equipes Philippe (+ déchargement à Blacky)	samedi à 17h30 au ranch, faire 26x filets à foin	Samedi fin de journée, mettre eau + foin parc poneys Philippe
08h30	Open Elite A	Têtes d'Œufs			X les poneys mangent à Curtilles			
09h15	Shet 1	Minimoys					X	
10h15	Minime 1	Les Jaguars	X (voir avec Jess pour nourrir)					
10h15	Minime 1	Speedies	X					
11h15	Open Elite B	Crazy Riders			X			
13h00	Open 1	Fast & Furious		X				
13h00	Open 1	Why Not					X filet + guêtres poneys Flo	
14h00	Adultes	No Panic						X
14h00	Shet 2	Cacahuètes					X	
15h00	PG Elite	Flashes		X				
15h00	PG Elite	Risque Tout				X		
15h00	PG Elite	Timbrées				X		