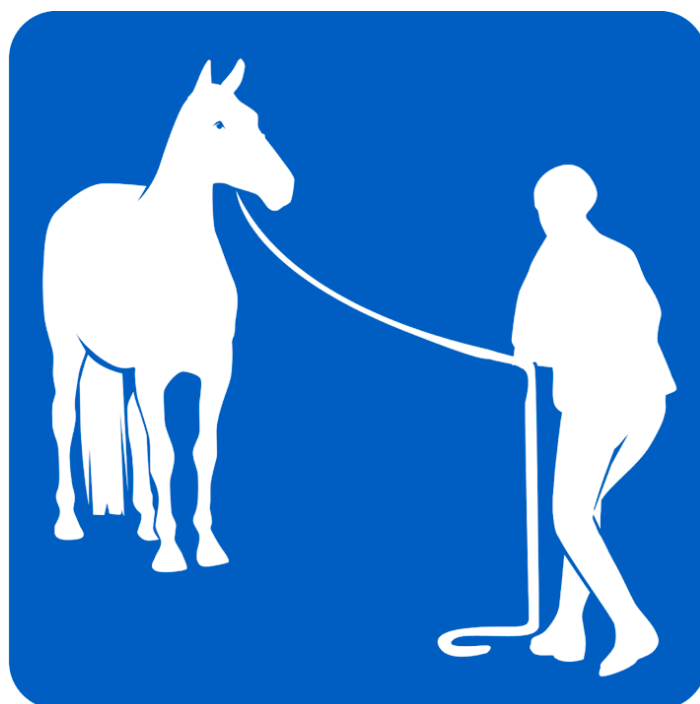




REGLEMENT 2008

EQUIFEEL



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'EQUITATION

SOMMAIRE

PRÉAMBULE	109
-----------------	-----

I - ORGANISATION

Art. 1.1 - Programme	109
Art. 1.2 - Terrains	109
Art. 1.3 - Matériel	109
Art. 1.4 - Jury	109

II - ÉPREUVES

III - NORMES TECHNIQUES

Art. 3.1 - Tenue du concurrent	110
Art. 3.2 - Poneys / chevaux	110
Art. 3.3 - Tests des épreuves indice 2	110
Art. 3.4 - Tests des épreuves indice 1	110

IV - DÉROULEMENT

Art. 4.1 - Description	111
Art. 4.2 - Règles des tests indice 2	111
N° 1 - Le licol	111
N° 2 - Le trèfle	112
N° 3 - Le van	112
N° 4 - Le va-et-vient	113
N° 5 - Le cercle	113
N° 6 - La bâche	114
N° 7 - L'essuie-glace	114
N° 8 - Sol : le Pivot	115
N° 9 - Sol : le compas	115
N° 10 - Sol : les embûches	116

V - PÉNALITÉS

VI - CLASSEMENT

PRÉAMBULE

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 les épreuves et tests choisis par l'organisateur.

Art. 1.2. - Terrains

Une réunion d'Equifeel peut être organisée dans une carrière ou un manège. Le terrain doit toujours être clos. Le terrain est de 20 m x 20 m.

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 type obstacle, cordes, 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 atelier se déroulant simultanément.

II - ÉPREUVES

ÉPREUVES	EQUIDÉS	ÂGE DES CONCURRENTS	GALOPS MINI	GALOP OU SAVOIR MINI / PONEYS / CHEVAUX DE 3 ANS	TESTS PROPOSÉS
Club A	A	12 ans maxi	1	---	5 tests au sol parmi les 10 proposés
Club Poney	BCD	18 ans maxi	2	4	5 tests au sol parmi les 10 proposés
Club Poney Elite	BCD	18 ans maxi	2	4	Libres
Club 1	E		2	4	5 tests au sol parmi les 10 proposés
Club Elite	E		2	4	Libres

III - NORMES TECHNIQUES

Art. 3.1 - Tenue du concurrent

AUTORISÉ	OBLIGATOIRE	INTERDIT
Stick, cravache	Toute tenue propre et correcte de cavalier autorisée, bottes, boots, jodhpurs, y compris tenue western : jeans, boots ou bottes	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. Ils sont présentés en licol avec longe de 3,70 m à 7 m et sans enrênement. Les entiers sont interdits.

