

Le licol

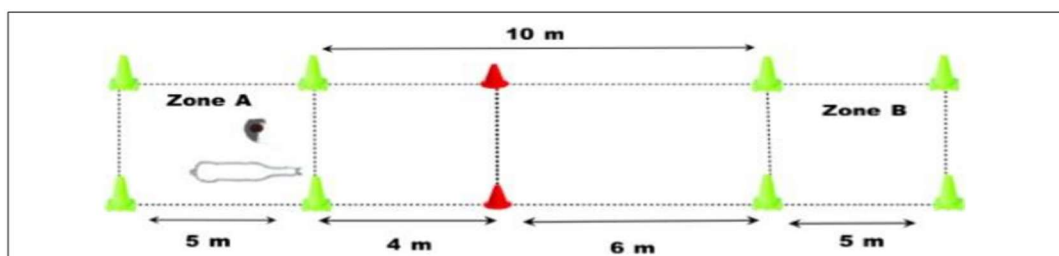
Équipement :

1 zone de départ et 1 zone d'arrivée, située à 10 m de la zone de départ. Une zone de contrôle est définie.

Temps autorisé : 1 minute 30 + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif :

Le cavalier à pied et son poney/cheval se dirigent vers la zone B située à 10 m de la zone A de départ, le cavalier arrête son poney/cheval, pause la longe sur le dos du cheval/poney, fait le tour du poney/cheval en le caressant avec la main sur tout le corps puis il revient vers la zone de départ et s'arrête à l'intérieur de celle-ci.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Après avoir fait le tour du cheval/poney, le cavalier demande une flexion de nuque vers le bas à son équidé. Le nez doit descendre au moins au niveau du genou du poney/cheval. Après validation du juge à haute voix, le cavalier rentre dans la zone A. Le chronomètre s'arrête après immobilisation des 4 pieds dans la zone A.
15 points	Après avoir fait le tour de son équidé en zone B. Le cavalier revient avec son poney/cheval à côté de lui dans la zone A. Une fois dans la zone A, le cavalier passe la longe au-dessus de la nuque, abaisse la tête de son poney/cheval, nez au niveau du genou de l'équidé. Le chrono s'arrête après validation du juge qui le signale à haute voix.
20 points	Le poney / cheval reste dans la zone B. le cavalier revient seul jusqu'à la ligne des 6 mètres sans que l'équidé sorte de la zone B, puis il invite son poney / cheval à le rejoindre, il rentre avec son poney / cheval à côté de lui dans la zone A de départ passe la longe au-dessus de la nuque, abaisse la tête de son poney/cheval, nez au niveau du genou de l'équidé. Le chrono s'arrête après validation du juge qui le signale à haute voix.

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Matériel renversé	- 2 points par matériel
Contact entre cavalier et son poney/cheval, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Sortie d'un seul pied en dehors de la zone de contrôle	-2 points par pied
Sortie des 4 pieds du poney/cheval en dehors de la zone contrôle	Contrat ramené à zéro

Le Trèfle

Équipement :

Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 3 cônes.

Distance entre les plots : 10 m. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m

Temps autorisé : 1minute 15 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

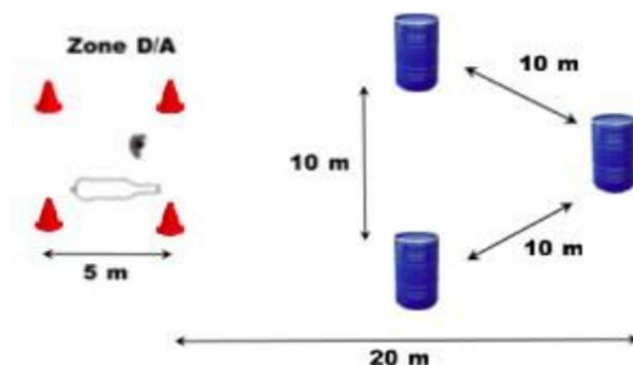
Descriptif :

Départ poney/cheval et cavalier arrêtés dans la zone D/A.

Le cavalier exécute avec son poney/cheval à côté de lui un parcours en trèfle autour de trois cônes. Le cavalier doit contourner les cônes avec son poney/cheval.

Le cavalier commence par le cône/tonneau qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second cône/tonneaux qui est à gauche et le troisième cône qui est au fond, à main gauche.

Il revient ensuite directement s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone D/A.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Poney/cheval avec licol et longe
15 points	Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol
20 points	Liberté

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Matériel déplacé ou renversé	- 2 points par matériel
Contact entre cavalier et son poney/cheval, entre la zone A et la zone B, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Mauvais tracé non rectifié	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le va et vient

Équipement :

Zone D/A, 2 cônes, cubes ou bidons. Une zone de contrôle à matérialiser

Temps autorisé : 2 minutes + 5 secondes avec pénalités de temps

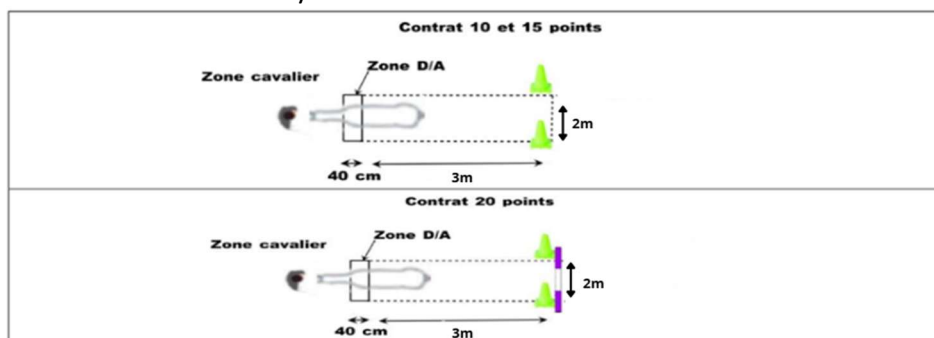
Descriptif :

Le cavalier doit faire reculer son poney/cheval en longe face à lui dans un couloir de 3 mètres de long et de le faire revenir dans la zone D/A en respectant les objectifs de chaque contrat de points.

