



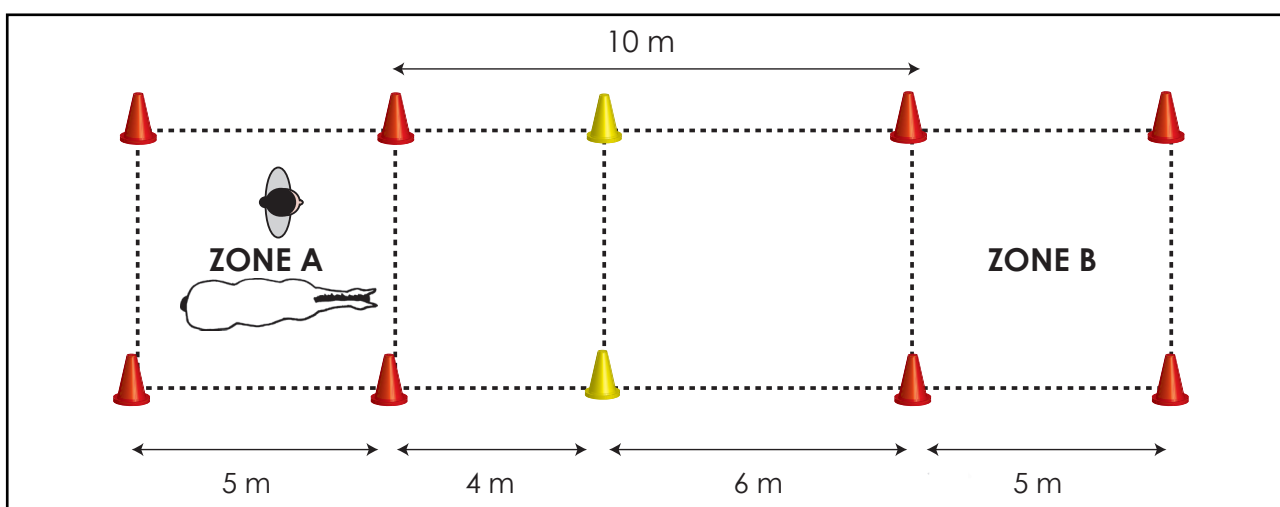
N°1 - Le licol

Test autorisé en épreuve Junior

Équipement : Une zone de départ et une zone d'arrivée située à 10 m de la zone de départ. Une zone de contrôle est définie.

Temps autorisé : 1 minute 30 + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier à pied et son poney/cheval se dirigent vers la zone B située à 10 m de la zone A de départ. Le cavalier arrête son poney/cheval, lui retire le licol, fait le tour du poney/cheval en le caressant (éventuellement avec le licol et/ou la main) sur tout le corps. Ensuite il revient avec son poney/cheval vers la zone de départ et s'arrête à l'intérieur de celle-ci.



Contrat 10 points : Le cavalier passe la longe ou la têtière au-dessus de la nuque, abaisse la tête de son poney/cheval, pose un genou au sol et remet le licol à son poney/cheval dans la zone B, avant de revenir vers la zone A de départ avec son poney/cheval à côté de lui.

Contrat 15 points : Le cavalier revient avec son poney/cheval à côté de lui dans la zone A de départ, le cheval sans licol. Une fois dans la zone le cavalier passe la longe ou la têtère au-dessus de la nuque, abaisse la tête de son poney/cheval, pose un genou au sol et lui remet le licol.

Contrat 20 points : Le poney/cheval reste dans la zone B, le cavalier revient seul jusqu'à la ligne des 6 mètres, sans que l'équidé ne sorte de la zone B. Puis il invite son poney/cheval à le rejoindre, il rentre avec son poney/cheval à côté de lui dans la zone A de départ, passe la longe ou la têtère au-dessus de la nuque, abaisse la tête de son poney/cheval, pose un genou au sol et lui remet le licol. Dans tous les cas, le chronomètre s'arrête lorsque cavalier et poney/cheval sont dans la zone, que le licol est remis et que le cavalier est debout.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un pied hors de la zone de contrôle : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval, entre la zone A et la zone B, avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.



N°2 - Le trèfle

Test autorisé en épreuve Junior

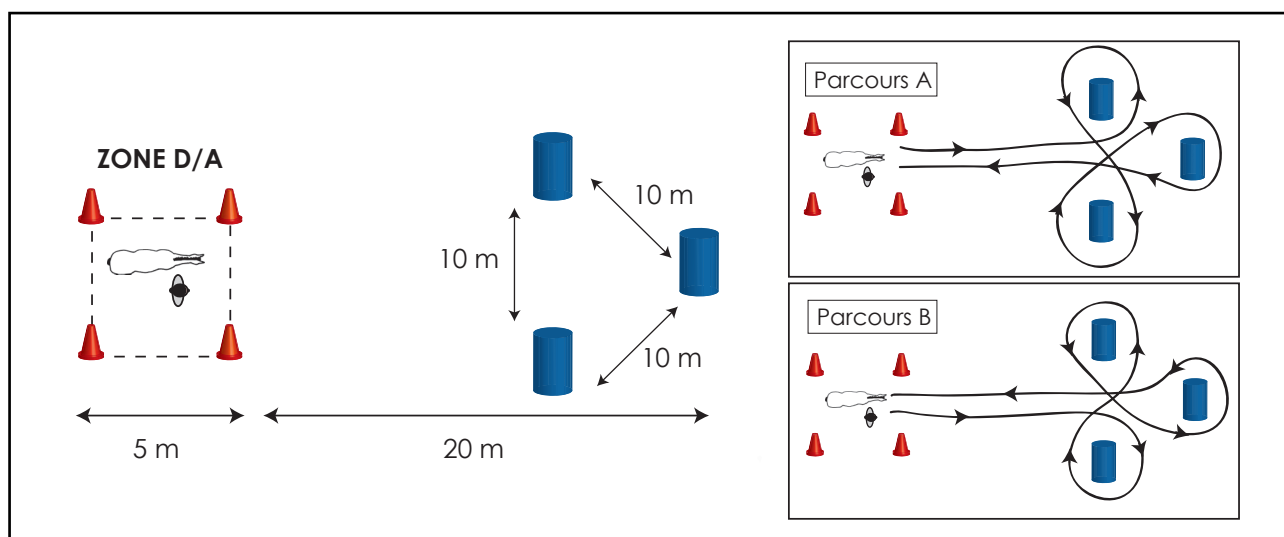
Équipement : Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 3 cônes. Distance entre les plots : 10 m. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Départ : poney/cheval et cavalier arrêtés dans la zone D/A. Le cavalier exécute avec son poney/cheval à côté de lui un parcours en trèfle autour de trois cônes. Le cavalier doit contourner les cônes avec son poney/cheval. Le cavalier peut choisir entre deux parcours en trèfle :

Parcours A : Le cavalier commence par le cône qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second et le troisième cône qui est au fond.

Parcours B : Le cavalier commence par le cône qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième cône qui est au fond. Il revient ensuite directement s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone D/A.



Contrat 10 points : Avec licol et longe.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : En liberté.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé en moins de 35 secondes avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Mauvais tracé non rectifié : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.



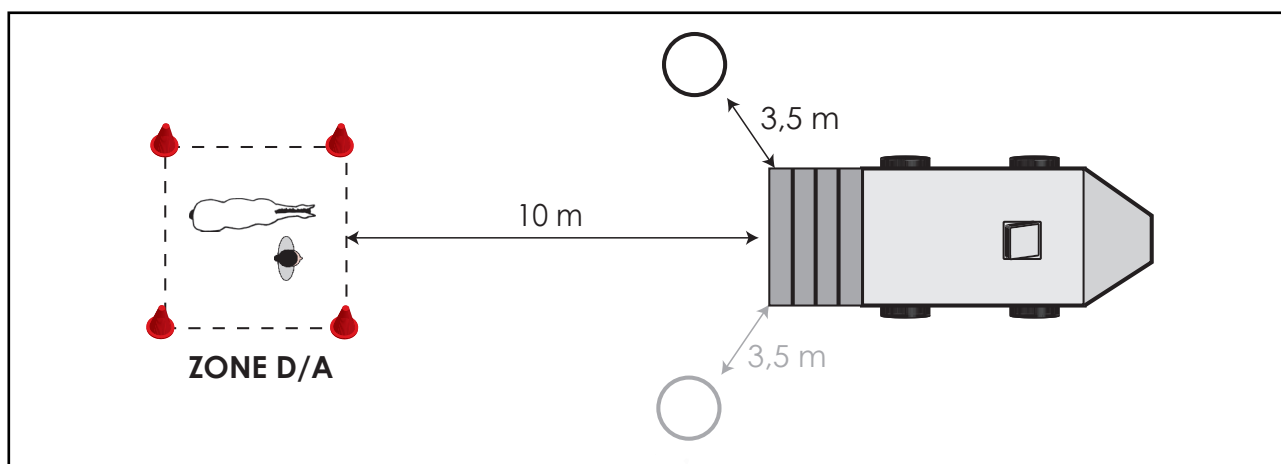
N°3 - Le van

Test autorisé uniquement en épreuves Intermédiaire et Élite.

Équipement : Zone D/A, 1 van 2 places situé à 10 m de la zone, bas flanc ouvert ou fermé au choix du cavalier, 1 cerceau. Zone de contrôle 20 m x 20 m.

Temps autorisé : 1 minute et 30 secondes. + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Partir de la zone D/A, monter son poney/cheval dans le van, y rester 5 secondes comptées par le commissaire, redescendre et se rendre à nouveau dans la zone D/A immobile pour fin du chronométrage. Les zones de départ, ainsi que le cerceau, peuvent être placés indifféremment à gauche ou à droite du van, au choix de l'organisateur.



Contrat 10 points : Avec licol et longe, le cavalier embarque son poney/cheval (il peut monter dans le van).

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol, le cavalier réalise l'exercice sans monter dans le van. Le cavalier reste sur ou à côté du pont (et non pas sur le plancher).

Contrat 20 points : Avec licol et longe, le cavalier se rend directement de la zone de départ dans le cerceau et réalise l'exercice, en restant les pieds dans un cerceau à 3,50 m du pont. Lorsque les 10 secondes sont décomptées et que le poney/cheval est descendu du pont, il peut sortir du cerceau et revenir avec le poney/cheval dans la zone arrivée pour arrêter le chrono.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité – valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Le poney/cheval ressort les 4 pieds du van : -2 points par sortie.
- Sortie d'un pied hors du cercle pour le cavalier : contrat ramené à zéro.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro.