Art. 3.3 - Tests des épreuves indice 2

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-glace. N° 8 - Sol : Le pivot. N° 9 - Sol : Le compas. N° 10 - Sol : Les embûches

Art. 3.4 - Tests des épreuves indice 1

Les tests proposés dans les épreuves indice 1 - Club Poney 1, Club 1 - sont conçus et proposés par le traceur. 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 indice 2, soit créer de nouveaux tests.

IV - DÉROULEMENT

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 chaque test, il existe une zone de contrôle matérialisée : toute sortie de cette zone annule le test et le crédit de point. 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.

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.

Art. 4.2 - Règles des tests indice 2

10 tests différents répertoriés et numérotés. L'organisateur en choisit 5 parmi les suivants.

N° 1 - Le licol

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

Temps autorisé : 2 minutes.

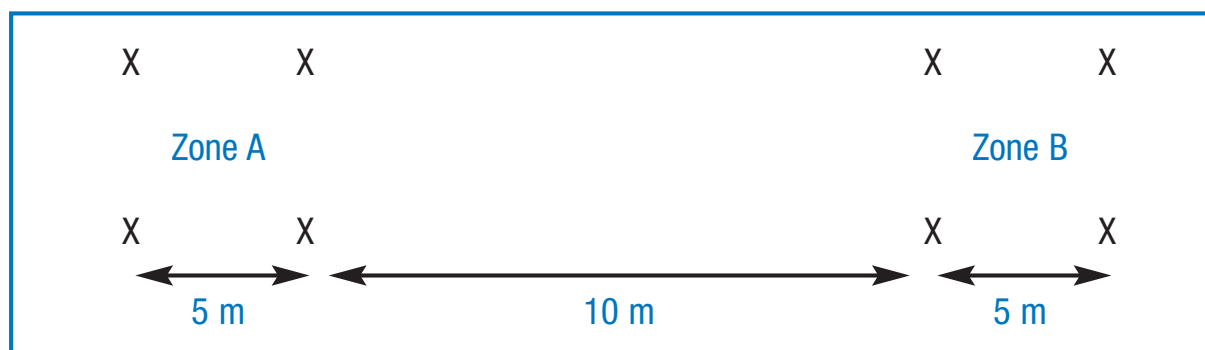
Le cavalier à pied et son poney / cheval se dirigent vers la zone située à 10 m de la zone de départ, derrière le plot, le cavalier arrête son poney / cheval, lui retire le licol, fait le tour du poney / cheval en le caressant avec le licol sur tout le corps puis il revient vers la zone de départ et 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 de départ.

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

Contrat 20 points : le poney / cheval reste au plot sans licol, le cavalier revient seul dans la zone 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

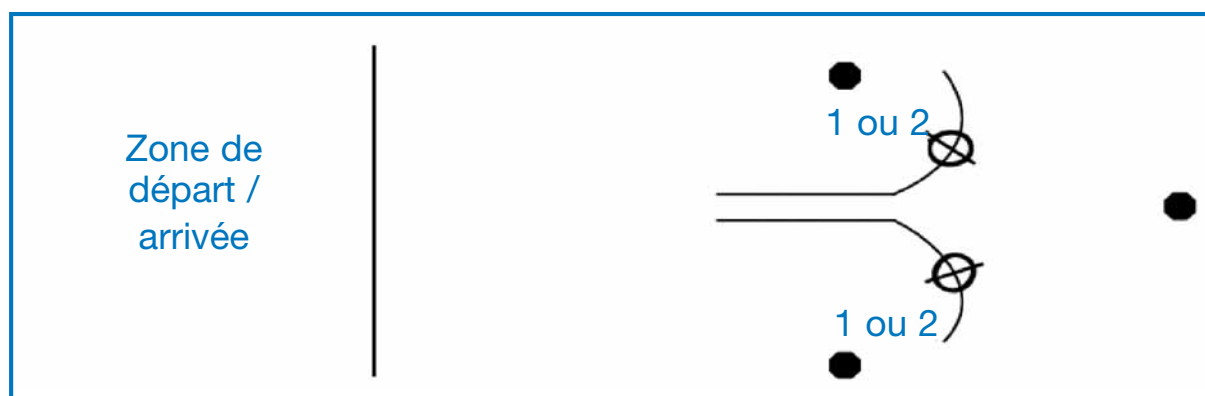
Équipement : zone de départ et arrivée, 3 cônes.

