

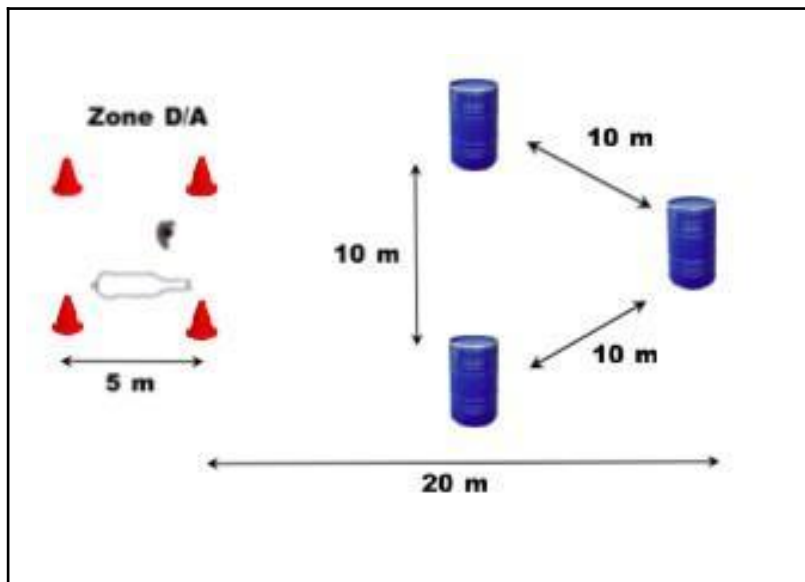


### N° 2 A- Le trèfle

**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 :** 1 minute

**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 chacun des cônes avec son poney/cheval dans le sens et dans l'ordre qu'il souhaite. Il revient ensuite directement s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone D/A.



**Contrat 10 points :** Avec licol et longe.

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

**Contrat 20 points :** En liberté.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps :** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- 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 : -2 points par toucher



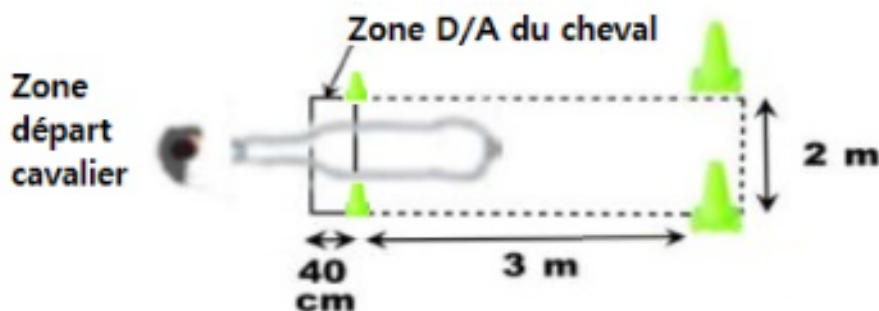
### N° 4 A - Le va et vient

**Équipement :** Zone D/A, 6 cônes, cubes ou bidons. Une zone de contrôle est définie.

**Temps autorisé :** 1 minute et 30 secondes.

**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 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 largeur. 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 10 points :** Le poney/cheval recule avec son cavalier jusque derrière la première ligne de plots situés à 3 m de la zone D/A.

**Contrat 15 points :** Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol, la main du cavalier ne peut en aucun cas être au licol. Le poney/cheval recule avec son cavalier jusque derrière la deuxième ligne de plots situés à 3 m de la zone D/A.

**Contrat 20 points :** Le poney/cheval recule seul jusque derrière la première ligne de plots située à 3 m de la zone D/A. Le cavalier ne doit pas entrer dans la zone du cheval.

#### **Bonus :**

- +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps:** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### **Pénalités :**

- Si le cavalier rentre dans la zone de contrôle, ne serait-ce que d'un pied : contrat ramené à zéro pour le contrat à 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 : -2 points par toucher.

