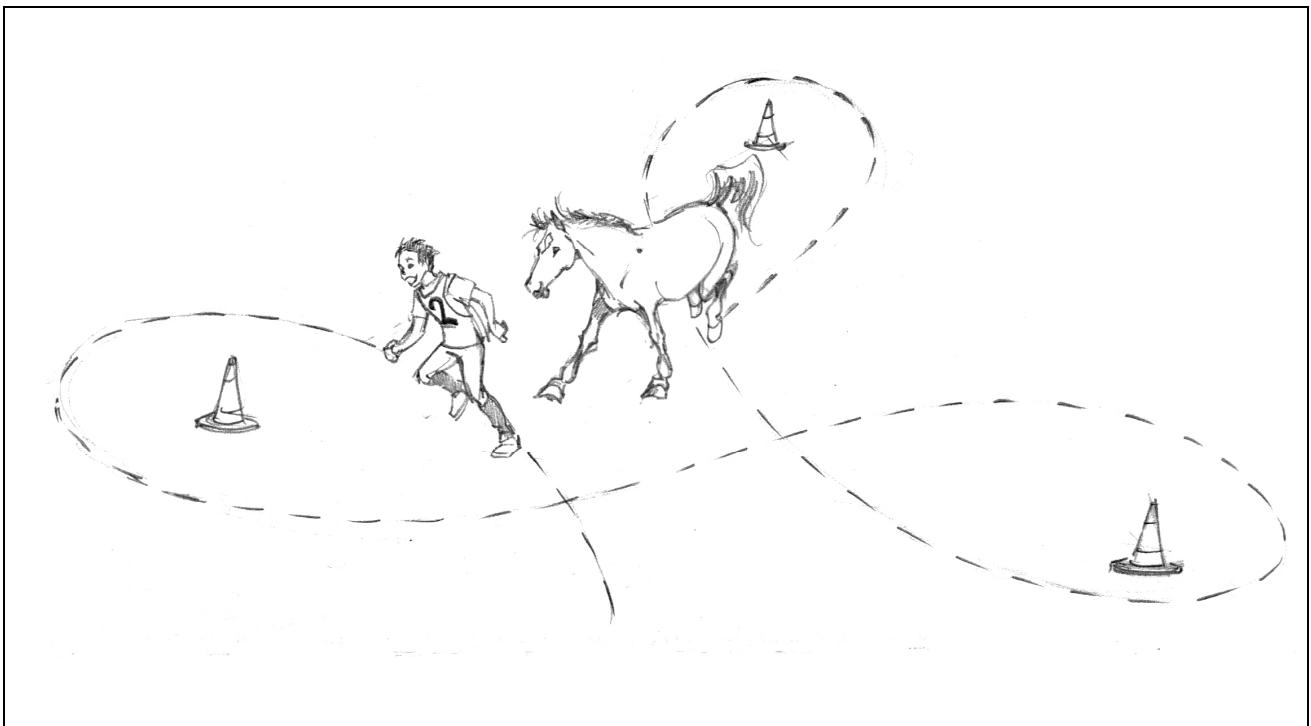


Le Trèfle

Équipement : zone de Départ/Arrivée, 3 cônes distants de 10 m. Zone de contrôle 20 x 20 m.

Temps autorisé : 45 secondes.

Objectif : Le cavalier fait exécuter à son poney/cheval un parcours en trèfle autour des trois cônes. 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 et longe, longe tenue à 1m minimum du licol.

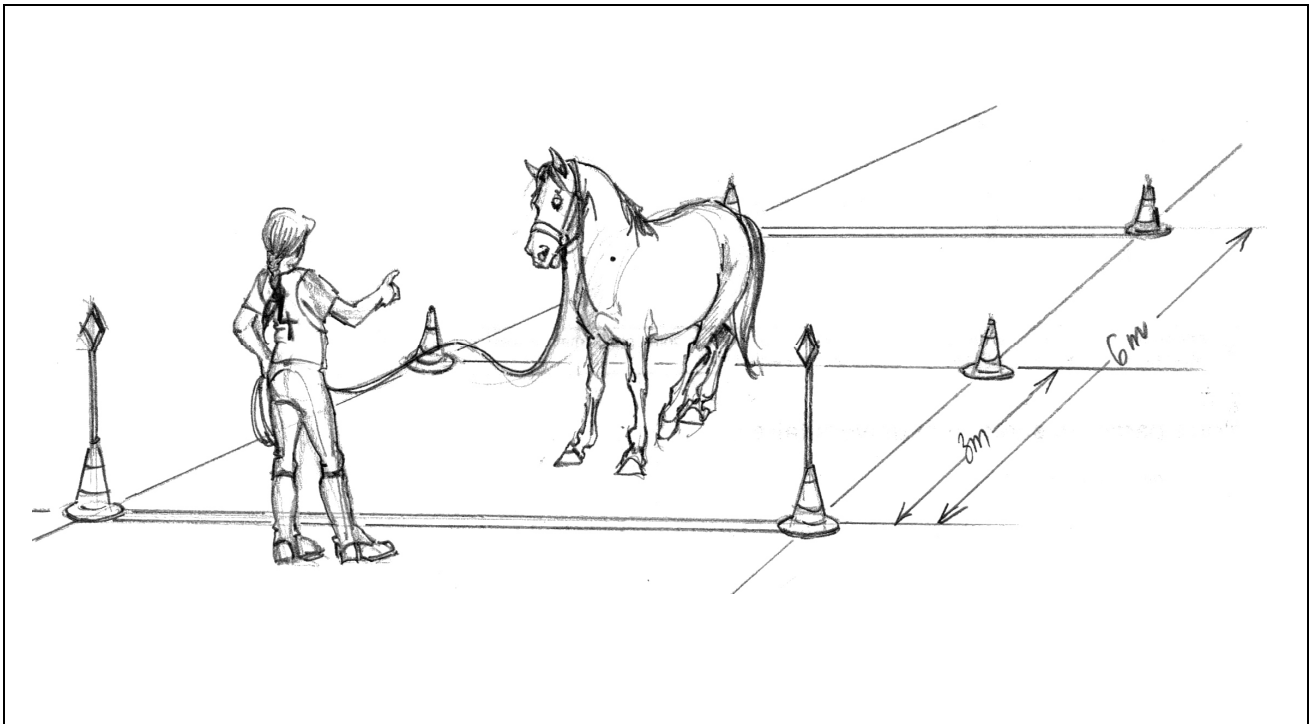
Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras.

