



## DESCRIPTIONS DES DISCIPLINES DE GYMKANA

### **Course de barils femmes**

Cette épreuve est une course à cheval contre la montre incluant plusieurs virages. La cavalière déclenche d'abord le chronomètre au moment où elle traverse la ligne de départ située dans le manège. Ensuite, elle effectue un tracé en forme de trèfle autour de trois barils. Finalement, la cavalière terminera son parcours en croisant à nouveau la ligne de départ/arrivée pour arrêter le chronomètre. Les règlements de cette épreuve lui permettent de toucher à un baril mais si elle le fait tomber, elle se verra infliger une pénalité de 5 secondes qui sera ajoutée à son temps.

### **Course en Slalom**

Cette course exige beaucoup d'agilité de la part du cheval et du cavalier. Elle permet de vérifier la souplesse et la rapidité du cheval. Celui-ci doit avoir une facilité naturelle à changer de diagonale. Six perches de six pieds (1,83 m) sont disposées au centre du manège à 21 pieds (6,40 m) d'intervalle. Le compétiteur et sa monture doivent se rendre à l'extrémité du manège, contourner la première perche en commençant par la gauche ou la droite et poursuivre en zigzaguant entre les perches. Ce parcours se fait aller et retour et se termine en ligne droite jusqu'à la ligne de départ. Si par malheur une perche tombe par terre, le compétiteur et sa monture sont disqualifiés et ils doivent quitter le manège. Le facteur temps est déterminant dans cette discipline.

### **Poney express**

Cette compétition rapide et très spectaculaire demande la participation de deux cavaliers intrépides et de deux chevaux. Le premier cavalier doit contourner quatre bornes placées aux quatre coins du manège, et dans la zone d'échange, (entre les quatrième et première bornes) changer de cheval avec son coéquipier. Avec ce deuxième cheval, il doit faire le tour complet du manège, l'équipe la plus rapide remporte.

### **Course de sauvetage**

Cette épreuve exige la participation de deux cavaliers et d'un cheval. C'est donc un jeu d'équipe et c'est l'équipe qui obtiendra le meilleur temps qui sera déclarée gagnante. Lors de cette épreuve, quatre bornes sont placées aux quatre coins du manège. Le premier cavalier et sa monture doivent contourner les deux premières bornes, prendre le coéquipier dans la zone de repêchage et aller contourner la quatrième borne à toute vitesse. La zone de repêchage est située entre la deuxième et la troisième borne, le second cavalier doit quitter le sol avant la fin de cette zone, sans quoi l'équipe sera disqualifiée. Le deuxième cavalier réussira à monter en croupe en s'agrippant, au passage, au pommeau, à la corne de la selle ou au cavalier. Le cavalier qui est déjà en selle doit

voir à faciliter la tâche à son coéquipier le plus possible en l'aidant de sa main libre si nécessaire. La souplesse et l'agilité sont des qualités primordiales dans cette compétition. De plus, les règles qui régissent cette épreuve exigent que le second cavalier ait une jambe de chaque côté du cheval avant de passer la quatrième borne. Cette épreuve exige une attention de tous les instants de la part du juge.

### **Échange de cavaliers**

Voilà un jeu d'équipe qui s'exécute très rapidement. Cette discipline nécessite la participation de deux cavaliers et d'un cheval. De plus, lors de cette épreuve, le manège est aménagé à l'aide de quatre bornes disposées aux quatre coins. Le premier cavalier effectue un tour de manège avec son cheval et l'on change de cavalier dans la zone d'échange. Il est à noter que la zone d'échange se situe entre la deuxième et la troisième borne. Donc, le cavalier et son cheval doivent contourner les deux premières bornes. Après quoi, le cavalier doit descendre de cheval afin que son coéquipier puisse y monter. Tout doit être accompli avant de quitter la zone d'échange. Le deuxième cavalier et sa monture devront ensuite terminer le parcours en contournant la quatrième borne à toute vitesse. Le cavalier doit avoir une jambe de chaque côté du cheval avant de passer cette dernière borne. Pour se classer dans cette épreuve de vitesse, les qualités primordiales sont l'agilité et la rapidité.