

Les  
**Défis**  
*Cheval &*  
DIVERSITÉ

**LES ÉPREUVES**





Les cavaliers participeront en individuel pour le dressage.

**Les cavaliers sont répartis en trois catégories selon :**

*CATEGORIE \**

Cavaliers non autonomes, accompagnés d'une aide ou cavaliers autonomes au pas.  
La reprise s'effectue au pas uniquement.

*CATEGORIE \*\**

Cavaliers autonomes, capables de maîtriser leur équilibre, leur vitesse et leur direction au pas et au trot.  
La reprise s'effectue au pas et au trot.

*CATEGORIE \*\*\**

Cavaliers autonomes, capables de maîtriser leur équilibre, leur vitesse et leur direction au pas, au trot et au galop.  
La reprise s'effectue au pas, au trot et au galop.

**Norme des épreuves**

*CATEGORIE\**

Dispositif identique 1\* et 2 \*\*, reprise de dressage 1 \*

*CATEGORIE\*\**

Dispositif identique 1\* et 2 \*\*, reprise de dressage 2 \*\*

*CATEGORIE\*\*\**

Sans dispositif, reprise de dressage 3 \*\*\*

Lieu et implantation de la compétition :

Deux aires d'évolution attenante sont conseillés.

## FICHE TECHNIQUE

# DRESSAGE

### **Ordre de passage des concurrents.**

Il sera attribué un « ordre de passage groupé » par catégorie, par établissement en fonction des souhaits de chacun d'eux et du nombre de cavaliers participant dans l'établissement.

Chaque établissement peut rejoindre l'aire de détente avec l'ensemble de ses cavaliers prévus, 15 minutes avant l'horaire attribué. Les cavaliers sont dirigés sur la piste de compétition par le jury en fonction d'un ordre de passage défini par le coach de l'établissement.

### **Observation sur les reprises et niveaux**

Reprises dictées fortement conseillée pour les trois niveaux de difficultés.

#### *CATÉGORIE \**

Le cavalier doit être capable d'être stable au pas et de diriger correctement son cheval sur des courbes larges et serrées. Le cavalier doit passer les coins de carrière. La reprise est balisée de façon à ce que le cavalier trouve des repères supplémentaires aux lettres et puisse se repérer dans l'espace. La reprise se déroule uniquement au pas. Un aide est admis sur la carrière. La reprise commencera en X, par un doublé dans la longueur sans arrêt ni salut, afin de ne pas déstabiliser le cavalier et influencer négativement le début du parcours.

L'arrêt avec le salut se font uniquement sur la fin du parcours.

#### *CATÉGORIE \*\**

Le cavalier doit être capable d'être stable au pas et au trot, de diriger correctement son cheval sur des courbes larges et serrées au pas et sur des courbes larges et serrées au trot. Le balisage de la reprise \*\* est le même que la reprise \*.

Différents repères sont placés afin de faciliter la compréhension de la géométrie des figures demandées.

#### *CATÉGORIE \*\*\**

Le cavalier doit être capable d'être stable au pas, au trot et au galop, de diriger correctement son cheval sur des courbes larges et serrées au pas, sur des courbes larges et serrées au trot, sur des courbes larges au galop.

La reprise \*\*\* est la reprise FFE Club 4.

Le cavalier est invité à fonctionner sans autres repères que les lettres.

### **Réglementation**

Le règlement FFE dressage sera appliqué.

La présence du coach sur le terrain, ses conseils, « l'aspiration » du cheval, sont autorisés uniquement dans la catégorie\*, à condition que ces actions restent discrètes et exécutées dans un souci d'assistance et de sécurité et non pas d'optimisation de la performance du cavalier assisté. Le coach présent sur la piste de compétition est autorisé à marcher uniquement.

# FICHE TECHNIQUE

## DRESSAGE

### Pénalités

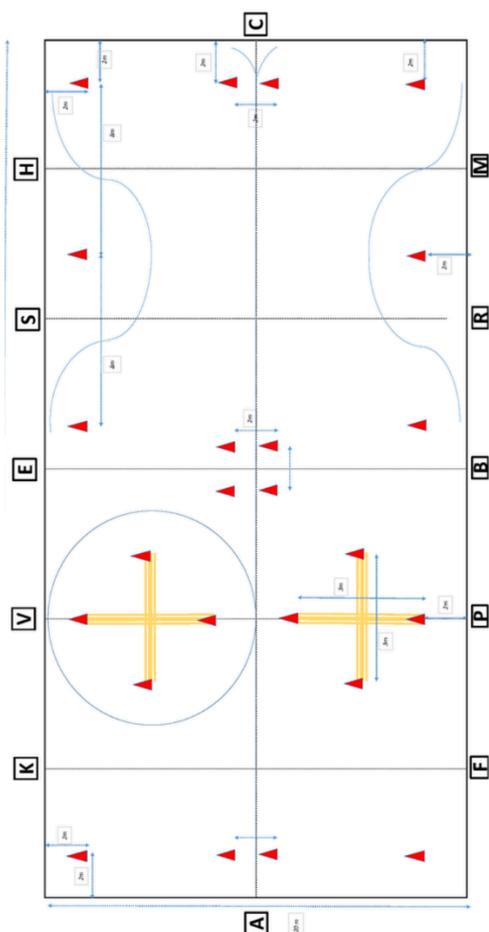
Toute intervention physique du coach dans la catégorie \* (contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraîne une pénalité de 1 point à chaque figure avec un maximum de 4 points sur l'ensemble de la reprise.

