



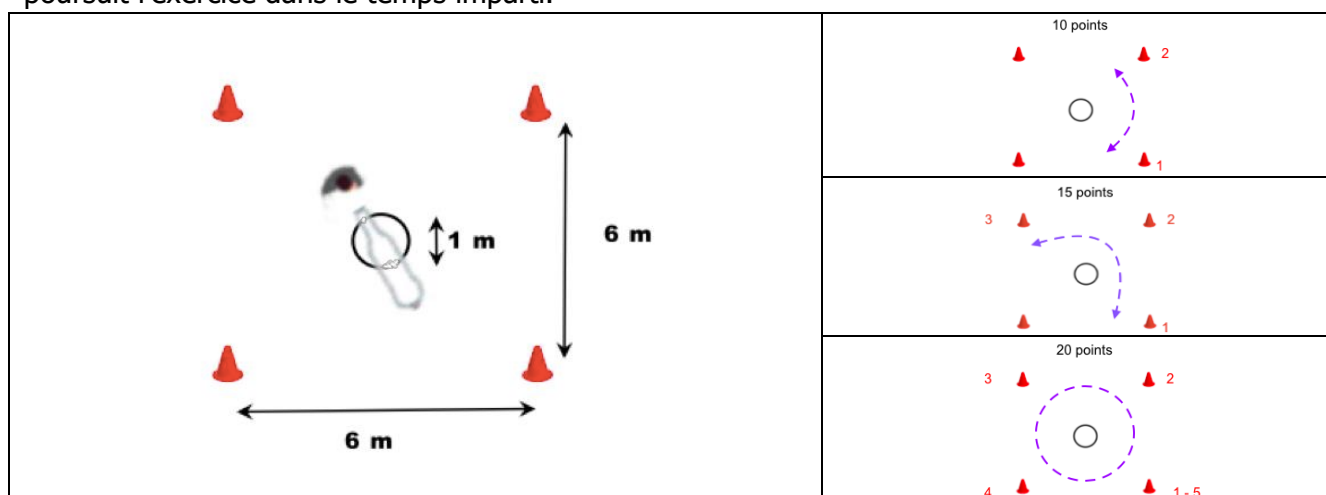
## N°1 - Le compas

*Test autorisé en épreuve Club A.*

**Équipement :** Un cerceau de 100 cm de diamètre minimum, 4 plots en carré d'environ 6 m de côté dont le cerceau est le centre.

**Temps autorisé :** 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps (art 6.2.C)

**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 10 pts :** Avec licol et longe. Le cavalier peut utiliser la longe dans la main et le poney/cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 2 plots.

**Contrat 15 pts :** Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol. Le poney/cheval doit effectuer au moins un demi-tour à 180°. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 3 plots.

**Contrat 20 pts :** En liberté. Le poney/cheval doit effectuer un tour complet. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 5 plots.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats - art 6.2)

### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul antérieur hors du cerceau : -2 points par pied.
- Sortie des deux antérieurs hors du cerceau : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney et Club : -2 points par toucher.