Le poney/cheval part avec les antérieurs dans une zone D/A matérialisée d'environ 40 cm de long.

Le cavalier fait reculer son poney/cheval dans couloir matérialisé jusqu'à ce que les antérieurs du poney/cheval soient placés derrière la ligne des deux plots.

Ensuite, le cavalier le fait revenir vers lui le chronomètre s'arrête lorsque les antérieurs sont revenus dans la zone D/A matérialisée.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Le poney/cheval recule avec son cavalier jusqu'à derrière la première ligne de plots situés à 2m de la zone D/A
15 points	Avec licol et longe, le cavalier fait reculer son cheval/poney au-delà de la ligne de plot à 2m de la zone de D/A sans accompagner son équidé.
20 points	Le poney/cheval recule seul jusqu'à derrière la première ligne de plots située à 2 m de la zone D/A. Le cheval/poney doit franchir en reculant la barre au sol. Le cavalier ne doit pas entrer dans la zone du cheval.

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre cavalier et son poney/cheval, entre la zone A et la zone B, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Matériel déplacé ou renversé	- 2 points par matériel
Pose d'un pied hors de la zone de la contrôle ou dans la zone cavalier	-2 points par pied
Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Cavalier qui rentre dans la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro

Le cercle

Équipement :

Un round pen ou rond, type rond de longe ou manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m).

Une zone cavalier tracée au centre du rond de 6 à 8 mètres de diamètre.

Temps autorisé : 2 minute + 5 secondes avec pénalités de temps

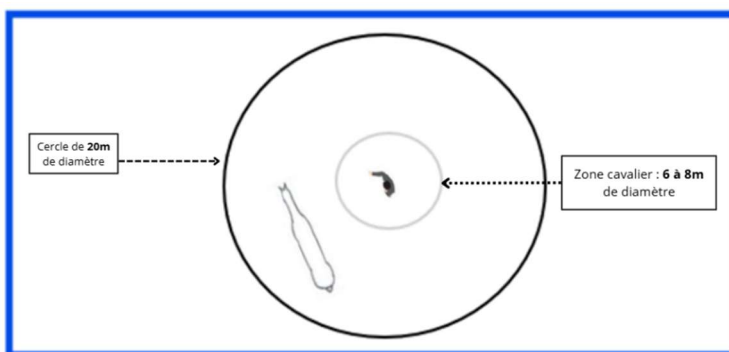
Descriptif :

Départ poney/cheval immobile face au cavalier, le poney/cheval est à l'extérieur de la zone cavalier (rond gris) le cavalier est à l'intérieur.

A la fin, le poney/cheval se tient immobile face au cavalier à l'extérieur de la zone cavalier.

Un tour est valable lorsque le poney/cheval ne pénètre pas dans la zone cavalier et s'il n'y a pas de rupture d'allure. Allure minimum trot.

Le cavalier ne peut pas sortir de la zone cavalier.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe. Départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney/cheval et le faire changer de main puis à nouveau un tour minimum puis fin.
15 points	Avec licol et longe reliée par un élastique. Départ, deux tours minimum, changer de sens, deux tour minimum, puis fin.
20 points	Poney/cheval en liberté. Départ, deux tours minimum, changer de sens, un tour minimum, changer de sens à nouveau, un tour minimum puis fin.

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre cavalier et son poney/cheval, entre la zone A et la zone B, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Pose d'un pied dans la zone cavalier	-2 points par pied
Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Cavalier qui rentre dans la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro

La bâche

Équipement :

Une bâche lourde de 2 m x 3 m délimitée par des plots posés aux 4 coins et placée au centre d'une zone de contrôle de 10 m x 10 m.

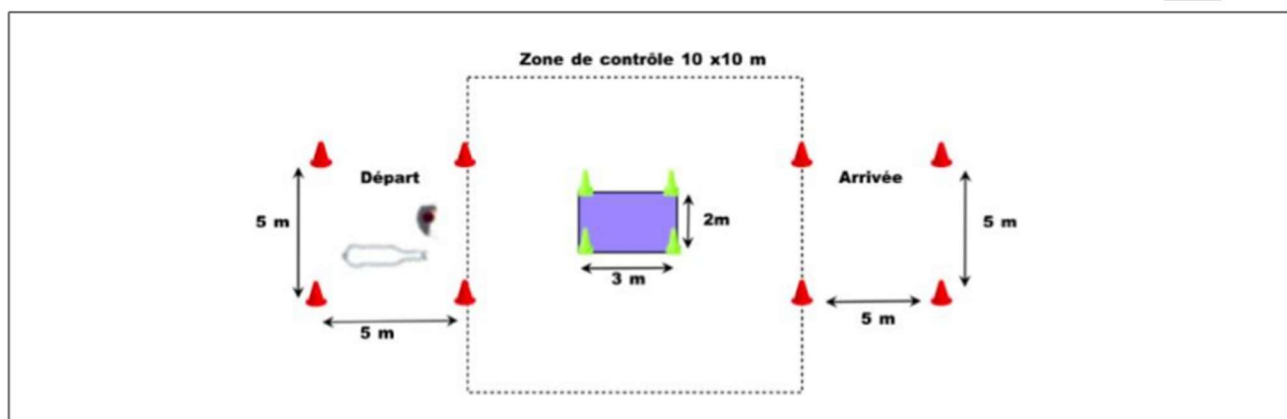
Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

Le cavalier et le poney/cheval partent de la zone de départ, le cavalier fait traverser la bâche à son poney/cheval en lui faisant marquer un arrêt de 5 secondes sur la bâche puis vient s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone d'arrivée.

Si le poney/cheval bouge pendant les 5 secondes d'arrêt, le cavalier l'immobilise à nouveau et le décompte des 5 secondes reprend du début.