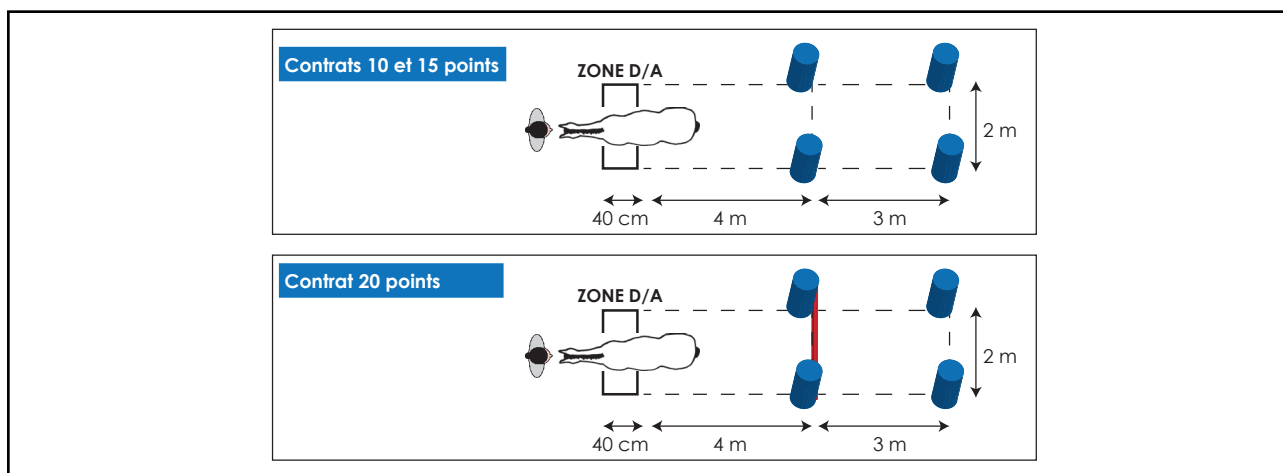
N°4 - Le va et vient

Test autorisé en épreuve Junior (distances divisées par 2).

Équipement : Zone D/A, 4 cubes ou bidons, une barre (type barre d'obstacle de 4m). Une zone de contrôle est définie.

Temps autorisé : 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier doit faire reculer son poney/cheval en longe face à lui dans un couloir de 2 mètres de large et de le faire revenir dans la zone D/A, tout en restant les deux pieds dans la zone cavalier (sauf pour le contrat à 10 points). Le poney/cheval part avec les antérieurs dans une zone D/A matérialisée d'environ 40 cm de largeur. Le cavalier fait reculer son poney/cheval tout le long du couloir matérialisé, jusqu'à ce que les antérieurs du poney/cheval soient placés derrière la ligne des deux plots. Ensuite, le cavalier fait revenir le cheval vers lui. Le chrono s'arrête lorsque les antérieurs sont revenus dans la zone D/A matérialisée.



Contrat 10 points : Le poney/cheval recule avec son cavalier jusqu'à derrière la première ligne de plots située à 4 m de la zone D/A.

Contrat 15 points : Le poney/cheval recule seul jusqu'à derrière la première ligne de plots située à 4 m de la zone D/A.

Contrat 20 points : Le poney/cheval recule seul jusqu'à derrière la deuxième ligne de plots située à 7 m de la zone D/A. Une barre est placée au sol en travers du tracé sur la première ligne de plots. Le poney/cheval devra donc franchir cette barre en reculant.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Si le cavalier sort de sa zone, ne serait-ce que d'un pied : contrat ramené à zéro pour les contrats à 15 et 20 points.
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un pied du poney/cheval hors de la zone de contrôle ou dans la zone cavalier : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.



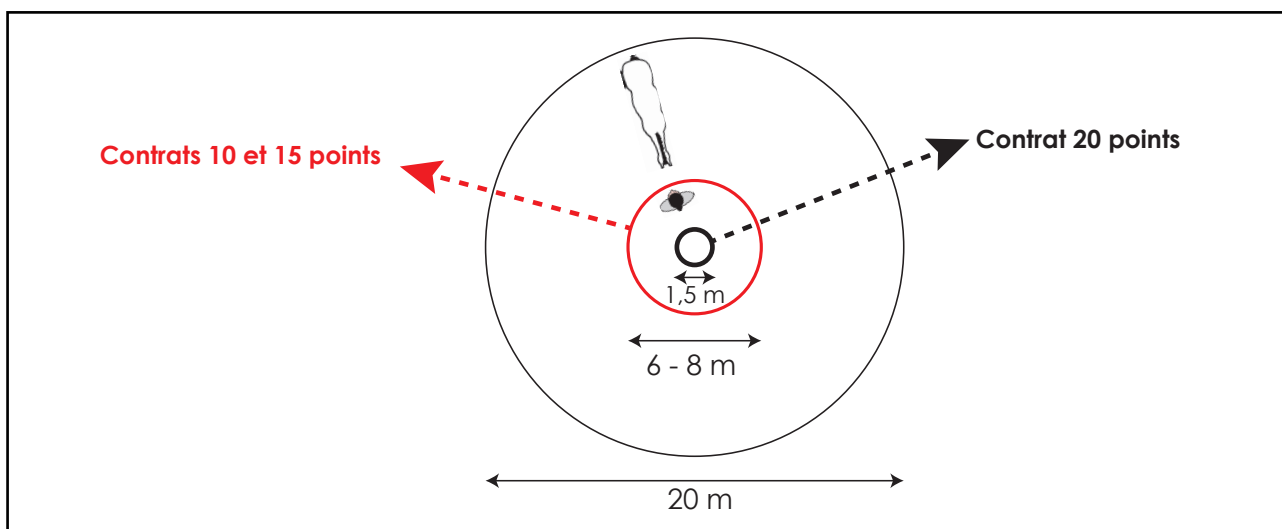
N°5 - Le cercle

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Un round pen ou rond, type rond de longe, manège, ou carrière, dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 6 à 8 mètres de diamètre.

Temps autorisé : 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Départ poney/cheval immobile face au cavalier, le poney/cheval est à l'extérieur du grand rond, le cavalier est à l'intérieur d'un des deux ronds en fonction du contrat choisi. À la fin, le poney/cheval se tient immobile face au cavalier à l'extérieur du grand rond. Un tour est valable lorsque le poney/cheval ne pénètre pas dans le grand rond.



Contrat 10 points : Avec licol et longe. Départ : le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney/cheval et le faire changer de main, puis à nouveau un tour minimum puis fin. Le cavalier ne peut pas sortir du grand rond.

Contrat 15 points : Poney/cheval en liberté. Départ : deux tours minimum, changer de sens, un tour minimum, puis fin. Dans ce contrat le cavalier ne peut pas sortir du grand rond.

Contrat 20 points : Poney/cheval en liberté. Départ, deux tours minimum, changer de sens, un tour minimum, changer de sens à nouveau, un tour minimum puis fin. Le cavalier ne doit pas sortir du petit rond de 1,50m.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Si le cavalier sort de sa zone, ne serait-ce que d'un pied : contrat ramené à zéro.
- Poser d'un pied du poney/cheval dans la zone du cavalier (le grand rond) : -2 points par pied
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro (le poney/cheval pénètre dans le grand rond).
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et junior : -2 points par toucher.

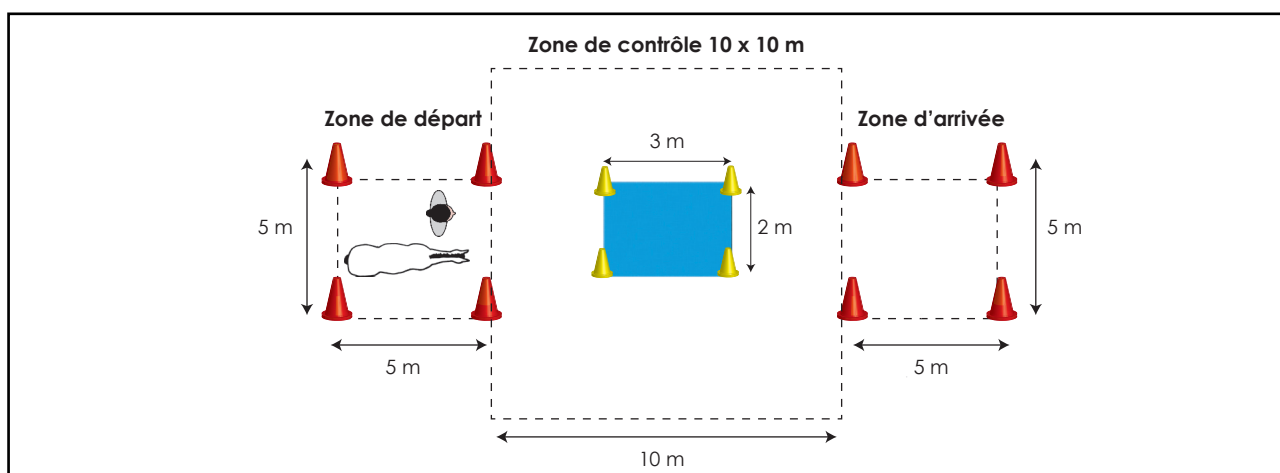
N°5 - La bâche

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Une bâche lourde de 2 m x 3 m délimitée par des plots posés aux 4 coins et placée au centre d'une zone de contrôle de 10 m x 10 m.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier et le poney/cheval partent de la zone de départ, le cavalier fait traverser la bâche à son poney/cheval en lui faisant marquer un arrêt de 5 secondes sur la bâche puis vient s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone d'arrivée. Le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche.



Contrat 10 points : Avec licol et longe, le poney/cheval s'arrête 5 secondes avec ses 4 pieds sur la bâche. Le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche. Si le poney/cheval bouge pendant les 5 secondes d'arrêt, le cavalier l'immobilise à nouveau et le décompte des 5 secondes reprend du début.

Contrat 15 points : Avec licol et longe reliée par un élastique, le poney/cheval s'arrête 5 secondes avec ses 4 pieds sur la bâche, le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche. Si le poney/cheval bouge pendant les 5 secondes d'arrêt, le cavalier l'immobilise à nouveau et le décompte des 5 secondes reprend du début.

Contrat 20 points : En liberté. Lors de l'arrêt du poney/cheval avec ses 4 pieds sur la bâche, le cavalier doit faire le tour de la bâche. Le poney/cheval doit rester immobile sur la bâche. Si le poney/cheval bouge pendant que le cavalier fait le tour de la bâche, il doit de nouveau immobiliser son poney/cheval et reprendre un tour complet depuis sa position.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un pied hors de la bâche : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Cavalier qui marche sur la bâche : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.



