



Règlements Sportifs

Activités Equestres

Sport Adapté



Règlements applicables du 1^{er} sept 2013 au 30 août 2017

Règlements Sportifs Activités Equestres

Sommaire

<u>Article 1 : Présentation générale de la réglementation</u>	1
A. Le secteur non compétitif	1
B. Le secteur compétitif	2
C. Présentation des épreuves	3
(Dressage, CSO, Cross, Equifun, Attelage)	
<u>Article 2 : Catégories et critères de qualification</u>	4
A. Les catégories	4
B. Critères de classification des cavaliers dans une division	4
C. Référentiel des capacités requises pour chaque division	5
D. Les critères de sélection pour les compétitions nationales	5
<u>Article 3 : Modalités pratiques</u>	5
A. Conditions d'inscription	5
B. Tenues et équipements	5
C. Chevaux	6
<u>Article 4 : Contenu des épreuves en Division I</u>	7
A. Dressage en DI	7
B. Concours Saut d'Obstacles en DI	9
C. Cross en DI	12
D. Equifun	
E. Attelage	16
<u>Article 5 : Contenu des épreuves en Division II</u>	18
A. Dressage en DII	18
B. Concours Saut d'Obstacles en DII	20
C. Equifun	22
D. Attelage	24
<u>Article 6 : Contenu des épreuves en Division III</u>	26
A. Dressage en DIII	26
B. Equifun en DIII	28
C. Attelage	31

<u>Article 7: Epreuves d'Attelage</u>	33
A. Organisation	33
B. Normes techniques	33
C. Déroulement des épreuves	33
D. Pénalités	33
E. Règles de sécurité	33
<u>Article 8: Ressources humaines</u>	34
F. L'accompagnateur	34
G. L'entraîneur	34
H. Le jury	35
I. Le commissaire de piste	35
J. Les commissaires au paddock	35
K. Les responsables chevaux	35
L. Service médical	35
M. Maréchal Ferrant et Vétérinaire	35
<u>Article 9 : Conditions d'organisation</u>	36
A. Infrastructures	36
B. Organisation des épreuves	37
<u>Annexe 1 : Critères de jugement / notes</u>	37
<u>Annexe 2 : Cahier des charges – Organisation Championnat de France</u>	38
<u>Annexe 3 : Mise en place des dispositifs Equifun</u>	40
3-1 : dispositif Equifun D3	40
3-2 : dispositif Equifun D2	41
3-3 : dispositif Equifun D1	42

Article I : Présentation générale de la Réglementation

Il existe deux secteurs pour la pratique des Activités Equestres au sein de la Fédération Française du Sport Adapté :

- un secteur non compétitif
- un secteur compétitif

Des rencontres sportives départementales ou régionales peuvent être organisées dans ces 2 secteurs.

A. Le Secteur non compétitif

Il englobe tout le domaine des Activités Motrices et du Sport Loisir Adapté représentant les rencontres de découverte et de loisirs.

Les « activités motrices » sont des activités physiques s'adressant aux personnes, qui du fait de leurs capacités cognitives, psychiques, affectives et motrices, ne peuvent mobiliser leurs capacités pour s'engager durablement dans des pratiques sportives compétitives.

Elles s'adaptent, par leurs formes et contenus, aux capacités de ces sportifs.

Le « Sport Loisir Adapté » : ce sont des activités physiques et sportives qui permettent à chacun de s'exprimer avec ses propres capacités, avec ou sans confrontation aux autres, sans notion de classement ; elles présentent des épreuves exigeant des niveaux de pratique différents.

Il ne s'agit pas dans ce secteur de proposer uniquement des activités faciles d'accès ou sur-aménagées, mais plutôt d'engager le sportif dans l'action pour lui-même (motivation intrinsèque) et non dans la recherche d'éventuelles récompenses (motivation extrinsèque).

