

ÉQUITATION INCLUSION

RENCONTRES
SPORT
CHALLENGES
NATURE



Les Défis *Cheval &* DIVERSITÉ

27 & 28
MAI 2024

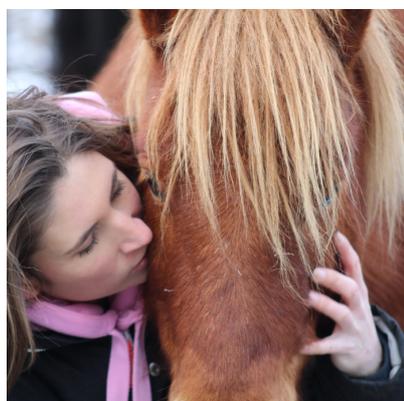
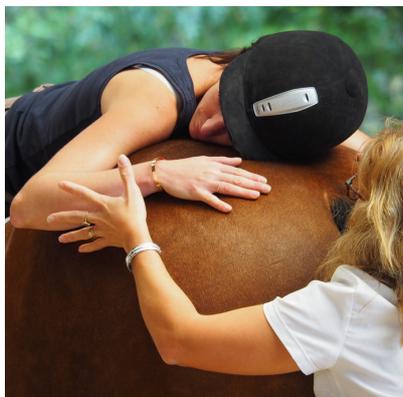


chevaletdiversitecentrevaldeloire.fr

CENTRE-VAL DE LOIRE



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ÉQUITATION
COMITÉ RÉGIONAL D'ÉQUITATION



17

Les compétitions proposées durant les défis Cheval & Diversités. Retrouvez les réglementations des épreuves



06

Les différents ateliers proposés lors de ces journées

36

Contact organisateur -
Comité Régional d'Équitation
Centre-Val de Loire

SOMMAIRE

Les ateliers

- 07 Equifun
- 10 Pony Games
- 11 Equifeel
- 13 Longues rênes
- 15 Attelage
- 16 Sensoriel

Les Compétitions

- 19 Dressage
- 26 Equifun
- 29 Equifeel
- 31 Pony Games
- 33 Ride and Run

Contact

- 36 CRE CVL

ÉQUITATION INCLUSION

ATELIERS
RENCONTRES
SPORT
CHALLENGES
NATURE



Les Ateliers



FICHE TECHNIQUE

Découverte de la discipline de l'Equifun au travers de deux niveaux d'accès

CATÉGORIE *

Ouvert à des cavaliers n'ayant jamais pratiqué la discipline ou ayant déjà pratiqué la discipline. Cavalier soit autonome au pas, soit non autonome et tenu en main.

CATÉGORIE **

Ouvert à des cavaliers ayant déjà pratiqué la discipline. Cavalier autonome et capable de maîtriser son équilibre, sa vitesse et sa direction au pas et éventuellement capable d'aborder, dans les mêmes conditions, le trot durant l'exercice.

Présentation de la discipline de l'Equifun sous différents axes :

Pour les cavaliers à pieds

- Présentation de l'objectif global de la discipline, mémorisation d'un parcours, maîtrise de son équilibre, de la vitesse et de la direction et choix des options en fonction de ses propres capacités.
- La reconnaissance à pieds des coaches. La reconnaissance à pieds des cavaliers (avec leurs coaches. Présentation de différents dispositifs présentant plusieurs options (adresse, maniabilité, équilibre sur de petits sauts, intervention sur un objet...).
- Présentation des règles et du jugement.

Pour les cavaliers à cheval

- Passage individuellement à cheval dans le dispositif.
- Evaluation individuelle en fin de parcours.

Lieu et implantation de l'atelier :

L'atelier se déroule dans le grand manège du Parc équestre fédéral.

Il est constitué de deux aires d'évolution attenantes d'environ 40X20 chacune, l'une servant d'aire de mise en selle et de détente, l'autre étant le terrain d'évolution avec un parcours composé de 6 à 8 dispositifs.

Le parcours est implanté afin d'engager de 1 à 3 participants en même temps sans que leur route ne se croisent jamais.



L'atelier se déroulera par groupes de 24 participants environ, d'un niveau équestre de préférence équivalent (découverte/perfectionnement), divisés en deux sous-groupes de 12 participants pour une durée d'une heure et dix minutes.

Parcours type composé de 8 dispositifs :

- 1 Le swing
- 2 Le slalom
- 3 Le carré
- 4 La ligne
- 5 Le labyrinthe
- 6 La cloche
- 7 Les portes
- 8 Saut type locomotive

Le plan type du parcours à retrouver ci-dessous.

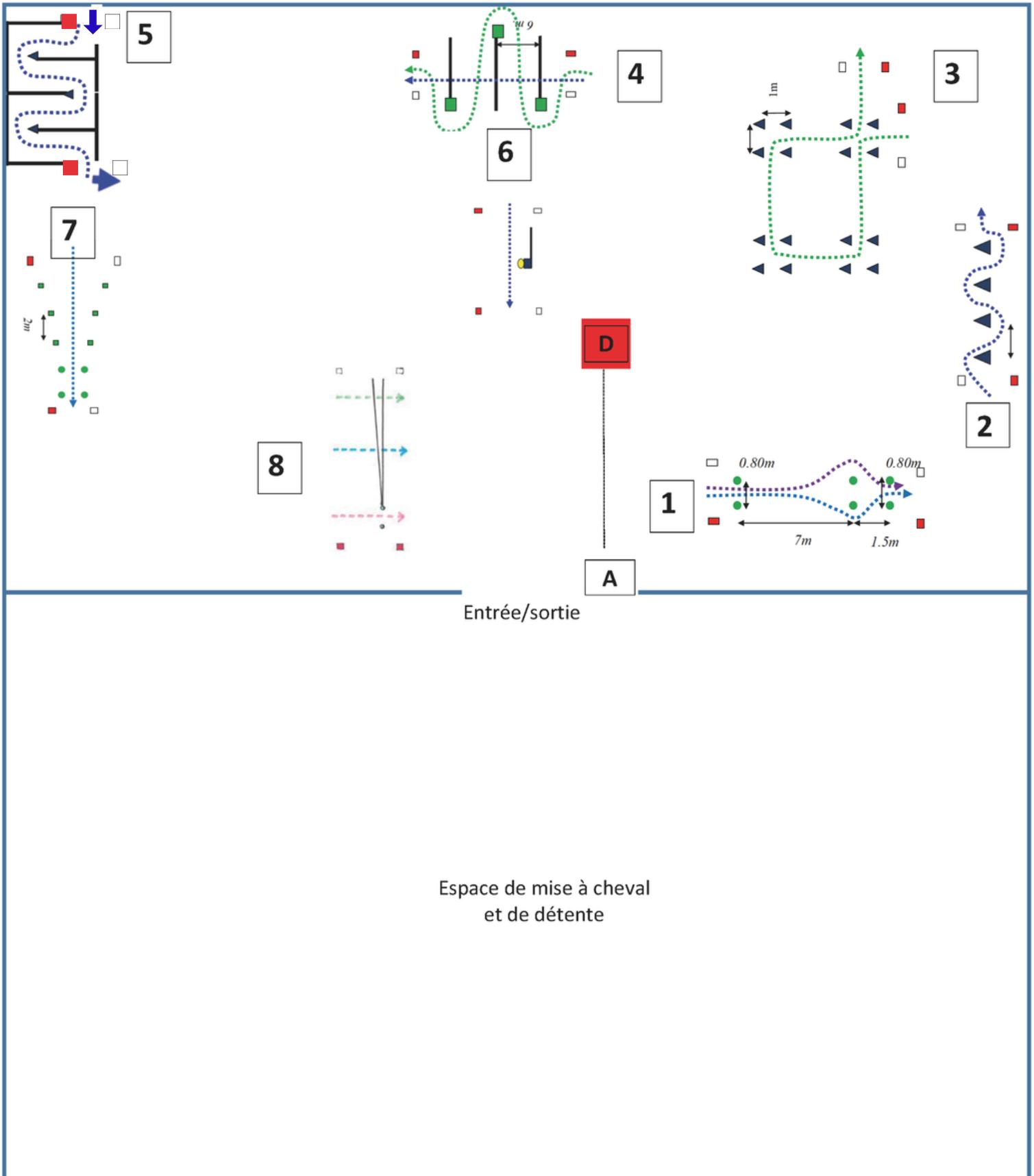
Réglementation :

La réglementation sera expliquée durant la présentation et à chaque fois que nécessaire durant les passages des cavaliers. La réglementation tiens compte du règlement FFE d'Equifun avec un allègement de la notion de temps optimum pour le chronomètre. Explications lors de la présentation de l'atelier.

