

ATELIER N°2 : TIRS AU BUT

PRESENTATION & OBJECTIFS

L'atelier se déroule en 3 séries et par équipe.

Pour chaque série, les cavaliers se placent (ballons en mains) entre les plots situés à 5 m du couloir balisé pour cheminer vers le but.

Au coup de sifflet de l'arbitre, à l'allure qu'ils souhaitent, les uns derrière les autres, en groupe ou chacun leur tours, les cavaliers s'élancent pour aller inscrire un but. A la fin du couloir balisé pour cheminer vers le but, les cavaliers peuvent tourner à droite ou à gauche.

Le tir au but au pas rapporte 1 point, le tir au trot rapporte 2 points et le tir au galop rapporte 3 points. Le tir à l'arrêt ou à 1 main n'apporte aucun point. Pour être validé les joueurs doivent obligatoirement emprunter intégralement le couloir balisé par les barres. La tentative de tir au but doit s'effectuer dans le mouvement sans « retour en arrière », « volte », « reculé » ou « demi-tour ».

Informations générales

Début de l'atelier	Au coup de sifflet des arbitres.
Fin de l'atelier	A la fin du passage et de la tentative de tous les cavaliers de l'équipe.

Barème

But marqué au pas	1 point
But marqué au trot	2 points
But marqué au galop	3 points
Emission du ballon à 1 main quelle que soit l'allure	0 point.

Ce qui peut arriver...

Conséquences

Le ballon n'entre pas dans le but	0 point.
Emission du ballon à 1 main quelle que soit l'allure	0 point.
Le tir est effectué à l'arrêt	0 point.
Le ballon n'est pas envoyé par le cavalier	0 point.
Le cavalier n'a pas respecté le couloir balisé	0 point.
Perte du ballon avant le tir	0 point.
« Retour en arrière », « volte », « reculé » ou « demi-tour » pour venir marquer un but	0 point.
Chute	En fonction de la chute et pour des raisons de sécurité, les arbitres peuvent décider d'arrêter l'évaluation de la série de tirs au but durant laquelle il y a une chute. Les arbitres peuvent décider d'annuler les résultats de la série pour la réitérer. Dans ce cas, le cavalier qui avait chuté n'est pas autorisé à participer à la nouvelle série. Dans tous les cas le cavalier qui chute ne rapporte aucun point.