Le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe.
15 points	Avec licol et longe reliée par un élastique.
20 points	En liberté

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre cavalier et son poney/cheval, entre la zone A et la zone B, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Matériel déplacé ou renversé	- 2 points par matériel
Pose d'un pied hors de la bâche	-2 points par pied
Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro
Cavalier qui marche sur la bâche	Contrat ramené à zéro

L'essuie-glace

Équipement :

Un couloir étroit de 1m20 de long en arc de cercle.

Une zone cavalier de 4m x 2m axée sur le couloir et située à 1,5m de celui-ci est matérialisée au sol.

Temps autorisé : 1minute 15 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

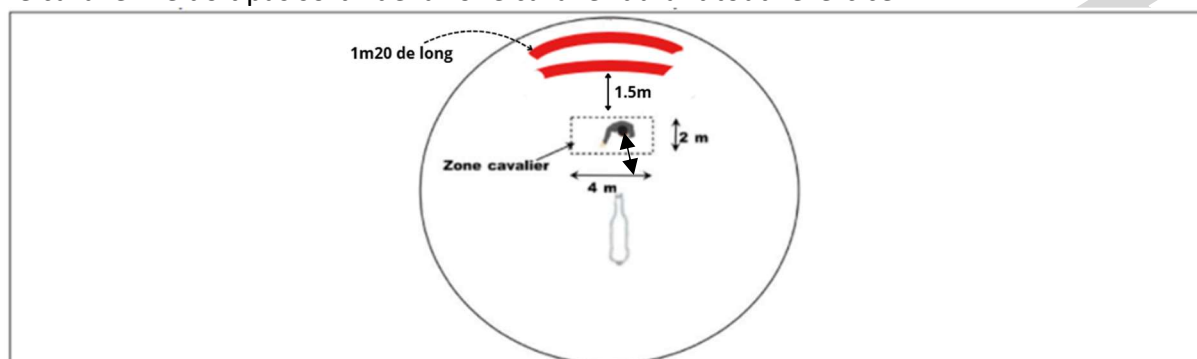
Le départ est donné, l'équidé est immobile face au cavalier.

Le cavalier conduit son poney/cheval à travers un couloir étroit, lui fait faire demi-tour et le reconduit dans l'autre sens puis l'arrête.

Le franchissement du couloir se fait au minimum à l'allure du trot.

Le chronomètre s'arrête lorsque le poney/cheval est immobile face au cavalier.

Le cavalier ne doit pas sortir de la zone cavalier durant tout l'exercice.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe.
15 points	Avec licol et longe reliée par un élastique.
20 points	En liberté

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité et en moins de 35 secondes (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre cavalier et son poney/cheval, entre la zone A et la zone B, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Matériel déplacé ou renversé	- 2 points par matériel
Pénalité autour de la zone du couloir s'il y a rupture du mouvement en avant, passage au pas, arrêt ou reculer dans la zone d'abord de 2 mètres avant l'obstacle. Le commissaire doit annoncer à haute voix, les désobéissances qu'il comptabilise.	-2 points
3ème pénalité autour de la zone du couloir	Contrat ramené à zéro
Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le pivot

Équipement :

Un cerceau de 1m de diamètre, 4 plots en carré d'environ 6 m de côté dont le cerceau est le centre.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

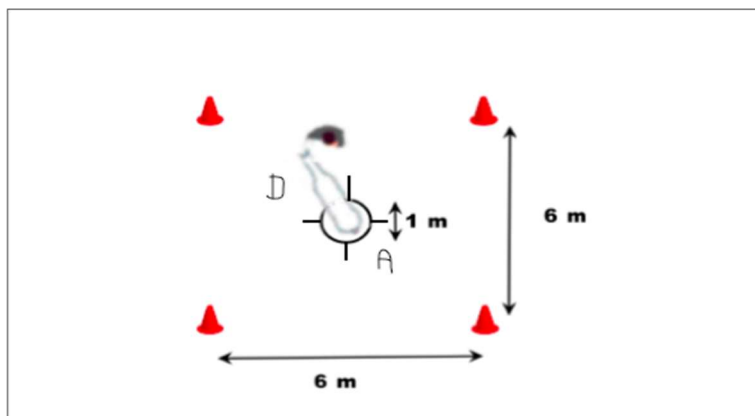
Descriptif :

Le cavalier place son poney/cheval les postérieurs dans le cerceau.

Il déplace l'avant main autour des postérieurs qui doivent rester dans le cerceau.

Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche.

Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable, le cavalier repositionne son poney/cheval dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe. Le cavalier peut utiliser la longe dans la main et le poney/cheval doit effectuer au moins ¼ de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots.
15 points	Avec licol et longe reliée par un élastique au licol et le poney/cheval doit effectuer au moins ¼ de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots.
20 points	En liberté. Le poney/cheval doit effectuer un tour complet.

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre cavalier et son poney/cheval, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Matériel déplacé ou renversé	- 2 points par matériel
Pose d'un postérieur hors du cerceau	-2 points par pied
Sortie des deux postérieurs du cerceau	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le compas

Équipement :

Un cerceau de 1m de diamètre minimum, 4 plots en carré d'environ 6 m de côté dont le cerceau est le centre.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

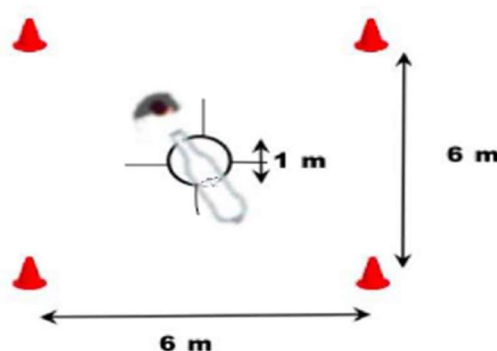
Descriptif :

Le cavalier place son poney/cheval les antérieurs dans le cerceau.

Il déplace l'arrière main autour des antérieurs qui doivent rester dans le cerceau.

Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche.

Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable, le cavalier repositionne son poney/cheval dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe. Le cavalier peut utiliser la longe dans la main et le poney/cheval doit effectuer au moins $\frac{1}{4}$ de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots.
15 points	Avec licol et longe reliée par un élastique au licol et le poney/cheval doit effectuer au moins $\frac{1}{4}$ de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots.
20 points	En liberté. Le poney/cheval doit effectuer un tour complet.

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Matériel déplacé ou renversé	- 2 points par matériel
Pose d'un antérieur hors du cerceau	-2 points par pied
Sortie des deux antérieurs du cerceau	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Les embûches

Équipement conseillé :

2 cubes ou bidons, barres à terre décalées et espacées de 1,20m, un rideau, un couloir, une zone départ/arrivée matérialisée par 4 plots.

Temps autorisé : 1 minute 45 + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

Les deux cubes ou bidons sont espacés de 1m, les barres au sol décalé ne doivent pas être sur la piste extérieure et ne subisse qu'un léger décalage, le rideau doit permettre le passage de la longe.

Le couloir étroit a une largeur de 80cm sur 3m.

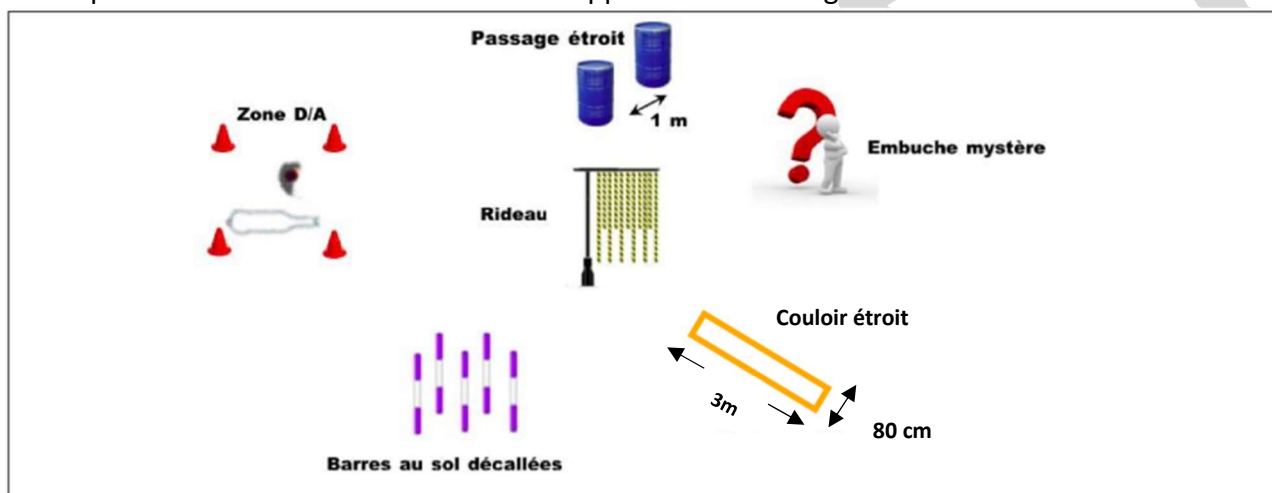
Le cavalier part immobile de la zone D/A et doit franchir les 4 ou 5 embûches sans jamais mettre un pied dans la zone que chacune représente.

Le cavalier ne doit pas passer entre les cubes ni marcher dans la zone des barres à terre.

L'embûche mystère n'est pas obligatoire.

Le chronomètre s'arrête après le passage des embûches dans n'importe quel ordre le couple est immobile dans la zone D/A.

La disposition des embûches est laissée à l'appréciation de l'organisateur.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe.
15 points	Avec licol et longe reliée par un élastique.
20 points	En liberté

Les embûches

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins d'1 min 45 secondes (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Embuche mystère est franchie dans le temps imparti, l'embuche mystère ne peut pas engendrer de points de pénalité.	+2 points
Contact entre cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points par contact
Matériel déplacé ou renversé	- 2 points par matériel
Pose d'un antérieur hors du cerceau	-2 points par pied
Sortie des deux antérieurs du cerceau	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Les Transitions

Équipement :

Un round pen ou rond, type rond de longe ou manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m).

Une zone tracée au centre du rond de 6 m de diamètre.

Une zone de transition de 8 m x 5 m matérialisée par 4 plots sur la piste.

Temps autorisé : 2 minutes + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

Poney/cheval en liberté.

Départ poney/cheval immobile, le poney/cheval à l'extérieur du rond central et le cavalier à l'intérieur.

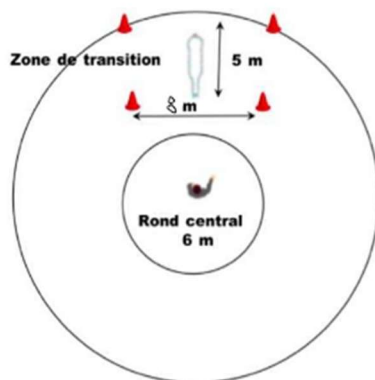
Le poney/cheval tourne au minimum à l'allure du trot autour du cavalier en effectuant une transition dans la zone définie.

A la fin, le poney/cheval se tient immobile à l'extérieur du rond central.

Un tour est valable lorsque le poney/cheval repasse dans la zone définie, ne pénètre pas dans le rond central et maintient le trot minimum.

Le cavalier ne doit pas sortir du rond central. Si les consignes ne peuvent être respectées il faudra recommencer à la main actuelle (ne pas refaire depuis le début).

Le cheval/poney peut sortir de la zone de transition pour changer de main.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Départ, le cavalier doit faire exécuter au moins deux tours au trot à son poney/cheval. Entre dans la zone de transition et y effectue une transition au pas. Le cavalier répète une seconde fois l'exercice à dans la même main.
15 points	Départ, le cavalier doit faire exécuter au moins de tours au trot à son cheval/poney. Entre dans la zone de transition au pas avant de changer de main. Le cavalier effectue le même exercice à l'autre main.
20 points	Départ, le cavalier doit faire exécuter au moins deux tours au trot à son poney/cheval. Entre dans la zone de transition et y effectue un arrêt de 5 secondes avant de changer de main. Le cavalier effectue le même exercice à l'autre main.