D'une manière générale, toute intervention physique du coach (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.

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







FICHE TECHNIQUE

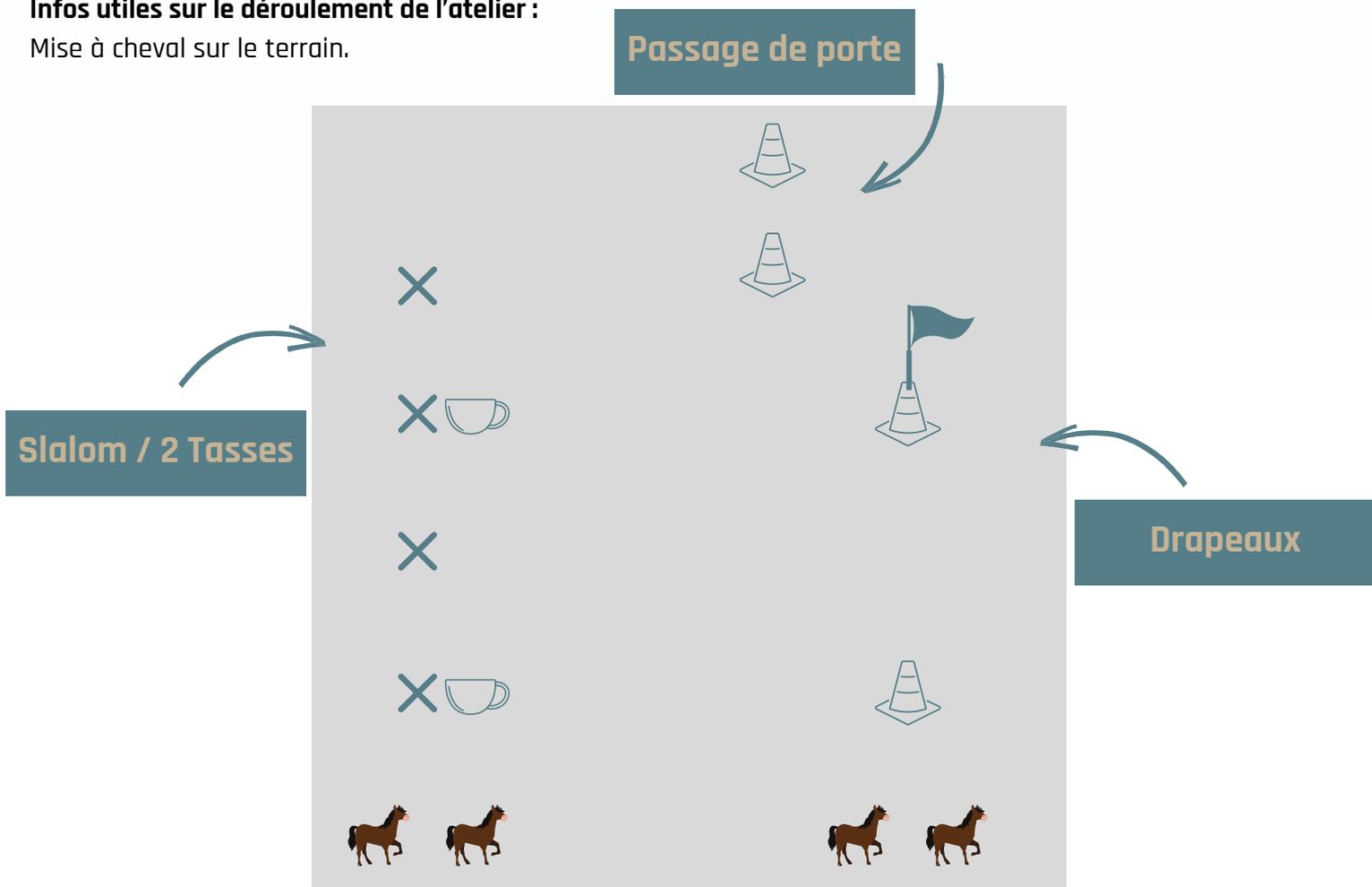
Découverte de la discipline du Pony-Games :

L'atelier est le même pour tous les niveaux et les niveaux peuvent être hétérogènes lors d'une même session (4 cavaliers max) car les passages se font individuellement.

- Exercice 1 : Slalom aller simple avec passage de relais
- Exercice 2 : 2 tasses
- Exercice 3 : 2 drapeaux
- Exercice 4 : Enchaînement d'exercices, ex : 2 tasses, passage dans une porte et deux drapeaux et inversement pour le cavalier suivant.

Infos utiles sur le déroulement de l'atelier :

Mise à cheval sur le terrain.





FICHE TECHNIQUE

Cet atelier proposera de découvrir la discipline de l'Equifeel au travers de tests ludiques à pied où le cavalier choisit des niveaux de difficulté de contrat pour mettre en valeur sa complicité avec son poney / cheval. Le but de l'Equifeel est de donner au cavalier d'avantage de compréhension du poney ou du cheval, de réflexion et de ressenti dans ses interactions avec lui.

Lieu - Manège 50*30 divisé en quatre zones distinctes aux dimensions suivantes :

- Slalom : 4m*28m
- Bâche: 10m*20m
- Trèfle : 20m*25m
- Détente : 16m*30m

Objectifs :

- être capable de se représenter dans l'espace en tenant compte du cheval.
- être capable de réaliser un parcours de maniabilité en main avec son cheval.

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

Déroulement :

Durant l'atelier, il ne sera pas appliqué de réglementation particulière ou de chronométrage. Cependant la réglementation sera expliquée durant la présentation et à chaque fois que nécessaire durant les passages des cavaliers.

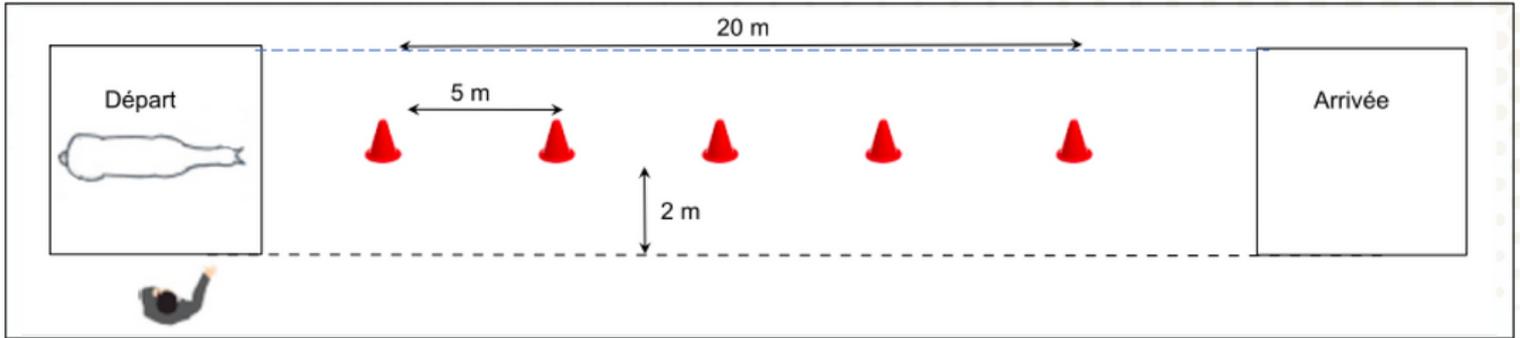
La réglementation tiendra compte du règlement FFE Equifeel L'ordre de passage sera établi par établissement. Compte tenu du fait que le parcours sera le même quelque soit le niveau et que seules les dispositions d'exécution vont varier, tous les cavaliers pourront passer les uns après les autres quelque 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. 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 choisi à l'animateur de l'activité qui l'accompagnera.