Toute intervention physique du coach dans les catégories \*\* ou \*\*\* (présence dans la carrière ou contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraîne une pénalité de 1 point à chaque figure avec un maximum de 4 points sur l'ensemble de la reprise.

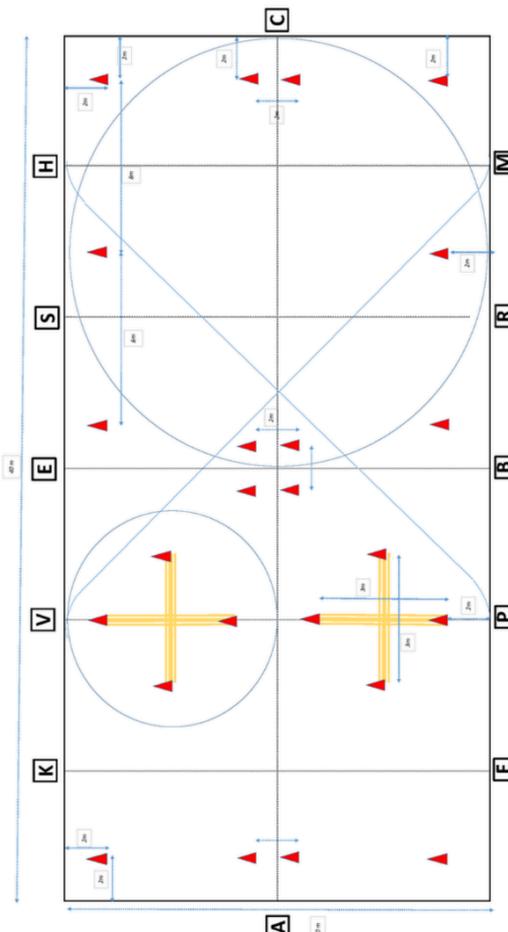
### Classement

Les notes reçues par les participants donneront un classement pour les participants.

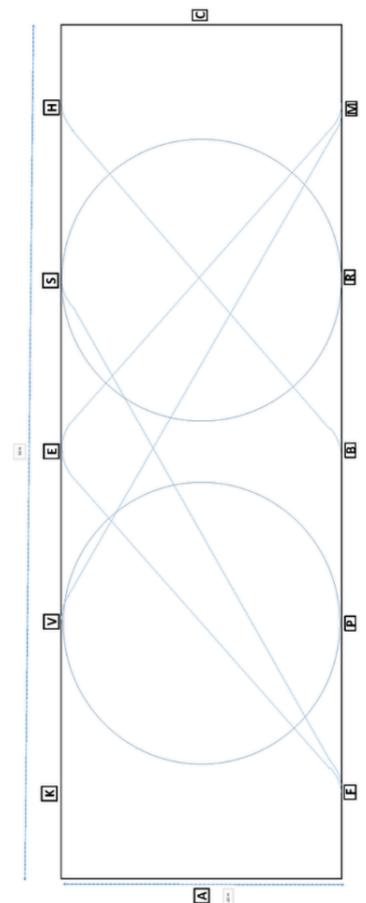
Cette épreuve est disponible en individuel et en binôme.



NIVEAU \*



NIVEAU \*\*



NIVEAU \*\*\*

Reprise à présenter individuellement ou successivement avec distances (maximum 3)  
sur un rectangle de 40X20 - reprise au pas uniquement - aide sur la piste autorisée  
Il est souhaitable que la reprise soit dictée

Classement en Points Classement en %

Juge 1:		
Juge 2:		