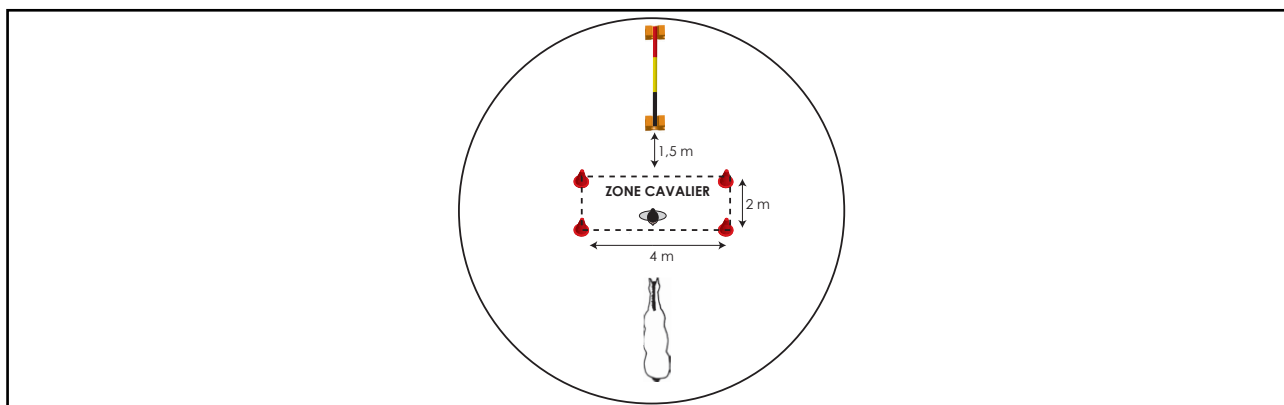
N°6 - L'essuie-glace

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Un round pen ou rond, type rond de longe, manège, ou carrière, dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Un cavaletti de 50 cm ou de 30 cm pour les poneys A le long de la barrière. Une zone cavalier de 4m x 2m axée sur l'obstacle et située à 1,5m de celui-ci est matérialisée au sol. Une zone d'abord de 2 mètres est tracée devant l'obstacle.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le départ est donné, l'équidé est immobile face au cavalier. Le cavalier fait sauter à son poney/cheval un cavaletti situé sur la piste, lui fait faire demi-tour et le refait sauter dans l'autre sens puis l'arrête. Le franchissement de l'obstacle se fait au minimum à l'allure du trot. Le chronomètre s'arrête lorsque le poney/cheval est immobile face au cavalier. Le cavalier ne doit pas sortir de la zone cavalier durant tout l'exercice. Tout passage du poney/cheval d'un côté à l'autre du cavaletti sans le franchir est considéré comme une sortie de zone de contrôle. Le cavalier repositionne l'obstacle si besoin, sans interruption du chronomètre.



Contrat 10 points : Avec licol et longe.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : En liberté.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé en moins de 35 secondes avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

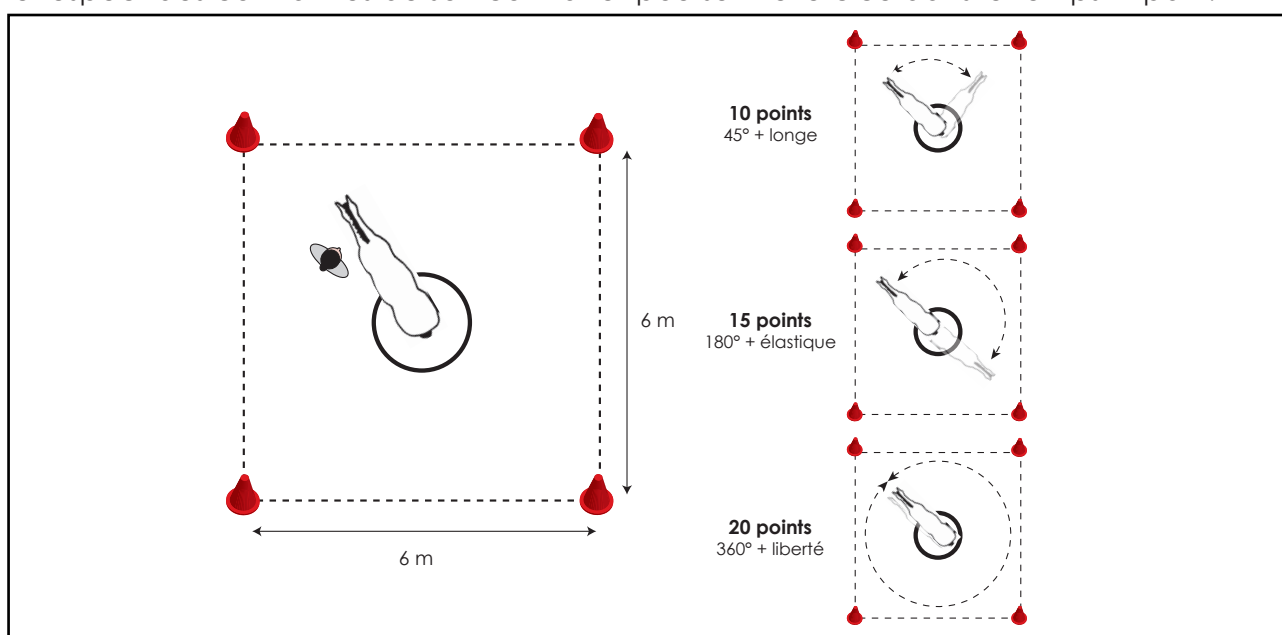
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Renversement d'obstacle : -2 points, le cavalier remonte l'obstacle s'il doit être franchi à nouveau.
- Pénalité à l'obstacle : -2 points, s'il y a rupture du mouvement en avant, passage au pas, arrêt ou reculer dans la zone d'abord de 2 mètres avant l'obstacle. Le commissaire doit annoncer à voix haute les désobéissances qu'il comptabilise. La troisième pénalité à l'obstacle sur l'ensemble du test ramène le contrat à zéro.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.

N°8 - Le pivot

Équipement : Un cerceau de 100 cm de diamètre, 4 plots en carré d'environ 6 m de coté dont le cerceau est le centre.

Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier place son poney/cheval les postérieurs dans le cerceau. Il déplace l'avant main autour des postérieurs qui doivent rester dans le cerceau. Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche. Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable, le cavalier repositionne son poney/cheval dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti.



Contrat 10 points : Avec licol et longe. Le cavalier peut utiliser la longe dans la main et le poney/cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé deux plots.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol. Le poney/cheval doit effectuer au moins un demi-tour à 180°. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé trois plots.

Contrat 20 points : En liberté. Le poney/cheval doit effectuer un tour complet. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 5 plots.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul postérieur hors du cerceau : -2 points par pied.
- Sortie des deux postérieurs hors du cerceau : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe contrat ramené à zéro. Sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club: -2 points par toucher.

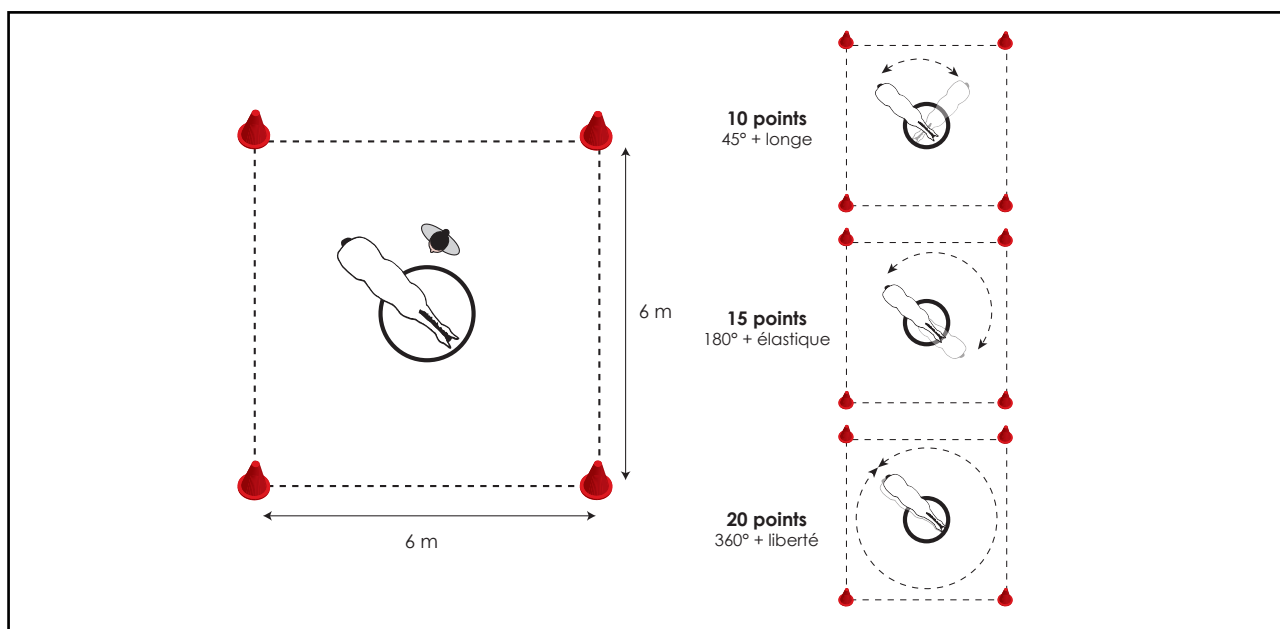
N°9 - Le compas

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Un cerceau de 100 cm de diamètre minimum, 4 plots en carré d'environ 6 m de côté dont le cerceau est le centre.

Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier place son poney/cheval les antérieurs dans le cerceau. Il déplace l'arrière main autour des antérieurs qui doivent rester dans le cerceau. Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche. Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable, le cavalier repositionne son poney/cheval dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti.



Contrat 10 points : Avec licol et longe. Le cavalier peut utiliser la longe dans la main et le poney/cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 2 plots.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol. Le poney/cheval doit effectuer au moins un demi-tour à 180°. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 3 plots.

Contrat 20 points : En liberté. Le poney/cheval doit effectuer un tour complet. Le corps du poney/cheval doit avoir dépassé 5 plots.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul antérieur hors du cerceau : -2 points par pied.
- Sortie des deux antérieurs hors du cerceau : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.