Le Va et vient

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

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes.

Objectif : Le poney/cheval part de la zone D/A les antérieurs devant la ligne 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 placer ses antérieurs sur ou derrière la ligne qui sépare les deux plots. 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.

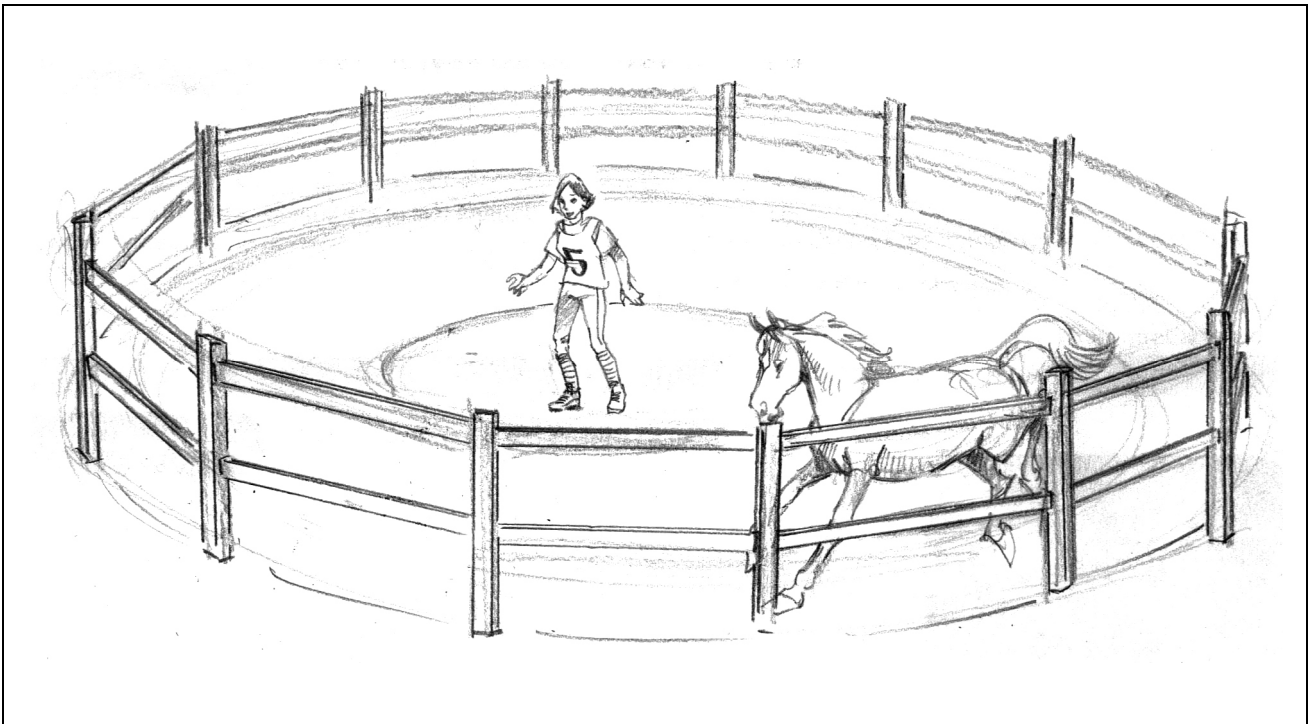
Contrat 20 points : idem contrat 15 points, mais une barre sera placée au sol en travers du tracé sur la première ligne de plots. Le poney/cheval devra donc franchir cette barre en reculant.

Le Cercle

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

Temps autorisé : 2 minutes.

Objectif : Le poney/cheval évolue 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.



Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire faire 2 tours minimum à son poney/cheval et le faire changer de main puis à nouveau 1 tour minimum puis fin. Le cavalier peut sortir du rond central.

Contrat 15 points : départ, 2 tours minimum, changer de sens, 2 tours minimum, puis fin. Dans ce contrat le cavalier ne peut pas sortir du rond central.

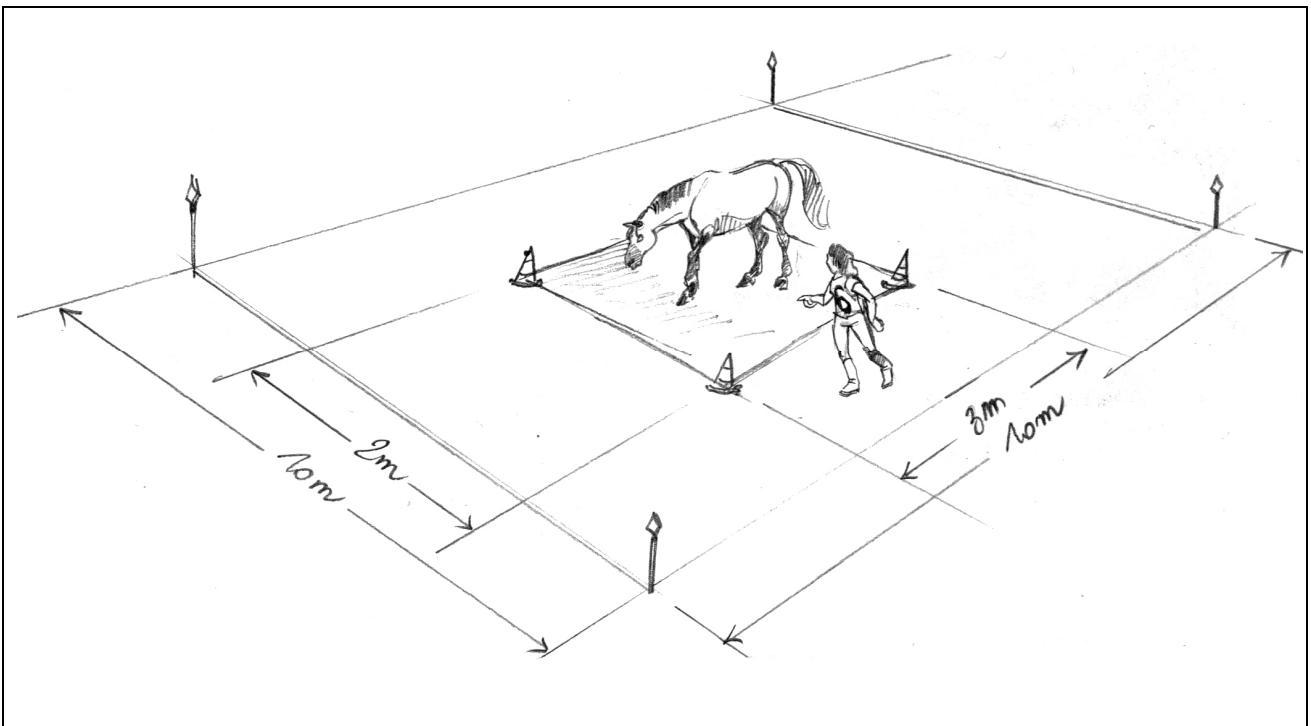
Contrat 20 points : départ, 2 tours minimum, changer de sens, 2 tours minimum, changer de sens à nouveau, 2 tours minimum puis fin. Le cavalier ne doit pas sortir du cerceau lorsque le poney/cheval est sur la piste, il peut sortir du cerceau tout en restant dans le rond central pour les changements de direction.

