



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 maitriser 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 maitriser 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 aue 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 additionnée à l'issue de l'épreuve, la moyenne des deux notes sera utilisée afin d'obtenir le classement de l'épreuve.







Mise à jour le 12/03/2020

Cheval Ch

CONCOURS DE :

Dressage Cheval et diversité REPRISE *

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

DATE

	Classement en Points	Classement en %
Juge 1:		
Juge 2 :		

TOTAL...... SOIT%

JUGE				Classement		
CAVALIER N° M., Mme., Melle., NOM, PRENOM						
CHEVAL	CHEVAL					
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	С	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	٧	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 lacher les rênes. Stabilité de l'arrêt. Précision.	1		
7	С	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	Р	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	Х	Arrêt de immobilité, salut	Stabilité de l'arrêt et correction du salut, les deux rênes dans une main. Précision.	1		
		Notes d'e	nsemble			
	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					





Dressage Cheval et diversité 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 autorisé Il est souhaitable que la reprise soit dictée

	Classement en Points	Classement en %
Juge 1:		
Juge 2 :		

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

-						
Fig.		MOUVEMENTS Entrée au pas en A sur l'axe AC,	IDEES DIRECTRICES	Coef.	Pts.	OBSERVATIONS
1	A		Allure régulière au pas, tracé le plus droit possible	1		
	С	Piste à Main gauche, passage du coin	Passer le coin sans rupture d'allure			
2	Entre le coin et E	Slalom entre les trois plats	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
3	٧	Cercle de 10 mètres autour de la croix	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	1		
	après K	Passage du coin	Passer le coin sans rupture d'allure	'		
_	A	Doublé dans la longueur	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	,		
4	Х	Arrêt de 3 secondes entre les 4 plots, rompre au pas, continuer jusqu'en C	Immobilité sans lacher les rênes. Stabilité de l'arrêt. Précision.	1		
5	С	Piste à Main droite, passage du coin	Passer le coin sans rupture d'allure	1		
	Entre le coin et M	Slalom entre les trois plots	Correction du tracé dans une allure régulière au pas	'		
	P	Cercle de 10 mètres autour de la croix	Correction du tracé dans une allure régulière au pas			
6	après F	Decree de descritor	December 19 H	1		
	après A	Passage des deux coins	Passer les deux coins sans rupture d'allure			
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		
	V à M	Changement de main dans la diagonale	Correction du tracé dans une allure régulière au trot	1		
8	après M	Passage du coin	Passer le coin au trot sans rupture d'allure	'		
9	С	Cercle de 20 mètres	Correction du tracé dans une allure régulière au trot. Rechercher une bonne orientation sur le cercle.	1		
	après C	Passage du coin	Passer le coin au trot sans rupture d'allure			
10	HP	Changement de main dans la diagonale	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	Passer le coin sans rupture d'allure	1		
12	A	Doublé dans la longueur	Rectitude du doublé.	1		
13	Х	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					
		ТОТ.	ALEN%			

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:	0
Juge H:	
Juge M:	0
Juge B:	
Juge E:	