CONCOURS DE :		DATE
JUGE		
CAVALIER	N°	M., Mme., Melle., NOM, PRENOM
CHEVAL		

TOTAL..... SOIT .....%

Classement
------------

Fig.	MOUVEMENTS	IDEES DIRECTRICES	Coef.	Pts.	OBSERVATIONS
1	A Entrée au pas en A sur l'axe AC, continuer tout droit en passant au milieu des plots, continuer jusqu'en C	Allure régulière au pas, tracé le plus droit possible	1		
2	C Piste à Main gauche, passage du coin	Passer le coin sans rupture d'allure	1		
3	Entre le coin et E Slalom entre les trois plots	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
4	V Cercle de 10 mètres autour de la croix	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
5	après K Passage du coin	Passer le coin sans rupture d'allure	1		
6	A X Doublé dans la longueur Arrêt de 3 secondes entre les 4 plots, rompre au pas, continuer jusqu'en C	Correction du tracé dans une allure régulière au pas Immobilité sans lâcher les rênes. Stabilité de l'arrêt. Précision.	1		
7	C Piste à Main droite, passage du coin	Passer le coin sans rupture d'allure	1		
8	Entre le coin et M Slalom entre les trois plots	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
9	P Cercle de 10 mètres autour de la croix	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
10	après F Passage du coin	Passer le coin sans rupture d'allure	1		
11	A Doublé dans la longueur	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
12	X Arrêt de immobilité, salut	Stabilité de l'arrêt et correction du salut, les deux rênes dans une main. Précision.	1		

### Notes d'ensemble

1	Confiance, attitude et soumission du cheval	Le cheval sera attentif au cavalier et disponible	1	
2	Orientation du cavalier et emploi des aides	Le cavalier sera bien orienté et montrera un emploi des aides juste et non agressif	1	
3	Qualité du tracé et harmonie de la reprise	Le parcours se fera de manière fluide, dans une allure régulière. Le tracé sera précis en particulier dans tous les passages de plots.	1	

TOTAL AVANT PENALITE :		Signature du juge et observation générale
Points de pénalité à déduire, (4 maximum) motif :	-	
TOTAL EN POINTS		

Toute intervention physique du coach dans la catégorie \* (contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraîne une pénalité de 1 point à chaque figure avec un maximum de 4 points sur l'ensemble de la reprise.

**REPRISE \*\***

Reprise à présenter individuellement ou successivement avec distances (maximum 3)  
sur un rectangle de 40X20 - reprise au pas et au trot uniquement - aide sur la piste non autorisée  
Il est souhaitable que la reprise soit dictée

Classement en Points      Classement en %

Juge 1:	
Juge 2:	

CONCOURS DE :		DATE
JUGE		
CAVALIER	N°	M., Mme., Melle., NOM, PRENOM
CHEVAL		

TOTAL..... SOIT .....%

Classement
------------

Fig.	MOUVEMENTS	IDEES DIRECTRICES	Coef.	Pts.	OBSERVATIONS
1	A Entrée au pas en A sur l'axe AC, continuer tout droit en passant au milieu des plots en X sans s'arrêter, continuer jusqu'en C	Allure régulière au pas, tracé le plus droit possible	1		
2	C Piste à Main gauche, passage du coin Entre le coin et E Slalom entre les trois plots	Passer le coin sans rupture d'allure Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
3	V Cercle de 10 mètres autour de la croix après K Passage du coin	Correction du tracé dans une allure régulière au pas Passer le coin sans rupture d'allure	1		
4	A Doubé dans la longueur X Arrêt de 3 secondes entre les 4 plots, rompre au pas, continuer jusqu'en C	Correction du tracé dans une allure régulière au pas Immobilité sans lâcher les rênes. Stabilité de l'arrêt. Précision.	1		
5	C Piste à Main droite, passage du coin Entre le coin et M Slalom entre les trois plots	Passer le coin sans rupture d'allure Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
6	P Cercle de 10 mètres autour de la croix après F Passage des deux coins après A	Correction du tracé dans une allure régulière au pas Passer les deux coins sans rupture d'allure	1		
7	Entre K et V Départ au trot	Franchise et fluidité du départ. Trot assis ou trot enlevé au choix du cavalier, sans influence sur la notation.	1		
8	V à M Changement de main dans la diagonale après M Passage du coin	Correction du tracé dans une allure régulière au trot Passer le coin au trot sans rupture d'allure	1		
9	C Cercle de 20 mètres	Correction du tracé dans une allure régulière au trot. Rechercher une bonne orientation sur le cercle.	1		
10	après C Passage du coin HP Changement de main dans la diagonale	Passer le coin au trot sans rupture d'allure Correction du tracé dans une allure régulière au trot	1		
11	Entre P et F Passer au pas	La franchise et la fluidité de la transition. La précision.	1		
12	après F Passage du coin au pas A Doubé dans la longueur	Passer le coin sans rupture d'allure Rectitude du doublé.	1		
13	X Arrêt de immobilité, salut	Stabilité de l'arrêt et correction du salut, les deux rênes dans une main. Précision.	1		

