



# Programme de La Rencontre Tandem

– ambiance medievale fantastique –

La Motte aux Rochers- QUEBRIAC - dimanche 26 mai



Programme non contractuel – quelques modifications pourront être apportées en raison de contraintes techniques... !

## Test d'Adresse

### « Le Grand Tournoi de la Motte aux Rochers »

Exercice	Contrat "Facile"	Contrat "Difficile"
1. Au sol: Cérémonie d'adoubement	Mettre un genou à terre, recevoir l'accolade et se mettre en selle, cheval restant dans le cercle.	Mettre un genou à terre, recevoir l'accolade et se mettre en selle, cheval restant immobile.
2. La lance	Saisir la lance, présentée par un page, au pas.	Saisir la lance, présentée par un page, au trot.
3. Le ruban de la Dame(1)	Présenter la lance à sa Dame, qui va y nouer son foulard, cheval immobile 5" (Dame facile d'accès)	Présenter la lance à sa Dame, qui va y nouer son foulard, cheval immobile 5" (Dame difficile d'accès !)
4. Les anneaux	Enfiler deux anneaux minimum sur la lance, au pas sans rupture d'allure.	Enfiler deux anneaux minimum sur la lance, au trot ou au galop sans rupture d'allure.
5. Les écus	Renverser deux écus minimum avec la lance, au trot.	Renverser deux écus minimum avec la lance, au galop.
6. La quintaine	Frapper la quintaine au pas sans rupture d'allure.	Frapper la quintaine au trot ou galop sans rupture d'allure.
7. Les croisades (2)	Suivre le tracé imposé sur la croix de barres au sol, au pas sans rupture d'allure.	Suivre le tracé imposé sur la croix de barres au sol, au trot sans rupture d'allure.
8. La table ronde	Effectuer une volte de 10m de diamètre au trot sans rupture d'allure autour de la table ronde.	Effectuer une volte de 10m de diamètre au galop sans rupture d'allure autour de la table ronde.
9. Excalibur (3)	Retirer Excalibur de son socle à l'arrêt.	Retirer Excalibur de son socle en mouvement, allure libre sans rupture d'allure.
10. Le défi de Kriss de Valnor	Tirer une flèche dans la cible, à l'arrêt.	Tirer une flèche dans la cible, en mouvement, allure libre sans rupture d'allure.

### Précisions :

- (1) Dans l'option « difficile », le cavalier devra manœuvrer son cheval pour se présenter à la dame.
- (2) Le tracé attendu sera détaillé lors de la reconnaissance du test d'Adresse, à 9h.
- (3) Pour plus de commodité, Excalibur sera plantée dans une botte de foin et non dans une pierre !

## Test de Franchise

### « Monstres et Chimères »

Exercice	Contrat "Facile"	Contrat "Difficile"
1. L'ancre d'Arachne	Pénétrer en marche avant dans le repère de l'araignée géante, sans rupture d'allure.	Pénétrer en marche arrière dans le repère de l'araignée géante, sans rupture d'allure.
2. La piste des Ents (4)	Suivre le tracé indiqué sous les branches au pas sans rupture d'allure.	Suivre le tracé indiqué sous les branches au pas sans rupture d'allure, une main en bouclier..
3. Le cor de l'Hiver	S'arrêter près du sonneur de cor ; le cheval doit rester dans la zone pendant la sonnerie de cor.	S'arrêter près du sonneur de cor ; le cheval doit rester immobile pendant la sonnerie de cor.
4. Le marécage de la Mélancolie (5)	Traverser le « marécage » au pas sans rupture d'allure.	Traverser le « marécage » au pas sans rupture d'allure, une main sur un œil pour ne pas pleurer.
5. Le sentier des Elfes	Suivre le sentier au pas sans rupture d'allure.	Suivre le sentier au pas sans rupture d'allure, une main tendue en signe de bienveillance envers le peuple elfe.
6. Les trois Soeurcières	Passer près des sorcières au pas sans rupture d'allure (couloir de 3m)	Passer près des sorcières, au pas sans rupture d'allure, en touchant le nez de chacune d'entre elles.
7. Le cercle des Fées	Pénétrer dans le cercle en selle, mettre pied à terre, sortir du cercle, le cheval doit rester 5" dans le cercle.	Pénétrer dans le cercle en selle, mettre pied à terre, sortir du cercle, le cheval doit rester 15" dans le cercle.
8. Les bourdons des Sourceliers	Traverser la zone en évitant les bourdons (piquets) suspendus au pas sans rupture d'allure (tracé simple)	Traverser la zone en évitant les bourdons suspendus au pas sans rupture d'allure (tracé sinueux)
9. La langue du Borak (6)	Franchir le rideau en évitant les morceaux de langue du Borak au pas sans rupture d'allure.	Franchir le rideau en évitant les morceaux de langue du Borak au trot sans rupture d'allure.
10. Le défi de Frodon	Jeter l'anneau dans les flammes du Mordor, le cheval doit rester dans le cercle.	Jeter l'anneau dans les flammes du Mordor, le cheval doit rester immobile 5" minimum dans le cercle.

