

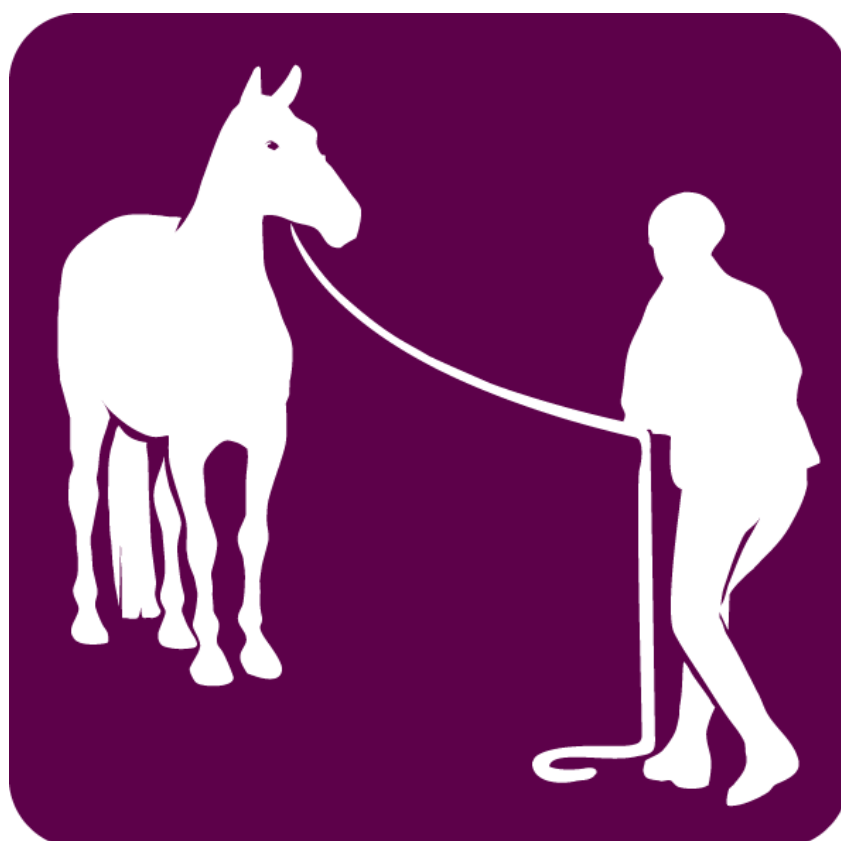


FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} décembre 2011

Dispositions spécifiques Equifeel



SOMMAIRE

I - ORGANISATION	3		
Art 1.1 - Programme	3	N°1 - Le licol	5
Art 1.2 - Terrains	3	N°2 - Le trèfle	6
Art 1.3 - Matériel	3	N°3 - Le van	6
Art 1.4 - Jury	3	N°4 - Le va et vient	6
II - EPREUVES	3	N°5 - Le cercle	7
III - NORMES TECHNIQUES	4	N°6 - La bâche	7
Art 3.1 - Tenue du concurrent, harnachement	4	N°7 - L'essuie-glace	7
Art 3.2 - Poneys /chevaux	4	N°8 - : le Pivot	8
Art 3.3 - Tests des épreuves Club	4	N°9 - : Le compas	8
Art 3.4 - Tests des épreuves Elite	4	N°10 - : Les Embûches	9
IV - DEROULEMENT	4	N°11 - Les transitions	10
Art 4.1 - Description	4	N°12 - Le déplacement latéral	10
Art 4.2 - Contrats et points	5	N°14 - Le slalom	11
Art 4.3 - Règles des tests Club	5	N°15 - le saut à la longe	12
		N°16 - le van 2	12
		N°17 - le trèfle à quatre feuilles	12
		N°18 - Le reculer slalom	13
		V - SCORE PENALITES BONIFICATION	13
		VI - CLASSEMENT	14

PREAMBULE

Les réunions d'Equifeel proposent des tests ludiques variés 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 davantage de compréhension du poney ou du cheval, de réflexion et de ressenti dans ses interactions avec lui.

Progresser dans ces capacités nécessite et procure justesse, tact et compréhension, mais aussi confiance et respect mutuels qui sont les fondamentaux de cette approche.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme

La déclaration unique de concours, DUC, précise le nombre de tests choisis par l'organisateur : de 5 à 8.

Art 1.2 - Terrains

Une réunion d'Equifeel peut être organisée dans une carrière ou un manège. Le terrain doit toujours être clos.

L'organisateur doit prévoir un paddock de détente clos de 40 m x 20 m environ.

Art 1.3 - Matériel

Elastiques de 6 cm, type matériel de bureau. Cônes, cubes plastiques type support de cavalettis, barres d'obstacle, cordes, soubassements, bâches...etc... Se conformer à la description des tests.

Un tableau d'affichage sur lequel doivent figurer les tests proposés avec leur règle et contrats associés.

L'affichage doit être fait avant la reconnaissance de l'épreuve.

Art 1.4 - Jury

Il est désigné par l'organisateur et il est composé au minimum d'un Président de jury, juge Club, et d'au moins un assesseur par test se déroulant simultanément.

Il est souhaitable de mettre en place une organisation dans laquelle les clubs participants mettent à la disposition de l'organisateur un ou des bénévoles (au minimum 1) connaissant l'equifeel, son fonctionnement et son jugement pour être assesseur.

Un concurrent peut être assesseur pour une autre épreuve que la sienne.

Dans tous les cas lorsque l'assesseur est mis à la disposition de l'organisateur par un club participant il ne doit pas être seul assesseur de jugement d'un test et l'autre assesseur ne doit être du même club.

II - EPREUVES

EPREUVES	EQUIDES	AGE DES CONCURRENTS	GALOPS MINI	GALOP OU SAVOIR MINI / PONEYS / CHEVAUX DE 3 ANS	TESTS PROPOSES
Club A	A	12 ans maxi	1	---	5 à 8 tests au sol parmi les 18 réglementaires
Club Poney	BCD	18 ans maxi	2	4	5 à 8 tests au sol parmi les 18 réglementaires
Club	ABCDE		2	4	5 à 8 tests au sol parmi les 18 réglementaires
Club Elite	ABDCE		2	4	5 à 8 tests Libres créés ou aménagés

III - NORMES TECHNIQUES

Art 3.1 - Tenue du concurrent, harnachement

	AUTORISE	OBLIGATOIRE
Tenue	Gants	Toute tenue propre et correcte : tenues de cavalier et de club recommandées, Tête couverte : casquette ou chapeau ou casque.
Harnachements	Stick, cravache	Tout type de licol, avec longe de plus de 3 mètres (plate ou en corde), avec ou sans mousqueton.
	Friandises	

Art 3.2 - Poneys /chevaux

Les poneys / chevaux de 3 ans sont autorisés à concourir avec un concurrent ayant le galop 4 ou le savoir 4 minimum. Les entiers sont interdits.

Art 3.3 - Tests des épreuves Club

N°1 : Le licol. N°2 : Le trèfle. N°3 : Le van. N°4 : Le va et vient. N°5 : Le cercle. N°6 : La bâche. N°7 : L'essuie glaces. N°8 : Le pivot. N°9 : Le compas. N°10 : Les embuches. N°11 : Les transitions. N°12 : Déplacement latéral. N°13 : le Double. N°14 : Le Slalom. N°15 : Le saut à la longe. N°16 : Le Van 2. N°17 : le trèfle à quatre feuilles. N°18 : Le reculer slalom.