**Notes d'ensemble**

1	Confiance, attitude et soumission du cheval,	Le cheval sera attentif au cavalier et disponible	1	
2	Orientation du cavalier et emploi des aides	Le cavalier sera bien orienté et montrera un emploi des aides juste et non agressif.	1	
3	Qualité du tracé et harmonie de la reprise	Le parcours se fera de manière fluide, dans une allure régulière. Le tracé sera précis en particulier dans tous les passages de coins. Les allures seront respectées.	1	

TOTAL AVANT PENALITE :		Signature du juge et observation générale
Points de pénalité à déduire, (4 maximum) motif :		
TOTAL EN POINTS		
TOTAL EN %		

Toute intervention physique du coach dans les catégories \*\* ou \*\*\* (présence dans la carrière ou contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraîne une pénalité de 1 point à chaque figure avec un maximum de 4 points sur l'ensemble de la reprise.

Juge C:	
Juge H:	
Juge M:	
Juge B:	
Juge E:	

Total.....    Soit.....%

**CONCOURS DE :** .....    **DATE:** .....  
**JUGE:** .....

**POSITION**

 N° ..... (M., Mme., Mlle) .....    **Cheval:** .....

Fig.	MOUVEMENTS	IDEES DIRECTRICES	OBSERVATIONS
1	Avant R Sur la piste à main gauche. Arrêt. Immobilité. Salut. Rompre au pas moyen	<i>Correction de l'arrêt, immobilité</i>	
2	Entre R et M Départ au trot de travail	<i>Franchise et fluidité du départ</i>	
3	MCH Trot de travail	<i>Régularité du trot, passage des coins</i>	
4	S Cercle de 20 mètres	<i>Régularité, tracé, non contre incurvé</i>	
5	EF Changement de main au trot de travail	<i>Régularité, rectitude</i>	
6	FAK Trot de travail	<i>Régularité, passage des coins</i>	
7	V Cercle de 20 mètres	<i>Régularité, tracé, non contre incurvé</i>	
8	EM Changement de main au trot de travail	<i>Régularité, rectitude</i>	
9	MC Trot de travail CH Pas moyen	<i>Franchise et fluidité de la transition, Rythme du pas, passage des coins.</i>	
10	HB Changement de main au pas allongé BP Pas moyen	<i>Rythme du pas, attitude dépliée, activité, Changements d'attitude.</i>	
11	P Départ au trot de travail	<i>Franchise et fluidité de la transition,</i>	
12	Entre F et K Départ au galop de travail à droite	<i>Franchise et fluidité du départ</i>	
13	KV Galop de travail V Cercle de 20 mètres	<i>Correction du galop, tracé, Non contre incurvé</i>	
14	VM un peu avant M Changement de main Trot de travail	<i>Correction du galop, rectitude, Franchise et fluidité de la transition,</i>	
15	Entre M et H gauche Départ au galop de travail à gauche	<i>Franchise et fluidité du départ</i>	
16	HS Galop de travail S Cercle de 20 mètres	<i>Correction du galop, tracé Non contre incurvé</i>	
17	SF un peu avant F Changement de main Trot de travail	<i>Correction du galop, rectitude, Franchise et fluidité de la transition,</i>	
18	FAK Trot de travail	<i>Régularité du trot, passage des coins</i>	

19	Sur la piste à main droite, Avant transition S au pas puis immédiatement arrêt. Immobilité. Salut	Franchise et fluidité des transitions, correction de l'arrêt, immobilité.			
Quitter la piste au pas libre, les rênes longues.					
<b>NOTES D'ENSEMBLE</b> 1 Allures (franchise et régularité) Impulsion (désir de se porter en avant, engagement de l'arrière main) 2 Acceptation et confiance (perméabilité aux aides, correction de l'attitude) 3 Haut du corps: épaules légèrement en arrière (trot enlevé excepté), coudes semi fléchis Assiette, liant, jambes relâchées 4 Accord des aides, mains ensemble et devant soi, Regard lié à la direction 5 Tracé (fluidité, précision, passage des coins)			Note 0 à 10	Coef.	
				1	COMMENTAIRES
				1	
				1	
				1	
				1	
<b>TOTAL/50:</b> ..... pts					
<b>POINTS DE PENALITE EVENTUELS A DEDUIRE :</b>					
Points de pénalité..... pts (2 maximum)					
<b>TOTAL POINTS :</b>			Conversion en pourcentage soit ..... %		
<b>POURCENTAGE EVENTUEL A DEDUIRE pour erreur ou omission :</b>					
1er fois (-1%) ; 2e fois (-1%) ; 3e fois (Elimination)..... % (2 maximum)					
<b>POURCENTAGE FINAL :</b>			..... %		
			<b>Signature du juge</b>		

Toute intervention physique du coach dans les catégories \*\* ou \*\*\* (présence dans la carrière ou contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraîne une pénalité de 1 point à chaque figure avec un maximum de 4 points sur l'ensemble de la reprise.