## Précisions :

- (4) Dans l'univers de Tolkien, les Ents sont des arbres animés. Ici il s'agira surtout de branches hostiles !!!
- (5) Non, aucun cheval ne sera englouti par les sables mouvants... seule un peu de boue est au programme !
- (6) Le Borak est une créature monstrueuse à la langue ardente ; ne vous y frottez pas !!!

## Derby Tandem

## « La Croisade Fantastique »

Exercice	Contrat "Facile"	Contrat "Difficile"
1. L'Oracle Sudérien (7)	Franchir l'obstacle (étroit), allure libre, pied ferme autorisé.	Franchir l'obstacle, allure libre, une main sur les yeux pour ne pas être pétrifié par le regard des sphinx !
2. Les 7 marches d'Akbar	Franchir la ligne d'obstacles (cavaletti), allure libre.	Franchir la ligne d'obstacles (cavaletti), allure libre, une main brandissant une hache imaginaire.
3. La désolation de Smaug (8)	Franchir l'obstacle (60cm), allure libre, pied ferme autorisé.	Franchir l'obstacle (80cm), allure libre, pied ferme autorisé.
4. La barricade des Elfes	Franchir l'obstacle (60cm), allure libre, pied ferme autorisé.	Franchir l'obstacle (60cm), au galop, une main tendue en signe de bienveillance envers le peuple elfe.
5. La palissade des Soeurcières	Franchir l'obstacle (60cm), allure libre, pied ferme autorisé.	Franchir l'obstacle (60cm), allure libre, en faisant le signe de croix pour éloigner les sortilèges.
6. La haie du Groin (9)	Franchir la haie, allure libre, pied ferme autorisé.	Franchir la haie dans la zone indiquée (avec une tête de sanglier), allure libre, pied ferme autorisé.
7. La course d'Arwen	Gravir la pente au trot pour échapper aux Nazgûls.	Gravir la pente au galop pour échapper aux Nazgûls.
8. Le regard du Basilic	Immobiliser son cheval 5" sous l'œil pétrifiant du Basilic.	Immobiliser son cheval 15" sous l'œil pétrifiant du Basilic.
9. L'ascension du Mont Solitaire	Gravir la pente au pas sans rupture d'allure.	Gravir la pente au pas sans rupt. d'allure, une main sur la bouche pour ne pas respirer le souffle de Smaug.
10. Les flammes du Mordor (10)	Franchir l'arche de flammes, allure libre ; pied ferme autorisé.	Franchir l'obstacle enflammé, allure libre ; pied ferme autorisé.

## Précisions :

- (7) L'Oracle Sudérien, est composé de 2 sphinx (en contreplaqué...), foudroyant quiconque se laisse envahir par le doute !
- (8) Attention au Dragon... !
- (9) Le groin (créature mi-homme, mi sanglier) sera tapi dans la haie... épreuve directionnelle pour l'option « difficile » !
- (10) La commission « pyrotechnie et sécurité » planche encore sur les contraintes techniques de cet obstacle... afin que personne ne se grille le poil ! A défaut de solution satisfaisante, un autre exercice sera proposé le jour même !

# A bientôt en Terre du Milieu des Marches d'Akbar du Disque Monde de Westeros...

## References passionnées à l'univers Medieval Fantastique de :

« Bilbo le Hobbit », « Le Seigneur des Anneaux » (JRR Tolkien), « L'Histoire sans Fin » (Michael Ende), « La Quête de l'Oiseau du Temps » (Le Tendre et Loisel), « Les Annales du Disque Monde » (Terry Pratchett), « Thorgal » (Rosinski et Van Hamme), « le Trône de Fer » (Georges RR Martin), le monde de Warhammer, la quête Arthurienne... et autres légendes du folklore fantastique!