En équitation, les parcours proposés en Activités Motrices ou en Sport Loisir Adapté s'organisent autour des trois composantes de base de la discipline :

- ✓ s'équilibrer
- ✓ avancer
- ✓ tourner

On retrouve aussi des ateliers autour de la découverte du cheval et des activités équestres :

- ✓ Approche au box ou au pré,
- ✓ Pansage,
- ✓ Parcours à cheval,
- ✓ Parcours en main,
- ✓ Voltige,
- ✓ Jeux équestres : pony games, horse-ball,
- ✓ Randonnée extérieure,
- ✓ Randonnée ou ballade en Attelage, longues rênes ...

Les parcours et ateliers des rencontres du secteur non compétitif sont au libre choix de l'organisateur. Des propositions et exemples de parcours et d'ateliers vous sont proposés sur le site FFSA "**espace club**"

B. Le secteur compétitif

Ce secteur prévoit une pratique compétitive de l'équitation dans le cadre d'une réglementation spécialement adaptée aux personnes en situation de handicap mental ou psychique, dans le respect du pratiquant et de la pratique olympique de la discipline de référence.

Conformément à l'esprit de la réglementation générale en Sport Adapté, le secteur compétitif en équitation comporte trois divisions, la division III est la plus simple, la division I la plus complexe tant du point de vue

- des capacités techniques équestres
- des capacités intellectuelles
- des capacités à gérer une situation compétitive

Chacune des divisions comporte différentes épreuves qui s'articulent entre elles de division en division dans un souci de progression dans la même logique d'activité.

Divisions	Epreuves				
I	Dressage	Equifun	CSO	CROSS	Attelage
II	↑ Dressage	↑ Equifun	CSO		Attelage
III	↑ Dressage	↑ Equifun			Attelage

Lors des épreuves de championnats nationaux et des rencontres nationales ou Jeux Nationaux, il peut être décerné :

- un titre de Champion de France Dressage Division I, de CSO Division I, de Cross Division I
- un titre de Champion de France Concours Complet (dressage + CSO + CROSS) Division I
- un titre de Champion de France Dressage Division II, de CSO Division II
- un titre Champion de France Combiné (dressage + obstacle) Division II
- un titre Champion de France Dressage Division III, d'Equifun Division III
- un titre Champion de France Combiné (dressage + équifun) Division III
- un titre Champion de France Attelage Division I, Division II et Division III
- un titre Champion de France Equifun Division I et Division II

par catégorie d'âge : Jeune – senior – vétéran

Un organisateur n'est pas tenu d'organiser la totalité des épreuves

Ces règlements sont susceptibles d'évoluer au cours de l'olympiade, si nécessaire

Présentation des épreuves

La division I a pour but de se rapprocher le plus possible des épreuves existantes dans les différentes disciplines olympiques en équitation qui sont réglementées par la Fédération Française d'Équitation.

1. Épreuve de Dressage

Son but est de mettre en évidence les qualités d'obéissance et de fonctionnement du cheval, mais surtout en ce qui nous concerne l'efficacité et le tact de cavalier, l'élégance et l'harmonie du couple cavalier / cheval.

Les épreuves (appelées reprises) se déroulent sur une carrière de dressage de 60 x 20 mètres. Cette carrière doit être parfaitement délimitée par une lisse et jalonnée par des lettres selon le codage réglementaire.

(cf. plan de la carrière page 6)

La Division II et la Division III comportent également toutes deux une épreuve de dressage. En DIII, l'espace est complètement aménagé au sol pour faciliter l'orientation et la mémorisation. Pour la DII et la DIII, la carrière est d'une dimension de 20 x 40 mètres.

2. CSO (Concours de saut d'obstacles)

Son but est de mettre en évidence les qualités de maniabilité et de saut du cheval, le tact et la maîtrise de soi chez le cavalier, l'harmonie du couple cavalier / cheval dans l'abord et le franchissement des obstacles.

Les obstacles sont mobiles et se "démolissent" lorsque le cheval ne les franchit pas correctement.