La compétition d'Equifun par équipe de deux cavaliers

Les catégories distinctes font l'objet de trois classements séparés :

*CATÉGORIE \* - Découverte*

Cavaliers non autonomes accompagnés d'un aide ou à des cavaliers autonomes au pas.  
Parcours au pas uniquement. Le binôme valide est libre de l'allure.

*CATÉGORIE \*\**

Cavaliers autonomes, capables de maîtriser leur équilibre, leur vitesse et leur direction au pas et au trot.  
Parcours au pas ou au trot. Le binôme valide est libre de l'allure.

*CATÉGORIE \*\*\**

Cavaliers autonomes, capables de maîtriser leur équilibre, leur vitesse et leur direction au pas, au trot et au galop. Parcours au pas, au trot et au galop avec allure est libre.

**Norme des épreuves**

*CATÉGORIE \* - Découverte*

8 dispositifs, sans options de saut d'obstacle

*CATÉGORIE \*\**

8 dispositifs, avec options de sauts d'obstacles possibles

*CATÉGORIE \*\*\**

10 dispositifs, toutes options possibles.

**Lieu et implantation de la compétition :**

Manège ou carrière, constitué de deux aires d'évolution attenantes.

Aire de compétition de 60X20 comprenant 10 dispositifs constituant les parcours des 3 catégories.

L'air de mise en selle et de détente de 40X20.

Ordres de passage

Il sera attribué un « ordre de passage groupé », par établissement en fonction des souhaits de chacun.

**Déroulement de la compétition**

Chaque établissement peut rejoindre l'aire de détente avec l'ensemble de ses cavaliers prévus, 15 minutes avant l'horaire attribué. Les cavaliers sont dirigés sur la piste de compétition par jury en fonction d'un ordre de passage défini par le coach de l'établissement et quelque soit la catégorie dans laquelle le cavalier participe.

**Les dispositifs de la compétition :**

1 Le slalom	6 Le swing
2 Le jardin	7 La cloche
3 Le tournicoton	8 Les portes
4 Le ZED	9 Saut type dilemme
5 Le huit	10 La ligne

**Réglementation**

Le règlement FFE d'Equifun sera appliqué concernant le jugement et les pénalités.

La présence du coach sur le terrain, ses conseils, « l'aspiration » du cheval, sont autorisés uniquement dans les CATEGORIE\* et à condition que ses actions restent discrètes et exécutées dans un souci d'assistance et de sécurité et non pas d'optimisation de la performance du cavalier assisté. Le coach présent est autorisé à marcher uniquement. Cette présence est possible mais éliminatoire dans les autres catégories. D'une manière générale, toute intervention physique du coach dans la CATEGORIE\*\* et \*\*\* (contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraînera une pénalité de 2 secondes à chaque obstacle avec un maximum de 6 secondes sur l'ensemble du parcours.

*CATEGORIE\* - Découverte*

Cette formule découverte n'est pas chronométrée, ce qui n'engendre pas de classement. Le binôme valide est libre de l'allure.

*CATEGORIE\*\**

Un cheval galopant plus de deux foulées sera pénalisé de 2 secondes à chaque faute avec un maximum de 6 secondes sur l'ensemble du parcours. Le binôme valide est libre de l'allure, ce n'est pas une plus-value ni une pénalité.

*CATEGORIE\*\*\**

Allures libres

**Le classement final s'établit en seconde : pénalité de temps + pénalités en secondes.  
Le temps du binôme valide n'est pas comptabilisé seules les pénalités en secondes comptent pour le classement.**

