

# Épreuve Le jeu du podestre

***Cette épreuve se réalise en liberté ou en longe. 30 points supplémentaires seront accordés pour une exécution en liberté.***

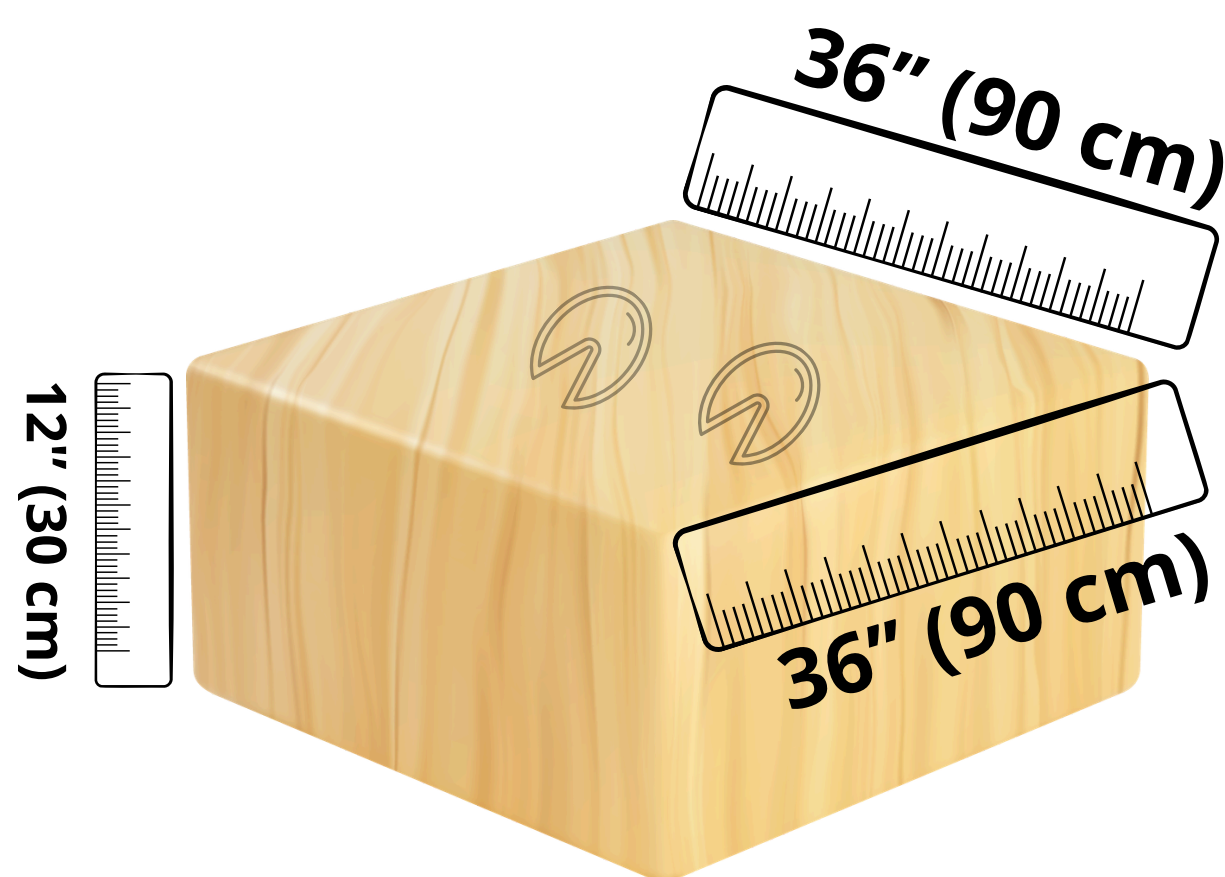
Cette épreuve a pour objectif de mettre de l'avant la créativité de l'entraîneur. Le duo meneur \ cheval disposera de 2 minutes pour réaliser le plus grand nombre de manoeuvres avec un podestre. Toute manoeuvre inventée sera évaluée pour son originalité.

Exemple de manoeuvres avec un podestre:

- Appel au montoir
- Embarquer avec 2 pattes
- Embarquer avec 4 pattes
- Jambette sur le podestre
- Pivot antérieurs \ postérieurs sur le podestre
- Sauter par-dessus le podestre
- Reculer et s'asseoir sur le podestre
- Faire le cheval à bascule sur le podestre

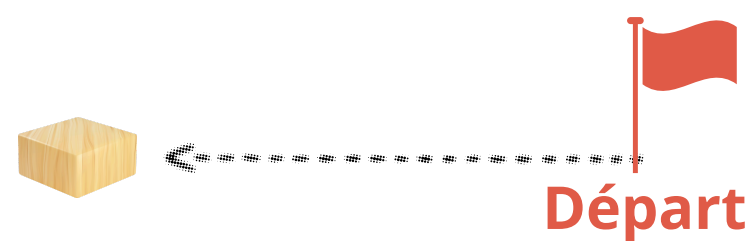
## Matériel et disposition

Le podestre est une structure robuste en bois mesurant 90 cm x 90 cm x 60 cm. Il sera installé dans le sable, au centre de l'aire de travail. Pour les compétitions en ligne, des dimensions variées du podestre peuvent être autorisées. Il est interdit d'apporter votre propre podestre lors des compétitions en présentiel. Le podestre fourni par l'association aura les dimensions suivantes :



## 1. Début de la séquence

Cavalier et cheval commencent immobiles à la ligne de départ à 45' (15m) du podestre, le début de la musique marque le départ du chronomètre.



Le meneur et le cheval se tiennent derrière la ligne de départ	<b>2 points</b>
Le meneur et le cheval commencent au départ de la musique	<b>2 points</b>

## 2. Exécution des manoeuvres

L'exécution des manoeuvres correspond à un enchaînement libre au choix du participant. Ce dernier peut continuer la réalisation de ses manoeuvres jusqu'à ce que la musique cesse.

Le participant se verra attribuer 5 points par manoeuvre. Il sera de sa responsabilité de marquer chaque manoeuvre par un bras dans les airs (à 45 degrés) afin de provoquer les applaudissements du public et de marquer la fin de sa manoeuvre.

Nombre de manoeuvres	<b>5 points par manoeuvre</b>
Originalité de la séquence	<b>20 points</b>
Niveau technique de la séquence	<b>20 points</b>
Qualité du divertissement	<b>10 points</b>

## 3. Fin de la séquence

Dès la fin de la musique, le meneur et le cheval cessent de réaliser des manoeuvres et quittent l'aire de travail.

Le meneur et le cheval ont réalisé des manoeuvres pendant l'entièreté du temps alloué.	<b>5 points</b>
Le meneur et le cheval ont cessé les manoeuvres à la fin de la musique	<b>5 points</b>

Nom du compétiteur: \_\_\_\_\_ Numéro: \_\_\_\_\_

Nom du cheval: \_\_\_\_\_

Juge: \_\_\_\_\_

## Grille d'évaluation Jeu du podestre

1. <b>Départ</b>	<b>\ 4</b>
2. <b>Exécution des manoeuvres</b>	<b>\ 100</b>
3. <b>Fin de la séquence</b>	<b>\ 10</b>
Sensibilité du cheval à la gestuelle humaine	<b>\ 20</b>
Qualité de la locomotion	<b>\ 20</b>
Énergie et expressivité du cheval	<b>\ 20</b>
Appréciation du juge	<b>\ 10</b>
Points bonus • Exécution en liberté 30 pts	<b>\ 30</b>
Total :	<b>\ 214</b>