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 autorisé : 1 minute 30 secondes.

Objectif : 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, le cavalier peut traverser la bâche.

Contrat 15 points : avec licol et longe, longe tenue à 1m minimum du licol, le poney/cheval s'arrête sur la bâche 5 secondes, le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche.

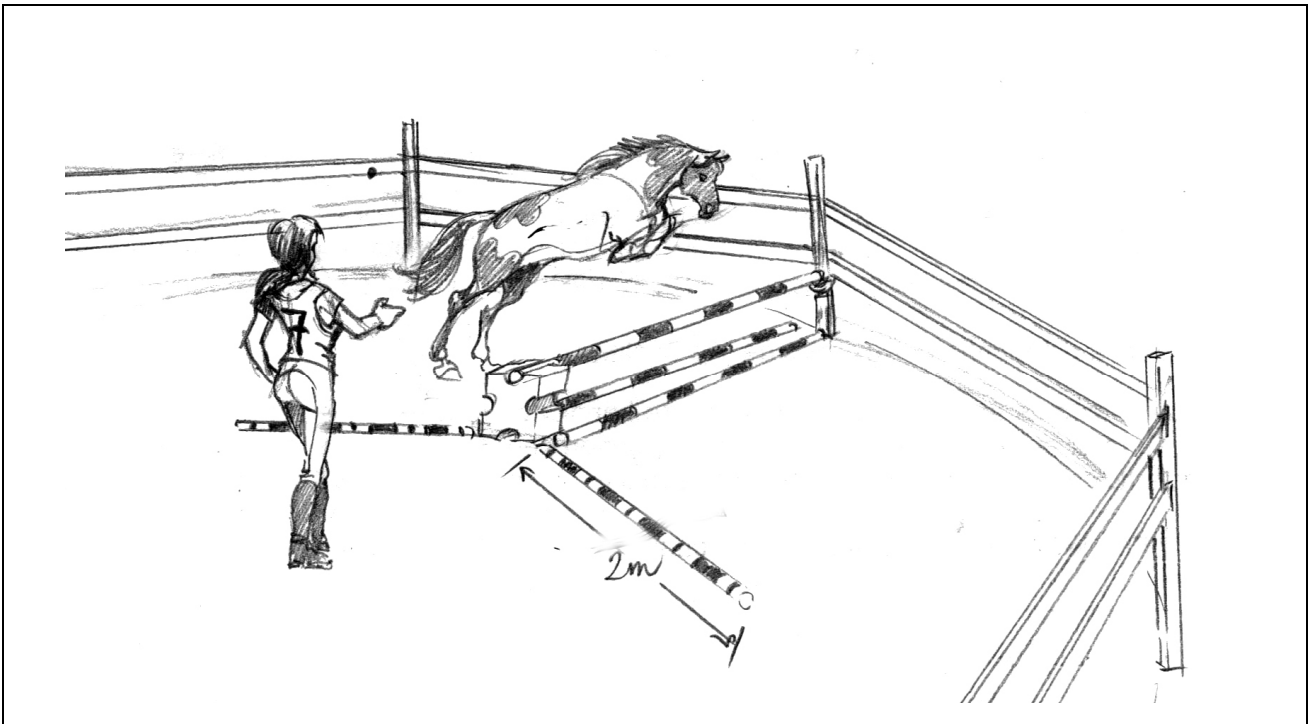
Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras, le poney/cheval s'arrête sur la bâche 5 secondes, le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche. Le cavalier ne doit pas toucher le poney/cheval.

L'Essuie-glace

Équipement : round pen, rond de longe, manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Un cavaletti (40cm) le long de la barrière, une corde ou trace au sol pour baliser la zone du cavalier.

Temps autorisé : 45 secondes.

Objectif : Le cavalier doit rester dans une zone de 2 m de part et d'autre de l'obstacle. 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. 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 : avec licol et longe

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

Contrat 20 points : en liberté.