Temps autorisé : 45 secondes

Distance entre les plots : 10 m

Zone de contrôle : 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

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

Temps imparti : 1 minute et 30 secondes

Zone de contrôle 20 m x 20 m

Partir de la zone D/A, monter son poney / cheval dans le van, rester 10 secondes, redescendre.

Retourner dans la zone.

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 à côté du pont.

Contrat 20 points : poney / cheval en licol, le cavalier réalise l'exercice en restant les pieds dans un cerceau à 3,50 m du pont.

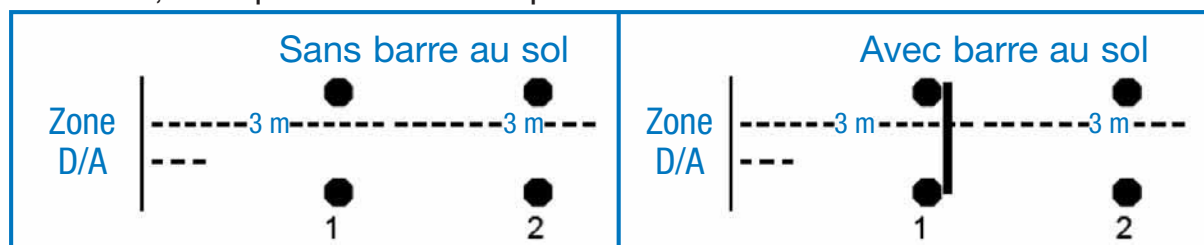
Les zones de départ, ainsi que le cerceau, peuvent être placés indifféremment à gauche ou à droite du van, au choix de l'organisateur.

N° 4 - Le va-et-vient

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

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 de la zone D/A les antérieurs devant la ligne de départ. Ensuite, le cavalier le fait revenir vers lui.

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 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

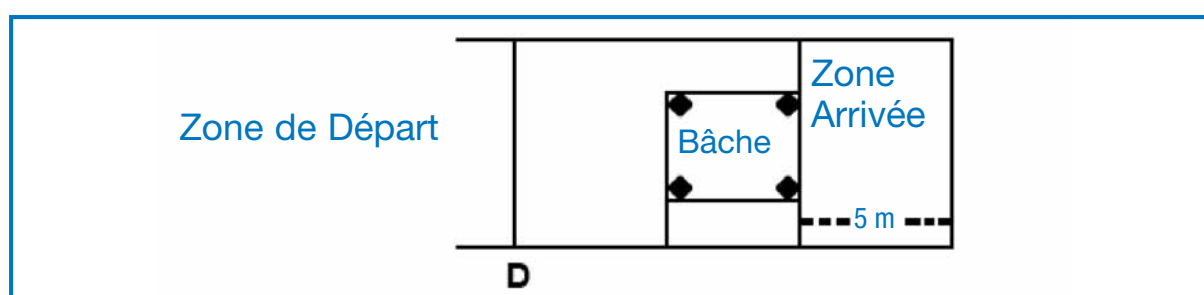
Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval et le faire changer de main puis à nouveau un tour minimum puis fin. Le cavalier peut sortir du rond central.

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 au 4 coins et placée au centre d'une zone de contrôle de 10 m x 10 m. Temps imparti : 1 minute et 30 secondes



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.