L'épreuve comporte 5 à 8 tests au choix de l'organisateur. Les tests proposés doivent être parmi ceux proposés dans le règlement. L'organisateur précise dans sa DUC combien de tests comportera l'épreuve Pour les poneys A, les obstacles ne doivent pas excéder 50 cm et le temps accordé par test doit être augmenté de 50 % : par exemple 1 minute 30 devient 2 minutes 15. Cette mesure ne concerne que les tests impliquant des déplacements (type cercle, embuche, trèfle...).

Art 3.4 - Tests des épreuves Elite

L'organisateur propose de 5 à 8 Tests. Il précise dans sa DUC le nombre de tests qui sera proposé. Les tests des épreuves Elite sont conçus par le traceur pour proposer des difficultés variées. Ces tests doivent recevoir l'accord du Président de jury et des enseignants chefs d'équipe pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect du cheval. Ils doivent proposer la hiérarchie des contrats 10, 15 et 20 points. Le traceur peut, soit proposer des tests issus d'aménagement des tests du règlement des épreuves Club, soit créer de nouveaux tests conformes aux fondamentaux de la discipline. Les obstacles proposés dans ce niveau ne doivent pas être supérieur à 1 m et ne pas présenter de difficulté de largeur.

IV - DEROULEMENT

Art 4.1 - Description

Les tests peuvent s'enchaîner les uns après les autres pour chaque concurrent. L'organisateur a aussi le choix de faire passer tous les concurrents sur un test avant d'enchaîner le second, puis les suivants. Plusieurs tests peuvent être organisés simultanément sous forme d'ateliers si le nombre d'assesseurs et les infrastructures le permettent.

Pour chaque test, l'épreuve démarre de la zone de départ où le cavalier doit venir se présenter avec son poney / cheval et se termine dans une zone d'arrivée qui peut être la même. Chaque test est chronométré, le cavalier disposant d'un temps donné pour réaliser le test.

Le chronomètre démarre lorsque le commissaire donne le départ et s'arrête lorsque le cavalier et le poney / cheval sont entièrement rentrés dans la zone d'arrivée.

Pour certains tests, il existe une zone de contrôle matérialisée : toute sortie des quatre pieds du cheval / poney de cette zone annule la réalisation du test et le crédit de point.

Pour les tests présentant des franchissements d'obstacle, le renversement d'obstacle en le sautant ou en s'arrêtant est pénalisé de deux points. En cas de destruction par refus deux points sont enlevés et le concurrent doit remettre lui-même l'obstacle en conformité et peut réessayer le franchissement s'il est dans le temps imparti. En cas de destruction en sautant si l'obstacle nécessite d'être reconstruit pour être franchi à nouveau le concurrent doit aussi remettre lui-même l'obstacle en conformité et peut poursuivre le franchissement s'il est dans le temps imparti.

Pour les tests dans lesquels il est possible de réparer une erreur chaque erreur réparable est pénalisée de deux points. Le refus ou la déroboade d'obstacle sont considérés comme une erreur. Il y a refus ou déroboade lorsque le cheval en se dirigeant vers l'obstacle pénètre dans la zone virtuelle de 2 mètres devant l'obstacle et de la largeur de son front et qu'il ne le franchit pas. Le commissaire doit annoncer à voie haute les désobéissances qu'il comptabilise

Pour les tests avec obstacle, le troisième refus sur l'ensemble du test ramène le contrat à Zéro.

Les tests proposant de la liberté doivent impérativement se dérouler dans un espace clos, toute sortie de cet espace ramène le contrat à zéro.

Le renversement du matériel est sanctionné et ramène le contrat à zéro sauf indications contraires précisées dans le règlement spécifique du test.

Sauf précision dans les conditions de réalisation propres à chaque test, lorsqu'un concurrent se trompe ou échoue en restant dans la zone de contrôle il peut recommencer son essai jusqu'à la fin du temps imparti. Le chronomètre ne sert pas au classement, il n'est pas nécessaire d'être le plus rapide.

Art 4.2 - Contrats et points

Pour chacun des tests, trois niveaux de réalisation sont proposés. Le concurrent doit annoncer au jury sur quel contrat il souhaite être évalué, chacun des contrats pouvant lui apporter dans l'ordre croissant 10 points, 15 points ou 20 points pour le plus difficile. Si le contrat est réalisé, le concurrent obtient les points correspondants, s'il échoue, il aura 0 point. Si le cavalier ne parvient pas à réaliser l'exercice, il peut recommencer tant qu'il reste dans le temps imparti et dans la zone de contrôle.

Les élastiques, lorsqu'ils sont proposés dans un contrat, sont ceux fournis par l'organisateur et mis sur le licol par le commissaire. Ils doivent être changés pour chaque concurrent (usage unique).

Pour plus de précision voir le document « Mémento d'aide à l'organisation d'épreuves Equifeel » à l'attention des organisateurs, juges et participants téléchargeable sur le site de la FFE rubrique Sport discipline Equifeel.

Art 4.3 - Règles des tests Club

15 tests différents répertoriés et numérotés. L'organisateur en choisit 5 à 8 parmi les suivants.

N°1 - Le licol

Equipement : 1 zone de départ et 1 zone d'arrivée, située à 10 m de la zone de départ.

Temps autorisé : 2 minutes.

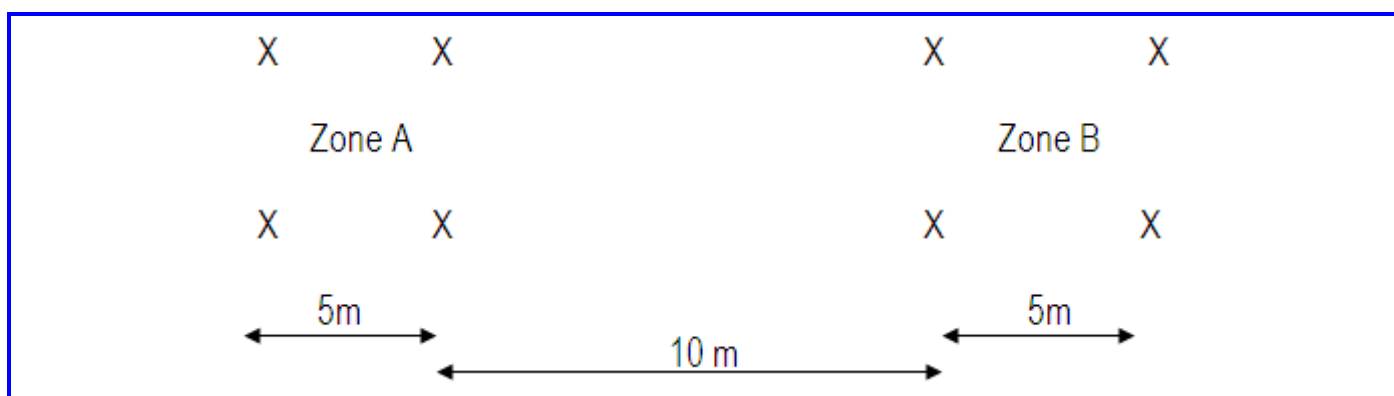
Le cavalier à pied et son poney / cheval se dirigent vers la zone B située à 10 m de la zone A de départ, le cavalier arrête son poney / cheval, lui retire le licol, fait le tour du poney / cheval en le caressant avec le licol sur tout le corps puis il revient vers la zone de départ et s'arrête à l'intérieur de celle-ci.