Les Transitions

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins d'1 min 45 secondes (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
En cas de transition non effectuée dans la zone définie ou de rupture au pas pendant un tour	Obligation de refaire les 2 tours à la main concernée
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé ou renversé	-2 points / matériel
Le poney/cheval rentre dans le rond central	-2 points / pied
Le poney/cheval rentre les 4 pieds dans le rond central	Contrat ramené à zéro
Pose d'un pied du cavalier hors du rond central	Contrat ramené à zéro

Le déplacement latéral

Équipement :

Deux barres de 4 m et 4 plots matérialisant une longueur de 4 m.

Temps autorisé : 1 minute 15 seconde+ 5 secondes avec pénalités de temps

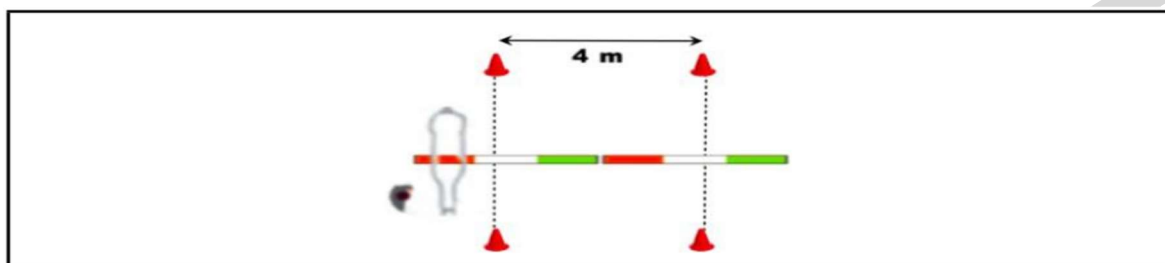
Descriptif :

Le cavalier positionne son poney/cheval de part et d'autre de la ligne de barres (antérieurs d'un côté et postérieurs de l'autre) et à l'extérieur de la zone matérialisée par les plots.

Il déplace son poney/cheval latéralement en traversant cette zone et jusqu'à en être sorti.

Si l'équidé passe un pied de l'autre côté de la ligne de barre, le cavalier repositionne le poney/cheval et peut poursuivre l'exercice de l'endroit où cela s'est produit tant qu'il reste dans le temps imparti.

L'exercice peut s'effectuer au choix de l'organisateur de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Poney/cheval en longe.
15 points	Longe fixée au licol par un élastique
20 points	Poney/cheval en liberté

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins de 45 secondes (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé ou renversé	-2 points / matériel
Pose d'un seul antérieur/postérieur de l'autre côté de la barre	-2 points / pied
Sortie des 4 pieds du poney/cheval d'un côté ou de l'autre de la barre	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le double

Équipement :

3 barres en ligne droite espacées de 10 à 15 m.

Une zone balisée par 4 plots servant de case départ/arrivée.

Une zone de contrôle est matérialisée.

Temps autorisé : 1 minute 30 seconde + 5 secondes avec pénalités de temps

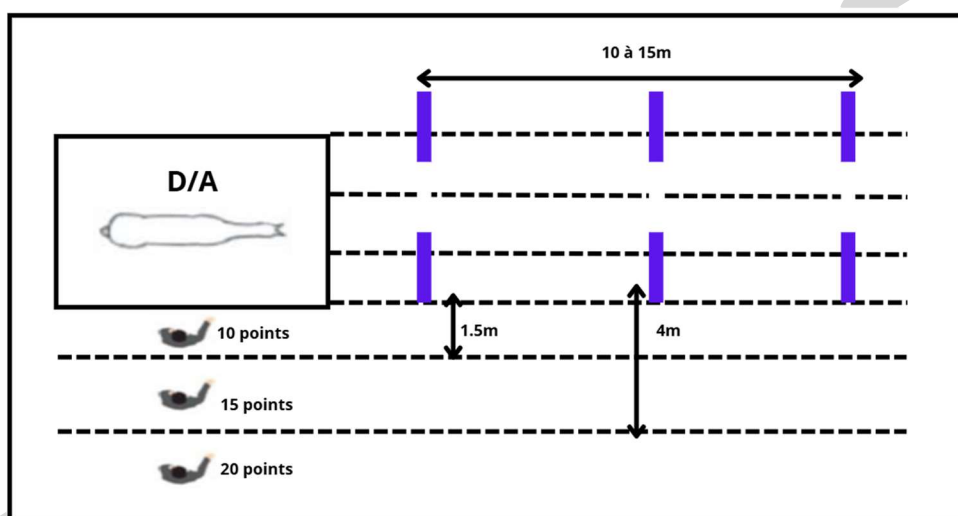
Descriptif :

Départ le poney/cheval dans la zone de départ/arrivée, le cavalier doit faire franchir les trois barres à son poney/cheval tenu en longe puis revenir dans la case départ/arrivée.

Le poney/cheval ne doit pas sortir du couloir représenté par l'alignement des trois barres et il ne doit pas y avoir de rupture du mouvement en avant, arrêt ou reculé.

Le cavalier doit rester dans le couloir correspondant à son contrat pour faire franchir les barres au poney/cheval, il revient dans la zone D/A sans être obligé de rester dans son couloir.

Si le cheval sort du couloir du contrat choisi, le cavalier replace son cheval dans la zone de départ avant de recommencer.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Départ le cavalier doit faire franchir les deux barres à son poney/cheval en restant dans le couloir le plus proche des barres puis revenir dans la case D/A ; Le poney/cheval reste dans le couloir central.
15 points	Départ le cavalier doit faire franchir les deux barres à son poney/cheval en restant dans le couloir intermédiaire puis revenir dans la case D/A. Le poney/cheval reste dans le couloir central.
20 points	Départ le cavalier doit faire franchir les deux barres à son poney/cheval en restant dans le couloir le plus éloigné des barres puis revenir dans la case D/A. Le poney/cheval reste dans le couloir le plus central.

