



FEUILLE DE JUGEMENT MANIABILITÉ CHRONOMETREE
AMATEUR 3 – Amateur 3 PREPARATOIRE – AVENIR 1
Conduite à 1 main SAUF Amateur 3 Prépa (2 mains) et Avenir 1 (1 ou 2 mains au choix)



Date du concours :

Juge :

Cavalier :

Cheval :

N°	DISPOSITIFS	PENALITES ou BONUS	PENALITES À +5 secondes	PENALITES À +20 secondes
			Bonus à -5 secondes	
	ABREUVOIR		Objet insuffisamment levé, mal reposé ou renversé	Objet tombé
	ANNEAU		Anneau non déposé dans le bidon BONUS : si anneau saisi et reposé dans le bidon	Anneau manqué S'aider de la main
	BARRAGE DES TASSES		Tasse mal posée Exécution à l'arrêt	Piquet renversé Tasse tombée
	CARRE		Barre tombée Pied sorti	4 pieds sortis
	COULOIR MUSICAL		Barre tombée - Pied sorti	Ne pas faire tinter la cloche 4 pieds sortis Ne marque pas l'arrêt
	ENCLOS À BESTIAUX		Par section de barres tombées	4 pieds sortis
	FAIRE TOMBER UN OBJET		BONUS : si objet tombé	S'aider de la main ou du pied
	HUIT		Bidon déplacé	Bidon tombé
	PRISE DE LANCE		Lance mal prise	Lance manquée
	POSE DE LANCE		Lance mal reposée	Lance à terre, non reposée dans le bidon ou ressortie
	PASSAGE D'EAU		Barre ou partie du dispositif déplacé Pied sorti	4 pieds sortis
	PASSERELLE		Barre tombée Pied sorti	4 pieds sortis
	PORTE			Ne pas refermer la porte
	RECULER		Barre tombée Pied sorti	Ne pas sortir du couloir et des fanions en marche arrière 4 pieds sortis
	SAUT		Barre tombée	
	SLALOM EN LIGNE		Piquet tombé	
	TRANSPORTER UN OBJET		Ne pas déposer l'objet au point B	Lâcher l'objet
	TREFLE		Bidon déplacé	Bidon tombé
	Autres fautes		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1^{ère} Erreur de parcours ▪ 1^{er} Refus, volte, dérobé ▪ Renverser les portes ou les fanions des dispositifs ou des lignes de départ et d'arrivée ▪ Partir avant la cloche ou après le temps imparti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tout dispositif renversé
	Autres fautes à +2 secondes		Utilisation de la voix	Cheval encapuchonné
	Élimination		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2^{ème} erreur de parcours ▪ 2^{ème} refus, volte, dérobé sur l'ensemble du parcours ▪ Ne pas passer les fanions ▪ Conduite à 2 mains, utilisation de la 2^{ème} ou changement de main (sauf Ama 3 Prépa et Avenir 1) ▪ Sorti du terrain – Traverser un dispositif non franchi - Couper la ligne d'arrivée en cours de test ▪ Défense ou brutalité - Non-respect de l'ordre de passage ▪ Chute du cheval ou du cavalier - Aide extérieure ▪ Qui traverse un dispositif une fois entré en piste 	
	TEMPS REALISE		Signature du juge	
	PENALITES			
	TEMPS TOTAL			