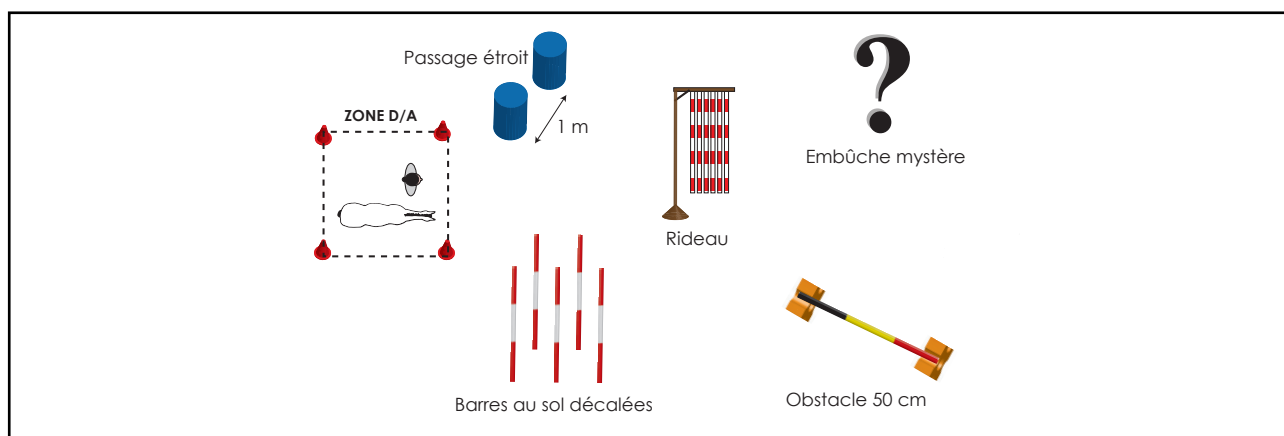
N°10 - Les embûches

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement conseillé : 2 cubes ou bidons, un cavaletti de 50 cm (40 cm en Club A) avec une barre ou type matériel de chantier, barres à terre décalées et espacées de 1,20m, un rideau, une zone départ/arrivée matérialisée par 4 plots.

Temps autorisé : 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Les deux cubes ou bidons sont espacés d'1 m, les barres à terre et l'obstacle ne doivent pas être sur la piste extérieure, le rideau doit permettre le passage de la longe. Le cavalier part immobile de la zone D/A et doit franchir les 4 ou 5 embûches sans jamais mettre un pied dans la zone que chacune représente. Le cavalier ne doit pas passer entre les cubes ni marcher dans la zone des barres à terre, ni sauter l'obstacle. En cas de renversement, le cavalier remonte lui-même l'obstacle, ou toute autre embûche non franchie, sans interruption du chronomètre. L'embûche mystère n'est pas obligatoire. Le chronomètre s'arrête après le passage des embûches, dans n'importe quel ordre. Le couple est immobile dans la zone D/A. La disposition des embûches est laissée à l'appréciation de l'organisateur.



Contrat 10 points : Avec licol et longe.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : En liberté.

Bonus :

- +2 points si le contrat est réalisé en moins de 1 minute avec fluidité (sans pénalités - valable pour les 3 contrats)
- +2 points si l'embûche mystère est franchie dans le temps imparti. L'embûche mystère ne peut pas engendrer de points de pénalité.

Pénalités :

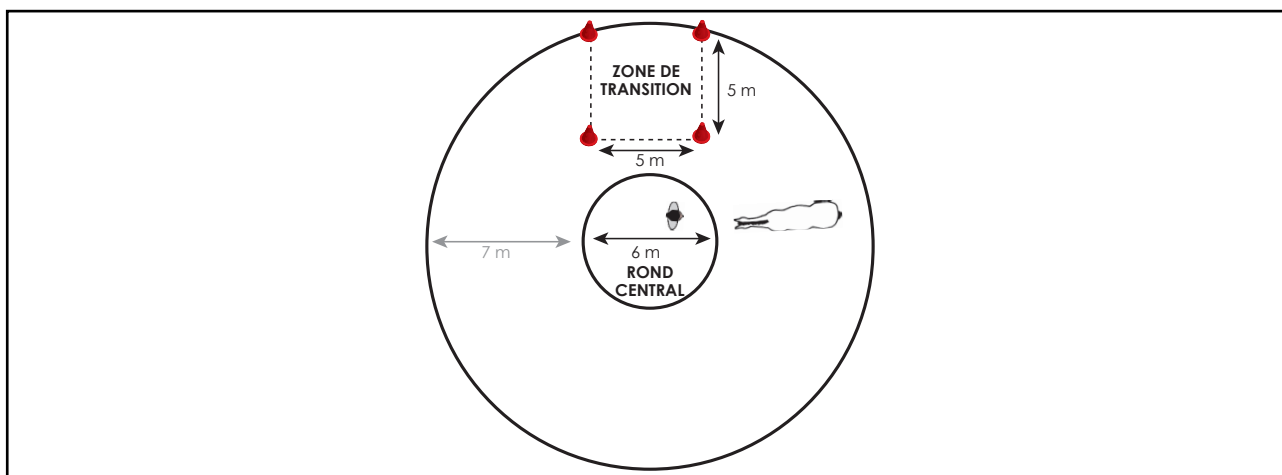
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Refus de l'obstacle : -2 points. Il y a refus ou dérobage lorsque le poney/cheval, en se dirigeant vers l'obstacle, pénètre dans la zone de 2 m définie par un repère devant l'obstacle, de la largeur de son front et qu'il ne le franchit pas. Le commissaire doit annoncer à voix haute les désobéissances qu'il comptabilise. Le troisième refus sur l'obstacle ramène le contrat à zéro.
- Franchissement une seconde fois de la même embûche : contrat ramené à zéro.
- Cavalier qui pénètre dans une zone d'embûche : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : - 2 points par toucher.

N°11 - Les transitions

Équipement : Un round pen ou rond, type rond de longe, manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 6 m de diamètre. Une zone de transition de 5 m X 5 m matérialisée par 4 plots sur la piste.

Temps autorisé : 2 minutes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Poney/cheval en liberté. Départ : poney/cheval immobile face au cavalier, le poney/cheval à l'extérieur du rond central et le cavalier à l'intérieur. Le poney/cheval tourne au minimum à l'allure du trot autour du cavalier, en effectuant une transition dans la zone définie. À la fin, le poney/cheval se tient immobile face au cavalier à l'extérieur du rond central. Un tour est valable lorsque le poney/cheval repasse dans la zone définie, ne pénètre pas dans le rond central et maintient le trot minimum. Le cavalier ne doit pas sortir du rond central.



Contrat 10 points : Départ : le cavalier doit faire faire au moins deux tours au trot à son poney/cheval. À la suite du second tour le poney/cheval entre dans la zone de transition et y effectue une transition au pas, le cavalier répète une seconde fois l'exercice à la même main.

Contrat 15 points : Départ : le cavalier doit faire faire au moins deux tours au trot à son poney/cheval. À la suite du second tour le poney/cheval entre dans la zone de transition et y effectue une transition au pas, avant de changer de main (le poney/cheval peut sortir de la zone de transition pour changer de main) Le cavalier effectue le même exercice à l'autre main.

Contrat 20 points: Départ : le cavalier doit faire faire au moins deux tours au trot à son poney/cheval. À la suite du second tour le poney/cheval entre dans la zone de transition et y effectue un arrêt de 5 secondes, avant de changer de main (le poney/cheval peut sortir de la zone de transition pour changer de main). Le cavalier effectue le même exercice à l'autre main.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul pied du cavalier hors du rond central : contrat ramené à zéro.
- Le poney/cheval rentre dans le rond central: -2 points par pied.
- Le poney/cheval rentre les 4 pieds dans le rond central : contrat ramené à zéro.
- En cas de transition non effectuée dans la zone définie, ou de rupture au pas pendant un tour : obligation de refaire les deux tours à la main concernée.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick : contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club : -2 points par toucher.

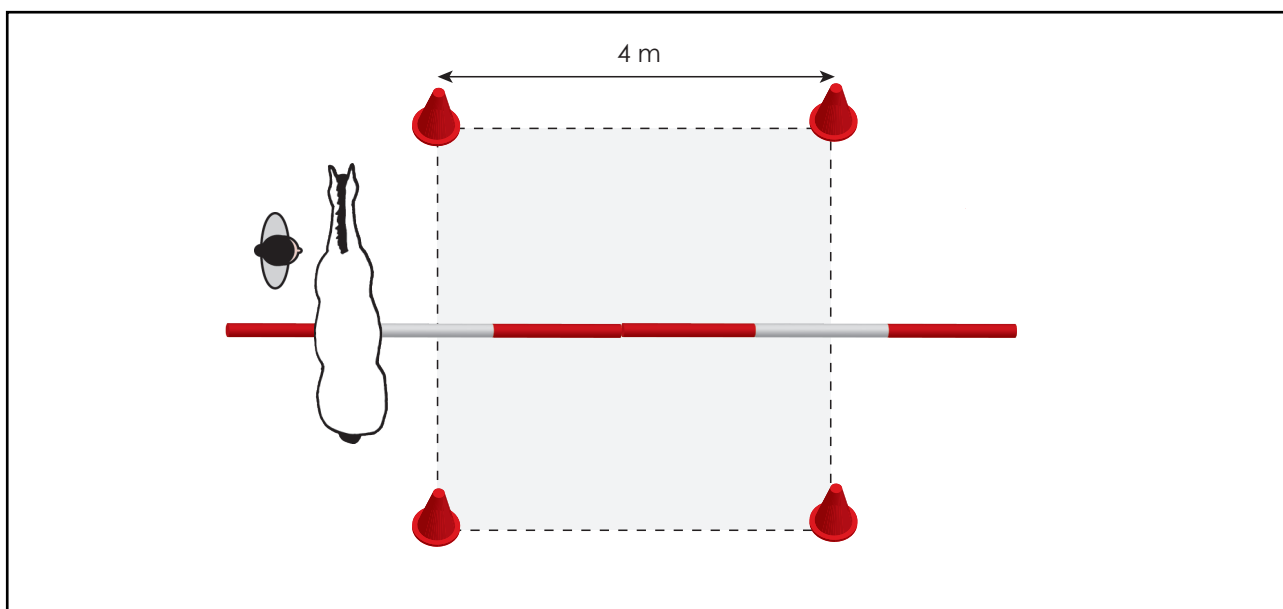
N°12 - Le déplacement latéral

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Deux barres de 4 m et 4 plots matérialisant une longueur de 4 m.

Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier positionne son poney/cheval de part et d'autre de la ligne de barres (antérieurs d'un côté et postérieurs de l'autre) et à l'extérieur de la zone matérialisée par les plots. Il déplace son poney/cheval latéralement en traversant cette zone et jusqu'à en être sorti. Si l'équidé passe un pied de l'autre côté de la ligne de barre, le cavalier repositionne le poney/cheval et peut poursuivre l'exercice de l'endroit où cela s'est produit, tant qu'il reste dans le temps imparti. L'exercice peut s'effectuer au choix de l'organisateur de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite.