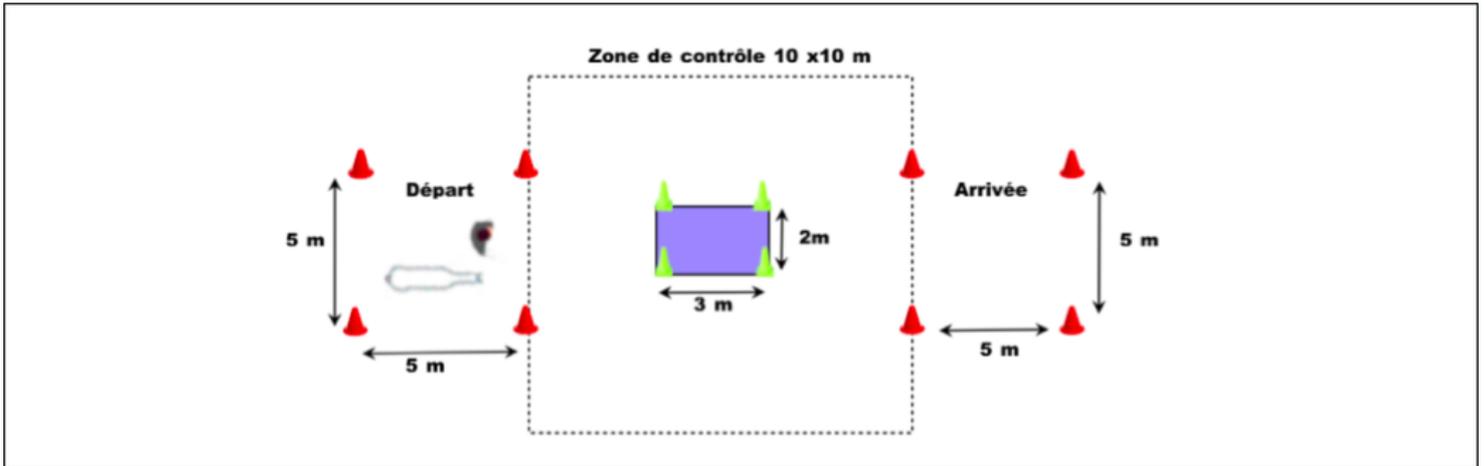


PLANS DES DISPOSITIFS

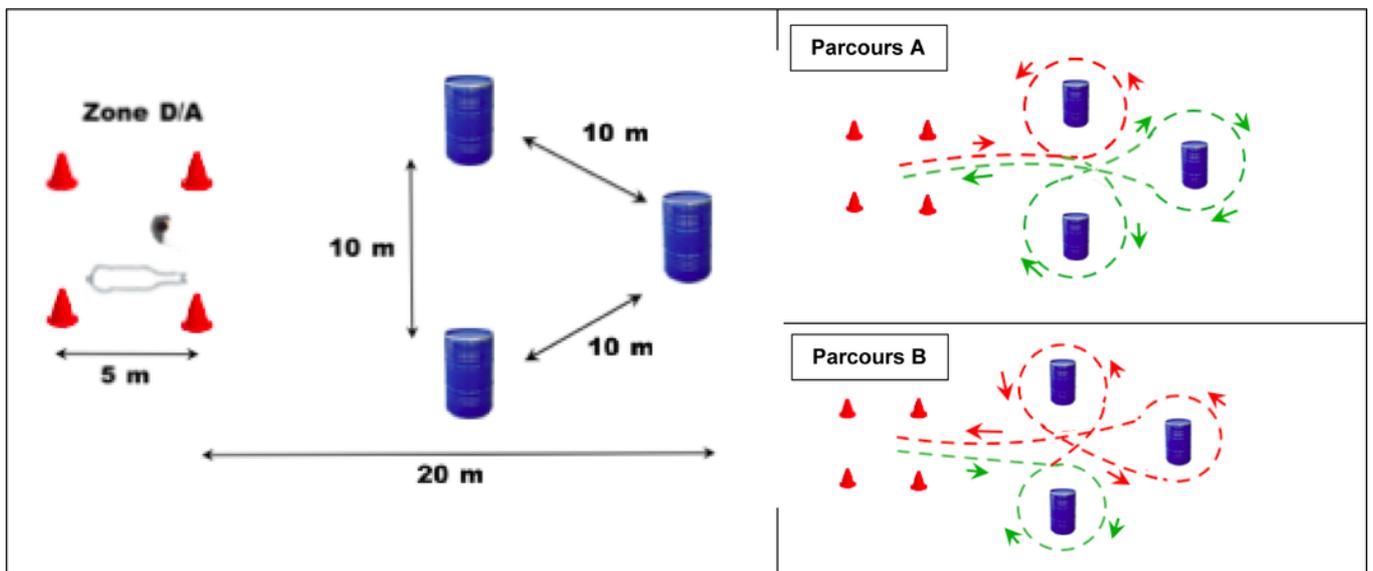
Le Slalom



La bâche



Le Trèfle





FICHE TECHNIQUE

Préambule

Les longues rênes sont des outils malheureusement un peu oubliés dans l'ensemble des structures équestres. Cela est bien dommage car elles peuvent rendre des services considérables dans bien des situations. Les grandes écoles équestres les utilisent depuis plusieurs centaines d'années. (Saumur, Vienne, Jerez...). Elles font parties d'un volet important dans le travail à pied.

Descriptif des longues rênes :

8 à 12 mètres de sangle sans boucle au milieu, terminée à chaque extrémité par 1.50 mètres de drisse. (En aucun cas deux longues réunies). Un surfaix avec plusieurs points de réglage, un filet avec un mors simple (Verdun ou chantilly). Pour le Cavalier, gants et fouet d'attelage. (Une chambrière classique est trop longue et trop lourde).

Utilisation des longues rênes : Travail du Cheval sur le plat (basse et haute école), travail à l'obstacle, débouillage, préparation à l'attelage, reprise de chevaux difficiles, travail de petits équidés (shetlands) sur lequel un adulte ne peut pas monter.

Atelier "découverte du travail aux longues rênes"

Cet atelier « découverte du travail aux longues rênes » se déroulera sur un parcours avec deux niveaux d'accès, sous la supervision d'un expert fédéral (Jean Pierre BOUCAN)

CATÉGORIE *

Accessible aux personnes en situation de handicap avec peu d'autonomie (guidance physique).

CATÉGORIE **

Accessible aux personnes en situation de handicap avec une autonomie partielle (guidance verbale) ou totale.

Lieu de l'atelier :

Carrière ou manège aux dimensions 40m x 20m

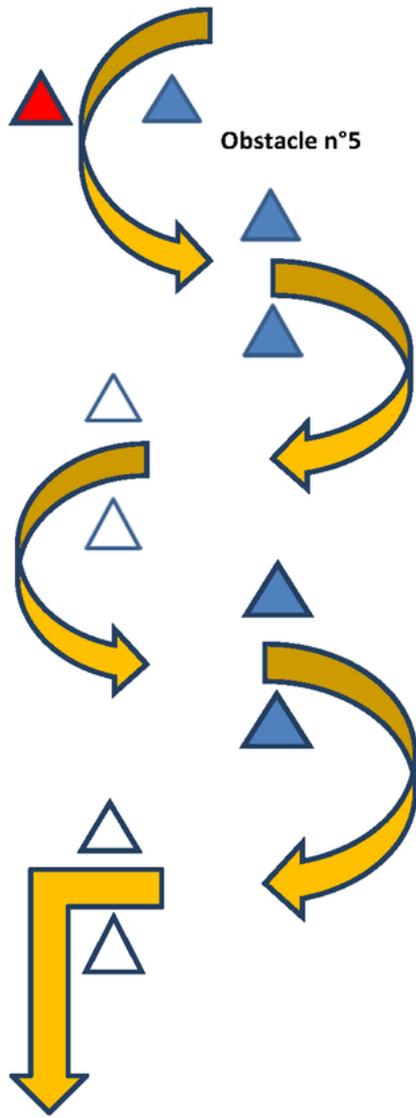
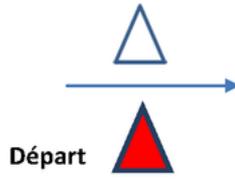
Organisation : 2 binômes (1 binôme = 1 personne en situation de handicap aux longues rênes accompagnée d'une personne valide + 1 cheval/poney) sur le parcours. Départ toutes les 2 minutes d'intervalle.