Contrat 10 points : le cavalier remet le licol à son poney / cheval avant de revenir vers la zone A de départ.

Contrat 15 points : le cavalier et le poney / cheval reviennent dans la zone A de départ, le cheval sans licol et le lui remet une fois dans la zone et un genou au sol.

Contrat 20 points : le poney / cheval reste dans la zone B, le cavalier revient seul dans la zone A de départ, puis il invite son poney / cheval à le rejoindre et lui remet alors le licol, en mettant un genou au sol.

Dans tous les cas, le chronomètre s'arrête lorsque cavalier et poney / cheval sont dans la zone et le licol est remis.



N°2 - Le trèfle

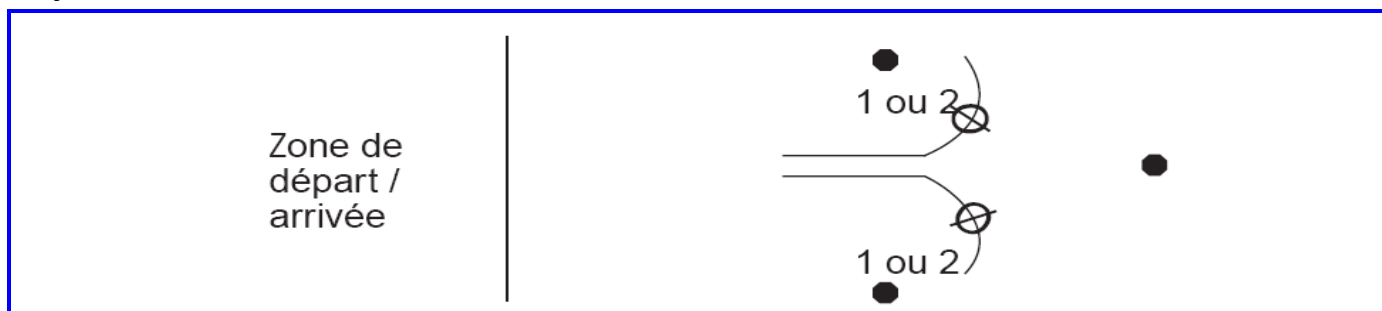
Equipement : Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 3 cônes.

Temps autorisé : 45 secondes.

Distance entre les plots : 10 m.

Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

Le cavalier fait exécuter à son poney / cheval un parcours en trèfle autour de trois cônes disposés de la façon suivante :



Le cavalier peut choisir entre deux parcours en trèfle. S'il commence par le cône qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième cône qui est au fond.

S'il commence par le cône qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second et le troisième cône qui est au fond. Il revient ensuite directement dans la zone de départ.

Contrat 10 points : avec licol et longe.

Contrat 15 points : avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : en liberté.

N°3 - Le van

Equipement : zone D/A, 1 van 2 places situé à 10 m de la zone, bas flanc ouvert ou fermé au choix du concurrent, 1 cerceau.

Temps imparti : 1'30 minute

Zone de contrôle 20 m x 20 m

Partir de la zone D/A, monter son poney / cheval dans le van, y rester 10 secondes comptées par le commissaire, redescendre et se rendre à nouveau dans la zone D/A immobile pour fin du chronométrage.

Contrat 10 points : poney / cheval en licol, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).

Contrat 15 points : poney / cheval en licol, le cavalier réalise l'exercice sans monter dans le van. Le cavalier reste sur ou à côté du pont pas sur le plancher.

Contrat 20 points : poney / cheval en licol, le cavalier se rend directement de la zone de départ dans le cerceau et réalise l'exercice en restant les pieds dans un cerceau à 3,50 m du pont puis lorsque les 10 secondes sont décomptées et que le cheval est descendu du pont il peut sortir du cerceau et revenir avec le cheval dans la zone arrivée pour arrêter le chrono.

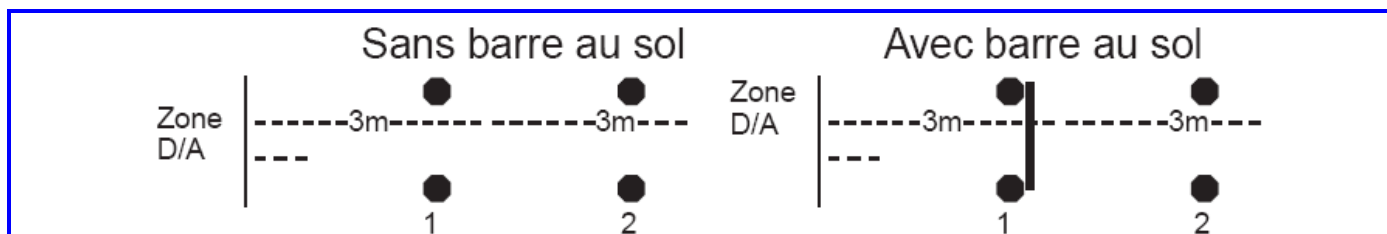
Les zones de départ, ainsi que le cerceau, peuvent être placés indifféremment à gauche ou à droite du van, au choix de l'organisateur.

N°4 - Le va et vient

Equipement : zone D/A : 4 cubes ou bidons. Une barre (type barre d'obstacle de 4m).

Temps imparti : 1 minute et 30 secondes.

Le but est de faire reculer son poney / cheval face à soi dans un couloir et de le faire revenir vers soi, sans quitter la boîte de départ.



Tout en restant les deux pieds dans la zone D/A, le cavalier doit faire reculer son cheval jusqu'à la ligne entre les plots, le poney / cheval devant se placer les antérieurs sur ou derrière la ligne qui sépare les deux plots.

Le poney / cheval part d'une zone matérialisée d'environ 30 cm de largeur juste derrière et tout le long de la barre. Les antérieurs dans cette zone. Ensuite, le cavalier le fait revenir vers lui le chrono s'arrête lorsque les antérieurs sont revenus dans la zone matérialisée devant la barre. Si le cheval la franchit le contrat est ramené à Zéro.

Contrat 10 points : le poney / cheval recule jusqu'à la première ligne de plots situés à 3 m de la zone.

Contrat 15 points : le poney / cheval recule jusqu'à la deuxième ligne de plots située à 6 m de la zone D/A.

Contrat 20 points : idem contrat 15 points, mais une barre sera placée au sol en travers du tracé sur la première ligne de plots. Le poney / cheval devra donc franchir cette barre en reculant.

N°5 - Le cercle

Équipement : round pen ou rond, type rond de longe ou manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 8 à 10 m de diamètre.

Poney / cheval en liberté.

Départ poney / cheval immobile face au cavalier, le poney / cheval à l'extérieur du rond central le cavalier à l'intérieur. A la fin, le poney / cheval se tient immobile face au cavalier à l'extérieur ou à l'intérieur du rond central. Un tour est valable lorsque le poney / cheval ne pénètre pas dans le rond central.