**L'équipe qui remporte l'épreuve est celui/celle dont le temps final est le plus prêt de 0.**

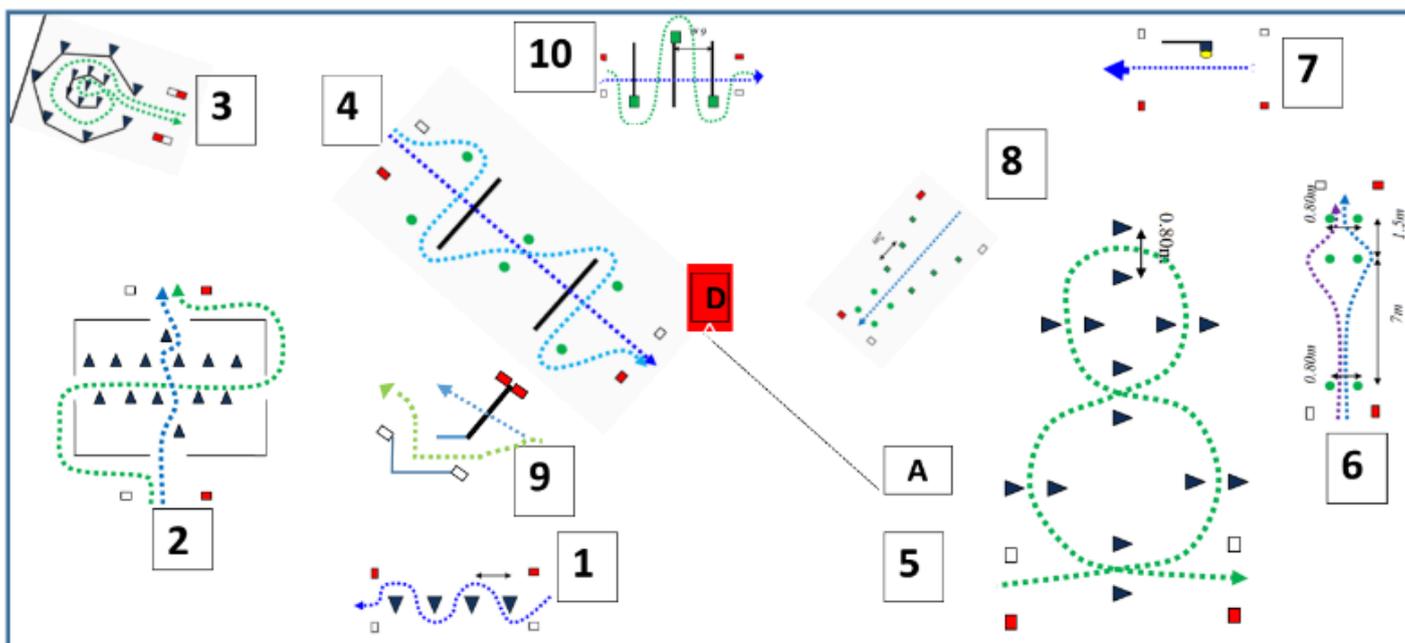
**L'épreuve est accessible en binôme.**

## COMPETITION EQUIFUN INDIVIDUELLE

CATEGORIE \* - N° : 1 à 8 sans option obstacle      CHRONO : Temps optimum

CATEGORIE \*\* - N° : 1 à 8 avec options obstacles      CHRONO : Temps optimum

CATEGORIE \*\*\* - N° : 1 à 10 avec options obstacles      CHRONO : Temps optimum





La compétition de Pony-Games se déroulera en "paire mixée". Les binômes avec deux personnes en situation de handicap sont autorisés.

### Elle comportera trois catégories :

Pour toutes les catégories l'aide à la mise à cheval est autorisée.

#### CATÉGORIE \* - Découverte

L'épreuve une étoile est une épreuve d'initiation hors championnat car pas de classement. Il n'y a pas de notion de vitesse mais une notion de contrat rempli. Tous les cavaliers ayant réalisé les contrats des jeux seront classés exæquo quel que soit leur ordre d'arrivée. Le binôme fonctionne ensemble durant toute la durée de l'épreuve, le binôme peut aider à ramasser des objets au sol.

#### CATÉGORIE \*\*

L'épreuve deux étoiles concerne les cavaliers en capacité de marcher voire trotter. Pour les niveaux deux étoiles, l'aide pour la mise à cheval est autorisée à partir du moment où le cavalier rejoint son aide dans la zone de relais. C'est le seul moment où le coach est autorisé à entrer dans la zone de relais et il doit en ressortir une fois la mise à cheval de son cavalier effectuée, il ne peut rester statique à l'intérieur, sous peine d'élimination.

#### CATÉGORIE \*\*\*

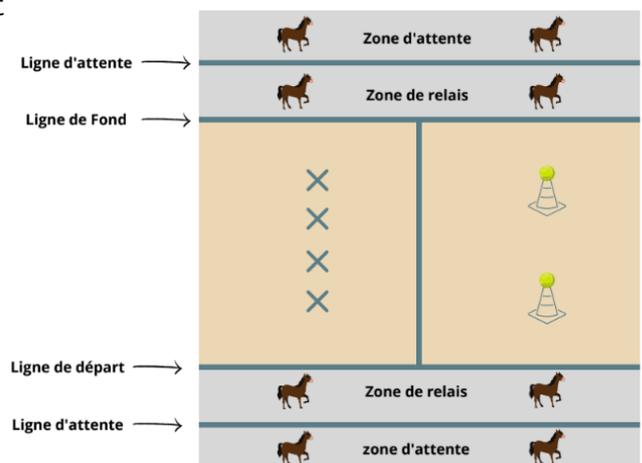
L'épreuve trois étoiles concerne les cavaliers en capacité de trotter voire galoper, l'allure est libre. Pour les niveaux trois étoiles, l'aide pour la mise à cheval est autorisée à partir du moment où le cavalier rejoint son aide dans la zone de relais. C'est le seul moment où le coach est autorisé à entrer dans la zone de relais et il doit en ressortir une fois la mise à cheval de son cavalier effectuée, il ne peut rester statique à l'intérieur, sous peine d'élimination.