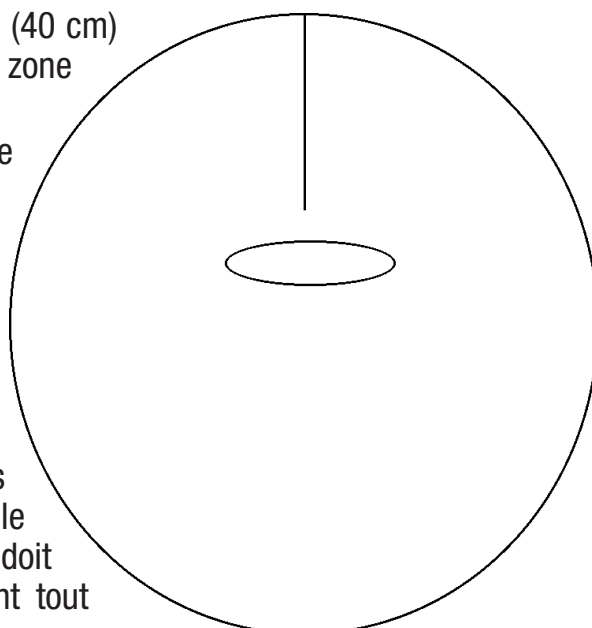
Contrat 20 points : idem contrat 15 points, poney / cheval en liberté. Sans toucher le poney / cheval.

N° 7 - L'essuie-glace

Équipement : terrain idem test 5, un cavaletti (40 cm) le long de la barrière, une corde pour baliser la zone du cavalier.

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.

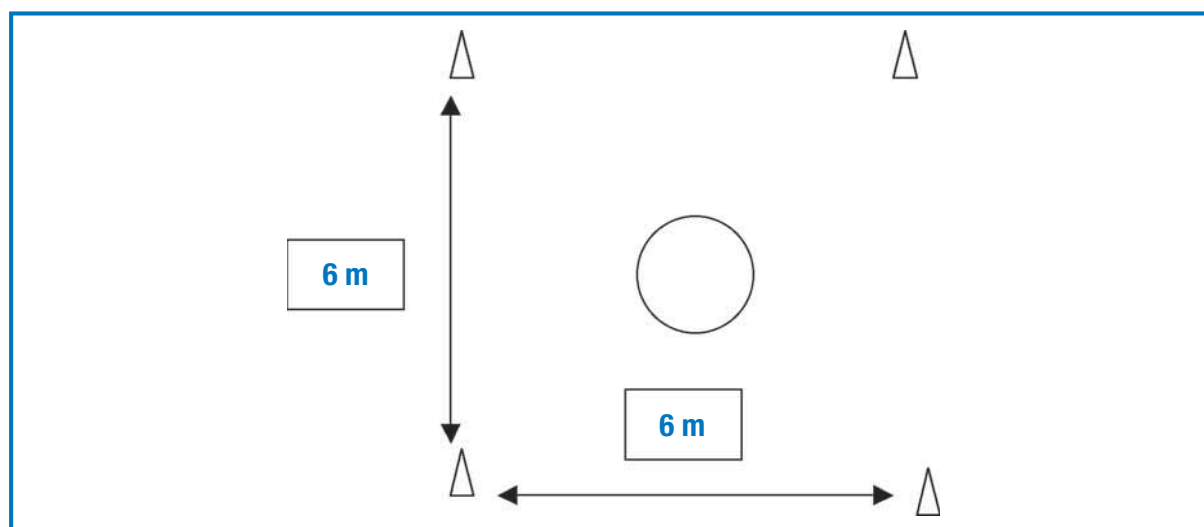
Renversement d'obstacle moins 2 points.

Le commissaire le repositionne si besoin sans interruption du chronomètre.

N° 8 - Sol : le Pivot

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

Temps imparti : 1 minute et 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.

Contrat 10 points : 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.