Contrat 10 points : Poney/cheval en longe.

Contrat 15 points : Longe fixée au licol par un élastique. La barre peut être surélevée.

Contrat 20 points : Poney/cheval en liberté La barre peut être surélevée.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé en moins de 30 secondes avec fluidité (sans pénalités - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul antérieur ou d'un seul postérieur de l'autre côté de la barre : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval d'un côté ou de l'autre de la barre : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.

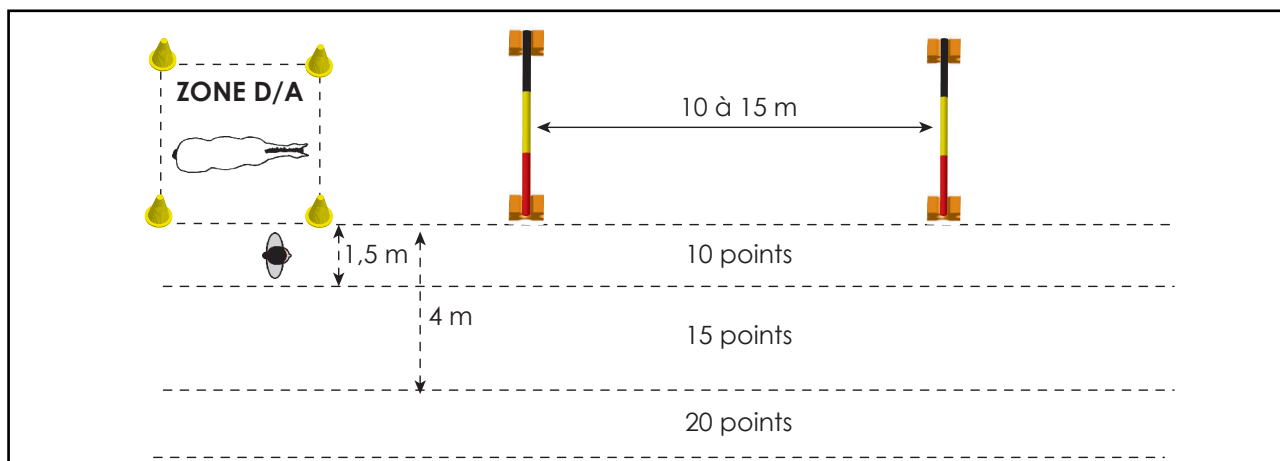


N°13 - Le double

Équipement : Deux obstacles type sous bassement en ligne droite espacés de 10 à 15 m. Une zone balisée par 4 plots servant de case départ/arrivée. Une zone de contrôle est matérialisée.

Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Départ le poney/cheval dans la zone de départ/arrivée, Le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney/cheval tenu en longe, puis revenir dans la case départ/arrivée. Le poney/cheval ne doit pas sortir du couloir représenté par l'alignement des deux obstacles et il ne doit pas y avoir de rupture du mouvement en avant, passage au pas, arrêt ou reculé. Le cavalier doit rester dans le couloir correspondant à son contrat pour faire franchir les obstacles au poney/cheval, il revient dans la zone D/A sans être obligé de rester dans son couloir. Le cavalier remonte l'obstacle lui-même s'il est nécessaire de le franchir à nouveau, sans interruption du chronomètre.



Contrat 10 points : Départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney/cheval en restant dans le couloir le plus proche des obstacles, puis revenir dans la case départ/arrivée.

Contrat 15 points : Départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney/cheval en restant dans le couloir intermédiaire, puis revenir dans la case départ/arrivée.

Contrat 20 points : Départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney/cheval en restant dans le couloir le plus éloigné des obstacles, puis revenir dans la case départ/arrivée.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un à 3 pieds hors de la zone de contrôle : -2 points.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle
- Rupture du mouvement en avant, passage au pas, arrêt ou reculé : -2 points et nécessite de reprendre l'enchaînement des deux obstacles.
- 3 refus sur l'ensemble du test : contrat ramené à zéro.
- Poser d'un seul pied du cavalier en dehors de son couloir : contrat ramené à zéro.
- Lâcher la longe : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club : -2 points par toucher.

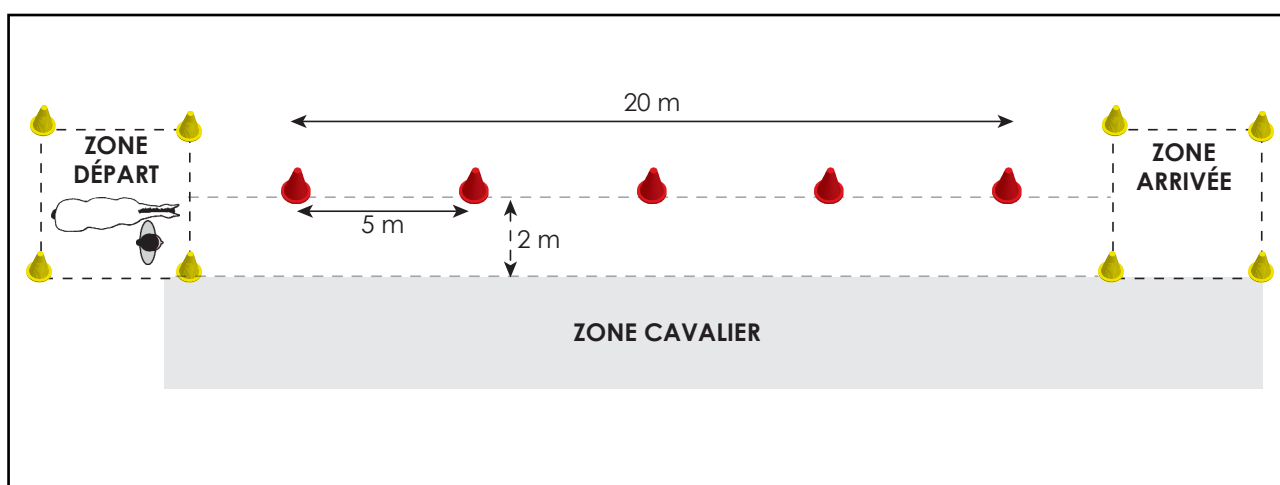
N°14 - Le slalom

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : 5 plots. Une zone de contrôle est définie.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Départ : poney/cheval immobile dans la case départ. Le cavalier doit rester d'un côté de la ligne matérialisée et faire effectuer à son poney/cheval un slalom distant d'environ 2 m de la ligne chaque plot espacé d'environ 5 m. Le slalom débute à volonté par l'intérieur ou l'extérieur sur le premier plot, sauf choix précis imposé par l'organisateur. Arrivée : poney/cheval immobile dans la case d'arrivée.



Contrat 10 points : Départ, le cavalier fait effectuer le slalom à allure libre sans renverser de plot. En cas d'erreur il peut reprendre là où l'erreur a été commise.

Contrat 15 points : Départ, le cavalier fait effectuer le slalom à allure libre sans renverser de plot, la longe reliée au licol par un élastique. En cas d'erreur il peut reprendre là où l'erreur a été commise.

Contrat 20 points : Départ, le cavalier fait effectuer le slalom à allure libre sans renverser de plot, le poney/cheval en liberté. En cas d'erreur il peut reprendre là où l'erreur a été commise.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé en moins de 30 secondes avec fluidité (sans pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Si le cavalier sort de sa zone, ne serait-ce que d'un pied : contrat ramené à zéro.
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un pied du poney/cheval en dehors de la zone de matérialisée : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone matérialisée: contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.
- Erreur de parcours non rectifiée : contrat ramené à zéro.

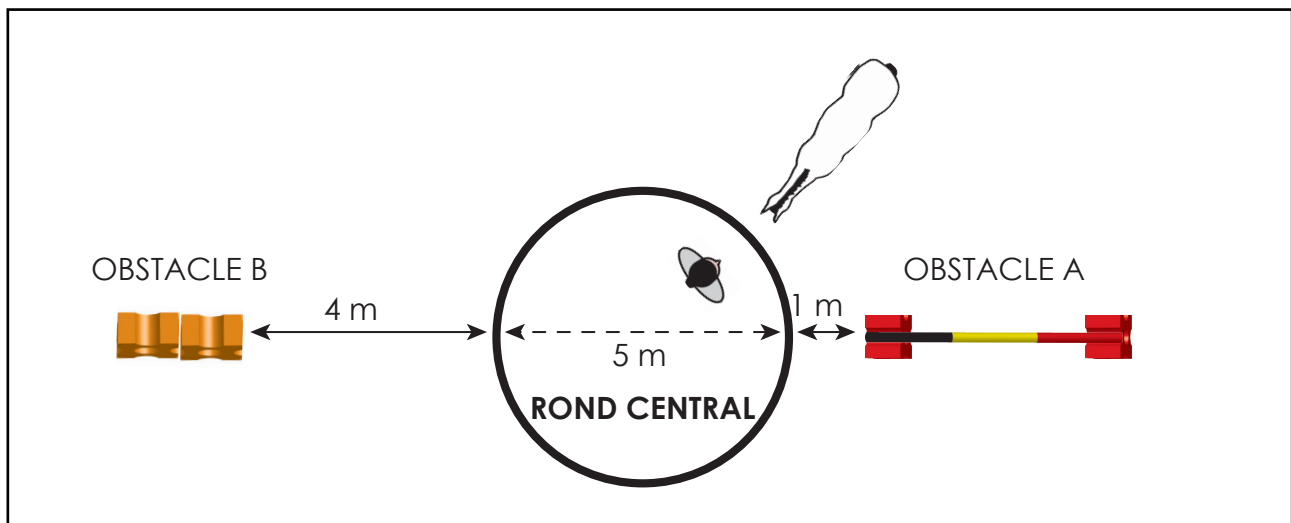


N°15 - Le saut à la longe

Équipement : Un cercle au sol matérialisé (corde par exemple), deux soubassements d'obstacle ou cube de largeur minimum 1 m. Une zone de contrôle est définie.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes 2 minutes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier doit faire franchir un/des obstacles à son poney/cheval en le faisant tourner autour de lui. Une fois le test commencé, le cavalier peut faire effectuer un ou plusieurs cercles, sans franchir d'obstacle à condition de ne pas passer dans les zones d'abord, ces tours sans franchissement de l'obstacle suppriment la possibilité d'obtenir le bonus fluidité.



Contrat 10 points : Le cavalier fait franchir soit les deux obstacles A et B ou deux fois A ou deux fois B (précisé à la reconnaissance du parcours par le traceur) à son poney/cheval. Il peut évoluer librement (sortir du rond).

Contrat 15 points : Le cavalier fait franchir l'obstacle A éloigné de 1 m du rond à son poney/cheval, aux deux mains. Il doit rester dans le rond du cavalier.

