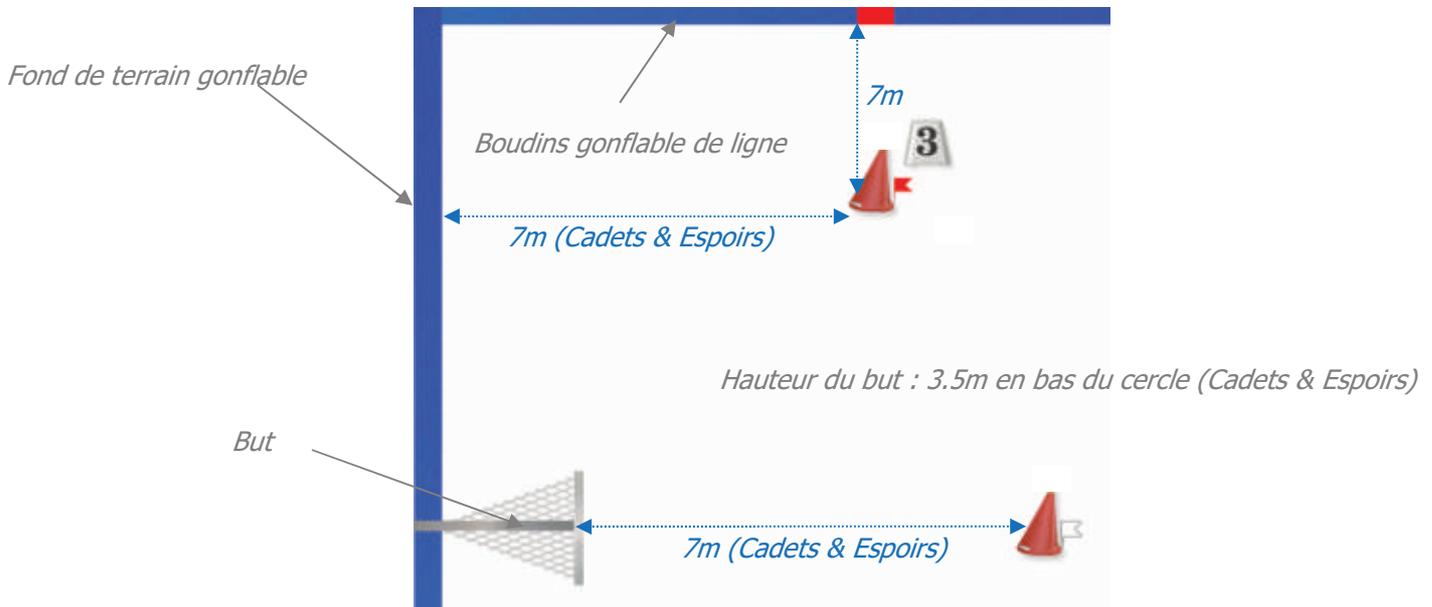


ATELIER : TIRS AU BUT

PRESENTATION & OBJECTIFS

Tirer et marquer un but en envoyant le ballon de horse ball à 2 mains avant la ligne matérialisée par les plots et les fanions.



Contrat pour la 1^{ère} manche	
Allure prise en compte	L'allure prise en compte est celle constatée lors de l'émission du ballon. L'exécution de l'atelier à l'arrêt est comptabilisée comme un échec.
Tentatives	1 tentative possible.
Réalisation au pas sans faute	2 points
Réalisation au trot sans faute	4 points
Réalisation au galop sans faute	6 points
Emission du ballon à 1 main quelle que soit l'allure	1 point
Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon part des mains du cavalier après la ligne	Echec de l'atelier. Le cavalier continue son parcours.
Le ballon n'entre pas dans le but	Echec de l'atelier. Le cavalier continue son parcours.
Le ballon n'est pas envoyé par le cavalier	Echec de l'atelier. Le cavalier doit lâcher le ballon et continuer son parcours.
Le ballon entre dans le but en étant envoyé avant les plots mais le cavalier ne passe pas entre les plots	Le but est validé mais cela est comptabilisé comme une erreur de parcours.

Contrat pour la 2^{ème} manche	
Allure prise en compte	Toutes allures.
Tentatives	1 tentative possible.
Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon part des mains du cavalier après la ligne	Echec et pénalité de 5 secondes. Le cavalier continue son parcours.
Le ballon n'entre pas dans le but	Echec et pénalité de 5 secondes. Le cavalier continue son parcours.
Le ballon n'est pas envoyé par le cavalier	Echec et pénalité de 5 secondes. Le cavalier doit lâcher le ballon et continuer son parcours.
Le ballon entre dans le but en étant envoyé avant les plots mais le cavalier ne passe pas entre les plots	Le but est validé mais cela est comptabilisé comme une erreur de parcours.