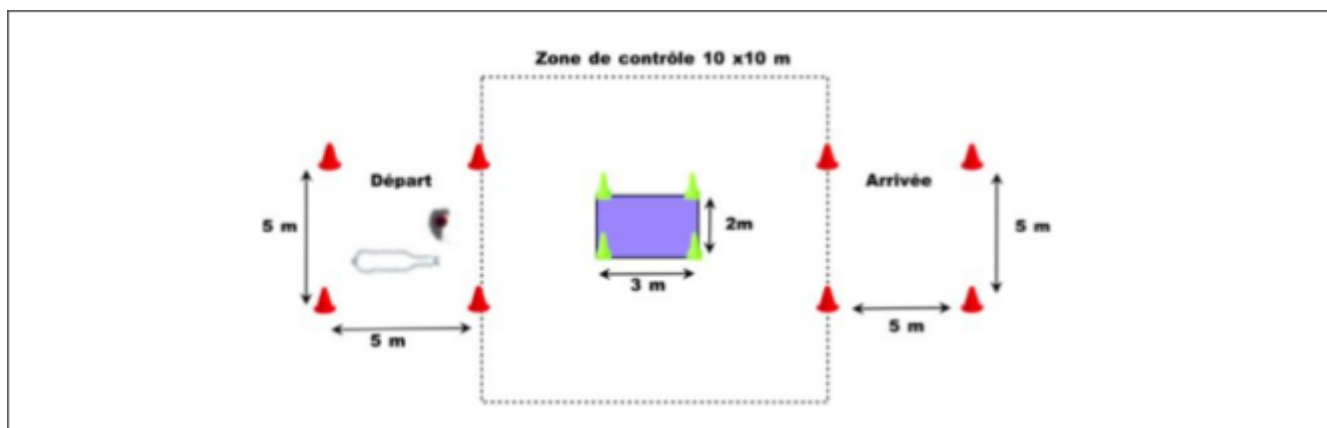


### N° 6A - La bâche - option 1

**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 min

**Descriptif :** Le cavalier et le poney/cheval partent de la zone de départ, le cavalier fait traverser la bâche à son poney/cheval puis vient s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone d'arrivée. Le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche



**Contrat 10 points :** Avec licol et longe.

**Contrat 15 points :** Avec licol et longe reliée par un élastique.

**Contrat 20 points :** Poney/Cheval en liberté.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps :** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser 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.
- 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: -2 points par toucher.