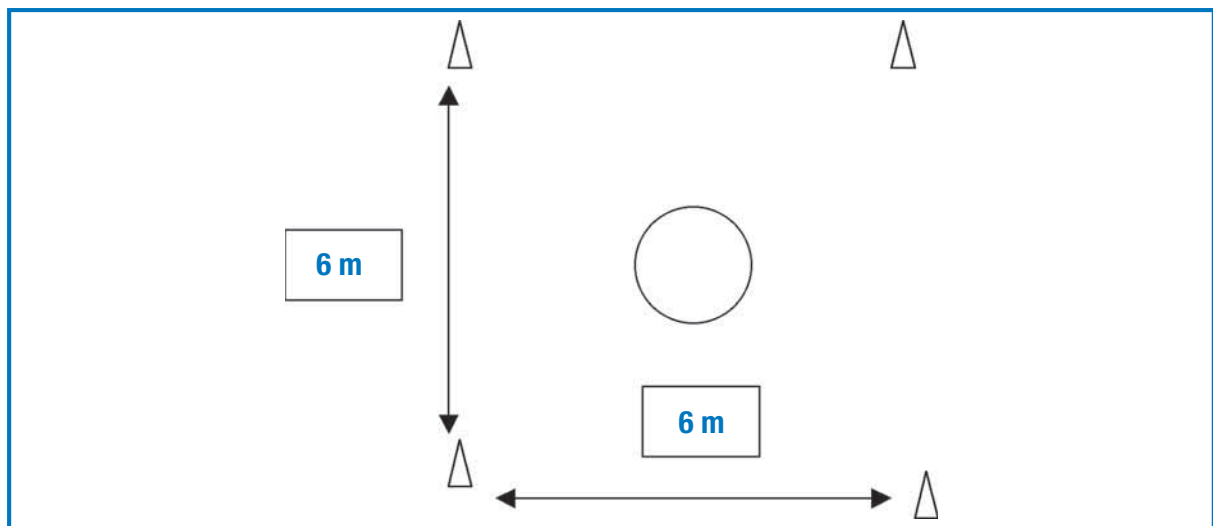
Contrat 15 points : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer au moins un demi tour à 180°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de deux plots minimum.

Contrat 20 points : 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 points peut être demandé en liberté. Dans ce cas, il faut le préciser à la reconnaissance du parcours.

N° 9 - Sol : le compas

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

Temps imparti : 1 minute et 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 points : 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.

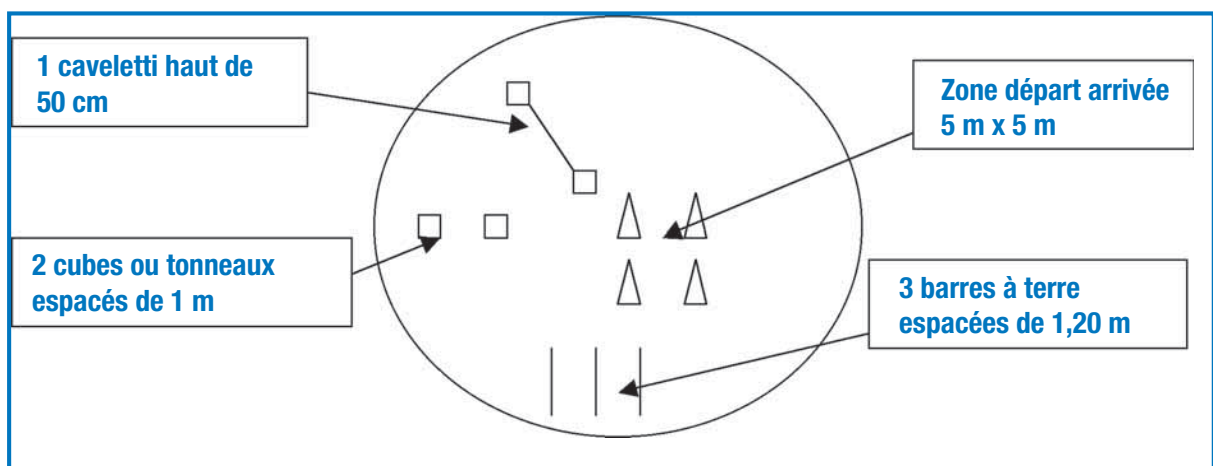
Contrat 15 points : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer au moins un demi-tour à 180°. Le corps du poney / cheval s'être déplacé de deux plots minimum.

Contrat 20 points : 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.

N° 10 - Sol : 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 1,20 m, 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 points : Effectué avec un licol et une longe.

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

Contrat 20 points : Effectué en liberté.

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

V - PÉNALITÉS

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.

Si le test est réussi, le cavalier reçoit le nombre de points correspondant au contrat qu'il a choisi.

Si le test est manqué, le cavalier marque0 point.

Renversement d'obstaclemoins 2 points

VI - CLASSEMENT

Classement individuel : par addition des points obtenus sur les 5 tests au sol. 100 points maximum.

Classement équipe : par addition des scores des trois meilleurs couples de l'équipe.

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. En cas de nouvelle égalité, l'organisateur proposera un test à effectuer à nouveau.