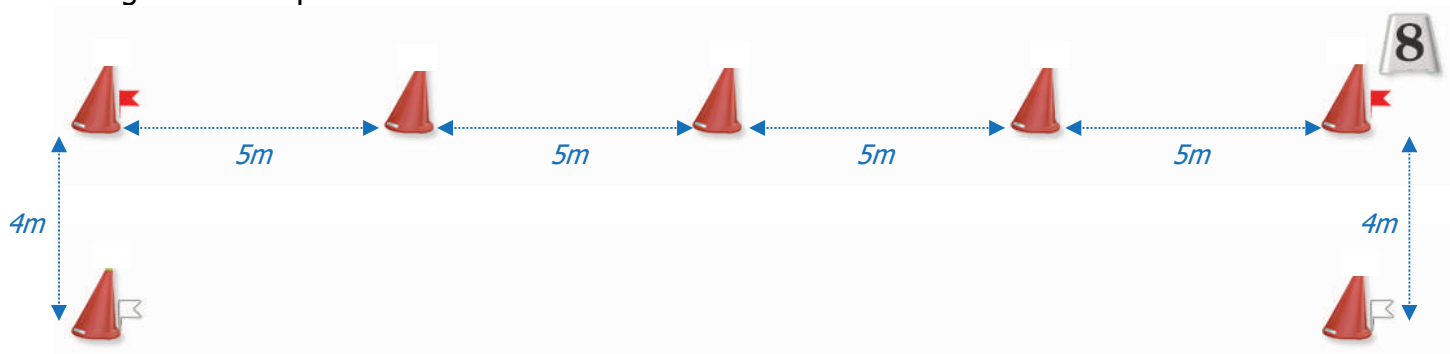


ATELIER : LE SLALOM

PRESENTATION & OBJECTIFS

Effectuer un slalom entre des plots en empruntant les portes d'entrée et de sortie avec 3 changements de pieds minimum.



Contrat pour la 1^{ère} manche	
Allure prise en compte	L'allure prise en compte est la plus basse constatée lors du passage dans l'atelier.
Tentatives	1 seule tentative possible à partir de l'entrée dans l'atelier.
Réalisation au pas sans faute	1 point
Réalisation au trot sans faute	2 points
Réalisation au galop sans faute	3 points
Réalisation sans faute au galop avec changement de pied (3 changements de pieds minimum après l'entrée dans l'atelier)	6 points
Perte du ballon dans l'atelier	1 point de pénalité.
Ce qui peut arriver...	Conséquences
Franchissement d'un plot à l'envers	Echec de l'atelier. Le cavalier doit franchir les fanions de la porte de sortie afin de pouvoir continuer son parcours.
Plot à terre	1 point de pénalité par plot à terre. 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	
Allure prise en compte	Toutes allures.
Tentatives	1 seule tentative possible.
Ce qui peut arriver...	Conséquences
Franchissement d'un plot à l'envers	Echec et pénalité de 5 secondes. Le cavalier doit franchir les fanions de la porte de sortie afin de pouvoir continuer son parcours.
Plot à terre	Pénalité de 5 secondes.
Perte du ballon dans l'atelier	Pénalité de 5 secondes. 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.