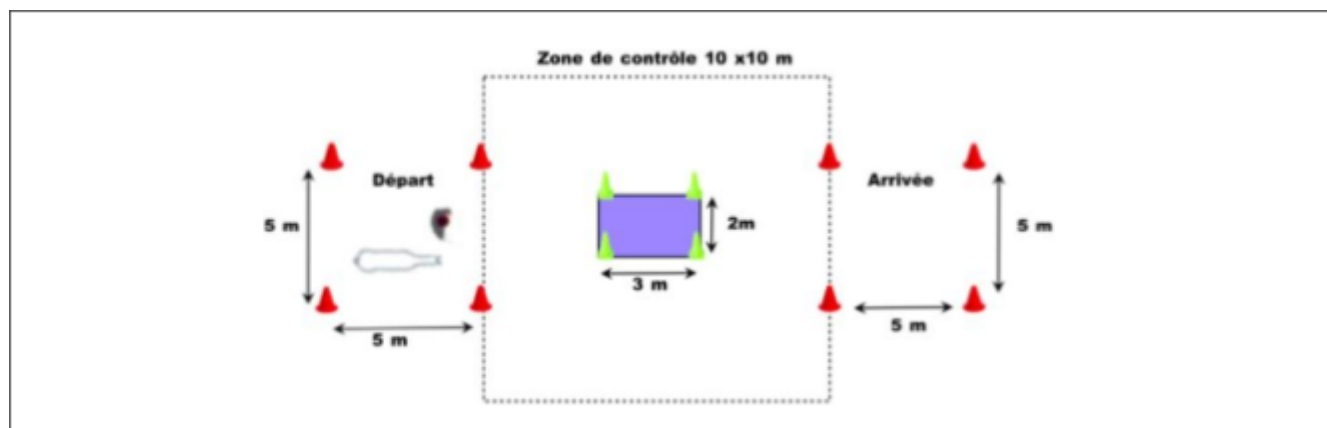


### N° 6 A - La bâche - option 2 (avec arrêt)

**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 min

**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 et il doit rester immobile sur la bâche 3 secondes. Puis vient s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone d'arrivée. Le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche. Si le cheval bouge pendant les 3 secondes d'arrêt, le cavalier l'immobilise à nouveau et le décompte des 3 secondes reprend du début.



**Contrat 10 points :** Avec licol et longe.

**Contrat 15 points :** Avec licol et longe reliée par un élastique.

**Contrat 20 points :** Poney/Cheval en liberté.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps :** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser 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.
- 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: -2 points par toucher.

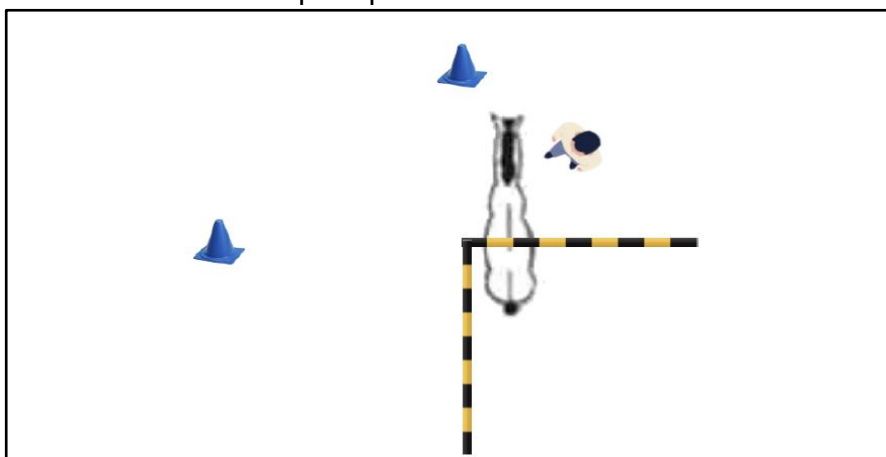


### N° 8 A - Le pivot

**Équipement :** Deux barres , 2 plots

**Temps autorisé :** 1 minute

**Descriptif :** Le cavalier place les postérieurs son poney/cheval derrière les barres. Il déplace l'avant main autour des postérieurs qui doivent rester derrière les barres qui forment un L. 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 déplace l'avant main autour des postérieurs en utilisant une pression tactile de la main du cavalier sur le corps du poney/cheval qui doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots

**Contrat 15 pts :** Avec licol et longe. Le cavalier déplace l'avant main autour des postérieurs sans contact avec le poney/cheval qui doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots

**Contrat 20 pts :** Avec licol et longe. Le cavalier déplace l'avant main autour des postérieurs sans contact avec le poney/cheval qui doit effectuer au moins un quart de tour, puis revenir au point de départ, toujours sans contact : le corps du poney/cheval doit avoir à chaque fois dépasser les plots.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps :** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### **Pénalités :**

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul postérieur hors des barres : -2 points par pied.
- Sortie des deux postérieurs des barres : contrat ramené à zéro.
- Pour le contrat à 10 points, contact excessif entre le cavalier et son poney/cheval : - 2 points par action
- Pour les contrats à 15 points et 20 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 par toucher

