



**FEUILLE DE JUGEMENT MANIABILITÉ CHRONOMETREE**  
**CLUB ÉLITE – AMATEUR 2**  
*Conduite à 1 main*



Date du concours :

Cavalier :

Juge :

Cheval :

N° Dispositifs	DISPOSITIFS	PENALITES ou BONUS	PENALITES À +5 secondes Bonus à -5 secondes	PENALITES À +20 secondes
	PORTE		Lâcher la porte	Ne pas refermer la porte
	ABREUVOIR		Objet insuffisamment levé, mal reposé ou renversé	
	COULOIR MUSICAL		Barre tombée - Pied sorti	Ne pas faire tinter la cloche 4 pieds sortis Ne pas sortir du couloir et des fanions en marche arrière
	TREFLE		Bidon déplacé	
	PRISE DE LANCE		Prise de lance manquée	Lance à terre
	ANNEAU		<b>Bonus de (-5) secondes : anneau saisi</b>	S'aider de la main
	POSE DE LANCE			Lance à terre, non reposée dans le bidon ou ressortie
	SLALOM DROIT		Piquet tombé	
	HUIT		Bidon déplacé	
	RECULER		Barre tombée Pied sorti	Ne pas sortir du couloir et des fanions en marche arrière 4 pieds sortis
	PASSERELLE		Barre tombée Pied sorti	4 pieds sortis
	ENCLOS A BESTIAUX 1 tour		Par section de barres tombée Pied sorti	4 pieds sortis
	PASSAGE D'EAU		Barre ou partie du dispositif déplacé Pied sorti	4 pieds sortis
	PASSAGE LATÉRAL		Barre tombée	
	FAIRE TOMBER UN OBJET		<b>Bonus de (-5) secondes : objet tombé</b>	S'aider de la main ou du pied
	BARRAGE DES TASSES		Tasse mal posée Exécution à l'arrêt	Piquet renversé Tasse tombée
	CARRE		Barre tombée Pied sorti	Non-respect du contrat 4 pieds sortis
	TRANSPORTER UN OBJET		Ne pas déposer l'objet au point B	Lâcher l'objet
	SAUT		Barre tombée	
	Autres fautes		- Utilisation de la voix - Renverser les portes ou les fanions des dispositifs ou des lignes de départ et d'arrivée - Partir avant la cloche ou après le temps imparti - Conduite à deux mains, utilisation de la 2 <sup>ème</sup> main ou changement de main	- Tout dispositif renversé – Tout dispositif non-terminé - Ne pas passer par les fanions
	<b>Élimination</b>		<b>3 refus</b> <b>1<sup>ère</sup> erreur de parcours non rectifiée</b> <b>3<sup>ème</sup> Conduite à deux mains, utilisation de la 2<sup>ème</sup> main ou changement de main</b> <b>Sorti du terrain ou couper la ligne d'arrivée en cours de test</b> <b>Défense ou brutalité</b> <b>Non-respect de l'ordre de passage</b> <b>Chute du cheval ou du cavalier - Aide extérieure</b> <b>Qui traverse un dispositif une fois entré en piste</b>	
	TEMPS REALISE		<b>Signature du juge</b>	
	PENALITES			
	BONUS			
	TEMPS TOTAL			