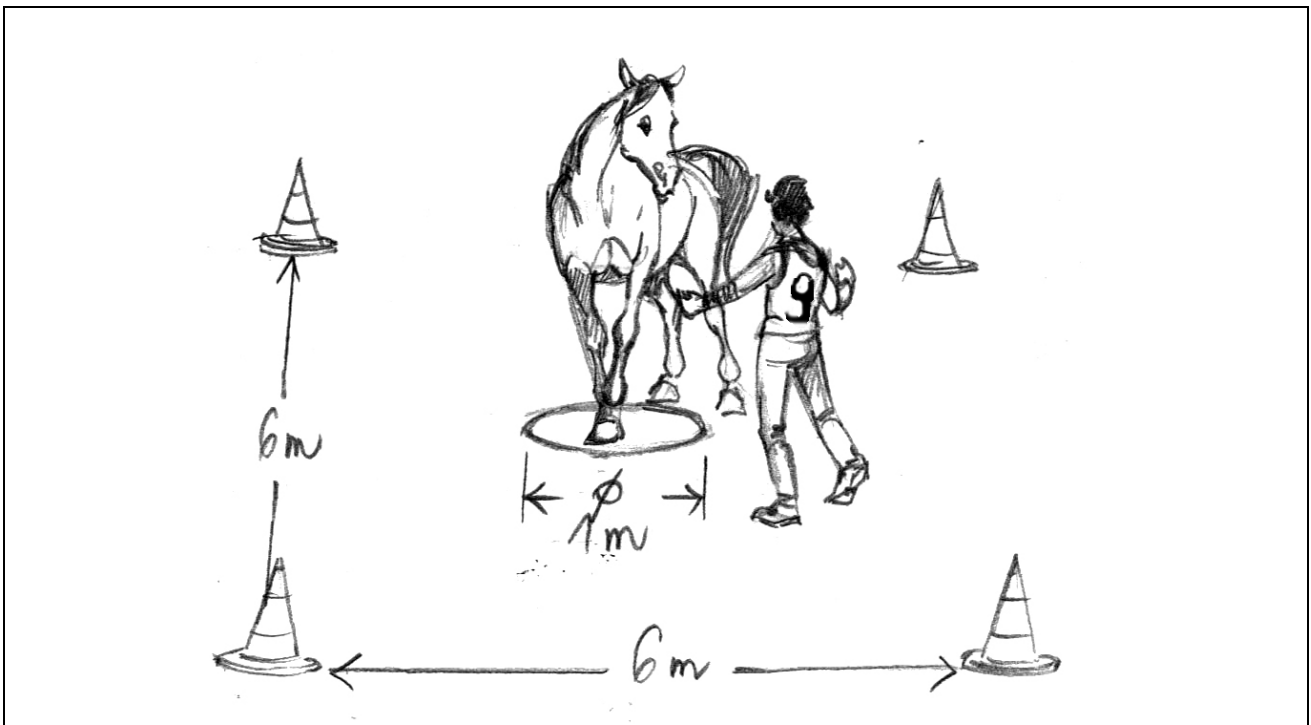
Renversement d'obstacle : moins 2 points. Le commissaire le repositionne si besoin, sans interruption du chronomètre.

Le Compas

Équipement : un cerceau de 1 m de diamètre, 4 plots délimitant un carré d'environ 6 mètres de côté, dont le cerceau est le centre.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes.

Objectif : 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 1/4 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 1/2 tour. Le corps du poney/cheval doit s'être déplacé de deux plots minimum.

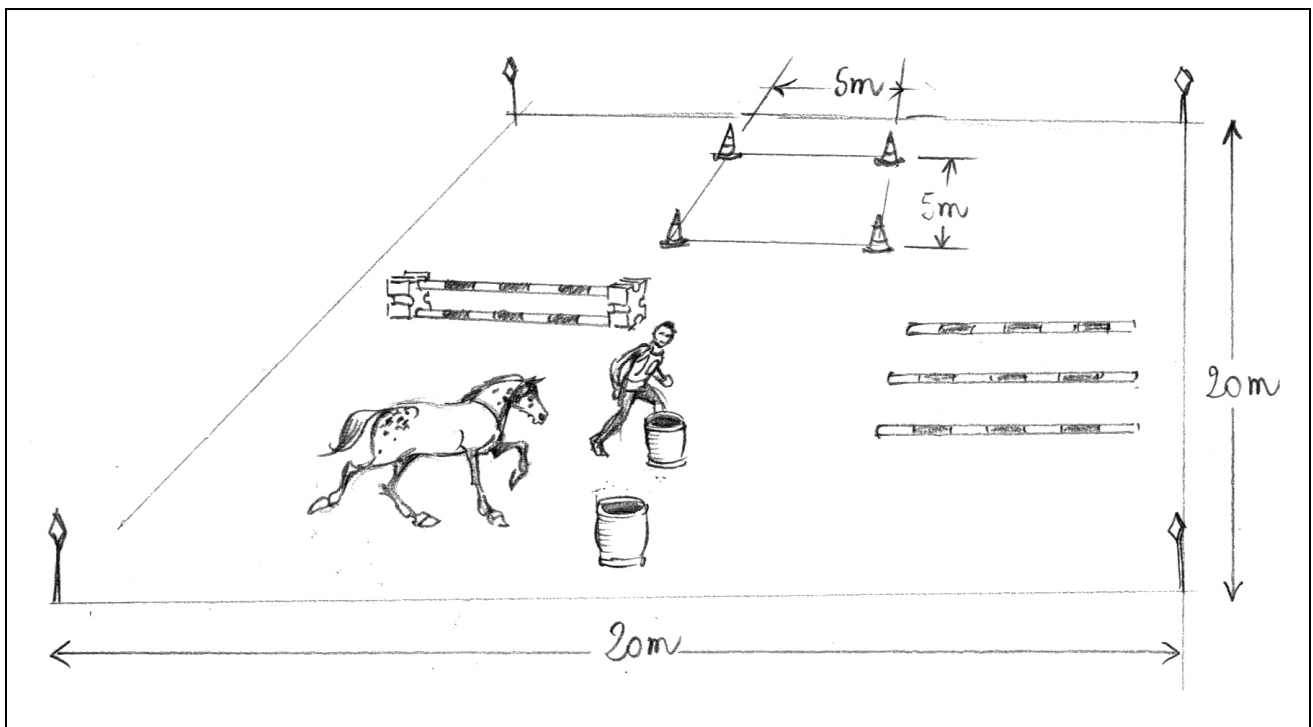
Contrat 20 points : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney/cheval doit effectuer un tour complet : le corps du poney/cheval doit s'être déplacé de 4 plots.

Les Embûches

Équipement : Un round pen ou 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 autorisé : 2 minutes.

Objectif : 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 faire franchir à son poney/cheval les trois embûches, sans jamais pénétrer dans la zone que chacune représente. 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 : avec licol et longe

Contrat 15 points : avec licol et longe, longe tenue à 1m minimum du licol.

Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras.