Le double

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins de 45 secondes (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Rupture du mouvement en avant, arrêt, reculé	-2 points et nécessite de reprendre l'enchaînement
Poser d'un à 3 pieds hors de la zone de contrôle	-2 points / pied
Sortie des 4 pieds de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Poser un pied du cavalier en dehors de son couloir	Contrat ramené à zéro
Lâcher la longe	Contrat ramené à zéro

Le slalom

Équipement :

5 plots. Une zone de contrôle est définie.

Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps

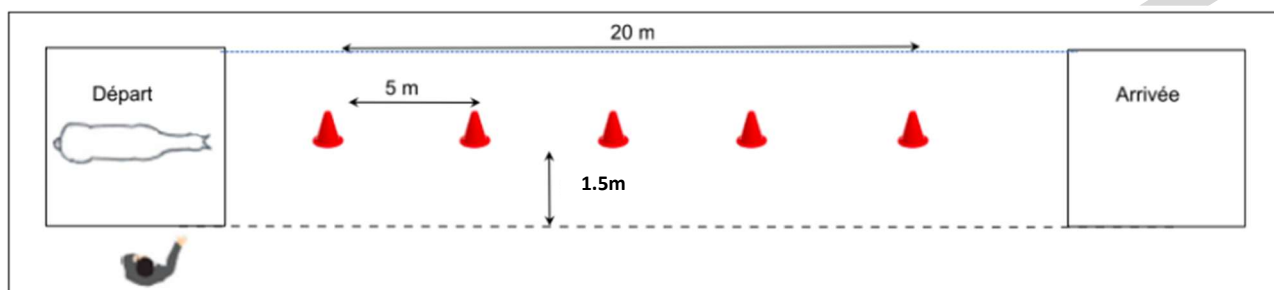
Descriptif :

Départ poney/cheval immobile dans la case départ.

Le cavalier doit rester d'un côté de la ligne matérialisée et faire effectuer à son poney/cheval un slalom distant d'environ 1,5 m de la ligne chaque plot espacé d'environ 5 m.

Le slalom débute à volonté par l'intérieur ou l'extérieur sur le premier plot, sauf choix précis imposé par l'organisateur. En cas d'erreur il peut reprendre là où l'erreur a été commise.

Arrivée : poney/cheval immobile dans la case d'arrivée.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Départ le cavalier fait effectuer le slalom à allure libre sans renverser de plot.
15 points	Départ le cavalier fait effectuer le slalom libre sans renverser de plot. La longe reliée au licol par l'élastique.
20 points	Départ le cavalier fait effectuer le slalom à allure libre sans renverser de plot. Le poney/cheval en liberté.

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins de 30 secondes (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé	-2 points / matériel
Pose d'un pied du poney/cheval en dehors de la zone matérialisée	-2 points / pied
Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone matérialisée	Contrat ramené à zéro
Sortie du cavalier de sa zone	Contrat ramené à zéro
Erreur de parcours non rectifiée	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le saut à la longe

Équipement :

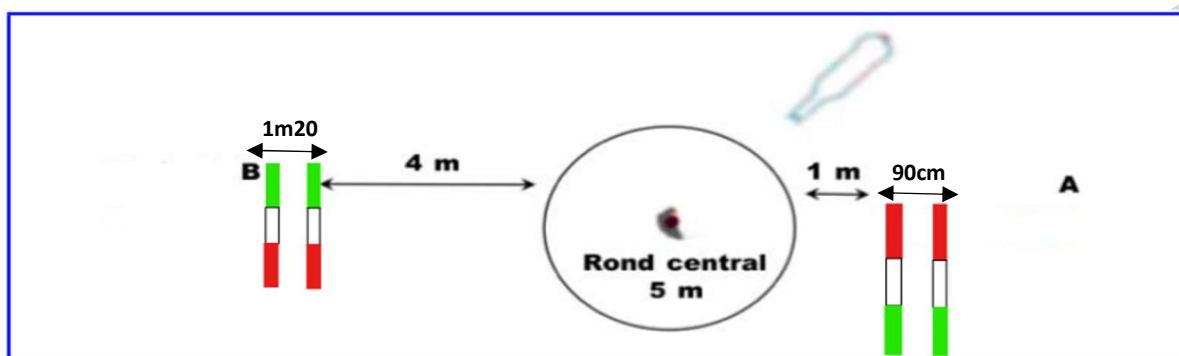
Un cercle au sol matérialisé (corde par exemple), deux barres représentent deux couloirs.
Une zone de contrôle est définie.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

Le cavalier doit faire franchir un/des couloir à son poney/cheval en le faisant tourner autour de lui.

Une fois le test commencé, le cavalier peut faire effectuer un ou plusieurs cercles sans franchir. Le couloir à condition de ne pas passer dans les zones d'abord (zone entonnoir), ces tours sans franchissement de l'obstacle suppriment la possibilité d'obtenir le bonus fluidité.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Le cavalier fait franchir soit les deux couloirs A et B ou deux fois A ou deux fois B. (préciser à la reconnaissance du parcours par le traceur) à son poney/cheval. Le cavalier peut évoluer librement (sortir du rond)
15 points	Le cavalier fait franchir le couloir A aux deux mains. Le cavalier doit rester dans le rond central.
20 points	Le cavalier doit faire franchir le couloir B à son poney/cheval aux deux mains. Le cavalier doit rester dans le rond central.

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins de 1 minute (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé. Si exercice n'est plus réalisable, il y a interruption du chronomètre pour remonter le dispositif par le juge avant de reprendre.	-2 points / matériel
Rupture du mouvement en avant, arrêt ou reculé	-2 points
3 refus ou dérobadé après avoir franchi la zone d'abord	Contrat ramené à zéro
Sortie du cavalier de sa zone (contrats 15 et 20 points)	Contrat ramené à zéro
Franchissement d'un couloir non prévu dans le contrat choisi	Contrat ramené à zéro

Le trèfle à quatre feuilles

Équipement :

Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 4 cônes.

