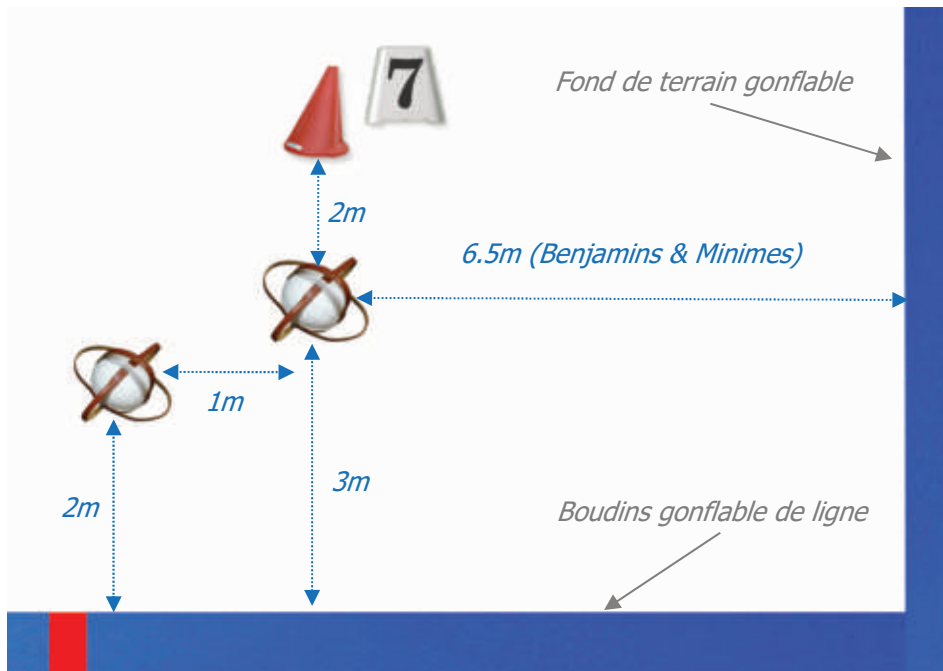


ATELIER : RAMASSAGES

PRESENTATION & OBJECTIFS

Pour l'indice 1, ramasser l'un des 2 ballons au sol.



Contrat pour la 1^{ère} manche	
Allure prise en compte	L'allure prise en compte est celle constatée lors du touché du ballon par le cavalier. L'exécution de l'atelier à l'arrêt est comptabilisée comme un échec.
Tentatives	2 tentatives possibles.
Réalisation au pas sans faute	4 points à la 1 ^{ère} tentative / 2 points à la 2 ^{ème} tentative
Réalisation au trot sans faute	5 points à la 1 ^{ère} tentative / 3 points à la 2 ^{ème} tentative
Réalisation au galop sans faute	6 points à la 1 ^{ère} tentative / 4 points à la 2 ^{ème} tentative
Rupture d'allure descendante lors du ramassage ou demi-tour sur le ballon	1 point de pénalité.
Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon n'est pas ramassé	Echec de l'atelier. Le cavalier doit refaire une tentative. Le cavalier a le droit d'effectuer 2 tentatives au total.
Le ballon est ramassé et perdu avant la remise en selle	Echec de l'atelier. Le cavalier doit refaire une tentative. Le cavalier a le droit d'effectuer 2 tentatives au total.
La 2 ^{ème} tentative est un échec	Echec de l'atelier. Le cavalier doit continuer son parcours après avoir récupéré le ballon au sol ou avoir demandé l'aide des arbitres pour lui donner le ballon dans les mains.

Contrat pour la 2^{ème} manche	
Allure prise en compte	Toutes allures.
Tentatives	Nombre de tentatives illimités. Après 2 tentatives infructueuses, le cavalier peut faire une « demande d'aide » aux arbitres qui lui donne le ballon dans les mains.
Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon n'est pas ramassé	Echec et pénalité de 5 secondes. Le cavalier peut refaire une tentative. Le cavalier a le droit d'effectuer un nombre de tentatives illimités. Après 2 tentatives infructueuses, le cavalier peut faire une « demande d'aide » aux arbitres qui lui donne le ballon dans les mains. En cas de demande d'aide, une pénalité de 10 secondes est infligée à l'équipe.