Description du parcours :

- Départ à main droite, matérialisé par 2 fanions (rouge à droite et blanc à gauche)
- Obstacle n°1 : Slalom, 5 cônes
- Obstacle n°2 : « U »
- Obstacle n°3 : Couloir de barres sur la diagonale
- Obstacle n°4 : Volte à main gauche
- Obstacle n°5 : Serpentine, 5 portes
- Arrivée à main gauche, matérialisée par 2 fanions.

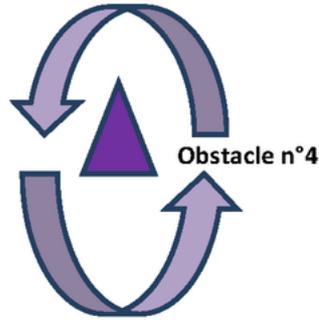


PLAN DU PARCOURS

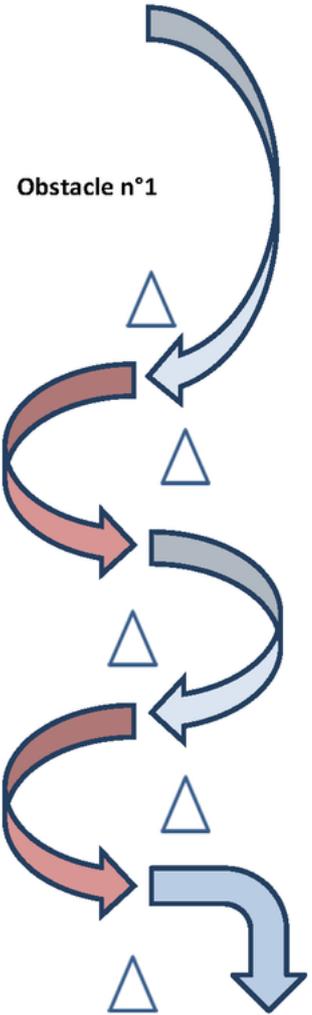
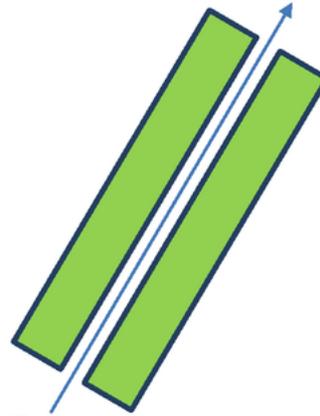


Obstacle n°5

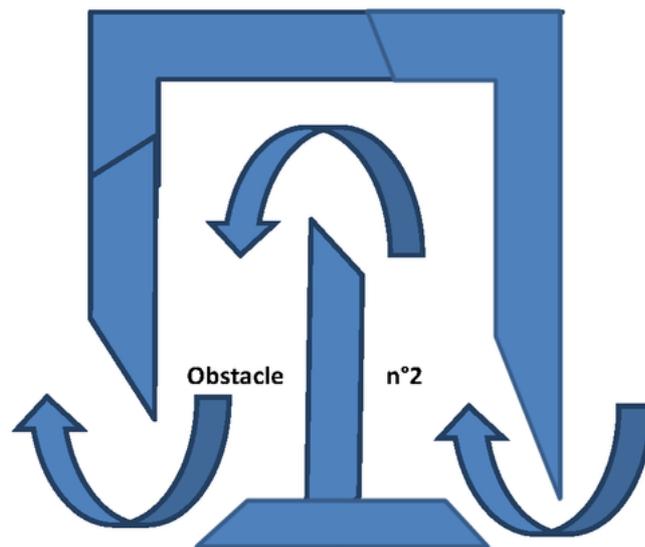
Obstacle n°3



Obstacle n°4

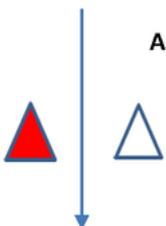


Obstacle n°1



Obstacle n°2

Arrivée





FICHE TECHNIQUE

Découverte de la discipline de l'Attelage

Objectifs :

- Sensibiliser les personnes en situation de handicap à la compétition en attelage.
- Favoriser l'autonomie et la confiance en soi par la mémorisation d'un parcours
- Développer sa capacité à travailler en équipe et analyser les situations.

L'atelier est le même pour tous les niveaux.

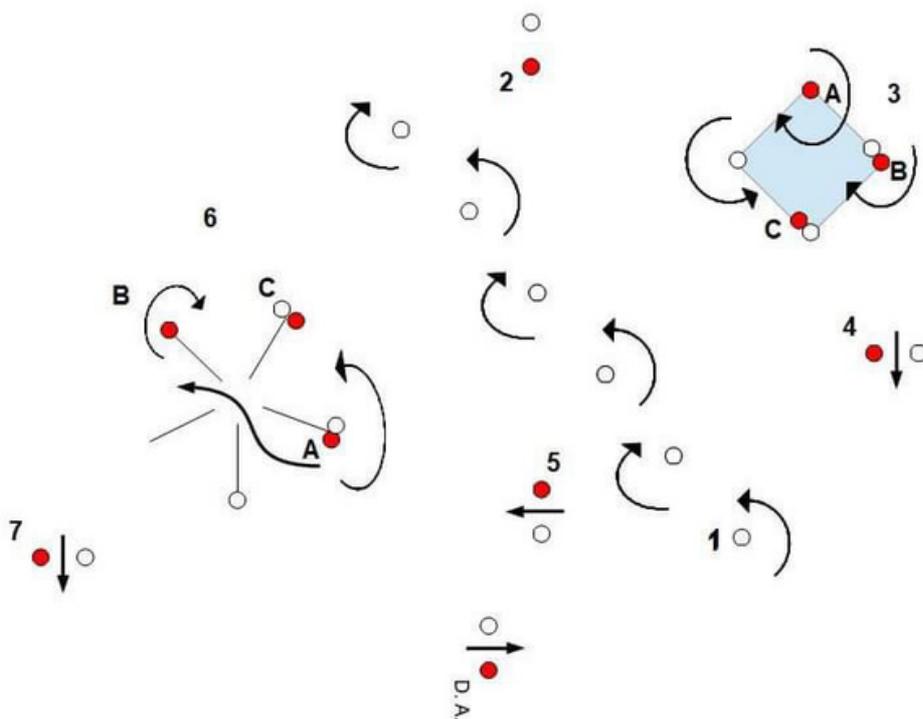
Casques obligatoires

Déroulement :

Reconnaissance à pieds par les meneurs - grooms et coachs avant l'épreuve.

Sens du parcours : Rouge à droite / Blanc à gauche

Plan du parcours :





FICHE TECHNIQUE

Lieu :

Manège, dans un petit espace clos (environs 15x15)

Objectifs :

Faire travailler les différents sens aux participants : la vue, le toucher, l'odorat

Découvrir la communication avec le cheval

Faire découvrir les ressentis du portage

Déroulement de l'Atelier :

La vue :

Déterminer la taille, la couleur et la notion de beauté

Le toucher :

Différencier une partie douce d'une partie dure

L'odorat :

Sentir et être capable de dire si c'est agréable ou non

La communication :

Observer l'attitude générale du cheval (le regard du cheval et le code des oreilles); Demander de donner le pied en conservant une bonne posture.

A cheval :

Dans différentes postures (allonger, en avant, en arrière) donner son ressenti sur les mouvements du cheval (effets du portage).

Matériel : matériel de voltige, brosses.