Un parcours est constitué de plusieurs obstacles numérotés qu'il faut franchir dans l'ordre et sans interruption.

La Division II prévoit une épreuve de saut d'obstacles qui constitue une initiation à la DI.

En Division III, le saut d'obstacle est remplacé par une épreuve "d'Equifun" qui correspond à une préparation logique à la capacité de conduire un cheval sur un parcours.

3. Cross

C'est une épreuve en extérieur où sont sautés en pleine nature des obstacles fixes construits pour conserver le plus possible leur état naturel (tronc, trou, talus ...)

Ils doivent également être franchis dans l'ordre en suivant leur numérotation et en empruntant un chemin déterminé.

4. Equifun

Il s'agit d'un circuit organisé autour d'une succession de difficultés qui peuvent mêler les jeux, les obstacles et les tests de toutes les disciplines équestres avec 3 types d'enchaînements : des sauts et des franchissements, des exercices de maniabilité et des tests d'adresse. On effectue un classement sur le temps et sur des points.

L'Equifun fait le lien entre la pédagogie de la mise en situation et le monde de la compétition : mémoriser un circuit, apprendre à se présenter, se confronter à d'autres...

5. Attelage

Cette discipline consiste à effectuer des épreuves où une voiture est attelée derrière un ou plusieurs poneys ou chevaux

La maniabilité est une épreuve, à allure imposé, avec attribution de points, présentant une succession de portes matérialisées par des cônes, à passer successivement dans l'ordre des numéros.

Le marathon est un parcours en terrain varié où les attelages enchainent des difficultés techniques appelées « obstacles ». Ces derniers sont composés de passages étroits et sinueux matérialisés par des poteaux, ainsi que des passages naturels tels que des gués, buttes et dévers.

Des balles posées sur les cônes engendrent des pénalités lorsque l'attelage manque de précision et les fait tomber.

Article 2 : Catégories et critères de qualification

A. Les catégories

En équitation, les hommes et les femmes concourent dans la même catégorie. Les catégories d'âge arrêtées par la FFE sont les suivantes :

Poussins : 9 et 10 ans	Benjamins : 11 et 12 ans	Minimes : 13 et 14 ans
Cadets : 15 et 16 ans	Juniors : 17 et 18 ans	Jeunes Cavaliers : 19 à 21 ans
Seniors : 22 ans et plus		

Pour le présent règlement en Sport Adapté, la Commission Sportive Nationale Equitation préconise trois catégories d'âge :

- une catégorie " jeune " : jusqu'à 21 ans
- une catégorie " senior " : de 22 à 34 ans
- une catégorie " vétérán " : de 35 ans et plus

Années	JEUNE	SENIOR	VETERAN
2013 / 2014	né en 1993 et après	né de 1980 à 1992	né en 79 et avant
2014 / 2015	né en 1994 et après	né de 1981 à 1993	né en 80 et avant
2015 / 2016	né en 1995 et après	né de 1982 à 1994	né en 81 et avant
2016 / 2017	né en 1996 et après	né de 1983 à 1995	né en 82 et avant

Lors d'un championnat, si dans l'une des divisions une catégorie comprend très peu de partants, celle-ci est rattachée à la catégorie principale.

Ce point de règlement a pour but de préserver une véritable compétition dans toutes les épreuves et conserver toute signification aux résultats.

(Décision à confirmer lors des Championnats Nationaux par la Commission Sportive Nationale Equitation)

B. Critères de classification des cavaliers dans une division

Trois critères doivent être pris en compte pour orienter un cavalier dans une division donnée :

a) Ses capacités techniques en équitation

Maîtrise des allures (s'équilibre au pas, trot, galop), efficacité dans le contrôle de son cheval (avancer, tourner), utilisation de ses aides (mains, jambes, poids du corps ...)

b) Ses capacités intellectuelles

Compréhension des consignes, orientation dans l'espace, mémorisation des reprises de dressage, des parcours.

c) Ses capacités émotionnelles relationnelles

Maîtrise de la peur, dépassement de soi, auto-contrôle, acceptation du rôle de l'entraîneur, acceptation de la notion de compétition, ...