**Les jeux présents seront :** slalom, 2 tasses, 2 drapeaux et 2 bouteilles

### Le règlement :

CATÉGORIE \* : pas et trot autorisé, galop interdit

CATÉGORIE \*\* : pas, trot et galop autorisé





Le Ride & Run est une discipline équestre d'extérieur en binôme, pour laquelle un concurrent est à cheval ou à poney et l'autre à pied. Une épreuve de Ride & Run se déroule sur un parcours balisé. Le cavalier et le runner échangent de rôles à plusieurs reprises durant le parcours. Le but est de boucler le parcours ensemble, le plus rapidement possible.

### Compétition de RIDE AND RUN

Par équipe de deux cavaliers, composé d'un cavalier en situation de handicap + un cavalier valide.

Le parcours, chronométré se courra sur 100 ou 200 mètres.

#### CATEGORIE\* - Découverte

*Le binôme parcours 100m au pas sans changement obligatoire sur un parcours de 100m. Le parcours n'est pas chronométré.*

#### CATEGORIE\*\*

*Les binômes réalisent 200m avec 1 changement obligatoire dans une des deux zones proposée. Le parcours peut être réalisé au pas et/ou au trot. Le galop est autorisé pour le binôme. Une aide à la mise à cheval par le binôme avec l'aide d'un plot est conseillé.*

#### CATEGORIE\*\*\*

*Les binômes réalisent 400m avec 3 changements obligatoires dans une des deux zones proposée. Le parcours peut être réalisé au pas et/ou au trot et/ou au galop. L'allure est libre.*

Une aide à la mise à cheval par le binôme avec l'aide d'un plot est conseillé.

### Lieu et implantation de la compétition

Les lignes de départ et d'arrivée de chaque étape sont matérialisées dans un espace dégagé et sécurisé. La/les zones de changement de monte, sont matérialisées et équipées d'un petit montoir. Un pointeur sera en place dans chaque zone afin de superviser le bon déroulement du changement de binôme.

### Ordre de passage des concurrents

Il sera attribué un « ordre de passage groupé », par établissement en fonction des souhaits de chacun et du nombre de cavaliers participant dans l'établissement.

Ordres de passage en fonction du groupe présenté par l'établissement/centre équestre.

Le non-respect des allures entraînera une pénalité de 10 secondes pour un passage d'une à deux foulées à l'allure supérieure puis de 30 seconde pour un plus grand défaut d'allure. Il est interdit de détacher le casque même lors de la course à pied.

Le changement cavalier / coureur est obligatoire à chaque stand et s'effectue lorsque le poney/cheval a les 4 membres dans le stand. Départ, arrivée et changements ensemble dans les zones identifiées, toute allure génère des pénalités.

# RIDE AND RUN

## **Le classement final**

Pour qu'un binôme soit classé, la ligne d'arrivée doit être franchie par les deux équipiers ensemble dont l'un des deux doit être à poney / cheval. Le classement est obtenu selon le temps réalisé (addition faite des pénalités éventuelles) par les concurrents sous réserve de validation par le président de jury.

## **Réglementation**

Le règlement FFE des épreuves Ride and Run sera appliqué concernant le jugement et les pénalités.

La présence du coach sur le terrain, ses conseils, « l'aspiration » du cheval, sont autorisés, à condition que ces actions restent discrètes et exécutées dans un souci d'assistance et de sécurité et non pas d'optimisation de la performance du cavalier assisté. Le coach présent sur la piste de compétition devra uniquement marcher.

Toute intervention physique du coach dans toutes les Catégories (contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraîne une pénalité de 30 secondes sur l'ensemble du parcours.



Une compétition d'Equifeel se déroule par équipe de deux cavaliers, qui est composée d'un cavalier en situation de handicap + un cavalier valide. Elle comporte trois catégories qui donnent l'objet de trois classements distincts. Le comptage des points équipe est formé par l'addition des points du cavalier en situation de handicap et de son coéquipier cavalier valide.

### Lieu

- Manège 50\*30 divisé en quatre zones distinctes aux dimensions suivantes :
- Slalom : 4m\*28m
- Bâche: 10m\*20m
- Trèfle : 20m\*25m
- Détente : 16m\*30m

### Les cavaliers sont répartis en trois catégories :

#### CATÉGORIE \*

Travail effectué en licol et en longe avec un guide

#### CATÉGORIE \*\*

Travail effectué en licol et en longe seul

#### CATÉGORIE \*\*\*

Travail effectué en licol et en longe fixée avec un élastique.