Temps imparti : 2 minutes

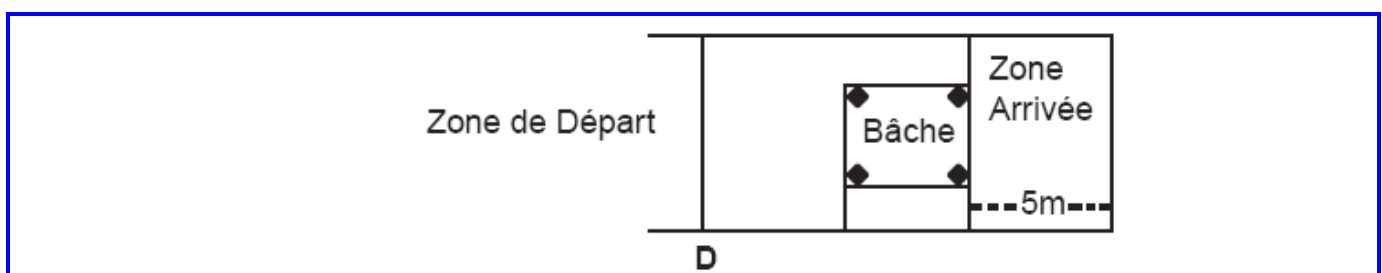
Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval et le faire changer de main puis à nouveau un tour minimum puis fin. Le cavalier peut sortir du rond central.

Contrat 15 points : départ, deux tours minimum, changer de sens, deux tours minimum, puis fin. Dans ce contrat le cavalier ne peut pas sortir du rond central.

Contrat 20 points : départ, deux tours minimum, changer de sens, deux tours minimum, changer de sens à nouveau, deux tours minimum puis fin. Le cavalier ne doit pas sortir du cerceau lorsque le poney / cheval est sur la piste, il peut sortir du cerceau tout en restant dans le rond central pour les changements de direction.

N°6 - La bâche

Équipement : une bâche lourde de 2 m x 3 m délimitée par des plots posés aux 4 coins et placée au centre d'une zone de contrôle de 10 m x 10 m. Temps imparti : 1'30 minute.



Le cavalier part de la ligne de Départ, doit faire traverser la bâche à son poney / cheval et l'arrête dans la zone d'arrivée.

Contrat 10 points : avec licol et longe, traverser la bâche.

Contrat 15 points : avec licol et longe reliée par un élastique, le poney / cheval s'arrête sur la bâche 5 secondes, le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche.

Contrat 20 points : idem contrat 15 points, poney / cheval en liberté. Sans toucher le poney / cheval.

N°7 - L'essuie-glace

Équipement : terrain idem test 5, un cavaletti (50cm) le long de la barrière. Le cavalier doit rester dans une zone de 2 m de part et d'autre de l'obstacle, cette zone doit être matérialisée (corde ou trace au sol). Temps imparti : 45 secondes.

Le départ est donné, l'équidé immobile face au cavalier. qui ne devra plus quitter sa zone Le cavalier fait sauter à son poney / cheval un cavaletti situé sur la piste, lui fait faire demi-tour et le refait sauter dans l'autre sens puis l'arrête, le chronomètre s'arrête lorsque le poney / cheval est immobile. Le cavalier ne doit pas sortir de la zone balisée pour lui durant tout l'exercice. Tout passage du poney / cheval d'un côté à l'autre du cavaletti sans le franchir est considéré comme une sortie de zone de contrôle.

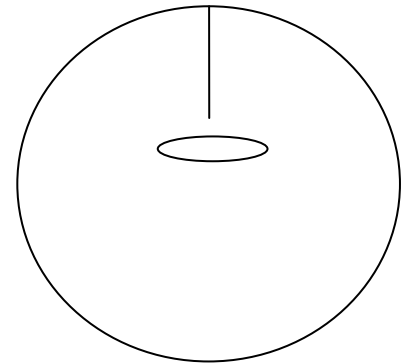
Contrat 10 points : poney / cheval en longe.

Contrat 15 points : longe fixée au licol par un élastique.

Contrat 20 points : poney / cheval en liberté.

Renversement d'obstacle moins 2 points.

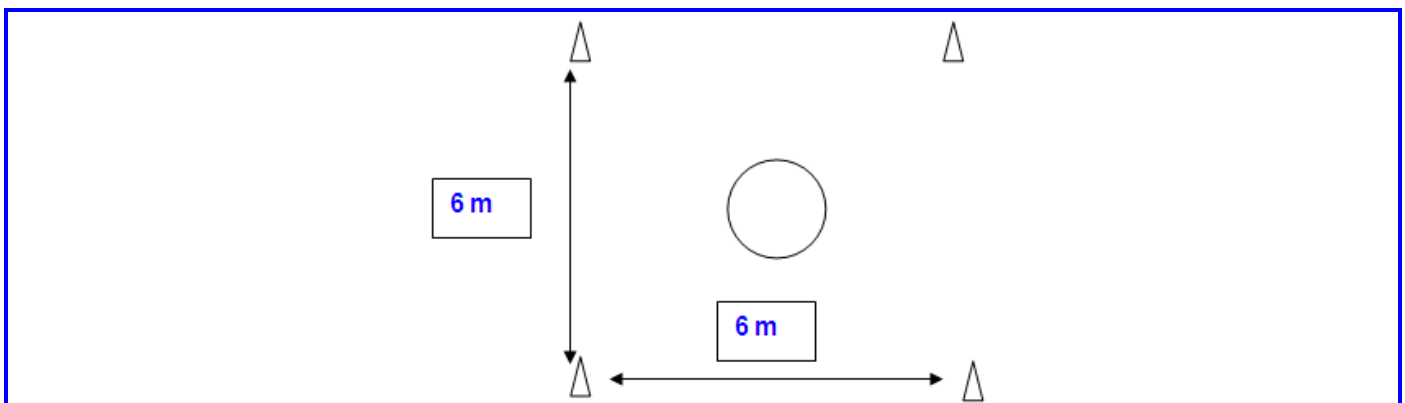
Le concurrent le repositionne si besoin sans interruption du chronomètre.



N°8 - : le Pivot

Equipement : un cerceau de 100 cm de diamètre, 4 plots en carré d'environ 6 mètres de coté dont le cerceau est le centre.

Temps imparti : 1 minute 30 secondes



Le concurrent place son poney / cheval les postérieurs dans le cerceau. Il déplace l'avant main autour des postérieurs qui doivent rester dans le cerceau. Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche. Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable (moins deux points par erreur) le concurrent repositionne son cheval / poney dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti.

Contrat 10 pts : Le concurrent peut utiliser la longe dans la main et le poney / cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney / cheval doit avoir dépassé le plot suivant. Le concurrent peut toucher son cheval.