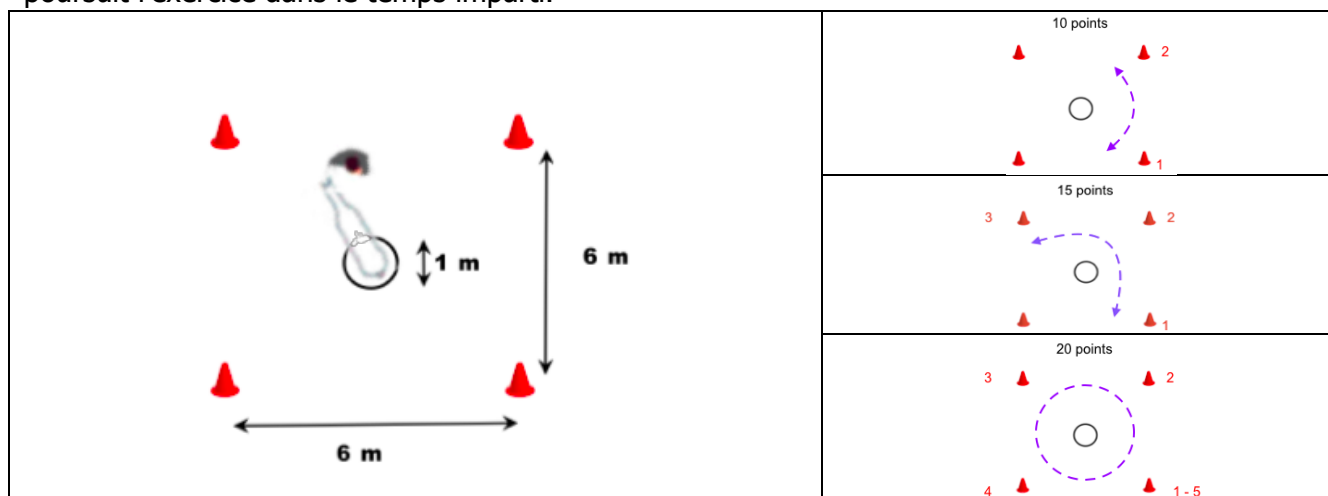


## N°2 - Le pivot

**Équipement :** Un cerceau de 100 cm de diamètre, 4 plots en carré d'environ 6 m de côté dont le cerceau est le centre.

**Temps autorisé :** 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps (art 6.2.C)

**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 10 pts :** Avec licol et longe. Le cavalier peut utiliser la longe dans la main et le poney/cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots.

**Contrat 15 pts :** Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol. Le poney/cheval doit effectuer au moins un demi-tour à 180°. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé trois plots.

**Contrat 20 pts :** En liberté. Le poney/cheval doit effectuer un tour complet. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 5 plots.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats - art 6.2)

### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul postérieur hors du cerceau : -2 points par pied.
- Sortie des deux postérieurs hors du cerceau : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe contrat ramené à zéro. Sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney et Club: -2 points par toucher.



## N° 3 - Le va et vient

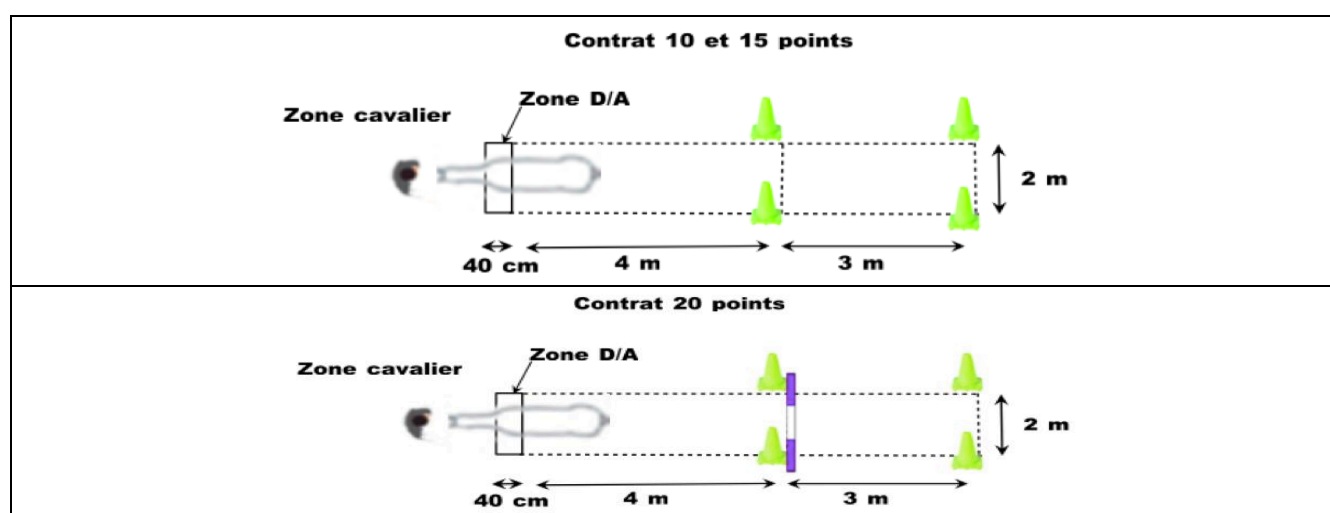
*Test autorisé en épreuve Club A (distance divisée par 2).*