Un bonus de + 5 points sera attribué si le parcours est effectué en liberté, c'est à dire avec le licol mais sans la longe et sans erreurs

### Règlementation :

Le règlement utilisé sera celui du règlement FFE d'Equifeel (Barème club). Base de contrat de 10, 15 et 20 points, en fonction du niveau de difficultés choisi. Le score final d'un cavalier sur une épreuve d'Equifeel est la somme :

- Des contrats de points choisis,
- Des bonus et pénalités. Le classement final s'établit par le cavalier/équipe ayant le score le plus important. La suite du classement s'établit dans l'ordre décroissant des scores obtenus.

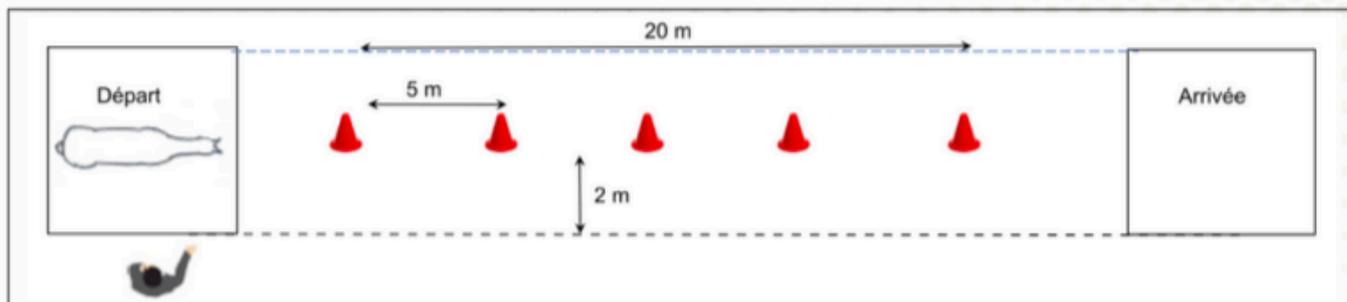
### Déroulement :

L'ordre de passage sera établi par établissement. Compte tenu du fait que le parcours sera le même quelque soit le niveau et que seules les dispositions d'exécution vont varier, tous les cavaliers pourront passer les uns après les autres quelque soit leur niveau.

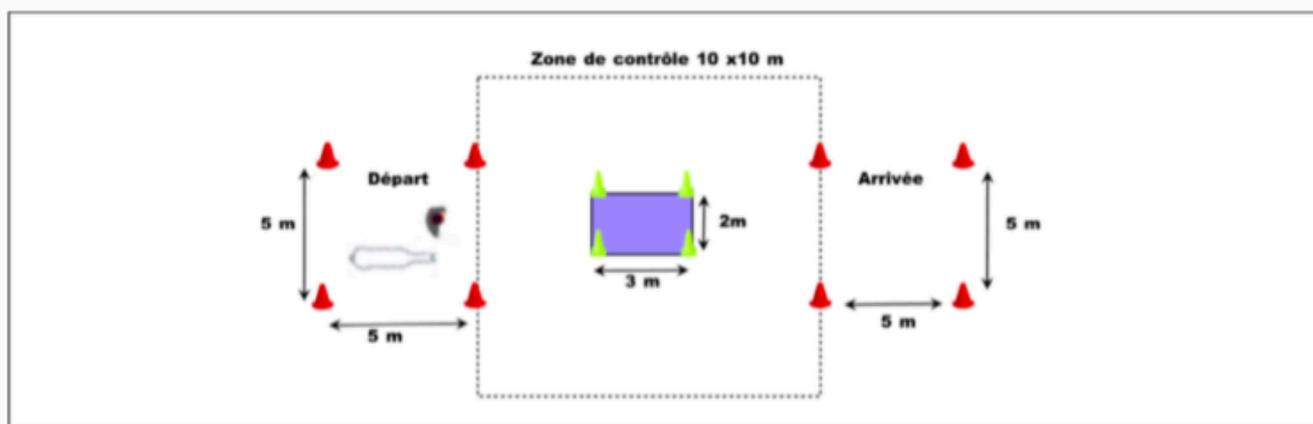
Après un briefing général de chaque groupe et une reconnaissance à pied du parcours, chaque cavalier s'élancera avec ou sans guide avec un des animateurs de l'activité qui sera jury. Un nouveau cavalier prendra le départ chaque fois que le cavalier précédent atteindra le troisième obstacle. Chaque cavalier devra se présenter et annoncer la catégorie qu'il a choisie à l'animateur de l'activité qui l'accompagnera.

# EQUIFEEL

## Le Slalom



## La bâche



## Le Trèfle

○ Epreuve \* (Découverte)    ○ Epreuve \*\*    ○ Epreuve \*\*\*