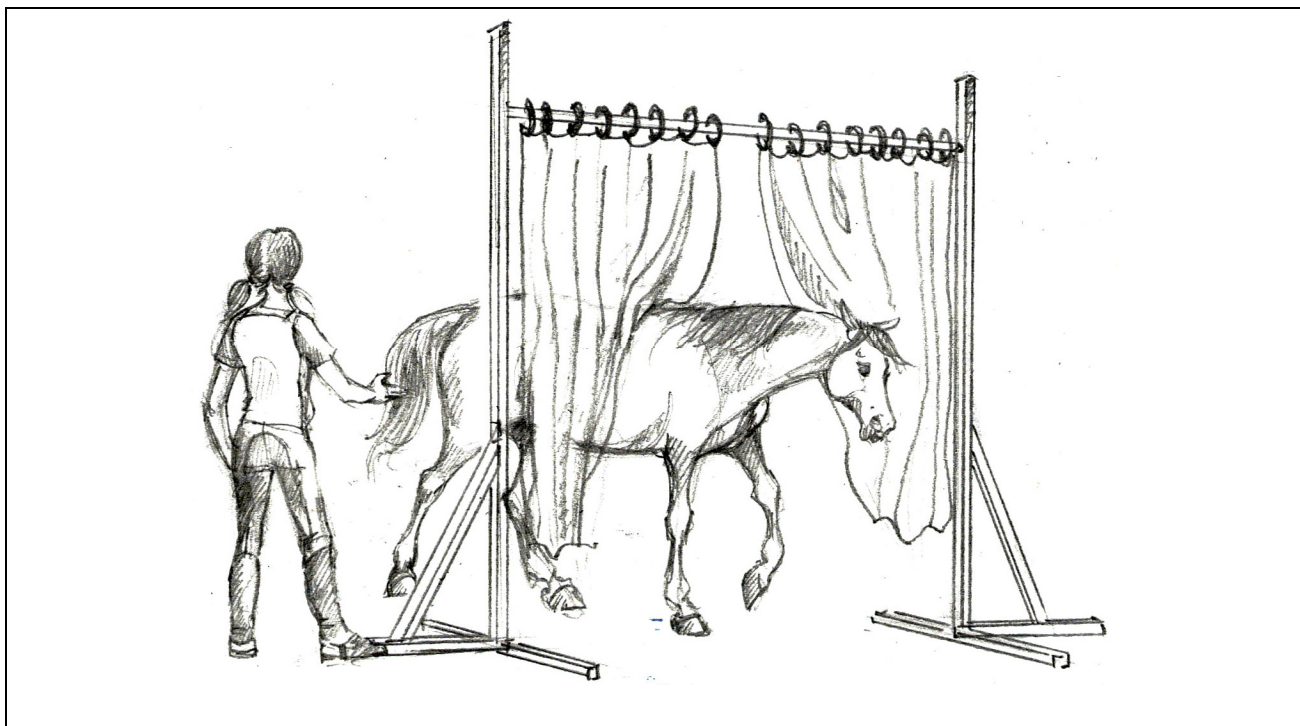
Renversement de matériel : moins 2 points. Le cavalier le repositionne lui-même si besoin, sans interruption du chronomètre.

Le Rideau

Equipement : zone de départ située avant le rideau, rideau souple, zone d'arrivée derrière le rideau.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes.

Objectif : Partir de la zone de départ, faire franchir le rideau au poney/cheval.



Contrat 10 points : poney/cheval en licol, le cavalier passe sous le rideau devant lui.

Contrat 15 points : poney/cheval en licol, le cavalier reste devant l'axe du rideau, le cheval doit rejoindre seul la zone d'arrivée.

Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras, le cavalier reste devant l'axe du rideau, le cheval doit rejoindre seul la zone d'arrivée.

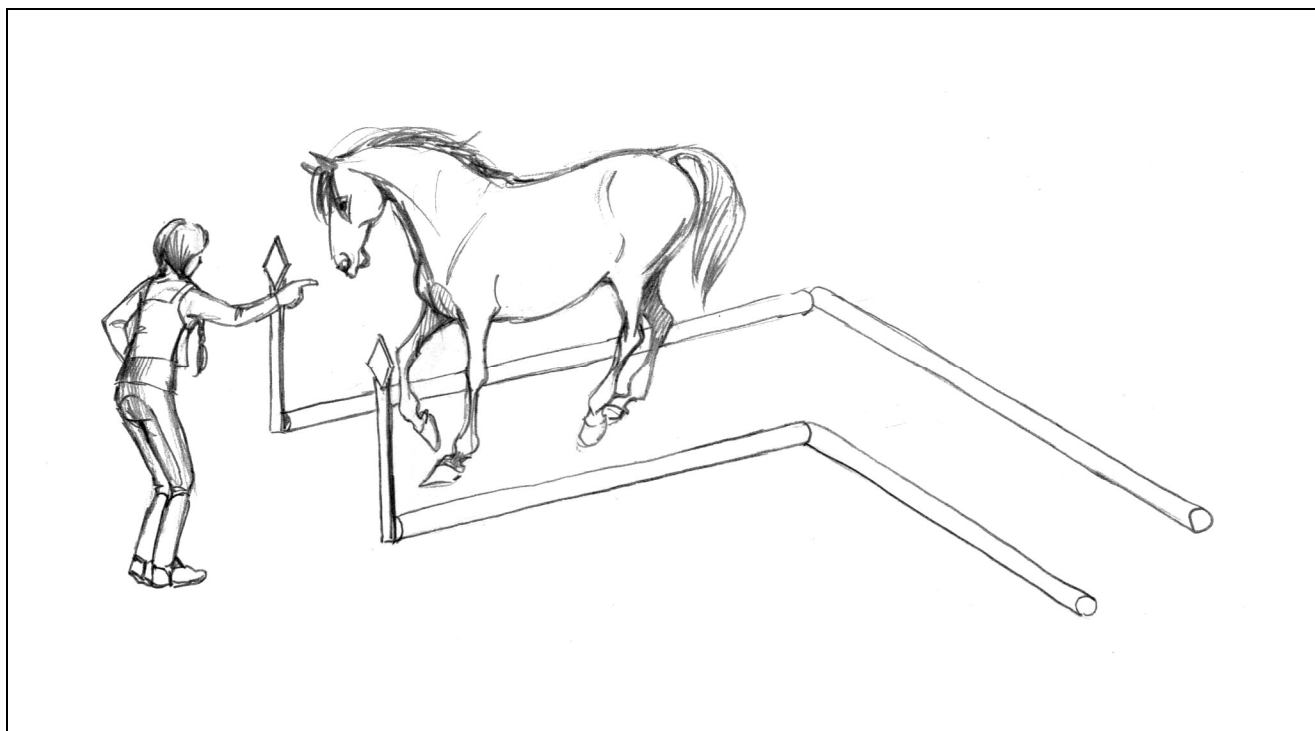


Le Reculer en L

Equipement : couloir de barres de 4 m x 2; zone de travail délimitée par 4 plots.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes.