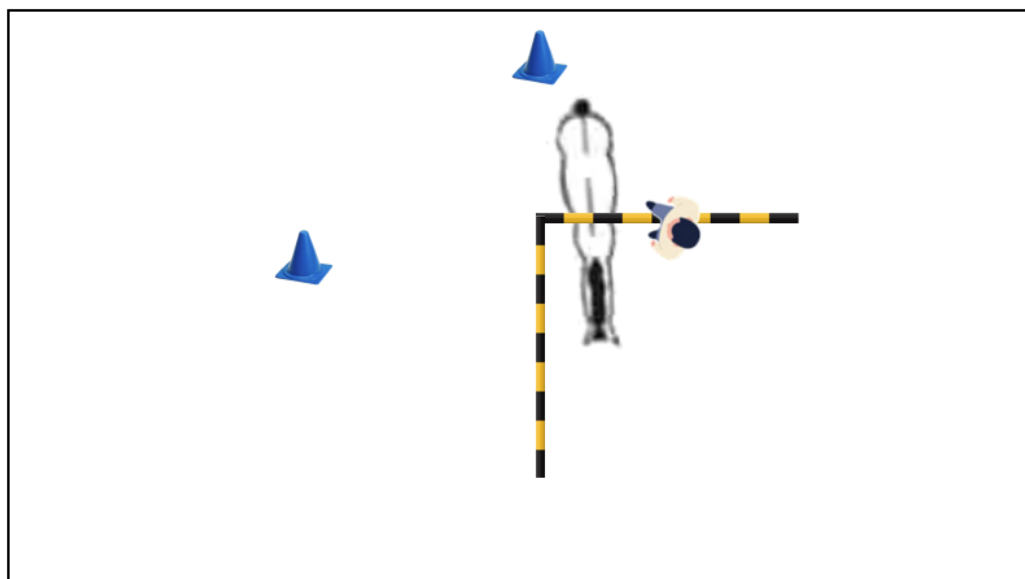


### N° 9A - Le compas

**Équipement :** Deux barres , 2 plots

**Temps autorisé :** 1 minute

**Descriptif :** Le cavalier place les antérieurs son poney/cheval derrière les barres. Il déplace l'arrière-main autour des antérieurs qui doivent rester derrière les barres qui forment un L. 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 déplace l'arrière-main autour des antérieurs en utilisant une pression tactile de la main du cavalier sur le corps du poney/cheval qui doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots

**Contrat 15 pts :** Avec licol et longe. Le cavalier déplace l'arrière-main autour des antérieurs sans contact avec le poney/cheval qui doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots

**Contrat 20 pts :** Avec licol et longe. Le cavalier déplace l'arrière-main autour des antérieurs sans contact avec le poney/cheval qui doit effectuer au moins un quart de tour, puis revenir au point de départ, toujours sans contact : le corps du poney/cheval doit avoir à chaque fois dépasser les plots.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps :** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul antérieur hors des barres : -2 points par pied.
- Sortie des deux antérieurs des barres : contrat ramené à zéro.
- Pour le contrat à 10 points, contact excessif entre le cavalier et son poney/cheval : - 2 points par action
- Pour les contrats à 15 points et 20 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 par toucher