Distance entre le centre de la case départ/arrivée et les plots : 10 m.

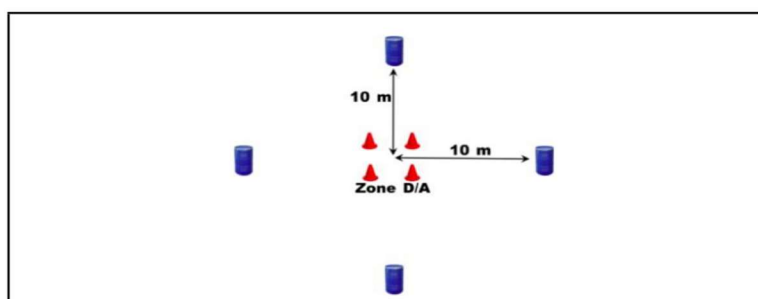
Zone de contrôle matérialisée : environ 30 m x 30 m.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

Le cavalier exécute avec son poney/cheval à côté de lui un parcours de quatre boucles en trèfle.

Le cavalier doit contourner avec son cheval à côté de lui les quatre plots ou bidons dans l'ordre qu'il souhaite et dans le sens qu'il souhaite - main droite ou main gauche - en repassant ensemble entre chaque contournement dans la zone de départ/arrivée.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe
15 points	Avec licol et longe étant fixée par un élastique au licol
20 points	En liberté

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins de 1 minute (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé ou renversé	-2 points / matériel
Sortie des 4 pieds de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Erreur de parcours non rectifiée (enchaînement de deux boucles sans passer dans zone D/A, oubli une boucle, faire deux fois la même boucle)	Contrat ramené à zéro
Couple qui ne sort pas par la même porte	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le huit

Équipement :

Une zone de contrôle de 10 x 10 m, deux cônes.

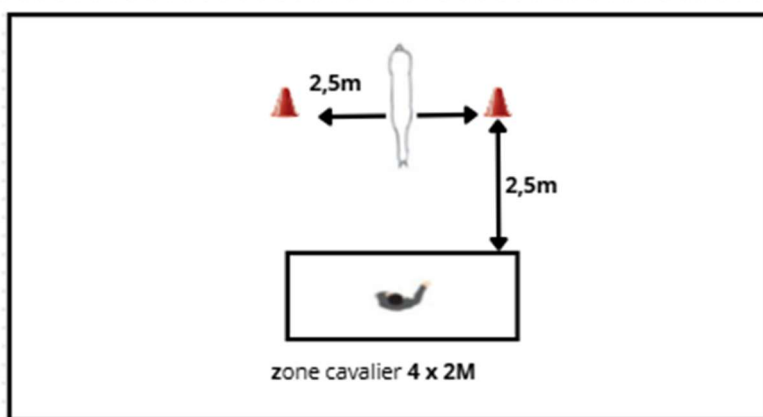
Temps autorisé : 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

Le cavalier dans sa zone, le cheval face à lui entre les deux cônes (pas de reculer imposé).

Le cavalier fait effectuer un parcours en huit autour des deux cônes et l'arrête face à lui entre les deux cônes.

Le sens d'exécution est laissé libre ou imposé par l'organisateur.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe
15 points	Avec licol et longe étant fixée par un élastique au licol
20 points	En liberté

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé ou renversé	-2 points / matériel
Poser d'un seul pied hors de la zone de contrôle	-2 points / pied
Sortie des 4 pieds de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Erreur de parcours non rectifiée (enchaînement de deux boucles sans passer dans zone D/A, oubli une boucle, faire deux fois la même boucle)	Contrat ramené à zéro
Couple qui ne sort pas par la même porte	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le carré

Équipement :

Un carré de barres de 3,5 m par 3,5 m. Le cavalier est au centre du carré dans une zone matérialisée de 120 cm de diamètre.

Une zone de départ de 1,5 m matérialisée au sol.

Des zones d'arrivée pour les contrats à 10 et 15 points sont matérialisées au sol.

Temps autorisé : 1minute et 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

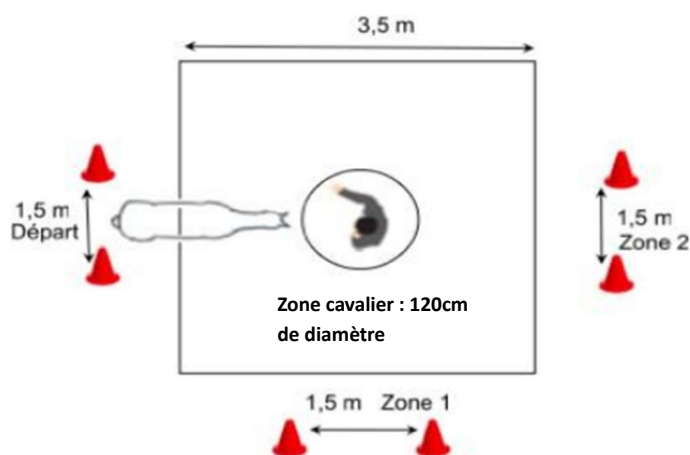
Descriptif :

Le poney/cheval est immobile dans la zone de départ face au cavalier.

Le cavalier, tout en restant dans le cerceau, fait exécuter à son poney/cheval un déplacement latéral au-dessus des barres avec les antérieurs d'un côté de la barre et les postérieurs de l'autre.

A la fin du déplacement le poney/cheval est arrêté dans la zone d'arrivée correspondant au contrat choisi.