		Total	Soit%
CONCOURS DE :	DATE:	POSITION	
Jo (M Mme Mlle)	Cheval		

Fig.	MOUVEMENTS	IDEES DIRECTRICES	OBSERVATIONS
1	Avant Sur la piste à main gauche. Arrêt. R 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	
27.09%	MC Trot de travail	Franchise et fluidité de la transition,	
9	CH Pas moyen	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	
	KV Galop de travail	Correction du galop, tracé,	
13	V Cercle de 20 mètres	Non contre incurvé	
	VM Changement de main	Correction du galop, rectitude,	
	un peu Trot de travail M	Franchise et fluidité de la transition,	
15	Entre Départ au galop de travail à M et Hgauche	Franchise et fluidité du départ	
10	HS Galop de travail	Correction du galop, tracé	
16	S Cercle de 20 mètres	Non contre incurvé	
	SF Changement de main	Correction du galop, rectitude,	
17	un peu Trot de travail avant F	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					
1 2 3 4	NOTES D'ENSEMBLE Allures (franchise et régularité) Impulsion (désir de se porter en avant, engage Acceptation et confiance (perméabilité aux aid Haut du corps: épaules légèrement en arrière Assiette, liant, jambes relachées Accord des aides, mains ensemble et devant s Tracé (fluidité, précision, passage des coins)	es, correction de l'attitude) (trot enlevé excepté), coudes semi fléchis soi, Regard lié à la direction	Note 0 à 10	1 1 1 1	COMMENTAIRES	
					pts	
	POINT	S DE PENALITE EVENTUELS A DEDUIRE	-			
		Points de pénalité			pts (2 maximum)	
TOTAL POINTS :			:	=pts Conversion en pourcentage soit%		
		UEL A DEDUIRE pour erreur ou omission			200	
	1er	fois (-1%); 2e fois (-1%); 3e fois (Elimination)				
		POURCENTAGE FINAL :				
			Signa	iture (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 maitriser leur équilibre, leur vitesse et leur direction au pas et au trot. Parcours au pas ou au trot.

CATÉGORIE ***

Cavaliers autonomes, capables de maitriser 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'air de mise en selle et de détente de 40X20.

Ordres de passage

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









Déroulement de la compétition

Chaque établissement peut rejoindre l'aire de détente avec l'ensemble de ses cavaliers prévus, 15 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 autorisé 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 trottant 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.





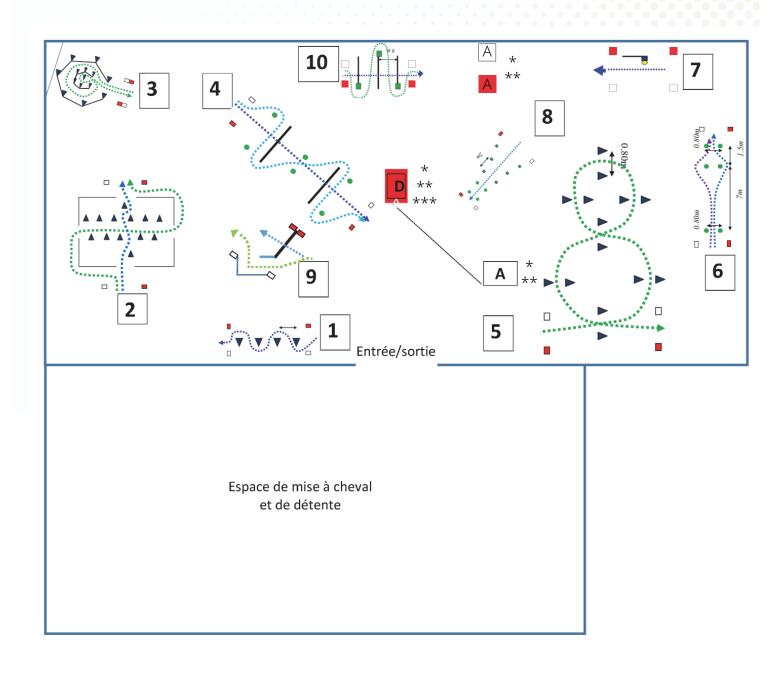


COMPETITION EQUIFUN INDIVIDUELLE OU EQUIPE

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













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 **

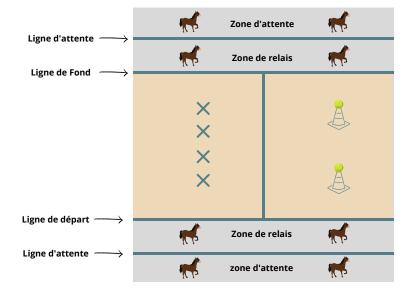
L'épreuve deux étoiles concerne les cavaliers évoluant au pas et au trot. Le galop est considéré comme une faute donc si l'équidé prend le galop, le cavalier doit revenir à l'endroit du passage au galop pour continuer le jeu à la bonne allure.

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.