Contrat 20 points : Le cavalier doit faire franchir l'obstacle B éloigné de 4 m du rond à son poney/cheval aux deux mains. Il doit rester dans le rond du cavalier.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé en moins de 1 minute avec fluidité (sans pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel (le cavalier remonte l'obstacle lui-même si besoin sans interruption du chronomètre).
- Rupture du mouvement en avant, arrêt ou reculé : -2 points.
- 3 refus ou dérobade après avoir franchi la zone d'abord : contrat ramené à zéro.
- Poser d'un seul pied du cavalier hors de sa zone : contrat ramené à zéro (contrat 15 à 20 points).
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club : -2 points par toucher.
- Franchissement d'un obstacle non prévu dans le contrat choisi : contrat ramené à zéro.



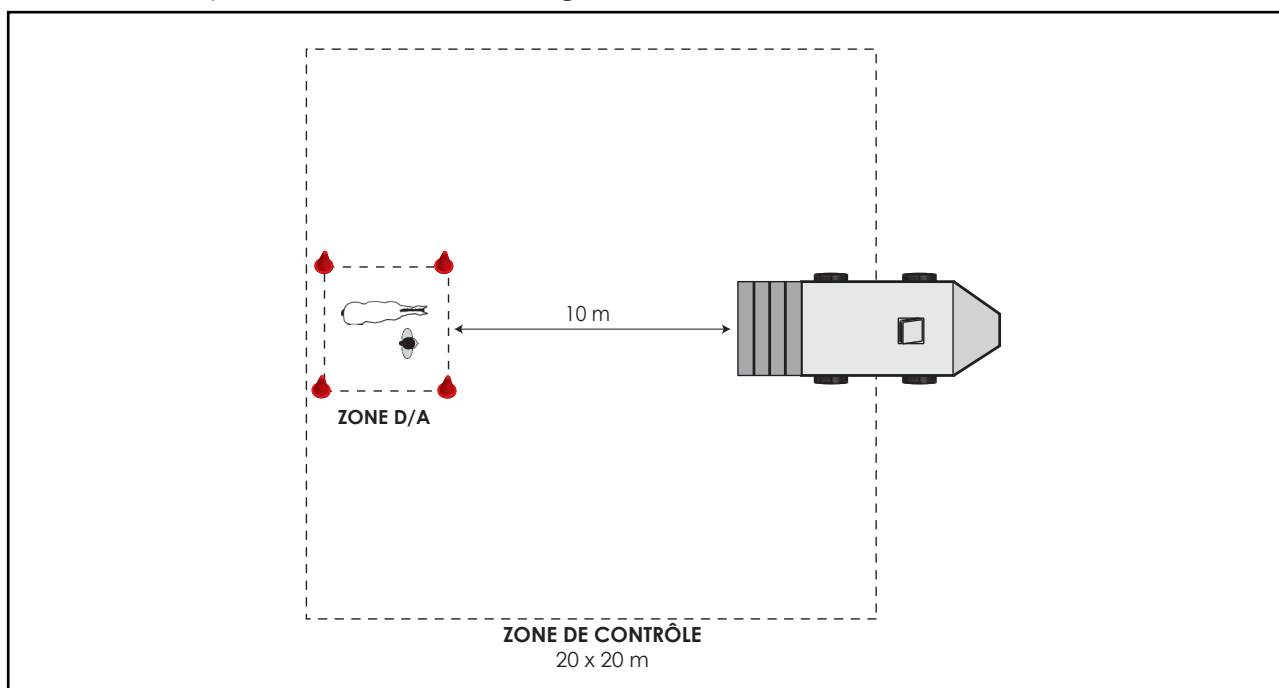
N°16 - Le van 2

Test autorisé uniquement en épreuves Intermédiaire et Élite.

Équipement : Zone D/A, 1 van 2 places situé à 10 m de la zone, avec bas flanc fermé. Une zone de contrôle 20 m x 20 m est définie.

Temps autorisé : 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Partir de la zone D/A, monter son poney/cheval dans le van, y rester 10 secondes comptées par le commissaire, redescendre et se rendre à nouveau dans la zone D/A immobile pour fin du chronométrage.



Contrat 10 points : Poney/cheval en licol, le cavalier embarque son poney/cheval (il peut monter dans le van).

Contrat 15 points : Poney/cheval en licol avec élastique, le cavalier embarque son poney/cheval (il peut monter dans le van). Le cavalier peut toucher son poney/cheval pendant les dix secondes comptées (caresse ou stick...).

Contrat 20 points : Poney/cheval en liberté, le cavalier embarque son poney/cheval (il peut monter dans le van). Le cavalier peut toucher son poney/cheval pendant les dix secondes comptées (caresse ou stick...).

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

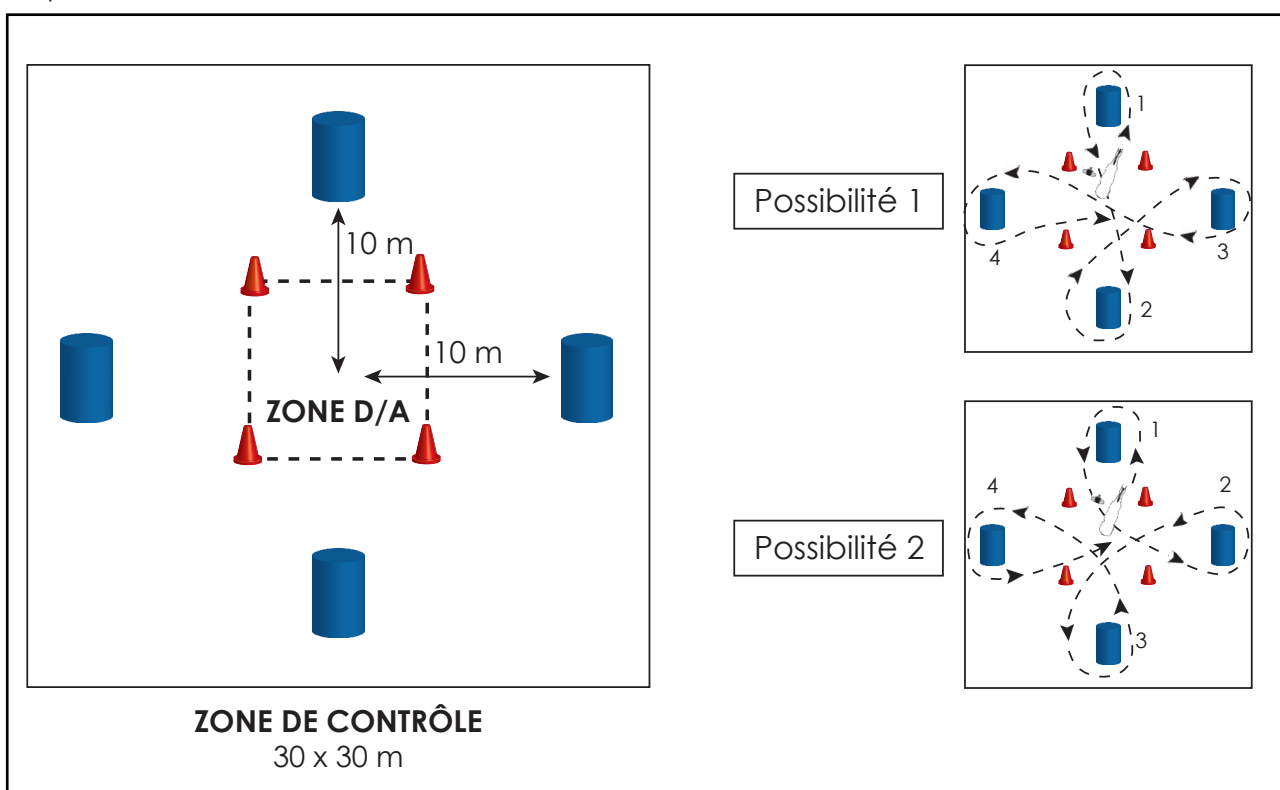
- Le poney/cheval ressort les 4 pieds du van : -2 points par sorties.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club : -2 points par toucher.

N°17 - Le trèfle à quatre feuilles

Équipement : Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 4 cônes. Distance entre le centre de la case départ/arrivée et les plots: 10 m. Zone de contrôle matérialisée : environ 30 m x 30 m.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier exécute avec son poney/cheval à côté de lui un parcours de quatre boucles en trèfle. Le cavalier doit contourner avec son cheval à côté de lui les quatre plots ou bidons dans l'ordre qu'il souhaite et dans le sens qu'il souhaite - main droite ou main gauche - en repassant ensemble entre chaque contournement dans la zone de départ/arrivée.



Contrat 10 points : Avec licol et longe.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : En liberté.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé en moins de 40 secondes avec fluidité (sans pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Sortie des quatre pieds de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club : -2 points par toucher.
- Erreur de parcours non rectifiée (enchaînement de deux boucles sans passer dans la zone D/A, oubli d'une boucle, faire deux fois la même boucle) : contrat ramené à zéro.

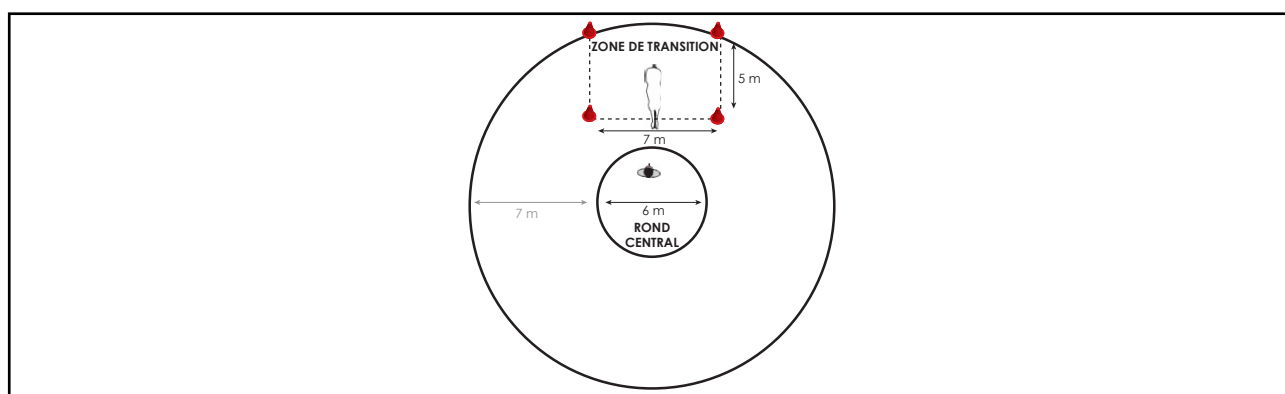
N°18 - Les transitions 2

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Un round pen ou rond, type rond de longe, manège, ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 6 m de diamètre. Une zone de 7 m de longueur X 5 m de large matérialisée par 4 plots sur la piste.

