



**FEUILLE DE JUGEMENT
MANIABILITÉ
CHRONOMETREE**



CLUB 1 - AMATEUR 3
Conduite à 1 main (sauf
AMATEUR 3)

Date du
concours
cavalier :
cheval :

Juge :

DISPOSITIFS	PENALITES BONUS	PENALITES À +5 secondes Bonus à -5 secondes	PENALITES À +20 secondes
PORTE			Dispositif renversé - Ne pas refermer la porte
ABREUVOIR		Objet insuffisamment levé, mal reposé ou renversé	Table renversée
COULOIR MUSICAL		Barre tombée - Pied sorti	Ne pas faire tinter la cloche - 4 pieds sortis
SLALOM PARALELLE		Piquet tombé	
TREFLE		Bidon déplacé	Bidon renversé
LANCE		Prise de lance manquée	Lance à terre, non reposée dans le bidon ou qu'elle ressorte - Bidon renversé
ANNEAU		Bonus de -5 s pour avoir saisi l'anneau	Dispositif renversé
SLALOM DROIT		Piquet tombé	
HUIT		Bidon déplacé	Bidon renversé
RECULER		barre tombée-	pour ne pas être sorti en marche arrière entre les fanions
PASSERELLE		Barre tombée	Pied sorti
ENCLOS A BESTIAUX		Par section de barres tombée - Pied sorti	4 pieds sortis
PASSAGE D'EAU		Barre ou partie du dispositif déplacé	Pied sorti
PASSAGE LATERAL		Barre tombée	
FAIRE TOMBER UN OBJET		Bonus de -5 s pour avoir saisi l'anneau	Support renversé - 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		Lâcher l'objet - Ne pas le déposer au point B	
SAUT		Barre tombée	Obstacle renversé

Autres fautes à + 5 secondes	Renverser les portes ou fanions de départ et d'arrivée	
	Partir avant la cloche ou après le temps imparti	
Autres fautes à + 20 secondes	Conduite à deux mains ou changement de main	Elimination à la 3ème fois
	Erreur de parcours non rectifiée	Elimination à la 3ème fois
Elimination	Ne pas passer par les fanions	
	3 refus Sorti du terrain ou couper la ligne d'arrivée en cours de test Défense ou brutalité Non respect de l'ordre de passage Chute du cheval ou du cavalier - Aide extérieure	

TEMPS REALISE	
PENALITES	
BONUS	
TEMPS TOTAL	

Signature du juge

--