Contrat 15 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer au moins un demi tour à 180°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de deux plots minimum. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

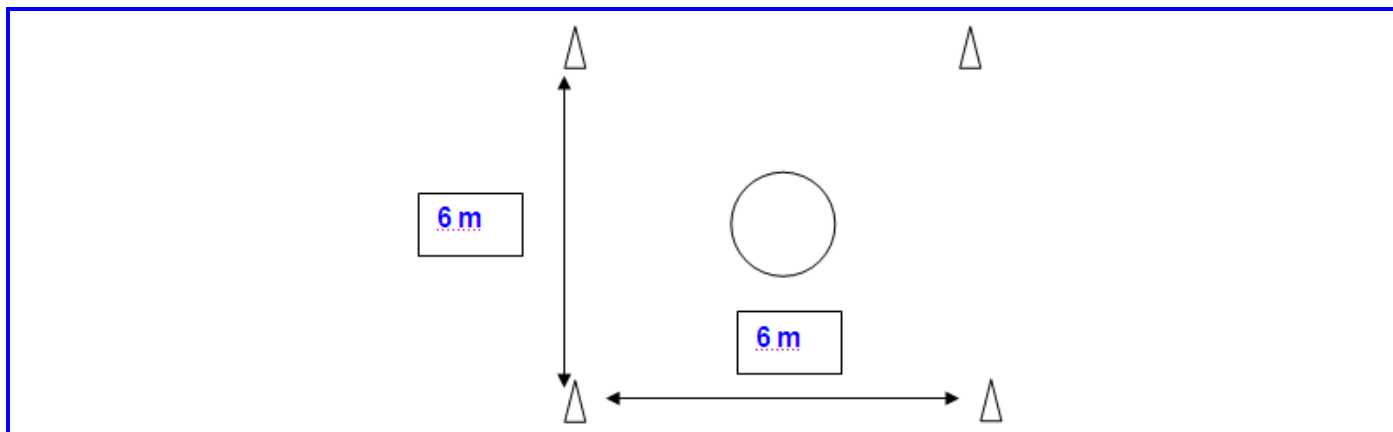
Contrat 20 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer un tour complet : 360° le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de 4 plots. Quand cela est possible (espace clos pour ce test) le contrat 20 pts peut être demandé en liberté. Dans ce cas, il faut le préciser à la reconnaissance du parcours. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

N°9 - : Le compas

Equipement : un cerceau de 100 cm de diamètre minimum, 4 plots en carré d'environ 6 mètres de coté dont le cerceau est le centre.

Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable (moins deux points par erreur) le concurrent repositionne son cheval / poney dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti.

Temps imparti : 1 minute 30 secondes



Le concurrent place son poney / cheval les antérieurs dans le cerceau. Il déplace l'arrière main autour des antérieurs qui doivent rester dans le cerceau. Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche.

Contrat 10 pts : Le concurrent peut utiliser la longe dans la main et le poney / cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps de le poney / cheval doit avoir dépassé le plot suivant. Le concurrent peut toucher son cheval.

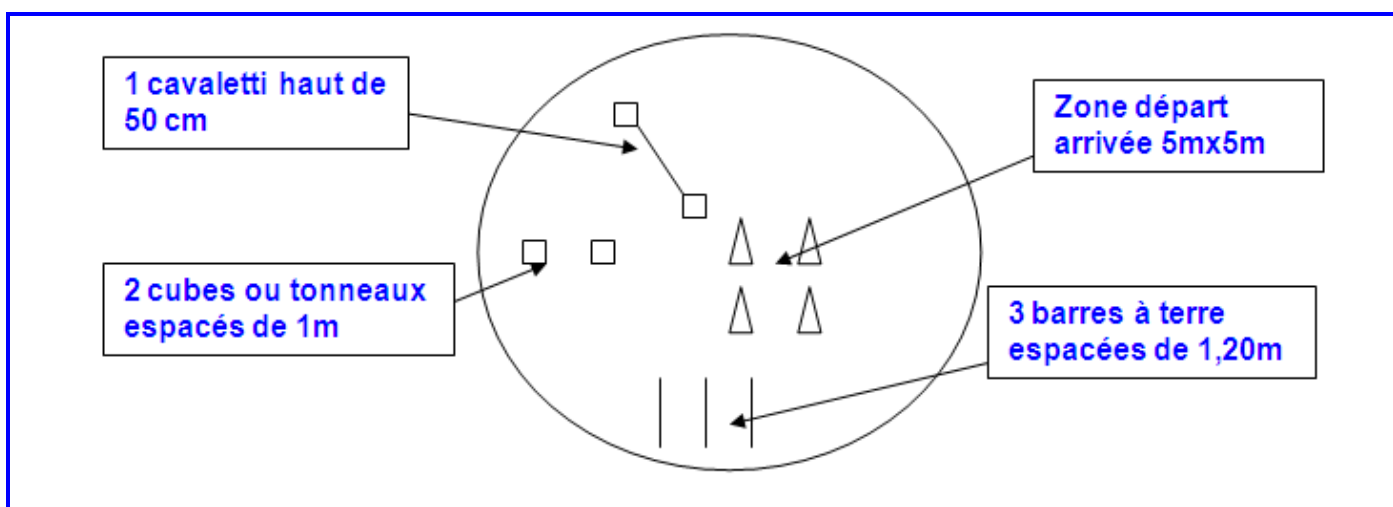
Contrat 15 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer au moins un demi tour à 180°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de deux plots minimum. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

Contrat 20 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer un tour complet à 360°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de 4 plots. Quand cela est possible (espace clos pour ce test) le contrat 20 pts peut être demandé en liberté. Dans ce cas il faut le préciser à la reconnaissance du parcours. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

N°10 – : Les Embûches

Équipement : Un round pen ou un espace clos de 20 m x 20 m maxi, 2 cubes ou bidons, un cavaletti de 50 cm avec une barre ou type matériel de chantier, barres à terre espacées de 1,20m, une zone départ arrivée matérialisée par 4 plots.

Temps imparti : 2 minutes.



Les deux cubes ou bidons sont espacés d'un mètre, les barres à terre et l'obstacle ne doivent pas être sur la piste extérieure.

Le concurrent part immobile de la zone D/A et doit franchir les trois embûches sans jamais mettre un pied dans la zone que chacune représente. Le cavalier ne doit pas passer entre les cubes ni marcher dans la zone des barres à terre ni sauter l'obstacle

Le chronomètre s'arrête lorsqu'après passage des trois embûches dans n'importe quel ordre le couple est immobile dans la zone D/A.

Contrat 10 pts : Effectué avec un licol et une longe.

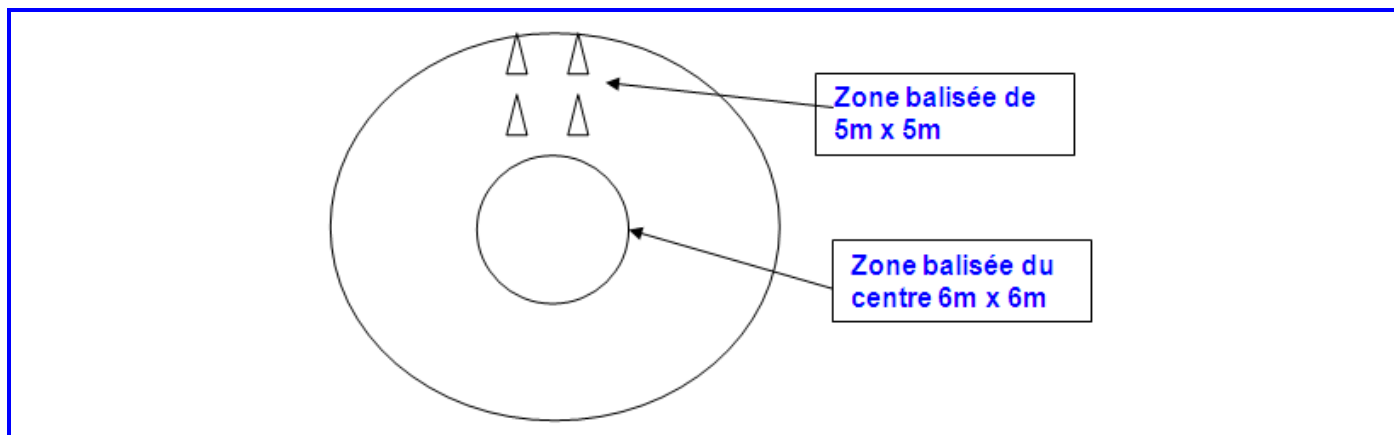
Contrat 15 pts : Effectué avec un licol et un élastique qui relie le mousqueton au licol.

