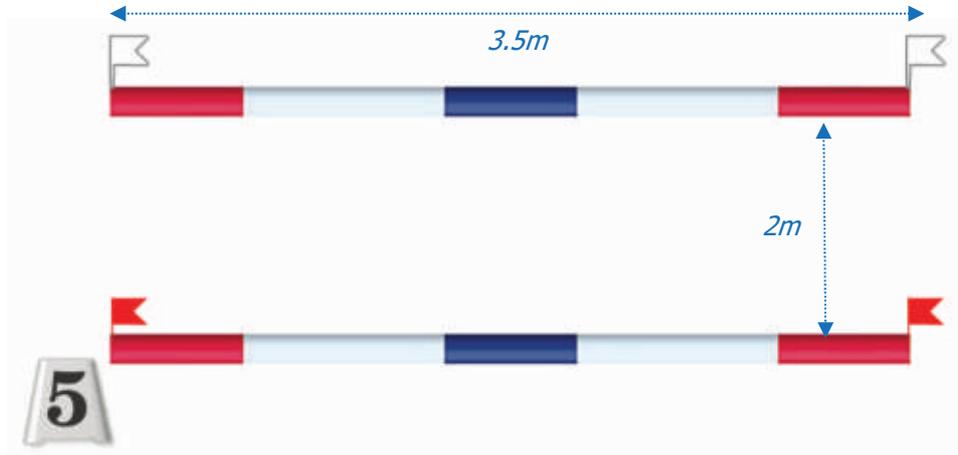


## ATELIER : ARRET et MAINS SUR LA TETE

### PRESENTATION & OBJECTIFS

Le cavalier doit effectuer un arrêt avec immobilité de 3 secondes minimum et, pendant ou après l'arrêt, mettre les mains sur la tête en conservant l'immobilité pendant 2 secondes minimum dans le couloir délimité par des barres au sol.



<b>Contrat pour la 1<sup>ère</sup> manche</b>	
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 les « mains sur la tête » mais que l'arrêt a duré moins de 3 secondes, les mains sur la tête ne sont pas prises en compte.
L'arrêt dure 3 secondes ou plus et les mains sur la tête dure moins de 2 secondes	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 des « mains sur la tête »	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.

<b>Contrat pour la 2<sup>ème</sup> manche</b>
L'atelier ne doit pas être réalisé lors de la 2 <sup>ème</sup> manche. Les cavaliers doivent uniquement emprunter les portes (fanions) de cet atelier.