**Équipement :** Zone D/A, 4 cubes ou bidons, une barre (type barre d'obstacle de 4m). Une zone de contrôle est définie.

**Temps autorisé :** 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps (art 6.2.C)

**Descriptif :** Le cavalier doit faire reculer son poney/cheval en longe face à lui dans un couloir de 2 mètres de large et de le faire revenir dans la zone D/A tout en restant les deux pieds dans la zone cavalier (sauf pour le contrat à 10 points).

Le poney/cheval part avec les antérieurs dans une zone D/A matérialisée d'environ 40 cm de largeur. Le cavalier fait reculer son poney/cheval tout le long du 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 chrono s'arrête lorsque les antérieurs sont revenus dans la zone D/A matérialisée.



**Contrat 10 points :** Le poney/cheval recule avec son cavalier jusqu'après la première ligne de plots située à 4 m de la zone D/A.

**Contrat 15 points :** Le poney/cheval recule seul jusqu'après la première ligne de plots située à 4 m de la zone D/A.

**Contrat 20 points :** Le poney/cheval recule seul jusqu'après la deuxième ligne de plots située à 7 m de la zone D/A, une barre est placée au sol en travers du tracé sur la première ligne de plots. Le poney/cheval devra donc franchir cette barre en reculant.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats - art 6.2)

### Pénalités :

- Si le cavalier sort de sa zone, ne serait-ce que d'un pied : contrat ramené à zéro pour les contrats à 15 et 20 points.
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un pied du poney/cheval hors de la zone de 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.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney et Club : -2 points par toucher.



## N°4 – Le carré

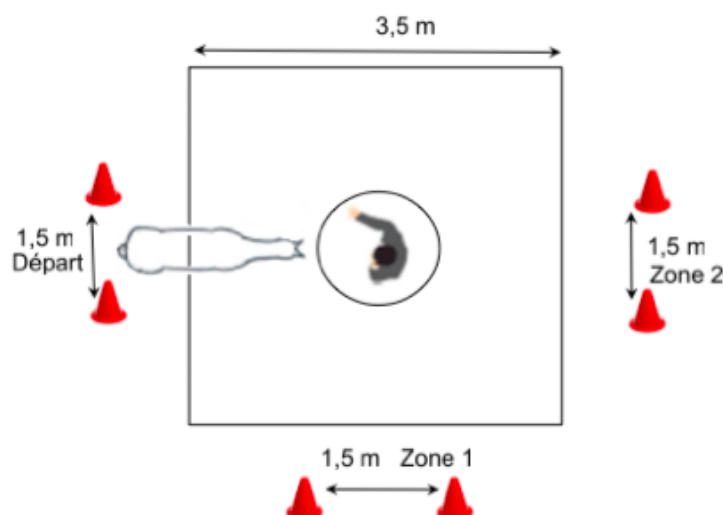
Test autorisé en épreuve Club A, temps augmenté de 50%, zone du cavalier de 2 m de diamètre.

**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 :** ~~2 minutes et 30 secondes~~ 1 minute et 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps (art 6.2.C)

**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 10 points :** Avec licol et longe, aller de la zone de départ à la zone 1 (franchir 1 coin)

**Contrat 15 points :** Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol aller de la zone de départ à la zone 2 (franchir 2 coins)

**Contrat 20 points :** En liberté faire un tour complet pour revenir s'arrêter dans la zone de départ

**Bonus :** + 2 points si le test est réalisé avec fluidité, (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats - art 6.2)

### Pénalités :

- Matériel déplacé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul antérieur ou d'un seul postérieur de l'autre côté de la barre : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval d'un côté ou l'autre de la barre : contrat ramené à zéro.
- Sortie d'un pied hors du cerceau pour le cavalier : contrat ramené à zéro.
- Erreur de parcours non rectifiée : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points : -2 points par toucher.