Contrat 20 pts : Effectué en liberté.

Renversement d'obstacle moins 2 points. Le cavalier remonte l'obstacle lui-même si besoin sans interruption du chronomètre.

N°11 - Les transitions

Équipement : round pen ou rond, type rond de longe ou manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 6 m de diamètre. Une zone de 5 m X 5 m matérialisée par 4 plots sur la piste.



Poney / cheval en liberté.

Départ poney / cheval immobile face au cavalier, le poney / cheval à l'extérieur du rond central le cavalier à l'intérieur. A la fin, le poney / cheval se tient immobile face au cavalier à l'extérieur ou à l'intérieur du rond central. Un tour est valable lorsque le poney / cheval ne pénètre pas dans le rond central. Le concurrent ne doit pas sortir du rond central pour les contrats 15 et 20 points. Pour le contrat 10 points il ne peut rentrer dans la zone de transition.

Temps imparti : 2 minutes.

Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval qui entre dans la zone au trot et effectue une transition au pas avant d'en sortir, et le répéter deux fois.

Contrat 15 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval qui entre dans la zone au trot et effectue une transition au pas avant d'en sortir, changer de main et effectuer la même chose à l'autre main.

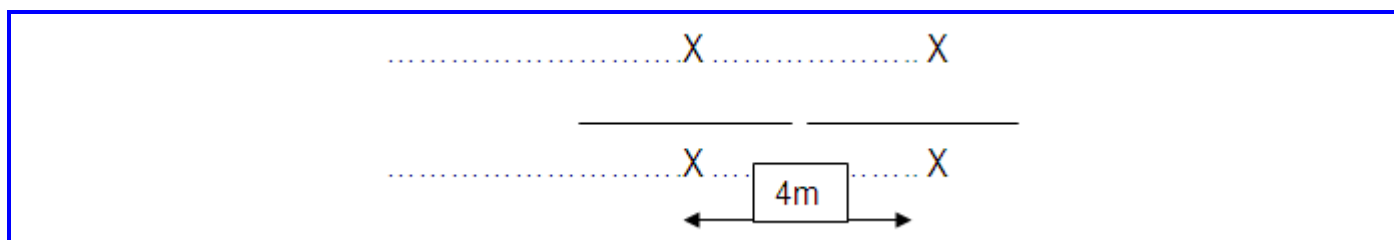
Contrat 20 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval qui entre dans la zone au trot et effectue un arrêt de 5 secondes avant d'en sortir, changer de main et effectuer la même chose à l'autre main.

N°12 - Le déplacement latéral

Équipement : deux barres de 4 mètres et 4 plots matérialisant une zone de 4 m X 4 m.

Le cavalier positionne son cheval de part et d'autre de la ligne de barres (antérieurs d'un côté postérieurs de l'autre) et à l'extérieur de la zone matérialisée par les plots. Il déplace son poney / cheval latéralement en traversant cette zone et jusqu'à en être sorti. Si l'équidé passe un pied de l'autre côté de la ligne de barre une pénalité de deux points à chaque fois est accordée et le concurrent repositionne le cheval / poney et peut poursuivre l'exercice de l'endroit où cela s'est produit tant qu'il reste dans le temps imparti. L'exercice peut s'effectuer au choix de l'organisateur de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite.

Temps imparti : 1 minute 30 secondes.



Contrat 10 points : poney / cheval en longe.

Contrat 15 points : longe fixée au licol par un élastique.

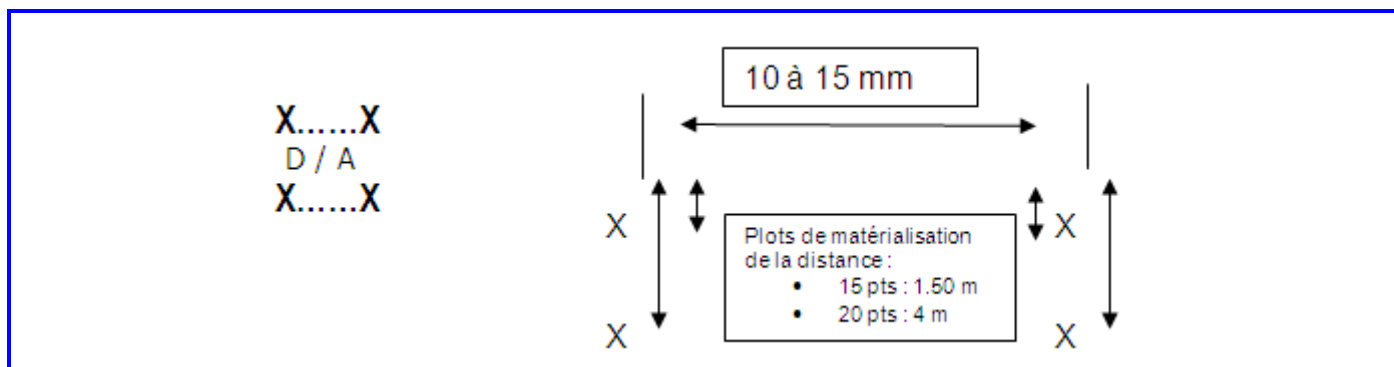
Contrat 20 points : poney / cheval en liberté ou longe posée sur le bras sans à aucun moment ne s'en servir.

N°13 - Le double

Equipement : 2 obstacles type sous bassement en ligne droite espacés de 10 à 15 mètres, 1 zone balisée par 4 plots servant de case départ arrivée.

Temps imparti : 1 minute 30

Pour les contrats à 15 et 20 points le poney cheval ne doit pas sortir du couloir virtuel représenté par l'alignement des deux obstacles et il ne doit pas y avoir de rupture du mouvement en avant - arrêt ou reculé. La sortie de couloir ou la rupture du mouvement en avant est pénalisée de deux points et nécessite de reprendre l'enchaînement des deux obstacles.



Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney / cheval puis revenir dans la case départ / arrivée.

Contrat 15 points : départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney / cheval en étant derrière une zone matérialisée par un plot ou une corde au sol au moment du franchissement (distance des obstacles environ 1,50 m) puis revenir dans la case départ / arrivée.