Objectif : Le cavalier fait effectuer à son poney/cheval un reculer dans le couloir de barres (1,20 m de largeur). Les zones de départ et d'arrivée correspondent à l'entrée et à la sortie du couloir. Le cavalier présente son poney/cheval, les membres postérieurs à l'entrée du couloir. L'exercice s'arrête lorsque le poney/cheval a franchi la ligne de sortie du couloir avec les antérieurs. La sortie d'un pied ramène le score à 0 point.



Contrat 10 points : avec licol et longe, le cavalier fait face au cheval et pénètre dans le couloir.

Contrat 15 points : avec licol et longe, le cavalier se place et reste à l'extérieur du couloir, du côté de son choix.

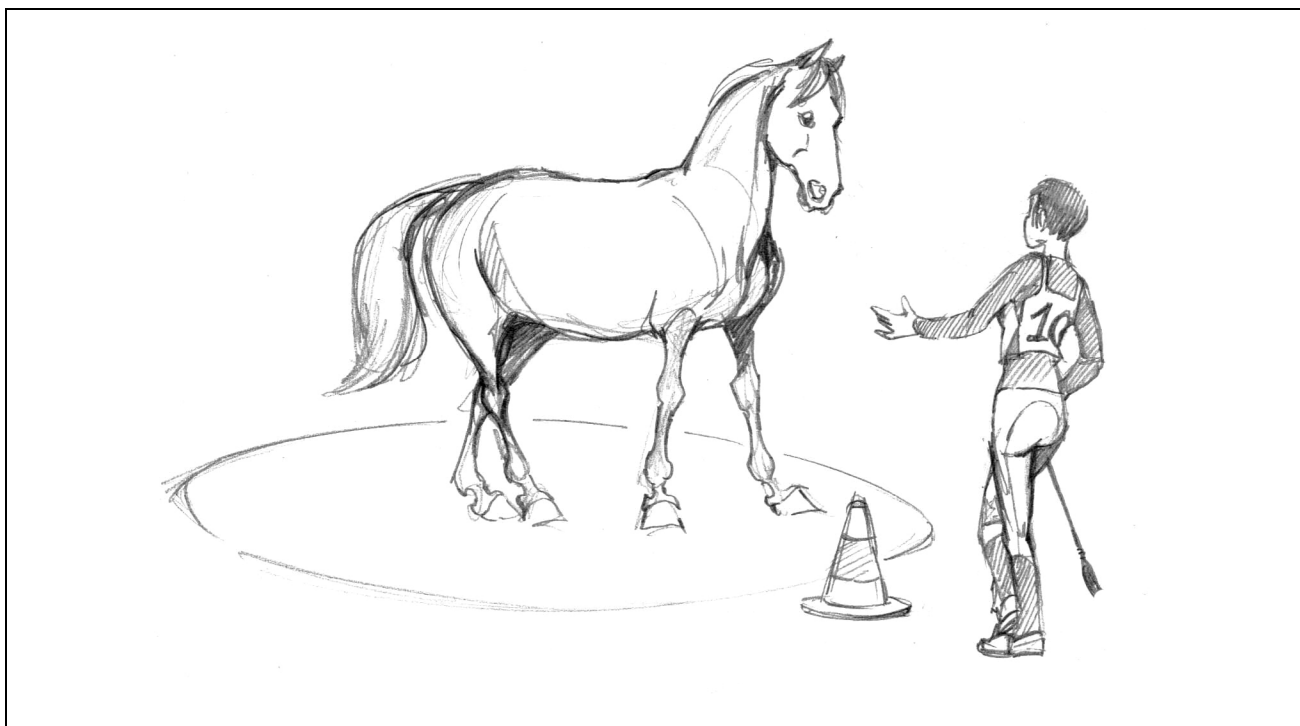
Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras, le cavalier se place et reste à l'extérieur du couloir, du côté de son choix.

Le Tourbillon

Equipement : espace clos minimum 10m x 10m, 1 cercle de 3 m de diamètre tracé au plâtre sur le sol, un plot qui servira de repère.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes.

Objectif : Le cavalier fait entrer le cheval dans le cercle et l'arrête face au plot. Le cheval doit effectuer un tour complet sans sortir du cercle. La sortie d'un pied ramène le score à 0 point. Le tour est complet lorsque le cheval se présente à nouveau face au plot.



Contrat 10 points : avec licol et longe, le cavalier peut entrer dans le cercle.

Contrat 15 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras, le cavalier peut entrer dans le cercle.

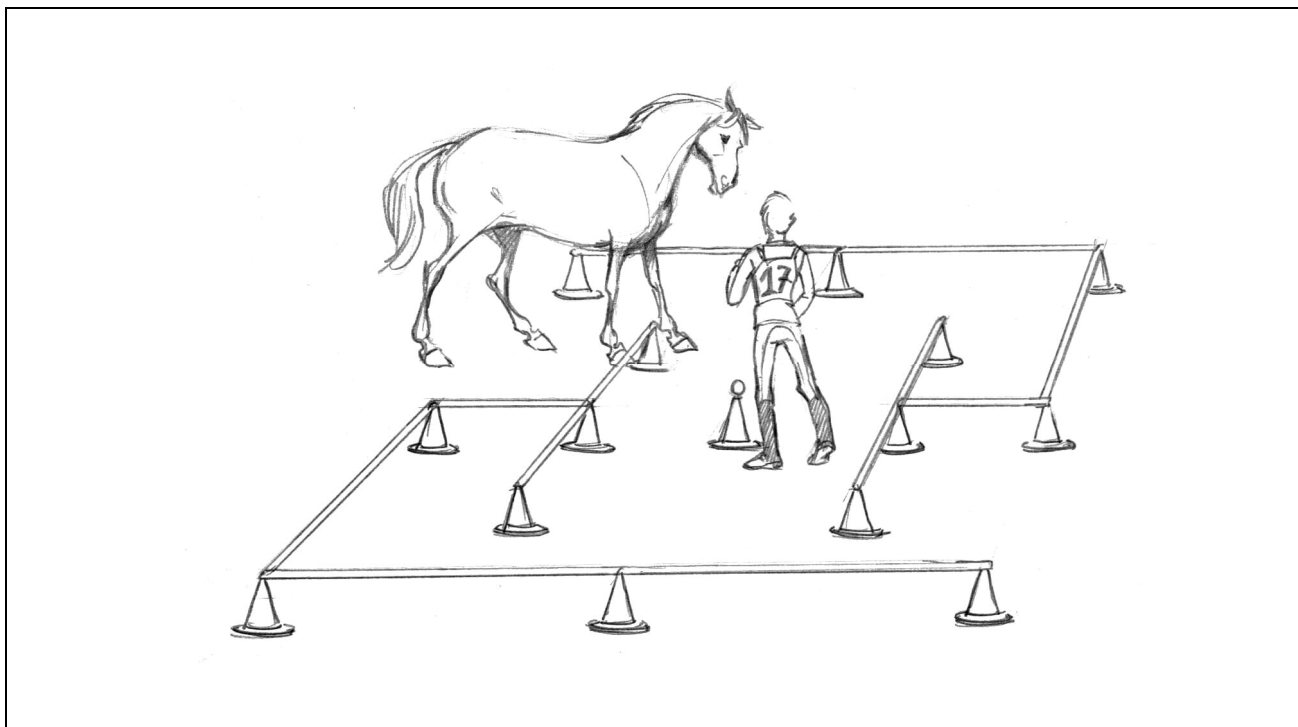
Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras, le cavalier reste à l'extérieur du cercle.