ÉQUITATION INCLUSION

ATELIERS
RENCONTRES
SPORT
CHALLENGES
NATURE



Les Compétitions



FICHE TECHNIQUE - COMPÉTITION

DÉCOUVERTE DE LA DISCIPLINE DU DRESSAGE

Les cavaliers participeront en paire Cavalier Valide / Cavalier en situation de Handicap. Passage de l'équipe l'un après l'autre, le co-équipier reste à la porte du carré afin d'effectuer un passage de relais.

Les cavaliers sont répartis en trois catégories selon :

CATEGORIE *

Cavaliers non autonomes, accompagnés d'un aide ou à des 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*

carrière 40X20 avec dispositif identique 1* et 2 **, reprise de dressage 1 *

CATEGORIE**

carrière 40X20 avec dispositif identique 1* et 2 **, reprise de dressage 2 **

CATEGORIE***

carrière 60X20 sans dispositif, reprise de dressage 3 ***

Lieu et implantation de la compétition

Grand manège du Parc Équestre Fédéral constitué de deux aires d'évolution attenantes.

Dimensions de l'aire de compétition :

60X20 pour ***

40X20 pour **

Aire de mise en selle et de détente de 40X20.



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 à 20 minutes avant l'horaire attribué. Les cavaliers sont dirigés sur la piste de compétition par un « chef de paddock » 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 réperer 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.

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.

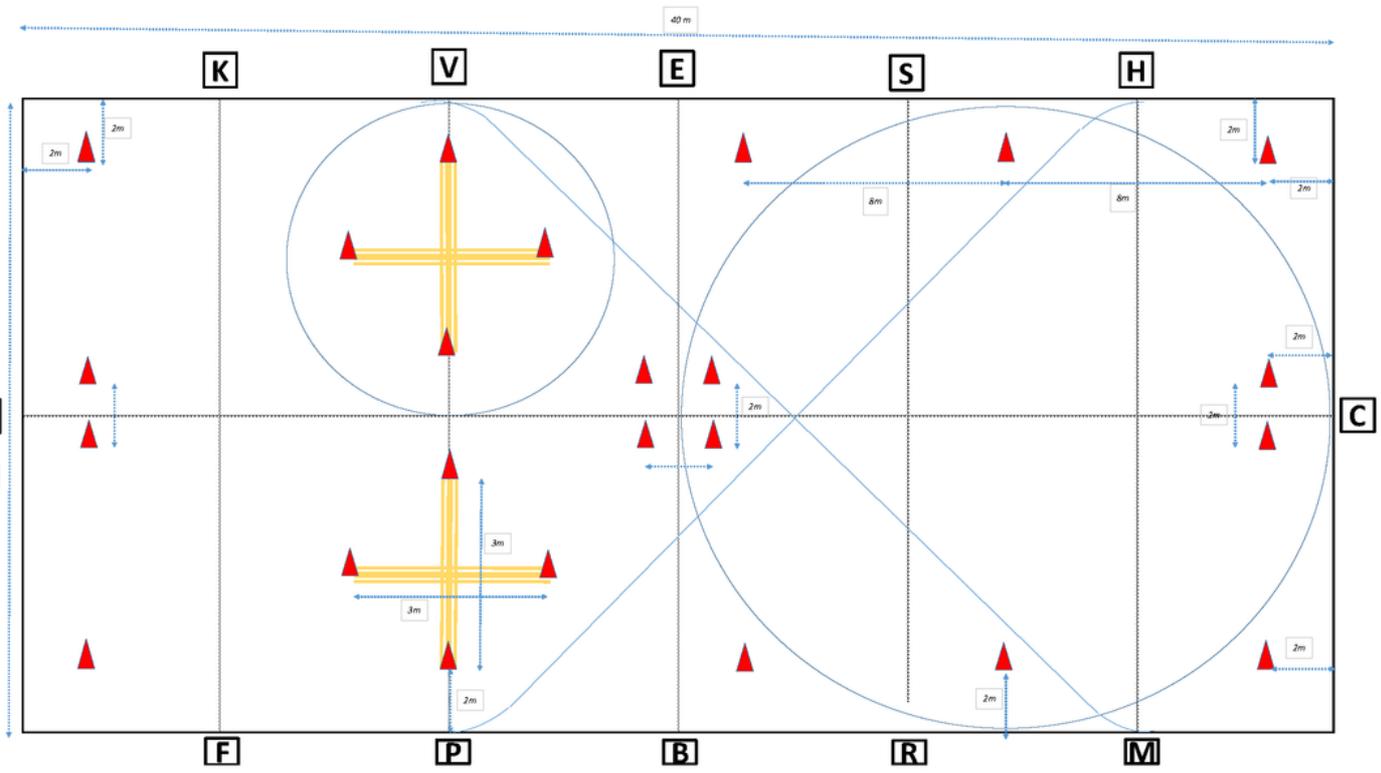
Toute intervention physique du coach dans les catégories ** ou *** (présence dans la carrière ou contact avec le cheval, le harnachement ou le cavalier) entraîne une pénalité de 1 point à chaque figure avec un maximum de 4 points sur l'ensemble de la reprise.

Classement

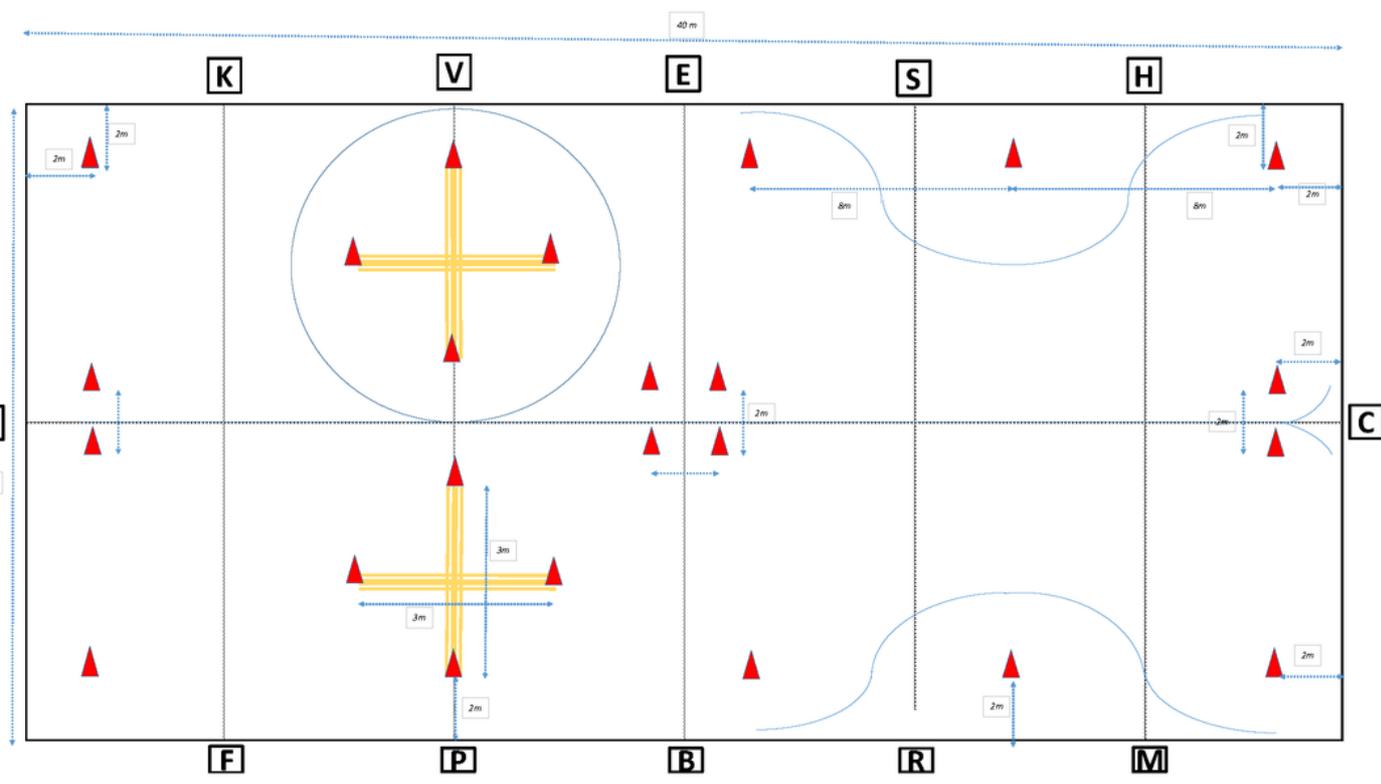
Les deux notes obtenues par l'équipe seront additionnées à l'issue de l'épreuve, la moyenne des deux notes sera utilisée afin d'obtenir le classement de l'épreuve.