Le sens du déplacement est au choix de l'organisateur (zone 1 à droite ou à gauche du cavalier)



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Avec licol et longe. Aller de la zone de départ à la zone 1 (franchir 1 coin)
15 points	Avec licol et longe étant fixée par un élastique au licol. Aller dans la zone 2 (franchir 2 coins)
20 points	En liberté. Faire aller-retour de la zone de départ à la zone 2 (franchir 2 coins)

Le carré

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé ou renversé	-2 points / matériel
Poser d'un seul pied de l'autre côté de la barre	-2 points / pied
Sortie des 4 pieds d'un côté ou de l'autre de la barre	Contrat ramené à zéro
Sortie hors du cerceau du cavalier	Contrat ramené à zéro
Erreur de parcours non rectifiée	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le contrôle latéral

Équipement :

Deux barres de 4 m et 8 plots.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

Descriptif :

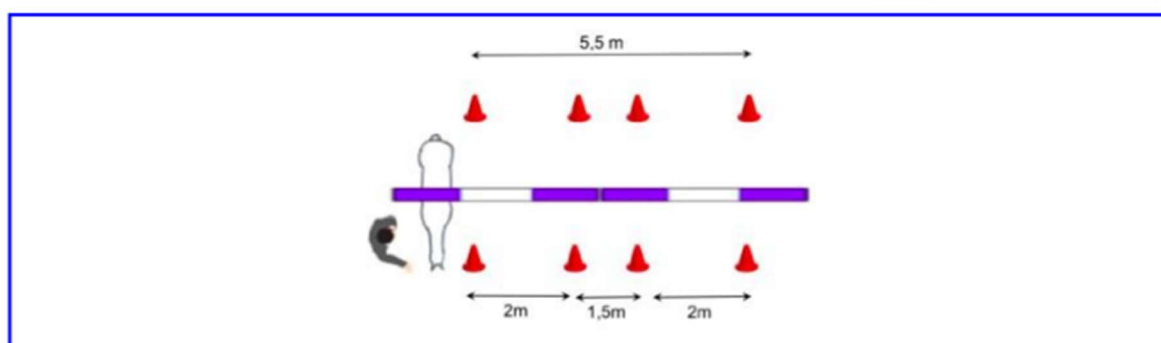
Le cavalier positionne et arrête son poney/cheval de part et d'autre de la ligne de barres (antérieurs d'un côté postérieurs de l'autre) et à l'extérieur de la première ligne matérialisée par les plots.

Il déplace son poney/cheval latéralement jusqu'à la zone centrale et l'y arrête 5 secondes avant de reprendre le déplacement latéral jusqu'à franchir la dernière ligne matérialisée par les plots et l'arrête à nouveau.

Si le poney/cheval passe un pied de l'autre côté de la ligne de barre, le cavalier repositionne le poney/cheval et peut poursuivre l'exercice de l'endroit où cela s'est produit tant qu'il reste dans le temps imparti.

L'exercice peut s'effectuer au choix de l'organisateur de la droite vers la gauche ou de la droite vers la gauche.

Si le cheval/poney bouge pendant le décompte des 5 secondes, le décompte repart de zéro.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Poney/cheval en longe
15 points	Longe fixée au licol par un élastique
20 points	Poney/cheval en liberté

<u>Bonus/ Pénalité</u>	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité en moins de 45 secondes (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé ou renversé	-2 points / matériel
Poser d'un seul pied de l'autre côté de la barre	-2 points / pied
Sortie des 4 pieds d'un côté ou de l'autre de la barre	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro

Le contrôle d'allure

Équipement :

Une zone de départ et une zone d'arrivée de 2m x 3m matérialisées,
3 portes de 2m décalées pour matérialiser un couloir.
Un tracé au sol ou une barre pour matérialiser l'arrêt.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps

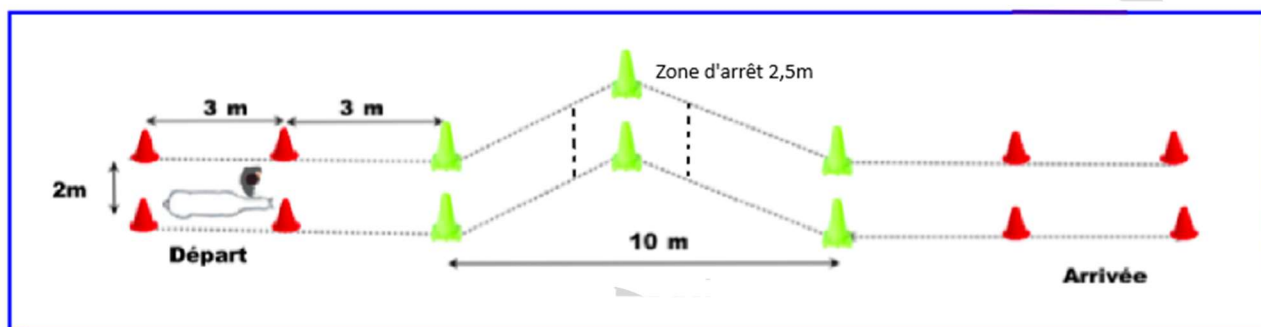
Descriptif :

Le cavalier est avec son poney/cheval arrêté dans la zone de départ.

Il va jusqu'à la zone d'arrivée en conservant son poney/cheval à côté de lui en respectant la zone où il devra effectuer un arrêt dans le virage, cavalier à l'extérieur de la courbe.

En cas de rupture d'allure, les pieds du poney/cheval dans la zone d'arrêt le cavalier doit recommencer le dispositif depuis la zone de départ.

Fin le cavalier et son poney/cheval arrêtés dans la zone d'arrivée.



Contrat	Description du contrat à réaliser
10 points	Poney/cheval en longe
15 points	Longe fixée au licol par un élastique
20 points	Poney/cheval en liberté

Bonus/ Pénalité	Nombre de points
Si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)	+ 2 points
Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe	-2 points / contact
Matériel déplacé ou renversé	-2 points / matériel
Poser d'un à 3 pieds de la zone de contrôle	-2 points / pied
Sortie des 4 pieds du poney/cheval de la zone de contrôle	Contrat ramené à zéro
Elastique cassé	Contrat ramené à zéro