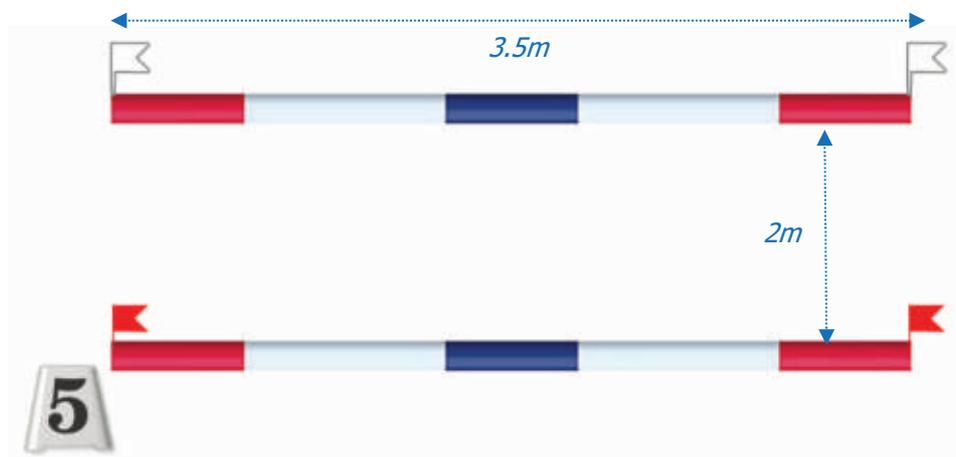


ATELIER : ARRET et RECOULE

PRESENTATION & OBJECTIFS

Le cavalier doit effectuer un arrêt avec immobilité de 3 secs min et un reculé de 3 pas min dans le couloir délimité par des barres au sol.



Contrat pour la 1^{ère} manche	
Tentatives	1 seule tentative possible à partir de l'entrée dans l'atelier.
Arrêt de 3 secondes ou plus	3 points
Arrêt de 3 secondes ou plus + reculé de 3 pas min	6 points
Perte du ballon dans l'atelier	1 point de pénalité.
Ce qui peut arriver...	Conséquences
L'arrêt ne s'effectue pas entre les portes d'entrée et de sortie (les 4 pieds du poney/cheval doivent être dans la zone entre les barres au sol)	Echec de l'atelier. Le cavalier continue son parcours.
L'arrêt dure moins de 3 secondes	Echec de l'atelier. Le cavalier continue son parcours. Si il y a un reculé mais que l'arrêt a duré moins de 3 secondes, le reculé n'est pas pris en compte.
L'arrêt dure 3 secondes ou plus et le reculé est de moins de 3 pas	Le score est celui de l'arrêt de 3 secondes ou plus (3 points). Le cavalier continue son parcours.
L'arrêt dure 3 secondes ou plus et le poney/cheval pose un pied en dehors du couloir de barres lors du reculé	Le score est celui de l'arrêt de 3 secondes ou plus (3 points). Le cavalier continue son parcours.
Perte du ballon dans l'atelier	1 point de pénalité. Le cavalier doit terminer son passage dans l'atelier. Après avoir franchis les fanions de la porte de sortie, ce dernier doit récupérer son ballon au sol pour continuer son parcours.

Contrat pour la 2^{ème} manche
L'atelier ne doit pas être réalisé lors de la 2 ^{ème} manche. Les cavaliers doivent uniquement emprunter les portes (fanions) de cet atelier.