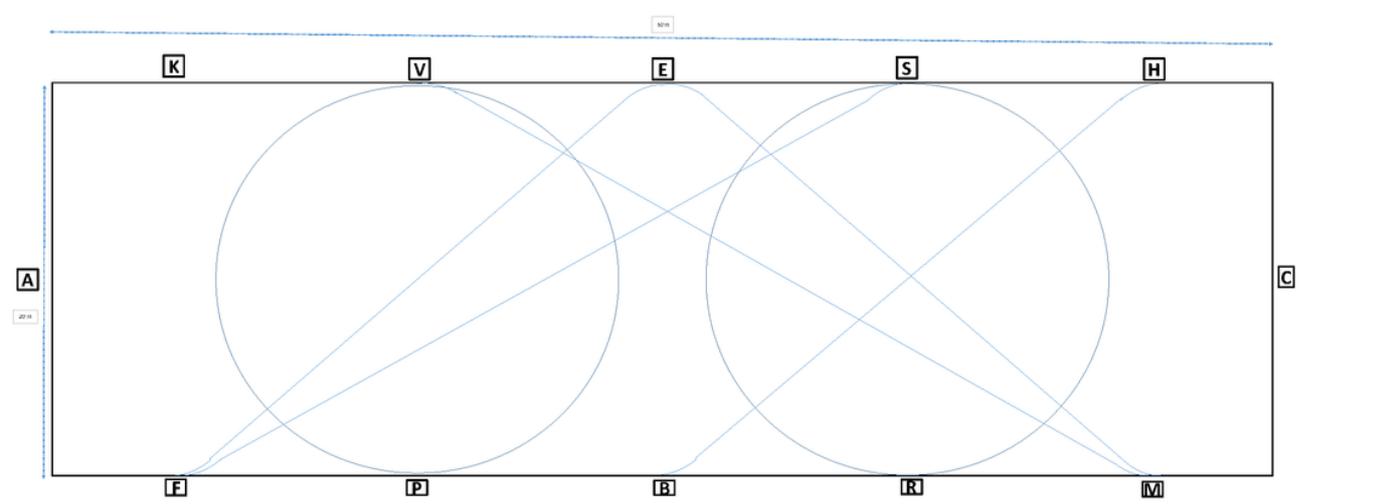
NIVEAU *



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., Mlle., 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.



Dressage Club 4

Reprise à présenter individuellement ou successivement avec distances (maximum 3)
sur un rectangle de 40m x 20m ou 60m x 20m - Gogue autorisé - Eperons facultatifs -
Trot enlevé autorisé

Classement en Points Classement en %

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

Total..... Soit.....%

POSITION

CONCOURS DE : DATE:

JUGE:

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

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.				
NOTES D'ENSEMBLE 1 Allures (franchise et régularité) 2 Impulsion (désir de se porter en avant, engagement de l'arrière main) 3 Acceptation et confiance (perméabilité aux aides, correction de l'attitude) 4 Haut du corps: épaules légèrement en arrière (trot enlevé excepté), coudes semi fléchis 5 Assiette, liant, jambes relâchées 6 Accord des aides, mains ensemble et devant soi, Regard lié à la direction 7 Tracé (fluidité, précision, passage des coins)			Note 0 à 10	Coef.
				1
				1
				1
				1
				1
TOTAL/50: pts				
POINTS DE PENALITE EVENTUELS A DEDUIRE :				
Points de pénalité..... pts (2 maximum)				
TOTAL POINTS :			Conversion en pourcentage soit %	
POURCENTAGE EVENTUEL A DEDUIRE pour erreur ou omission :				
1er fois (-1%) ; 2e fois (-1%) ; 3e fois (Elimination)..... % (2 maximum)				
POURCENTAGE FINAL :		 %	
Signature du juge				

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.



FICHE TECHNIQUE - COMPÉTITION

DÉCOUVERTE DE LA DISCIPLINE DE L'ÉQUIFUN

La compétition Equifun se décompose en deux compétitions distinctes :

Une compétition d'Equifun individuelle ouverte aux cavaliers en situation de handicap.

Elle comporte trois catégories qui font l'objet de trois classements séparés.

Une compétition d'Equifun par équipe de deux cavaliers

Equipe composée d'un cavalier en situation de handicap et un cavalier valide.

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

CATÉGORIE *

Cavaliers non autonomes accompagnés d'un aide ou à des cavaliers autonomes au pas.

Parcours au pas uniquement.

CATÉGORIE **

Cavaliers autonomes, capables de maîtriser leur équilibre, leur vitesse et leur direction au pas et au trot.

Parcours au pas ou au trot.

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 *

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 :

Grand manège du Parc Équestre Fédéral, constitué de deux aires d'évolution attenantes.

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

L'aire 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 à 20 minutes avant l'horaire attribué. Les cavaliers sont dirigés sur la piste de compétition par un « chef de paddock » 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
- 2 Le jardin
- 3 Le tournicoton
- 4 Le ZED
- 5 Le huit
- 6 Le swing
- 7 La cloche
- 8 Les portes
- 9 Saut type dilemme
- 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** (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*

Un cheval trotant plus de deux foulées sera pénalisé de 2 secondes à chaque faute avec un maximum de 6 secondes sur l'ensemble du parcours.

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.

CATEGORIE***

Allures libres

Le classement final s'établit en seconde : pénalité de temps + pénalités en secondes.