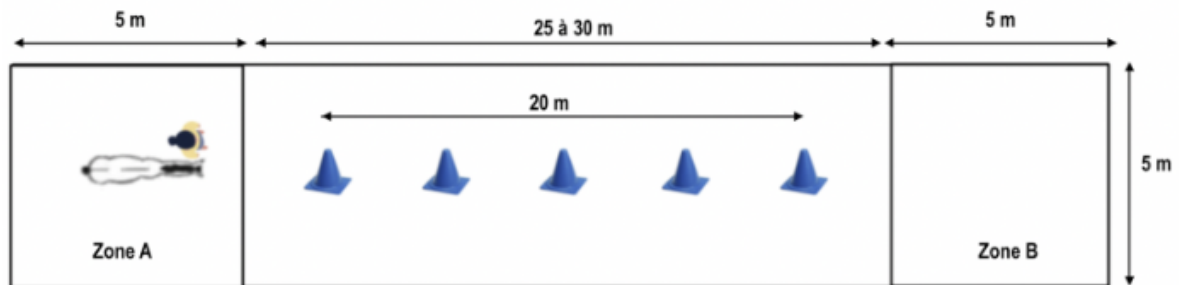


### N°14A- LE SLALOM - option 2

**Équipement :** 5 plots. Une zone de contrôle est définie.

**Temps autorisé :** 45 secondes

**Descriptif :** Le cheval effectue un parcours en slalom sans renverser de cônes et en respectant les objectifs de chaque contrat de point. En cas d'erreur de parcours, ils reprennent là où l'erreur a été commise. Le slalom débute selon votre volonté par la droite ou la gauche du premier cône. Au départ, le cavalier et le poney/cheval sont arrêtés dans la zone A, puis après le slalom ils s'arrêtent dans la zone B.



**Contrat 10 points :** Le cavalier et le poney/cheval effectuent ensemble le slalom. Poney/cheval en longe.

**Contrat 15 points :** Le poney/cheval, en longe, effectue seul le parcours en slalom. Le cavalier ne doit pas contourner les plots, ni passer la ligne virtuelle qui relie les plots, mais il peut aller jusqu'au bord des plots.

**Contrat 20 points :** Le poney/cheval, en liberté, effectue seul le parcours en slalom. Le cavalier ne doit pas contourner les plots, ni passer la ligne virtuelle qui relie les plots, mais il peut aller jusqu'au bord des plots.

#### **Bonus :**

- +2 points si le contrat est réalisé en moins de 30 secondes avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessif des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps:** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### **Pénalités de parcours:**

- Si le cavalier sort de la zone matérialisée, ne serait-ce que d'un pied : 0 au contrat
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Pose d'un pied du cheval en dehors de la zone de matérialisée : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du cheval de la zone matérialisée: contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe : -2 points par toucher.
- Erreur de parcours non rectifiée : contrat ramené à zéro.

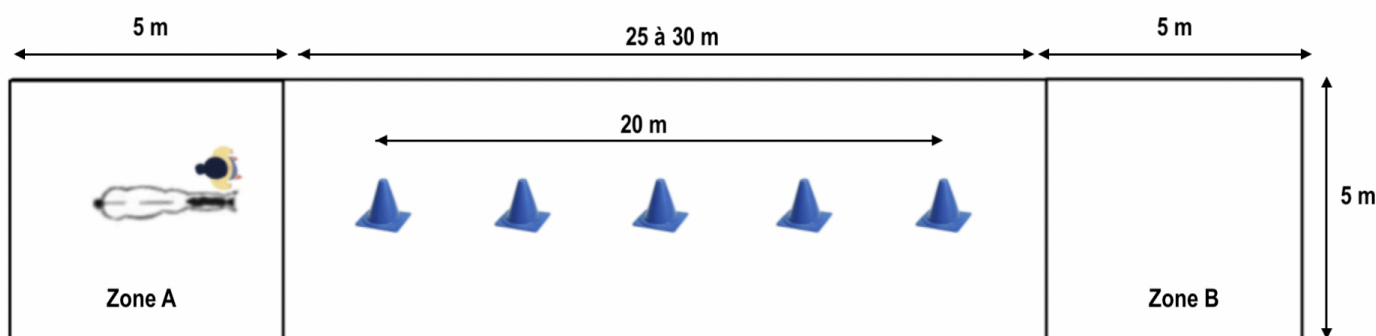


### N°14 A - Le slalom

**Équipement :** 5 plots. Une zone de contrôle est définie.

**Temps autorisé :** 45 secondes

**Descriptif :** Le cavalier et le poney/cheval effectuent ensemble un parcours en slalom sans renverser de cônes et en respectant les objectifs de chaque contrat de point. En cas d'erreur de parcours ils reprennent là où l'erreur a été commise. Le slalom débute à volonté par la droite ou la gauche du premier cône, sauf choix précis imposé par l'organisateur.



**Contrat 10 points :** Avec licol et longe. Au départ, le cavalier et le cheval/poney sont arrêtés dans la zone A, ils effectuent le slalom à allure libre puis s'arrêtent dans la zone B.