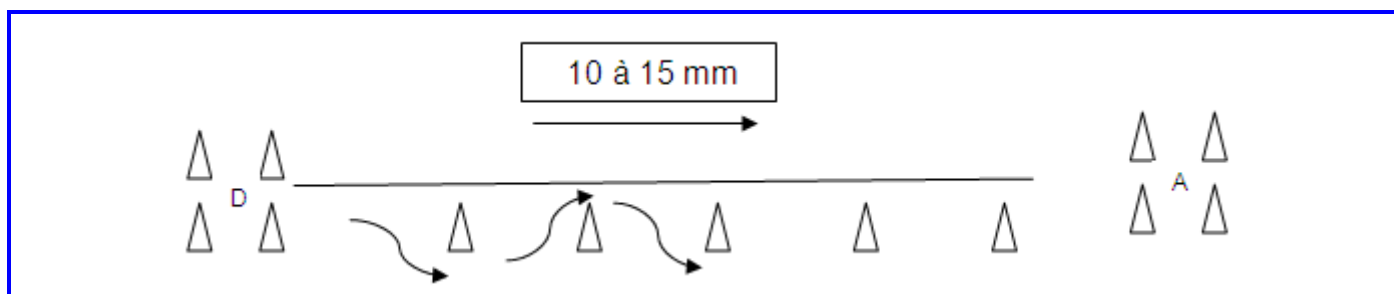
Contrat 20 points : départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney / cheval en étant derrière une zone matérialisée par un plot ou une corde au sol au moment du franchissement (distance des obstacles 3 à 4 m).

Renversement d'obstacle : moins 2 points. Le cavalier remonte l'obstacle lui-même si besoin sans interruption du chronomètre.

N°14 – Le slalom

Equipement : 5 plots.

Temps imparti : 2 minutes.



Départ poney / cheval immobile dans la case départ ; le cavalier doit rester d'un coté de la ligne de barre et se rendre avec son cheval dans la case arrivée en effectuant un slalom distant d'environ 2 mètres de la ligne de barre, chaque plot espacé d'environ 5 mètres. Le slalom débute à volonté par l'intérieur ou l'extérieur sur le premier plot.

Contrat 10 points : départ, le cavalier doit effectuer le slalom allure libre sans renverser de plot. En cas d'erreur il peut reprendre là où l'erreur a été commise.

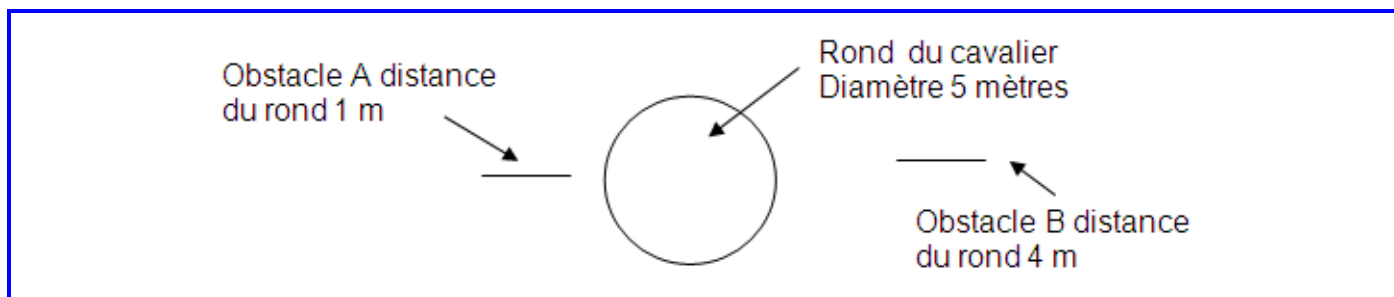
Contrat 15 points : départ, le cavalier doit effectuer le slalom allure libre sans renverser de plot, la longe reliée au licol par un élastique. En cas d'erreur il peut reprendre là où l'erreur a été commise.

Contrat 20 points: départ, le cavalier doit effectuer le slalom allure libre sans renverser de plot en liberté. En cas d'erreur il peut reprendre là où l'erreur a été commise.

N°15 - le saut à la longe

Matériel : un cercle au sol matérialisé (corde ...), deux soubassements d'obstacle ou cube de largeur minimum 1 mètre.

Temps imparti : 3 minutes.



Contrat 10 points : Le cavalier fait franchir soit les deux obstacles A et B ou deux fois A ou deux fois B (précisé à la reconnaissance du parcours par le traceur) à son cheval. Il peut évoluer librement (sortir du rond).

Contrat 15 points : Le cavalier fait franchir l'obstacle A éloigné de 1 mètre du rond à son cheval, aux deux mains. Il doit rester dans le rond du cavalier.

Contrat 20 points : Le cavalier doit faire franchir l'obstacle B éloigné de 4 mètres du rond à son cheval aux deux mains. Il doit rester dans le rond du cavalier.

N°16 – le van 2

Équipement : zone D/A, 1 van 2 places situé à 10 m de la zone, avec bas flanc fermé.

Temps imparti : 1'30 minute.

Zone de contrôle 20 m x 20 m.

Partir de la zone D/A, monter son poney / cheval dans le van, y rester 10 secondes comptées par le commissaire, redescendre et se rendre à nouveau dans la zone D/A immobile pour fin du chronométrage.

Contrat 10 points : poney / cheval en licol, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).

Contrat 15 points : poney / cheval en licol avec élastique, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).

Contrat 20 points : poney / cheval en liberté, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).

Pour le contrat à 20 points le concurrent peut toucher son cheval pendant les dix secondes comptées (caresse ou stick ...).

N°17 – le trèfle à quatre feuilles

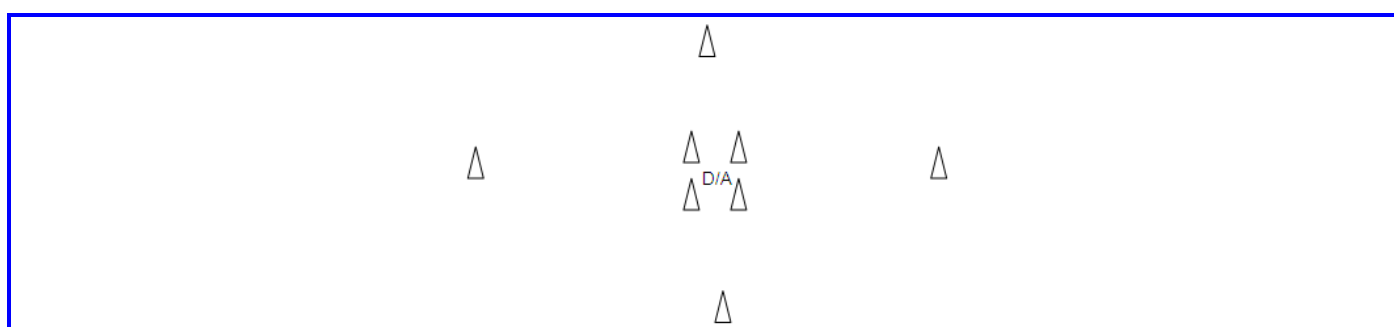
Équipement : une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 4 cônes.

Temps autorisé : 45 secondes.

Distance entre les plots et la case départ / arrivée : 10 m.

Zone de contrôle matérialisée : environ 30 m x 30 m.