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

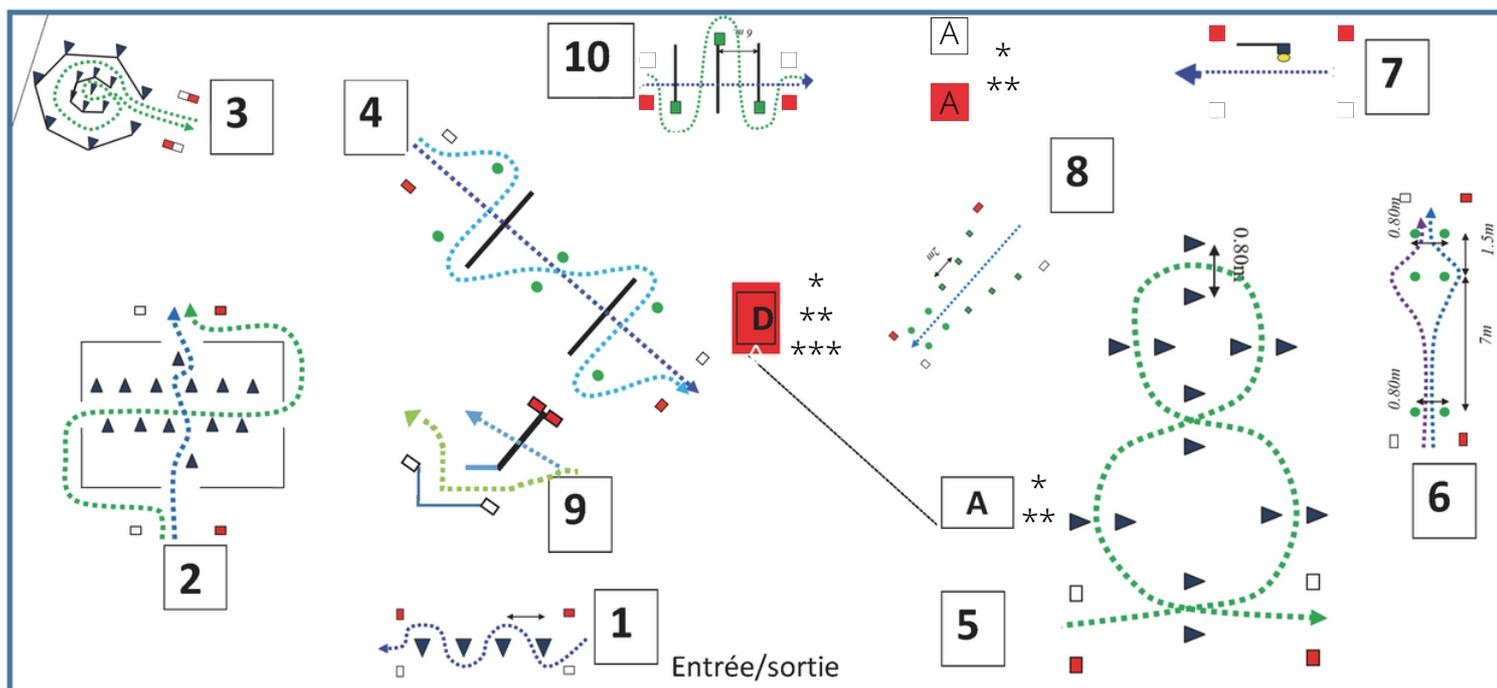


COMPETITION EQUIFUN INDIVIDUELLE OU EQUIPE

Catégorie * - N° 1 à 8 sans option d'obstacle - épreuve au chronomètre

Catégorie ** - N°1 à 8 avec options obstacles - épreuve au chronomètre

Catégorie *** - N°1 à 10 avec options obstacles - épreuve au chronomètre



Espace de mise à cheval
et de détente





FICHE TECHNIQUE - COMPÉTITION

DÉCOUVERTE DE LA DISCIPLINE DE L'ÉQUIFEEL

La compétition d'Equifeel

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 :

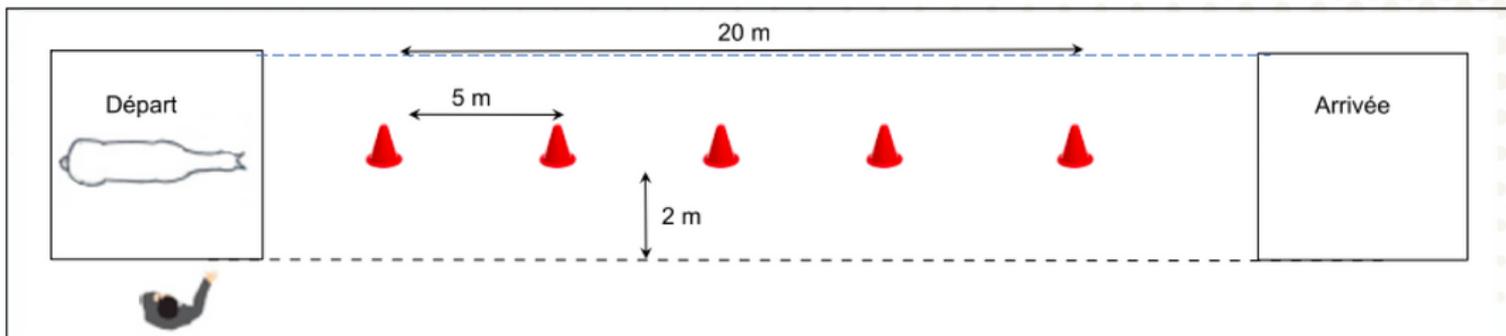
L'ordre de passage sera établi par établissement. Compte tenu du fait que le parcours sera le même quelque soit le niveau et que seules les dispositions d'exécution vont varier, tous les cavaliers pourront passer les uns après les autres quelque soit leur niveau.

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.

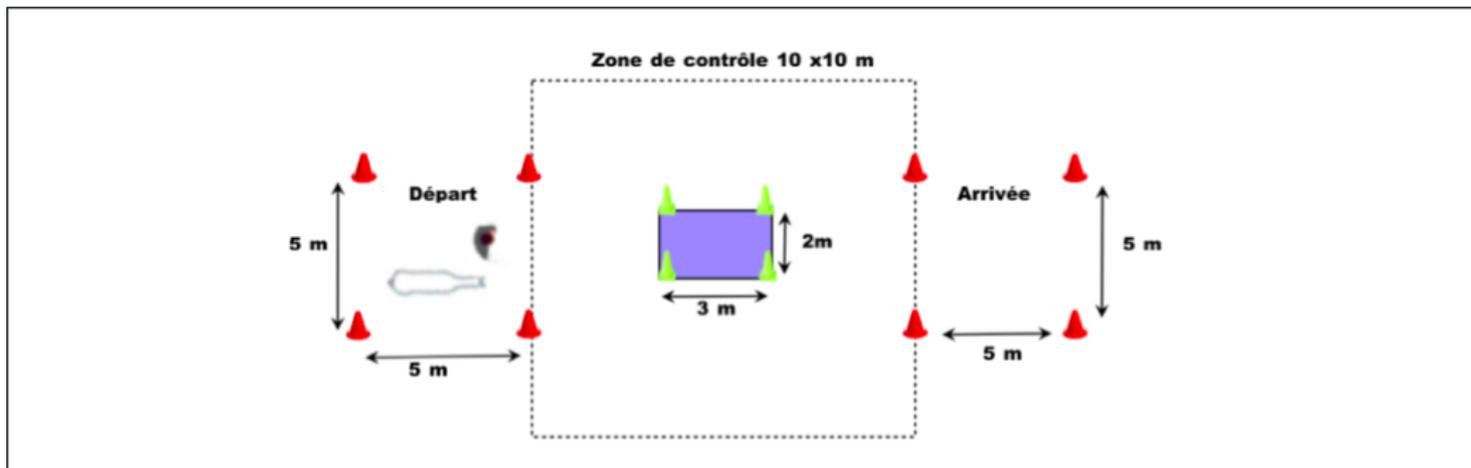


PLANS DES ÉPREUVES

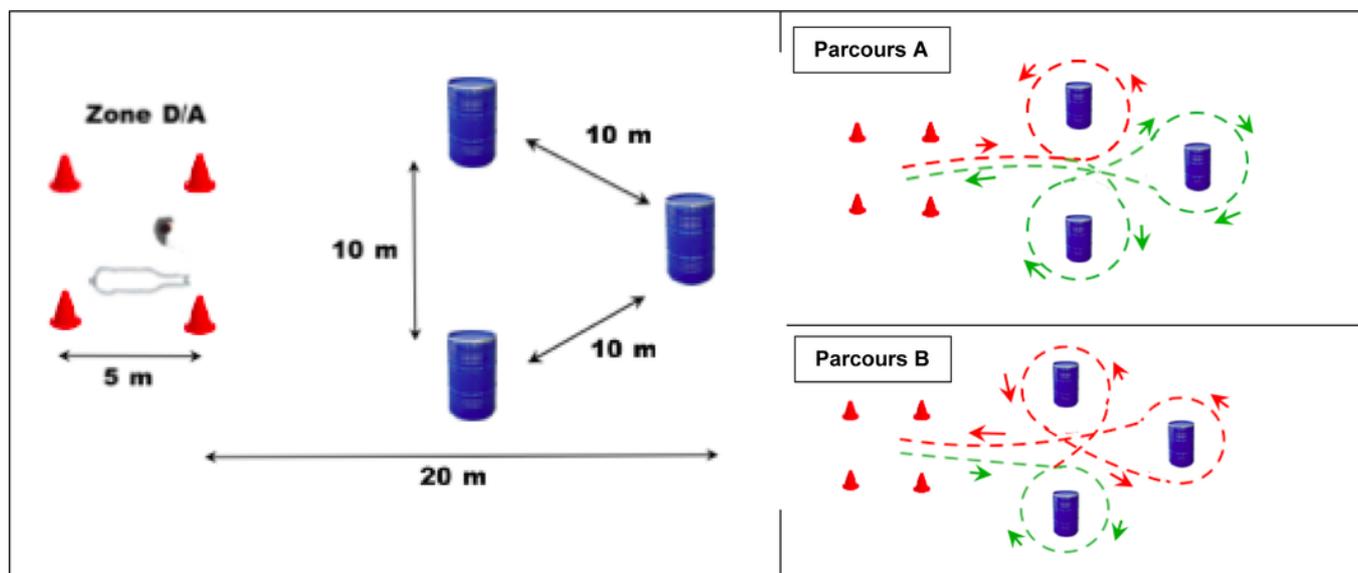
Le Slalom



La bâche



Le Trèfle





FICHE TECHNIQUE - COMPÉTITION

DÉCOUVERTE DE LA DISCIPLINE DU PONY-GAMES

La compétition de Pony-Games se déroulera en "paire mixée"

Elle comportera trois catégories :

CATÉGORIE *

L'épreuve une étoile est une épreuve d'initiation hors championnat car pas de classement. Il n'y 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. L'encadrant peut travailler en rapproché avec l'équidé et le cavalier et est autorisé à ramasser le matériel pour éviter toute descente du cavalier.