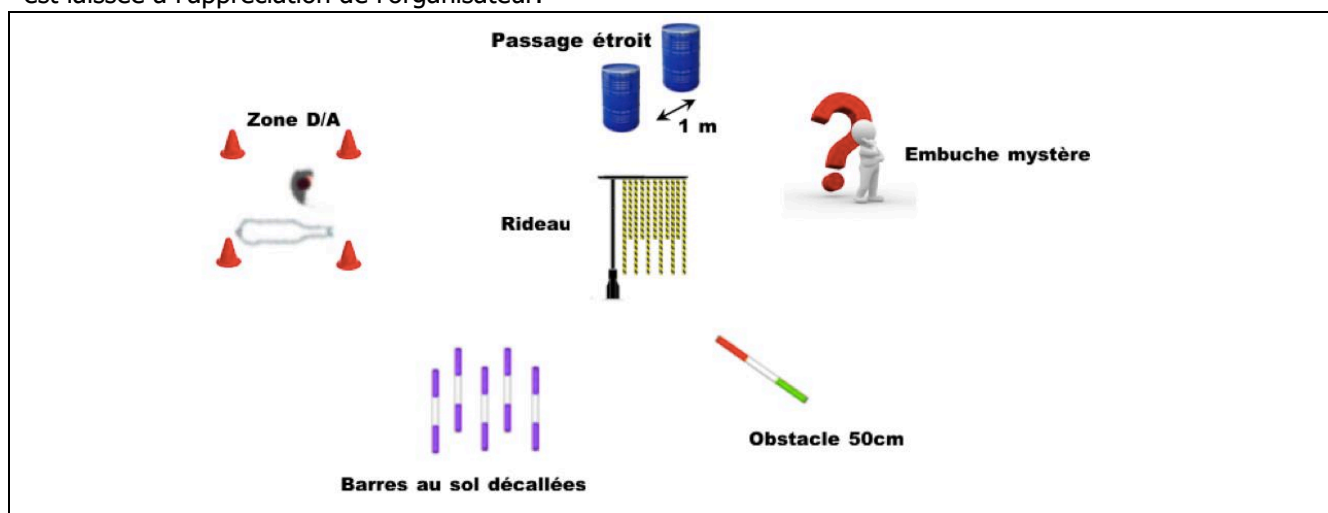
## N°5 - Les embûches

*Test autorisé en épreuve Club A.*

**Équipement conseillé :** 2 cubes ou bidons, un cavaletti de 50 cm (40 cm en Club A) avec une barre ou type matériel de chantier, barres à terre décalées et espacées de 1,20m, un rideau, une zone départ/arrivée matérialisée par 4 plots.

**Temps autorisé :** 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps (art 6.2.C)

**Descriptif :** Les deux cubes ou bidons sont espacés d'1 m, les barres à terre et l'obstacle ne doivent pas être sur la piste extérieure, le rideau doit permettre le passage de la longe. 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 ni sauter l'obstacle. En cas de renversement, le cavalier remonte l'obstacle, ou toute autre embûche non franchie lui-même sans interruption du chronomètre. 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 10 pts :** Avec licol et longe.

**Contrat 15 pts :** Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

**Contrat 20 pts :** En liberté.

### Bonus :

+2 points si le contrat est réalisé en moins de 1 minute avec fluidité (sans pénalités - valable pour les 3 contrats - art 6.2)

+2 points si l'embûche mystère est franchie dans le temps imparti, l'embûche mystère ne peut pas engendrer de points de pénalité.

### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Refus de l'obstacle : -2 points, Il y a refus ou dérobaie lorsque le poney/cheval en se dirigeant vers l'obstacle pénètre dans la zone de 2 m définie par un repère devant l'obstacle de la largeur de son front et qu'il ne le franchit pas. Le commissaire doit annoncer à voix haute les désobéissances qu'il comptabilise. Le troisième refus sur l'obstacle ramène le contrat à zéro.
- Franchissement une seconde fois de la même embûche : contrat ramené à zéro
- Cavalier qui pénètre dans une zone d'embûche : contrat ramené à zéro
- Elastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney et Club : - 2 points par toucher.