Le cavalier fait exécuter à son poney / cheval un parcours de quatre cônes disposés de la façon suivante :



Le concurrent doit contourner les quatre plots ou piquets dans l'ordre qu'il souhaite et dans le sens qu'il souhaite – main droite ou main gauche en repassant entre chaque contournement dans la case départ.

Contrat 10 points : avec licol et longe.

Contrat 15 points : avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : en liberté.

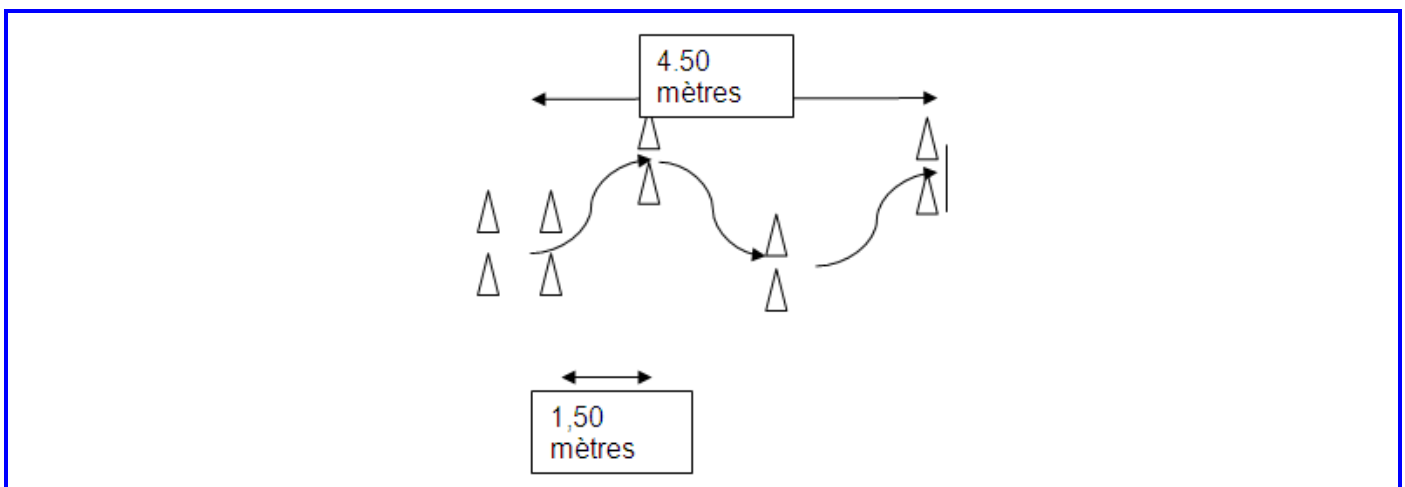
N°18 - Le reculer slalom

Équipement : zone D/A : 8 plots.

Temps imparti : 1 minute et 30 secondes.

Le but est de faire reculer son poney / cheval face à soi en respectant un tracés type slalom.

Départ le Poney / cheval dans la case départ / arrivée le faire reculer en suivant le tracé jusqu' à ce que les antérieurs aient dépassés la ligne tracée derrière la troisième ligne de plot puis revenir dans la case départ arrivée. Le chronomètre s'arrête lorsque le poney cheval est dans la case immobile. Zone de contrôle en cas de liberté à tracer environ 10 m x 10 m.



Contrat 10 points : le poney / cheval est en licol. Le cavalier peut se déplacer librement.

Contrat 15 points : le poney / cheval est en licol. Le cavalier reste dans la case départ.

Contrat 20 points : le poney/ cheval est en licol la longe fixée à un élastique. Le cavalier reste dans la case départ.

V – SCORE PENALITES BONIFICATION

Le score final d'un cavalier sur une épreuve d'Equifeel est la somme :

1. des résultats obtenus sur chaque test,
2. de la note de présentation,
3. d'un éventuel bonus relation.

1. Résultat par test :

Si un cavalier ne parvient pas à réaliser une difficulté, il peut retenter un passage autant de fois qu'il le souhaite à condition de rester dans le temps imparti et dans la zone de contrôle.

Un test est réussi quand il est effectué dans sa totalité, dans le temps imparti, sans matériel renversé et sans que le poney / cheval ne sorte de la zone de contrôle.

Le résultat du cavalier sur un test résulte du crédit de point qu'il obtient en cas de réalisation du contrat choisit déduit d'éventuelles fautes et d'une éventuelle pénalité donnée par le jury.

1.1 Contrat : crédit et faute déduite

- ▶ Si le test est réussi dans le temps imparti, le cavalier reçoit le nombre de points correspondant au contrat qu'il a choisi.
- ▶ Si le test n'est pas validé le cavalier marque 0 point.
- ▶ Si le test est réussi mais en ayant fait une faute réparée telle définie dans la règle du test et précisée lors de la reconnaissance : chaque faute est sanctionnée de moins deux points enlevés du contrat réalisé.

Exemples :

- Sortie d'un pied d'une zone d'exercice type pivot, déplacement latéral : 2pts à chaque fois
- Désobéissance (refus ou dérobage) :moins 2 pts chacune limitées à trois par test
- Renversement d'obstacle :moins 2 points
- Sortie de zone d'exercice de deux pieds, de zone de contrôle des quatre pieds, renversement de balisage :annule le contrat le cavalier marque 0 point

1.2 Pénalité

Une pénalité de 1 à 5 points peut être donnée par le Président du jury sur un test pour : comportement brutal, pression excessive, situation dans laquelle le concurrent se met délibérément en danger, attitude agressive ou très irrespectueuse du poney / cheval : cette sanction est donnée sur un test et se déduit du contrat crédité par le concurrent pour en donner son résultat total ; elle ne peut entraîner un score négatif.

2. Note de présentation :

Une note de présentation de 0 à 3 points est donnée à chaque couple pour l'état général du cheval - propreté, toilettage...- et la tenue du cavalier - propreté, effort de tenue pour la présentation... Cette note s'ajoute aux résultats par test du concurrent pour établir son score final.

3. Bonus relation :

Un bonus relation de 1 à 5 points peut être donné par le Président du jury pour valoriser une attitude juste, une relation harmonieuse et un comportement exemplaire du concurrent avec son cheval lors de l'épreuve : cette bonification éventuelle s'ajoute aux résultats obtenus sur les tests additionnés de la note de présentation du concurrent pour établir le score final.

Seul le Président du jury est habilité à mettre une pénalité ou un bonus.

VI - CLASSEMENT

Classement individuel : Le concurrent ayant le score le final le plus important est classé premier ; la suite du classement s'établit dans l'ordre décroissant des scores obtenus.

Classement équipe : L'organisateur peut établir un classement par équipe par addition des scores finaux des trois meilleurs couples d'une équipe déclarée de 3 ou 4 couples.

Egalité : en cas d'égalité pour les trois premières places dans les championnats départementaux, régionaux, interrégionaux ou nationaux, un des tests prévus et figurant sur le tableau d'affichage servira à départager les concurrents. Si le résultat initial de ce test ne les départage pas, les concurrents ex aequo se présentent à nouveau sur un test défini dit test décisif. Ils se départagent par le contrat effectué sur ce nouveau passage et en cas de nouvelle égalité, par le temps mis pour le réaliser.