Le Labyrinthe

Equipement : labyrinthe matérialisé au sol par des lattes posées sur des plots ; au centre, un plot surmonté d'une balle.

Temps autorisé : 2 minutes.

Objectif : Le cavalier doit guider son cheval à travers le labyrinthe sans renverser les éléments du dispositif. Le choix de l'itinéraire est libre. Le chronomètre est enclenché lorsque les antérieurs du cheval franchissent la porte de départ, et s'arrête lorsque les postérieurs franchissent la porte d'arrivée.



Contrat 10 points : avec licol et longe.

Contrat 15 points : avec licol et longe, longe tenue à 1m minimum du licol.

Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras.

Renversement de latte, plot ou balle: moins 2 points par élément renversé. Le cavalier repositionne lui-même le dispositif au besoin, sans interruption du chronomètre.

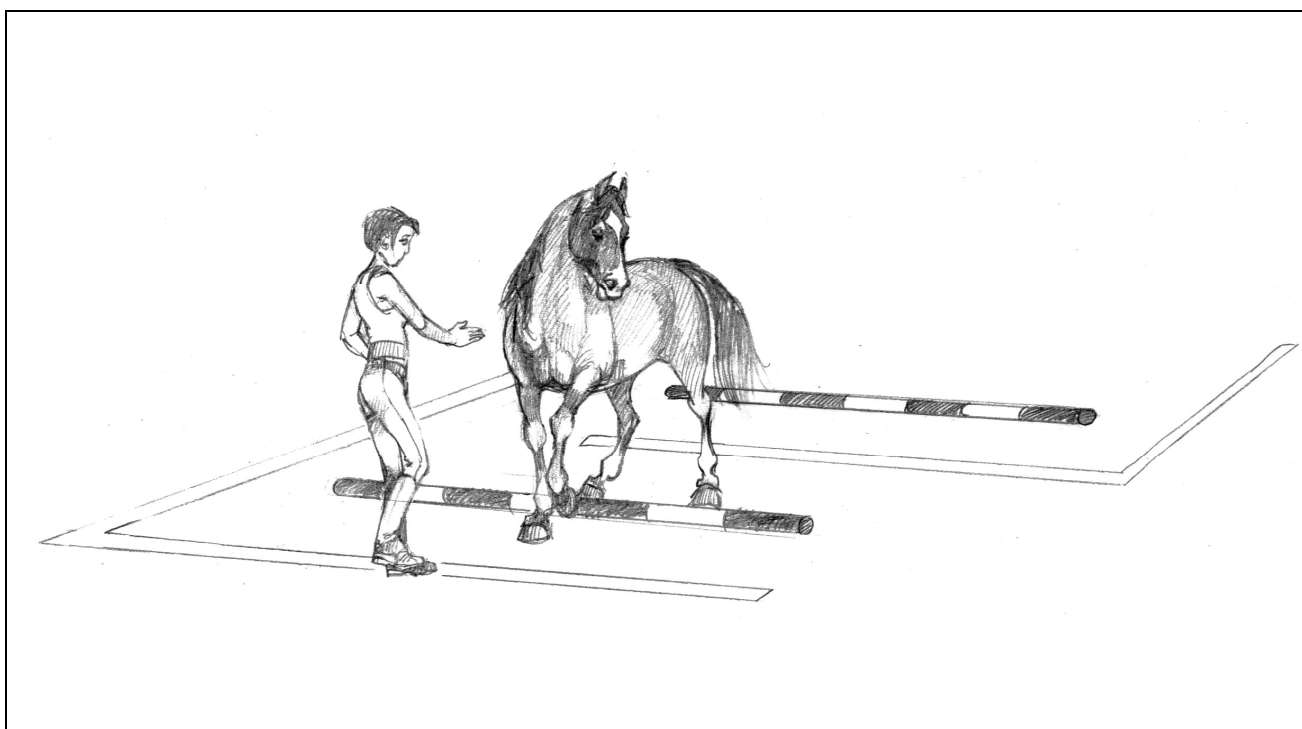


La Chicane

Equipement : terrain clos minimum 10m x 10m, 2 barres de 3 m, 4 barres de 4 m ou 4 traits au plâtre sur le sol.

Temps autorisé : 2 minutes.

Objectif : Le cavalier doit faire effectuer à son cheval deux déplacements latéraux successifs au dessus des barres au sol (3m), sans couper les lignes de plâtre ou toucher les barres extérieures (4m). La sortie d'un pied ramène le score à 0 point.



Contrat 10 points : avec licol et longe.

Contrat 15 points : avec licol et longe, longe tenue à 1m minimum du licol.

Contrat 20 points : avec licol et longe, longe posée sur le bras.