Temps autorisé : 1 minute et 30 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Poney/cheval en liberté. Départ : poney/cheval immobile face au cavalier, le poney/cheval dans la zone de transition, le cavalier à l'intérieur du rond central. Le poney/cheval tourne autour du cavalier au minimum à l'allure du trot, en effectuant une transition dans la zone définie. A la fin, le poney/cheval se tient immobile face au cavalier. Un tour est valable lorsque le poney/cheval repasse dans la zone définie, ne pénètre pas dans le rond central et maintient le trot. Le cavalier ne doit pas sortir du rond central.



Contrat 10 points : Départ de la zone de transition, le cavalier fait faire au moins un tour au trot ou galop à son poney/cheval. À l'issue de ce tour, le poney/cheval entre dans la zone de transition et y effectue une transition au pas. Le cavalier répète une seconde fois l'exercice à la même main, puis arrête son poney/cheval face à lui. L'arrêt peut être en dehors de la zone de transition.

Contrat 15 points : Départ de la zone de transition, le cavalier fait faire au moins un tour au trot ou galop à son poney/cheval. À l'issue de ce tour le poney/cheval entre dans la zone de transition et y effectue une transition au pas et un changement de main, ensuite le cavalier effectue le même exercice à l'autre main puis arrête son poney/cheval face à lui, l'arrêt peut être en dehors de la zone de transition.

Contrat 20 points : Départ de la zone de transition, le cavalier fait faire au moins un tour au trot ou galop à son poney/cheval. À l'issue de ce tour, le poney/cheval entre dans la zone de transition et y effectue un arrêt de 5 secondes face au cavalier, ensuite change de main dans la zone de transition et effectue la même chose à l'autre main. Terminer par un arrêt face au cavalier dans la zone de transition.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul pied du cavalier hors du rond central : contrat ramené à zéro dans les contrats à 15 et 20 points. -2 points par sortie de pied dans les contrats à 10 points.
- Le poney/cheval rentre dans le rond central: -2 points par pied.
- Le poney/cheval rentre les 4 pieds dans le rond central : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe : contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club : -2 points par toucher.
- En cas de transition non effectuée dans la zone définie ou de rupture au pas pendant un tour : obligation de refaire les deux tours à la main concernée.



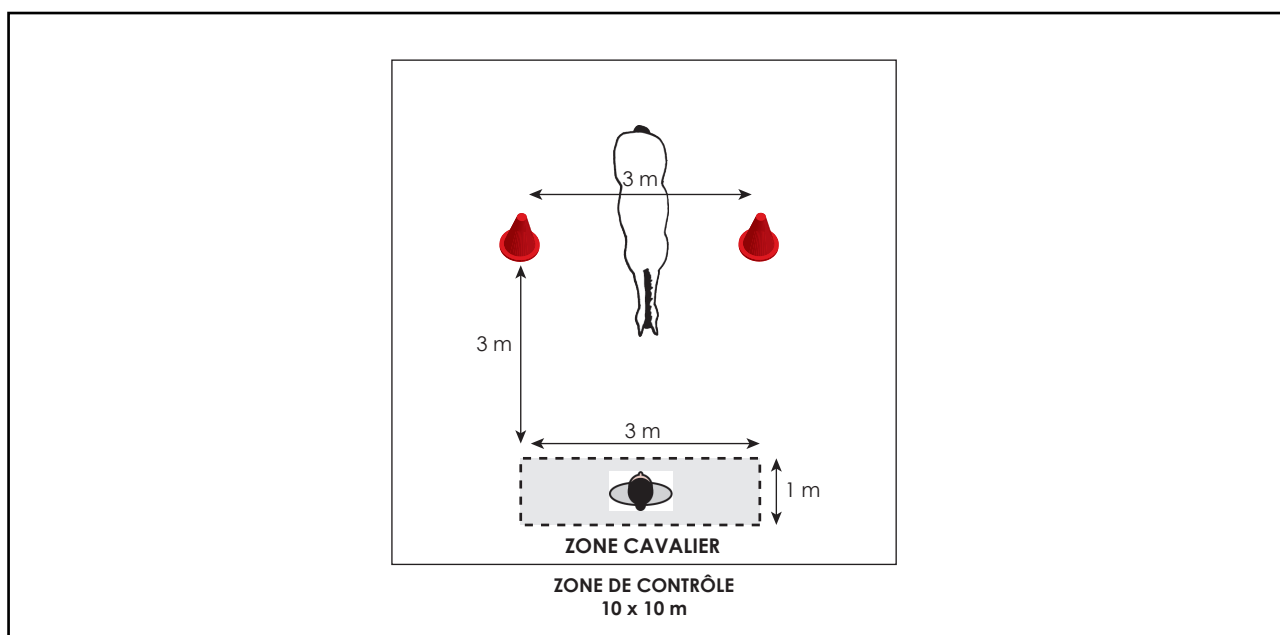
N°19 - Le huit

Test autorisé en épreuve Junior, distances raccourcies à 2 mètres, hauteur maximum des cônes 50 cm. Le cavalier doit rester dans une zone matérialisée de 3 x 1 m axée sur le dispositif.

Équipement : Une zone de contrôle de 10 x 10 m, deux cônes (ou bidons).

Temps autorisé : 1 minute et 15 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier dans sa zone, le cheval face à lui entre les deux cônes. Le cavalier fait effectuer un parcours en huit autour des deux cônes et l'arrête face à lui entre les deux cônes. Le sens d'exécution est laissé libre ou imposé par l'organisateur.



Contrat 10 points : Avec licol et longe.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : En liberté.

Bonus : + 2 points si le test est réalisé avec fluidité, (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul pied hors de la zone de contrôle : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Sortie d'un pied hors de la zone pour le cavalier : contrat ramené à zéro.
- Erreur de parcours non rectifiée : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points : -2 points par toucher.

N°20 - Le carré

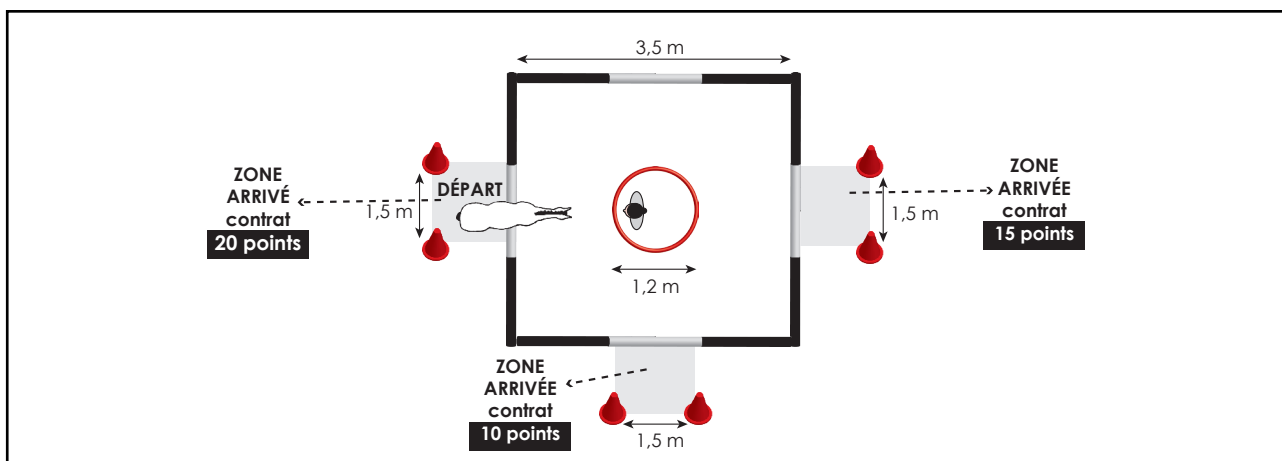
Test autorisé en épreuve Junior, temps augmenté de 50%, zone du cavalier de 2 m de diamètre.

Équipement : Un carré de barres de 3,5 m par 3,5 m. Le cavalier est au centre du carré dans une zone matérialisée de 120 cm de diamètre. Une zone de départ de 1,5 m matérialisée au sol. Des zones d'arrivée pour les contrats à 10 et 15 points sont matérialisées au sol.

Temps autorisé : 1 minute et 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le poney/cheval est immobile dans la zone de départ face au cavalier. Le cavalier, tout en restant dans le cerceau, fait exécuter à son poney/cheval un déplacement latéral au-dessus des barres, avec les antérieurs d'un côté de la barre et les postérieurs de l'autre. À la fin du déplacement, le poney/cheval est arrêté dans la zone d'arrivée correspondant au contrat choisi.

Le sens du déplacement est au choix de l'organisateur (zone 1 à droite ou à gauche du cavalier).



Contrat 10 points : Avec licol et longe, aller de la zone de départ à la zone 1 (franchir 1 coin).

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol aller de la zone de départ à la zone 2 (franchir 2 coins).

Contrat 20 points : En liberté faire un tour complet pour revenir s'arrêter dans la zone de départ.

Bonus : + 2 points si le test est réalisé avec fluidité (sans aucune pénalité - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul antérieur ou d'un seul postérieur de l'autre côté de la barre : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval d'un côté ou l'autre de la barre : contrat ramené à zéro.
- Sortie d'un pied hors du cerceau pour le cavalier : contrat ramené à zéro.
- Erreur de parcours non rectifiée : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe: contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points : -2 points par toucher.

