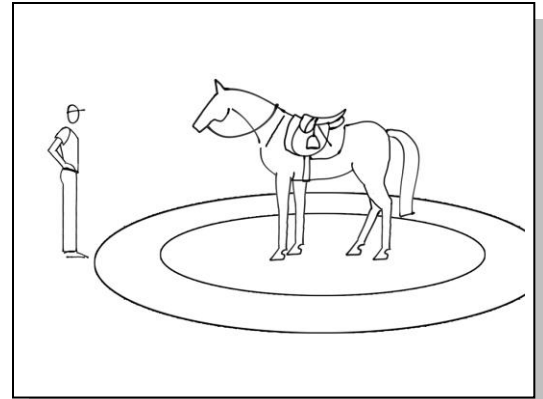




P.T.V



Groupe 5 : Immobilité à pied

| | |
|------------------|---|
| Juniors | X |
| Jeunes Cavaliers | |
| Séniors | |

Matériel et dispositif...

Deux cercles concentriques :

- cercle intérieur 4 m de diamètre,
- cercle extérieur 8 m de diamètre.

- 1 fanion rouge
- 1 fanion blanc
- 1 numéro
- du matériel de marquage : sable, peinture, etc.
- 1 chronomètre.

N.B. : prévoir un endroit clos pour éviter les escapades

Le temps...

Le cavalier reçoit 1 point par seconde pendant lequel le cheval reste dans le cercle intérieur.

Caractéristiques...

- Le cavalier peut entrer dans la difficulté en selle ou en main.
- Les étriers doivent être remontés ou croisés si le cavalier rentre avec son cheval en main.
- Au franchissement du cercle intérieur par le cheval ou par le cavalier, le premier chronomètre se déclenche.
- Le cavalier a 10 secondes pour positionner le cheval et sortir du cercle intérieur.
- Quand le cavalier est entre les deux cercles, zone neutre non chronométrée, toute intervention est comptée comme une faute.
- Lorsque le cavalier sort du cercle extérieur, le deuxième chronomètre se déclenche et le cavalier doit rester immobile.
- Le chronomètre s'arrête lorsqu'il y a intervention du cavalier ou lorsque le cheval sort du cercle intérieur.
- Le cheval peut se déplacer dans le petit cercle.
- Les rênes doivent être posées librement sur l'encolure et la longe attachée.

Le contrat de l'immobilité

Le cheval doit rester 10 secondes dans le cercle.

Fautes de contrat...

Avant l'exercice

- Volte, dérobé, reculer, refus, erreur de parcours rectifiée

Dans l'exercice

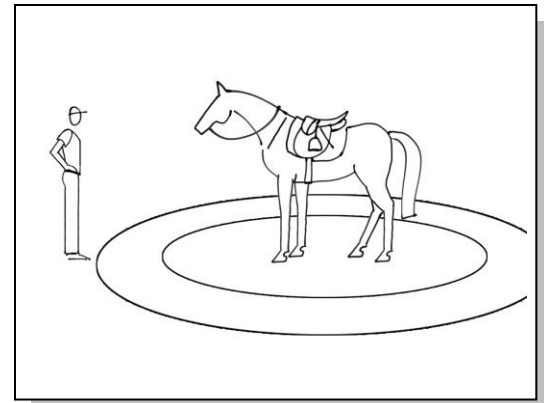
- 1^{ère} intervention
- 2^{ème} intervention
- 3^{ème} intervention

Franchissement dangereux

- Rêne qui touche le sol



P.T.V



Group 5:

In-hand immobility

| | |
|--------------|---|
| Juniors | X |
| Young riders | |
| Seniors | |

Equipment...

Two concentric circles:

- inner circle 4 m diameter,
- outer circle 8 m diameter.
- 1 red flag
- 1 white flag.
- 1 number
- Marking equipment: sand, paint, etc
- 1 timer.

N.B.: provide a closed area to avoid horses escaping.

Time...

The rider is given 1 point per second during which the horse remains in the inner circle.

Features...

- The rider can enter the exercise either ridden or leading the horse.
- The stirrups must be put up or crossed over the saddle if the rider leads the horse into the exercise.
- When the horse or rider enters the inner circle, the first timer is started.
- The rider has 10 seconds to position the horse and come out of the inner circle.
- When the rider is between the two circles, a neutral non-timed zone, any action by the rider is considered a fault.
- When the rider comes out of the outer circle, the second timer is started and the rider must remain immobile.
- The timer stops when the rider moves or when the horse steps out of the inner circle.
- The horse can move within the small circle.
- The reins must be left free on the neck and the lead line safely secured.

Objective: In-hand immobility

The horse must remain in the inner circle for 10 seconds.

Effectiveness faults...

Before the exercise

- Circling, running-out, stepping back, refusal, course error rectified

During the exercise

- 1st intervention
- 2nd intervention
- 3rd intervention

Dangerous situation

- Reins touching the ground