CATÉGORIE **

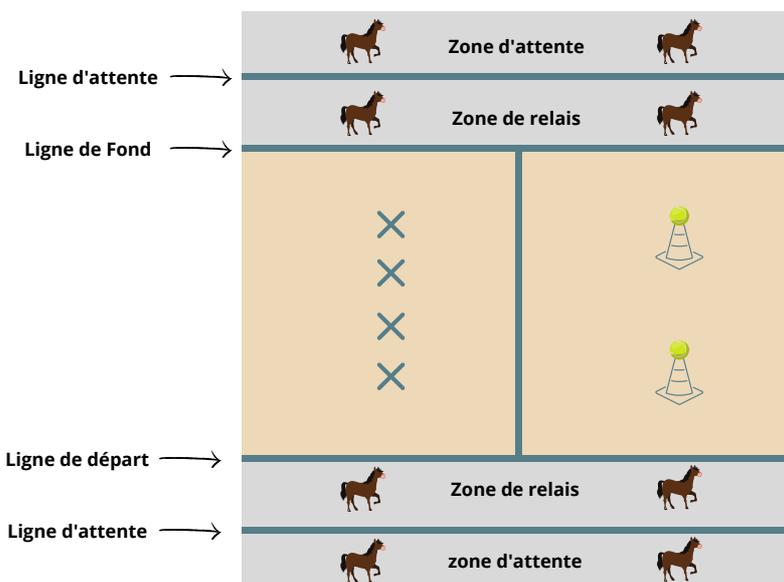
L'épreuve deux étoiles concerne les cavaliers évoluant au pas et au trot. Le galop est considéré comme une faute donc si l'équidé prend le galop, le cavalier doit revenir à l'endroit du passage au galop pour continuer le jeu à la bonne allure.

CATÉGORIE ***

L'épreuve trois étoiles concerne les cavaliers en capacité de trotter voire galoper, l'allure est libre.

Pour les niveaux deux et 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.

Plan du terrain



Norme des épreuves :

A part les adaptations ci-dessus énoncées, le règlement officiel de pony-games sera appliqué.

Catégorie * et **

- Jeu 1 en paire : Slalom aller simple
- Jeu 2 en paire : 2 tasses
- Jeu 3 en individuel pour le cavalier valide : Balles et cônes aller simple
- Jeu 4 en paire : 2 drapeaux

Catégorie ***

Tous les jeux se jouent en paire

- Jeu 1 : Slalom
- Jeu 2 : 2 tasses
- Jeu 3 : Cartons
- Jeu 4 : 2 Bouteilles

Réglementation

En cas d'égalité, ce sont les points du dernier jeu qui départagent les équipes, si nouvelle égalité, ce sont les points de l'avant dernier jeu. Si toujours une égalité, les équipes reviennent sur le terrain et se départagent sur 5 drapeaux.

Plan épreuve * en tie-break.





FICHE TECHNIQUE - COMPÉTITION

DÉCOUVERTE DE LA DISCIPLINE DU RIDE AND RUN

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.

La compétition comportera trois catégories qui donneront l'objet de trois classements séparés.

Le parcours, chronométré, en terrain varié, avec un faible dénivelé, se courra sur 1km.

Tous les 250 mètres, dans une zone prévue à cet effet, le cavalier met pied à terre tandis que le « runner » se met à cheval, sauf pour la catégorie*

CATEGORIE*

Réservée aux binômes personne valide, « Runner »/personne en situation de handicap non autonome, « Rider », tenu en petite longe, sans changement de rôle. Le parcours ne pourra s'effectuer qu'au pas.

CATEGORIE**

Réservée aux binômes personne valide/personne en situation de handicap autonome ou non autonome (tenu en petite longe si nécessaire), avec changement de rôle.

CATEGORIE***

Réservée aux binômes personne valide/personne en situation de handicap autonome (capable de maîtriser leur équilibre, leur vitesse et leur direction au pas et au trot), avec changement de rôle.

Le parcours ne pourra s'effectuer qu'au pas ou au trot.

Lieu et implantation de la compétition

La course balisée, d'une distance de 1000 mètres, se déroule sur un terrain varié en herbe (Spring Garden).

Les lignes de départ et d'arrivée de chaque étape sont matérialisées dans un espace dégagé et sécurisé. Les zones de changement de monte, tous les 250 mètres, 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.



Déroulement de la compétition

Chaque établissement pourra rejoindre l'air de détente avec l'ensemble de ses cavaliers prévus, 15 minutes avant l'horaire attribué.

Le poney / cheval doit être calme pour être autorisé à prendre le départ. Le départ se fait de l'arrêt et est donné au minimum toutes les 3 minutes. Le départ lancé est interdit.

Attention : Le port d'une protection individuelle céphalique aux normes en vigueur est obligatoire.

En cas de port de chaussures sans talon d'au moins 12 mm pour au moins un des coéquipiers, l'utilisation d'étriers fermés ou de sécurité est obligatoire.

Le binôme cavalier - poney / cheval et le coureur doivent franchir la ligne de départ initiale et la ligne d'arrivée finale obligatoirement ensemble. Le coureur est autorisé à tenir le poney / cheval lors du départ, ainsi que pendant la course s'il le souhaite.

Parcours et relais au stand Chaque poney / cheval engagé doit être monté pendant toute la durée de l'épreuve et respecter l'itinéraire et les allures imposés.

Le non-respect des allures entrainera une pénalité de 30 secondes à chaque défaut d'allure observé.

Le changement cavalier / coureur est obligatoire à chaque stand (sauf catégorie*) et s'effectue lorsque le poney/cheval a les 4 membres dans le stand.

L'entrée et la sortie du stand doivent se faire le poney / cheval monté à califourchon. Dans cette zone, le poney / cheval peut uniquement marcher ou être à l'arrêt pour effectuer le changement. Il doit être tenu en continu par l'un des 2 binômes pendant le changement de monte. Les membres du binôme peuvent s'aider lors du changement dans le stand.

L'intervention de l'accompagnateur pour aider le binôme lors de la course sera pénalisée de 30 secondes telles que :

- Aider au montoir
- Aider lors du changement
- Aider pour faire avancer/ accélérer le poney

Il est interdit de détacher le casque même lors de la course à pied.

Dépassement

Tout au long de l'épreuve, cavalier - poney / cheval et coureur doivent serrer leur droite afin de laisser la possibilité aux autres concurrents de réaliser un dépassement. Tout dépassement d'un autre cavalier - poney / cheval et coureur ne peut se faire que par la gauche. En cas de dépassement par la droite, le binôme sera pénalisé de 30 secondes sur son chronomètre.



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.

CATEGORIE*

Un cheval trottant plus de deux foulées sera pénalisé de 3 secondes à chaque faute avec un maximum de 12 secondes sur l'ensemble du parcours.

CATEGORIES ** et ***

Le poney/cheval galopant plus de 2 foulées est sera pénalisé de 3 secondes à chaque faute avec un maximum de 12 secondes sur l'ensemble du parcours/ou éliminé.



CONTACT

Comité Régional d'Equitation Centre-Val de Loire

02 36 38 02 57

centre-val-de-loire@ffe.com

Parc Equestre Fédéral, la Colonie

41 600 LAMOTTE BEUVRON

chevaletdiversitecentrevaldeloire.fr

