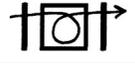


Test d'adresse (matin)	Indice 1	Indice 2	Indice 3	Indice 4
1. éducation (sol) : le montoir	Montoir à gauche : le cheval doit rester dans le carré (3x3m)	Montoir à droite : le cheval doit rester dans le carré (3x3m)	Montoir à gauche : le cheval doit rester immobile dans le carré	Montoir à droite : le cheval doit rester immobile dans le carré
2. maîtrise de l'allure : transition	Effectuer une transition arrêt>pas dans la zone (3x3m)	Effectuer une transition arrêt>trot dans la zone (3x3m)	Effectuer une transition arrêt>galop dans la zone (3x6m)	Effectuer un reculer (3m) + départ au galop dans la zone (3x6m)
3. conduite : le 8	Effectuer un 8 au pas en respectant les portes (cônes)	Effectuer un 8 au trot en respectant les portes (cônes)	Effectuer un 8 au galop (pied libre) en respectant les portes (cônes)	Effectuer un 8 au galop à droite en respectant les portes (cônes)
4. conduite : ligne brisée	Respecter les portes matérialisant la ligne brisée au pas	Respecter les portes matérialisant la ligne brisée au trot	Effectuer un déplacement latéral (3 foulées) sur la ligne brisée au trot	Effectuer un déplacement latéral (5 foulées) sur la ligne brisée au trot
5. maîtrise de l'allure : transition	Effectuer une transition pas>arrêt dans la zone (3x3m)	Effectuer une transition trot>pas dans la zone (3x3m)	Effectuer une transition trot>arrêt>pas dans la zone (3x3m)	Effectuer une transition trot>arrêt >trot dans la zone (3x3m)
6. agilité : déplacement d'objet	Attraper la balle et la jeter dans le seau au pas	Attraper la balle, la changer de main et la jeter dans le seau au pas	Attraper la balle et la jeter dans le seau au trot	Attraper la balle, la changer de main et la jeter dans le seau au trot
7. agilité : la lance	Toucher la lance, cheval immobile	Attraper la lance et la planter dans le repère au pas	Attraper la lance, la planter dans le repère et effectuer un tour au pas	Attraper la lance, la planter au pas + effectuer un tour au trot
8. maîtrise de l'allure : variation	Effectuer deux passages au pas (25m ; différence minimum 4'')	Effectuer deux passages au trot (25m ; différence minimum 2'')	Effectuer deux passages au trot (25m ; différence minimum 4'')	Effectuer deux passages au galop (25m ; différence minimum 4'')
9. conduite : couloirs en angles	Respecter le couloir au pas (planchettes 2m) : 	Respecter le couloir au pas (planchettes 2m) : 	Respecter le couloir au pas (planchettes 2m) : 	Respecter le couloir au pas (planchettes 2m) : 
10. conduite : « les couverts »	Effectuer cette figure au pas (barres 3m) : 	Effectuer cette figure au pas (barres 3m) : 	Effectuer cette figure au pas (barres 3m) : 	Effectuer cette figure au pas (barres 3m) : 

Test de franchise (a-m)	Indice 1	Indice 2	Indice 3	Indice 4
1. le fossé en main		Faire franchir le fossé à son cheval, position du cavalier libre	Faire franchir le fossé à son cheval, cavalier devant l'axe du fossé	Faire franchir le fossé à son cheval, cavalier à 3m devant l'axe du fossé
2. le chapeau de gendarme		Franchir le chapeau de gendarme au pas sans rupture d'allure	Franchir le chapeau de gendarme au trot sans rupture d'allure	Franchir le chapeau de gendarme au galop sans rupture d'allure
3. le piano		Franchir la 1 ^{ère} marche (allure libre) et marquer l'arrêt 5'' avant la 2 ^{ème}	Franchir les 2 marches (allure libre) et marquer l'arrêt 5'' avant la 3 ^{ème}	Franchir les 3 marches (allure libre) et marquer l'arrêt 5'' avant la barre
4. le plan descendant		Franchir le plan descendant au pas sans rupture d'allure	Franchir le plan descendant au trot sans rupture d'allure	Franchir le plan descendant au galop sans rupture d'allure
5. exercice technique : PO	<i>Pas de Test de Franchise en Indice 1 !</i>	Franchir le PO au pas	Franchir le PO au trot	Franchir le PO au galop
6. le gué		Franchir le gué au pas, 3 arrêts autorisés	Franchir le gué au pas sans rupture d'allure	Franchir le gué au trot sans rupture d'allure
7. transport d'objet : le koala		Transporter le koala sans quitter le couloir, allure libre, 3 arr. autorisés	Transporter le koala sans quitter le couloir, au pas sans rupture d'allure	Transporter le koala sans quitter le couloir, au trot sans rupture d'allure
8. obstacle mobile		Franchir l'obstacle mobile (50cm), allure libre*	Franchir l'obstacle mobile (60cm), allure libre*	Franchir l'obstacle mobile (70cm), allure libre*
9. surprise : la sorcière		Franchir le PO près de la sorcière au pas	Franchir le PO près de la sorcière au trot	Franchir le PO près de la sorcière au galop
10. la banquette		Franchir la banquette (hauteur au choix), allure libre	Franchir la banquette (hauteur au choix) au trot sans rupture d'allure	Franchir la banquette (hauteur au choix) au galop sans rupt. d'allure

*Les cavaliers ne souhaitant pas franchir l'obstacle pourront choisir une option composée d'un Passage Obligatoire (PO) étroit.

Contrats : **Indice 2** - franchir le PO au trot ; **Indice 3** - franchir le PO au galop ; **Indice 4** - franchir le PO au galop puis marquer l'arrêt devant la barre au sol.