**Contrat 15 points :** En liberté. Au départ, le cavalier et le cheval/poney sont arrêtés dans la zone A, ils effectuent le slalom à allure libre puis s'arrêtent dans la zone B.

**Contrat 20 points :** En liberté. Au départ, le cavalier et le cheval/poney sont arrêtés dans la zone A, ils effectuent le slalom à allure libre puis opèrent un demi-tour dans la zone B et effectuent à nouveau le slalom et viennent s'arrêter dans la zone A. Le couple dispose de 1 minute.

#### Bonus :

- +2 points si le contrat est réalisé en moins de 30 secondes avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps:** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### Pénalités de parcours:

- Si le cavalier sort de la zone matérialisée, ne serait-ce que d'un pied : contrat ramené à zéro.
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un pied du poney/cheval en dehors de la zone de matérialisée : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone matérialisée: 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 : -2 points par toucher.
- Erreur de parcours non rectifiée : contrat ramené à zéro.



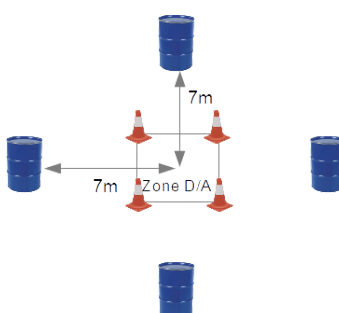


### N° 17A - Le trèfle à quatre feuilles

**Équipement :** Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 4 cônes distance : 2x2m. Distance entre le centre de la case départ/arrivée et les plots: 7 m. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

**Temps autorisé :** 1 minute

**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 10 points :** Avec licol et longe.

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

**Contrat 20 points :** En liberté.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps :** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Sortie des quatre pieds de la zone de contrôle : 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 : -2 points par toucher.
- Erreur de parcours non rectifiée (enchaînement de deux boucles sans passer dans la zone D/A, oubli d'une boucle, faire deux fois la même boucle) : contrat ramené à zéro



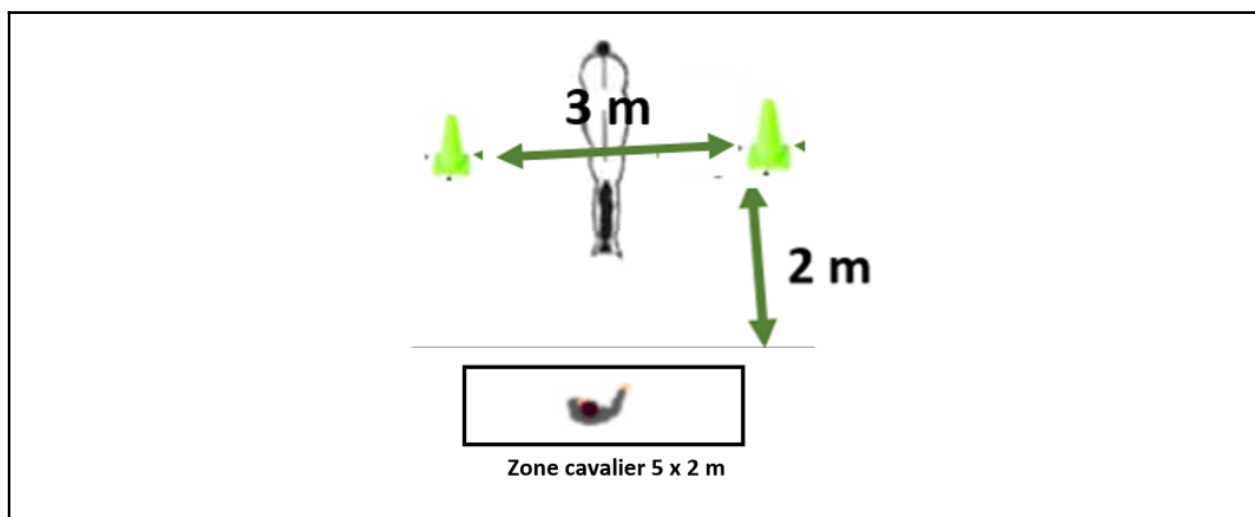
### N°19 A : Le huit

**Distances raccourcies à 2 mètres entre zone cavalier et plots**, hauteur maximum des cônes 50 cm **espacés de 3 mètres**. Le cavalier doit rester dans une zone matérialisée de 5 x 2 m axée sur le dispositif.