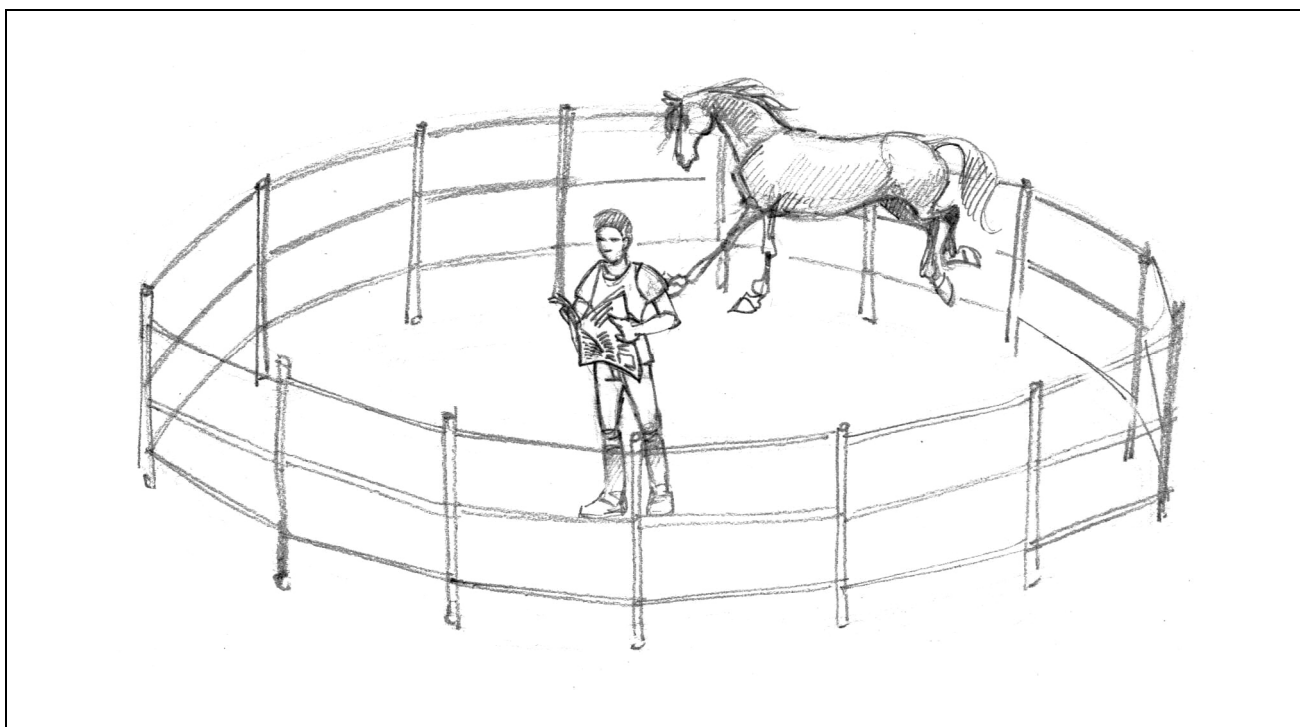


Le Journal

Équipement : round pen, rond de longe, manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m), 1 cerceau au centre du cercle.

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes.

Objectif : Le cheval doit conserver le galop tandis que le cavalier déplie, ouvre le journal, le retourne et le replie. Si le cheval fait une rupture d'allure, le cavalier peut refermer le journal, remettre son cheval au galop et retenter l'exercice, dans la limite du temps imparti.



Contrat 10 points : le cavalier peut se déplacer dans tout le rond de longe.

Contrat 15 points : en liberté, le cavalier doit rester dans le cerceau.

Contrat 20 points : en liberté, le cavalier s'assoit au milieu du cerceau.



ANIMATION EQUIFEEL – Fête du Cheval 2008

Conditions générales de participation

L'AACIV vous propose, à l'occasion de la Fête du Cheval, une rencontre-démonstration d'Equifeel, ouverte à tous les cavaliers et équidés : chacun peut aujourd'hui choisir les 5 tests sur lesquels il souhaite être évalué, au choix parmi les 10 tests proposés :

5 tests sont issus du règlement fédéral Equifeel 2008 (affiches bleues) :

- le trèfle
- le va et vient
- la bâche
- le compas
- les embûches

5 autres nouveaux tests, créés à l'occasion de cette rencontre (affiches orange):

- le rideau
- le reculer en L
- le tourbillon
- le labyrinthe
- la chicane

Vous pouvez retrouver le descriptif de chacun de ces tests au stand de l'AACIV et sur le terrain de l'épreuve, avec les différents contrats proposés.

Dans le cadre de la Fête du Cheval 2008, les contrats ont été adaptés, afin de garantir la sécurité de tous ; les contrats écrits en italique ne sont pas les contrats officiels ; vous pourrez retrouver le règlement officiel 2008 des épreuves d'Equifeel FFE sur le site moera35@free.fr. Sur les contrats à 20 points, le cavalier ne doit pas toucher son cheval.

Rappel du matériel autorisé :

Sol : licol, longe (de 2 à 7m), stick ou cravache.

Monté : filet simple ou licol + une paire de rênes, cordelette, toutes selles autorisées.

Attention : les friandises sont évidemment... interdites !!! Le cheval doit coopérer de son plein gré, sans corruption !



ANIMATION EQUIFEEL – Fête du Cheval 2008

Conditions particulières – EPREUVE MONTEE

Les descriptifs des tests proposés mentionnent les différents contrats proposés pour la phase sol ; pour la phase montée, les tests seront tous évalués de la façon suivante :

Contrat 10 points : cheval en filet simple ou licol, le cavalier tient les rênes,

Contrat 15 points : rênes posées sur l'encolure, le cavalier tient la cordelette,

Contrat 20 points : rênes posées sur l'encolure, sans cordelette.

Cas particuliers :

- **Le va et Vient** devra être effectué sur la distance maximum (6 m) avec une barre au sol à 3 m,

- **La bâche** : le cheval devra effectuer un demi-tour sur la bâche, puis rejoindre la zone de départ.

- **Le compas** : le cheval doit effectuer un tour complet : le corps du poney/cheval doit s'être déplacé de 4 plots.

- **Le rideau** : le cheval doit effectuer un aller-retour : premier franchissement en marche avant, rejoindre la zone d'arrivée, puis reculer sous le rideau, et retour à la zone de départ.

Programme du samedi – EPREUVE AU SOL

MERCI DE VOUS INSCRIRE A PARTIR DE 10H AU STAND DE L'AACIV

Vous indiquerez à cette occasion les 5 tests sur lesquels vous souhaitez être évalué

DEBUT DU TOURNOI A **15H** – REMISE DES PRIX VERS **17H** de la phase sol

Programme du dimanche – EPREUVE MONTEE

MERCI DE VOUS INSCRIRE A PARTIR DE 10H AU STAND DE L'AACIV

DEBUT DU TOURNOI A **15H** – REMISE DES PRIX VERS **17H** phase montée + combiné