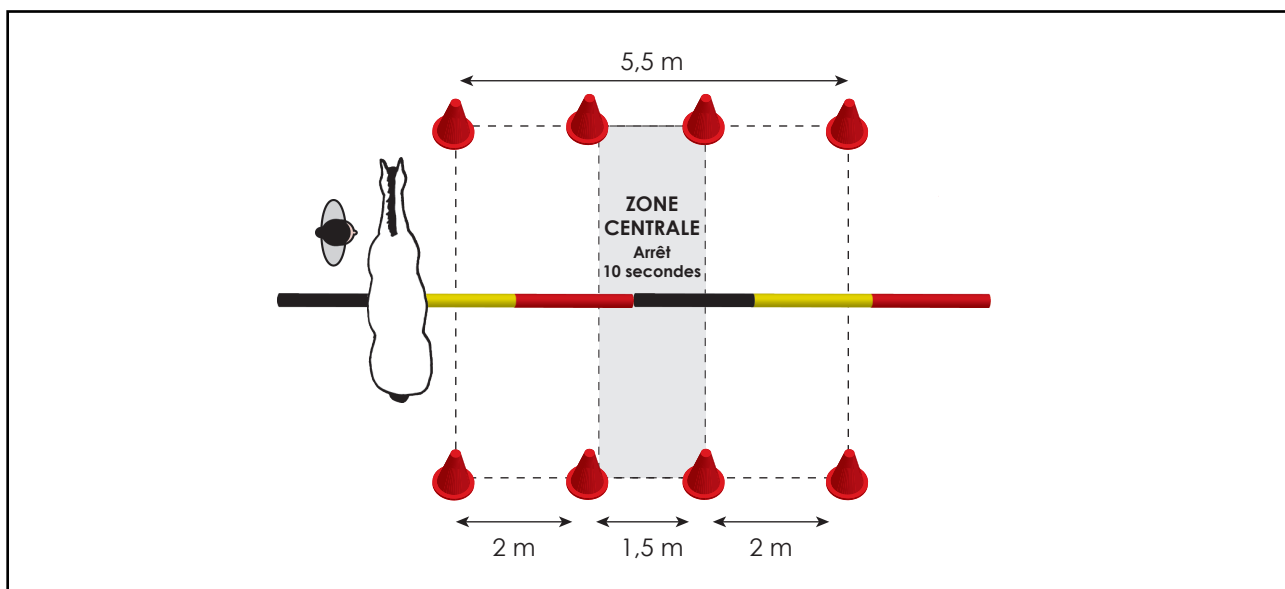
N°21 - Le contrôle latéral

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Deux barres de 4 m et 6 plots.

Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier positionne et arrête son poney/cheval de part et d'autre de la ligne de barres (antérieurs d'un côté postérieurs de l'autre) et à l'extérieur de première ligne matérialisée par les plots. Il déplace son poney/cheval latéralement jusqu'à la zone centrale et l'y arrête 10 secondes, avant de reprendre le déplacement latéral jusqu'à franchir la dernière ligne matérialisée par les plots et l'arrête à nouveau. Si le poney/cheval passe un pied de l'autre côté de la ligne de barre, le cavalier repositionne le poney/cheval et peut poursuivre l'exercice de l'endroit où cela s'est produit, tant qu'il reste dans le temps imparti. L'exercice peut s'effectuer au choix de l'organisateur, de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite. Si le poney/cheval bouge pendant le décompte des 10 secondes, le décompte repart à zéro pour obtenir une immobilité de 10 secondes.



Contrat 10 points : Poney/cheval en longe.

Contrat 15 points : Longe fixée au licol par un élastique. La barre peut être surélevée.

Contrat 20 points : Poney/cheval en liberté La barre peut être surélevée.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé en moins de 45 secondes avec fluidité (sans pénalités - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

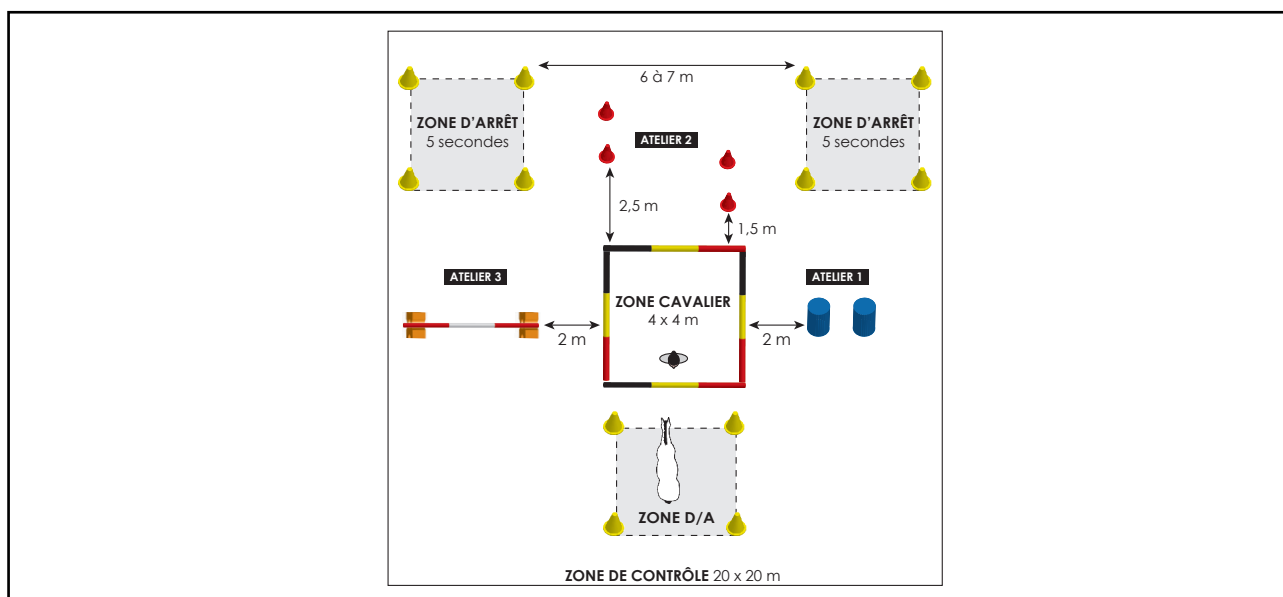
- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un seul antérieur ou d'un seul postérieur de l'autre côté de la barre : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval d'un côté ou de l'autre de la barre : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe : contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.

N°22 - Le parcours

Équipement : Une zone de contrôle d'environ 20 m x 20 m est définie, 2 cubes ou bidons, un cavalletti de 50 cm maximum, 4 plots pour matérialiser les portes, une zone de départ/arrivée et deux zones d'arrêt matérialisées, une zone cavalier de 4 m x 4 m matérialisée au sol.

Temps autorisé : 1 minute + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Départ : le poney/cheval est arrêté dans la zone D/A face au cavalier. Le cavalier fait effectuer à son poney / cheval un parcours composé d'un passage étroit, d'un petit obstacle, de deux portes décalées et de deux zones d'arrêt de 5 secondes. L'ordre d'installation des trois ateliers et la main d'exécution est laissé au choix de l'organisateur. Fin : le cheval est arrêté dans la zone D/A face au cavalier. Lors du franchissement de l'obstacle le poney/cheval doit être au minimum au trot 2 mètres avant et après l'obstacle.



Contrat 10 points : Avec licol et longe.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : En liberté.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalités - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Poser d'un pied du poney/cheval dans la zone cavalier : -2 points par pied.
- Un pied du cavalier en dehors de sa zone : contrat ramené à zéro.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle ou entrée des 4 pieds dans la zone cavalier : contrat ramené à zéro.
- Renversement d'obstacle : -2 points, le cavalier remonte l'obstacle s'il doit être franchi à nouveau
- Pénalité à l'obstacle : -2 points, s'il y a rupture du mouvement en avant, passage au pas, arrêt ou reculer dans la zone d'abord de 2 mètres avant l'obstacle. Le commissaire doit annoncer à voix haute les désobéissances qu'il comptabilise. La troisième pénalité à l'obstacle sur l'ensemble du test ramène le contrat à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe : contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club : -2 points par toucher.



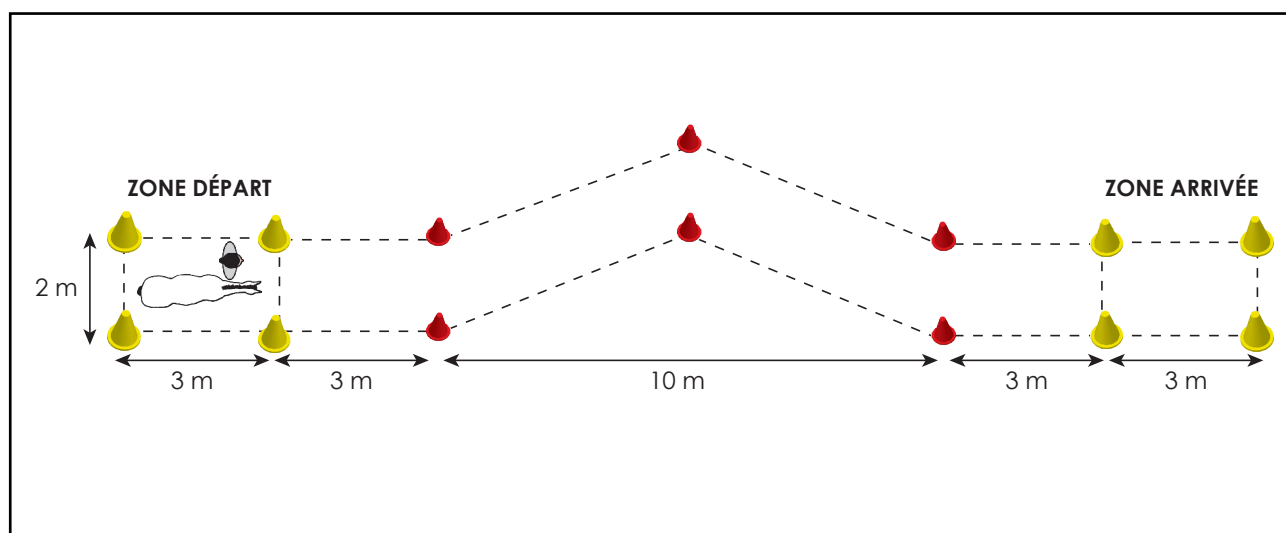
N°23 - Le contrôle d'allure

Test autorisé en épreuve Junior.

Équipement : Une zone de départ et une zone d'arrivée de 2m x 3m matérialisées, 3 portes de 2m décalées pour matérialiser un couloir.

Temps autorisé : 45 secondes + 5 secondes avec pénalités de temps.

Descriptif : Le cavalier est avec son poney/cheval arrêté dans la zone de départ. Il va jusqu'à la zone d'arrivée en conservant son poney/cheval à côté de lui et en respectant la zone d'allure au trot. En cas de rupture d'allure (pas ou arrêt) dans la zone au trot, le cavalier doit recommencer le dispositif depuis la zone de départ. Fin : le cavalier et son poney/cheval arrêtés dans la zone d'arrivée.



Contrat 10 points : Avec licol et longe.

Contrat 15 points : Avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : En liberté.

Bonus : +2 points si le contrat est réalisé avec fluidité (sans pénalités - valable pour les 3 contrats)

Pénalités :

- Matériel déplacé ou renversé : -2 points par matériel.
- Sortie d'un à trois pieds de la zone de contrôle : -2 points par pied.
- Sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle : contrat ramené à zéro.
- Élastique cassé : contrat ramené à zéro.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick et/ou la longe : contrat ramené à zéro, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club et Junior : -2 points par toucher.