**Equipement** : Une zone de contrôle de 10 x 10 m, deux cônes (ou bidons).

**Temps autorisé** : 1 minute et 15 secondes, au-delà -2 points par seconde de temps dépassé.

**Descriptif** : Le cavalier dans sa zone, le cheval face à lui entre les deux cônes. 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 10 points** : Avec licol et longe.

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

**Contrat 20 points** : En liberté.

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

#### **Pénalités :**

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul pied hors de la zone de contrôle : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Sortie d'un pied hors de la zone pour le cavalier : contrat ramené à zéro.
- Erreur de parcours non rectifiée : 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: -2 points par toucher



### N° 23 A - Le contrôle d'allure

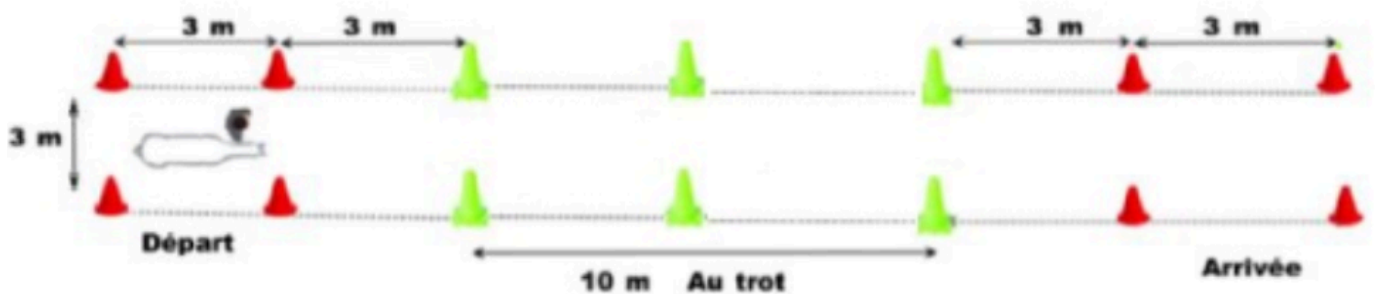
**Équipement :** Une zone de départ et une zone d'arrivée de 3m x 3m matérialisées, 3 portes de 3 m décalées pour matérialiser un couloir.

**Temps autorisé :** 45 secondes

**Descriptif :** Le cavalier est avec son poney/cheval arrêté dans la zone de départ. Il va jusqu'à la zone d'arrivée, en menant, en conservant son poney/cheval à côté de lui en respectant la zone d'allure au trot.

Toute la zone de 10m (cônes vert) doit être franchie intégralement au trot

Chaque porte non franchie dans l'allure demandée engendrera une pénalité de 2 points par porte. Le chrono s'arrêtera quand le cavalier et son poney/cheval seront immobiles dans la zone d'arrivée.



**Contrat 10 points :** Poney/cheval en longe.

**Contrat 15 points :** Longe fixée au licol par un élastique.

**Contrat 20 points :** Poney/cheval en liberté.

**Bonus :** +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalité et sans usage excessifs des outils et de la pression - valable pour les 3 contrats).

**Pénalités de temps :** - 2 points par seconde de temps dépassé jusqu'à ce que le score soit à zéro.

#### Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Sortie d'un à trois pieds de la zone de contrôle : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : 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 : -2 points par toucher.
- Chaque porte non franchie dans l'allure demandée : - 2 points