C'est pourquoi la participation d'un cavalier aux épreuves d'une division donnée se justifie :

- pour certains comme une étape transitoire correspondant à un niveau de capacité à un moment donné, le but étant la progression, le passage dans la division supérieure implicitement compris dans les objectifs futurs
- pour d'autres la participation à la division est une finalité et correspond au meilleur niveau qu'il soit possible d'atteindre pour le cavalier. Il s'agit du seuil maximal de compétences.

Dans le premier cas, il peut arriver que des cavaliers de DI soient susceptibles d'atteindre un niveau supérieur. Il est alors possible d'envisager une intégration dans le circuit compétitif de la Fédération de référence en circuit concours club (cf. réglementation de la Fédération Française d'Equitation).

C. Référentiel des capacités requises pour chaque division

Division III :

- le cavalier (ou meneur) doit être capable de s'équilibrer et contrôler son cheval à l'allure du pas en étant autonome ;
 - le cavalier (ou meneur) doit être capable de comprendre des consignes simples ;
 - le cavalier (ou meneur) doit être capable de s'orienter sur un parcours entièrement matérialisé par des repérages au sol. (Prémises de représentation et mémorisation du parcours, la reprise pouvant être lue, sans intervention physique).
- Afin que le cavalier (ou meneur) ne soit pas en situation d'échec, son moniteur pourra éventuellement intervenir physiquement en cas de difficulté, cette intervention sera alors "pénalisée" dans la notation.
- le cavalier (ou meneur) doit être capable d'accepter les règles et les enjeux d'une situation de compétition.

Division II : idem que DIII avec en plus

- le cavalier doit être capable de s'équilibrer, de contrôler son cheval au trot et de franchir de tout petits obstacles (50 cm) toujours à partir de l'allure du trot ;
- le cavalier doit être capable de réaliser un parcours simple non matérialisé. (Début de représentation et mémorisation du parcours, la reprise pouvant être lue).
- le meneur doit être capable de franchir des portes numérotées sur un parcours de maniabilité, au trot.

Division I : idem que DIII et DII avec en plus

- le cavalier doit être capable de s'équilibrer et de contrôler son cheval au galop ;
- le cavalier doit être capable pour le CSO de réaliser un parcours de 8 obstacles de 80 cm enchaînés, en maîtrisant l'allure du cheval (au trot et au galop) ;
- le cavalier doit être capable pour le Cross de réaliser un parcours de petits obstacles fixes (maximum 60 cm) en maîtrisant l'allure du cheval (au trot et au galop), en extérieur ;
- le cavalier doit être capable de se représenter et de mémoriser une reprise, un parcours plus complexe d'un point de vue de l'orientation spatiale. (La lecture de la reprise est cependant autorisée).
- le meneur doit être capable de franchir des portes numérotées sur un parcours de maniabilité, en maîtrisant l'allure (au trot et au galop).

D. Les critères de sélection pour les compétitions nationales

« La participation d'un sportif à un championnat départemental et/ou régional et/ou inter régional est un préalable à la participation à un championnat de France ». Cf. Règlements Sportifs Généraux FFSA.

Des dérogations pourront être accordées sur demande des associations, par la CSN Equitation FFSA, pour participer au championnat de France.

Toutefois, les participations aux compétitions nationales (Jeux Nationaux, Championnat de France ...) devraient être le résultat de la sélection des meilleurs cavaliers de chaque département ou région pour chaque division.

C'est pourquoi, il serait souhaitable que chaque Comité organise un championnat départemental ou régional qui servira de passage obligatoire pour la sélection des cavaliers participants à une manifestation nationale.

Article 3 : Modalités pratiques

A. Conditions d'inscription

Chaque cavalier (ou meneur) souhaitant s'inscrire à une compétition en Sport Adapté doit être obligatoirement titulaire d'une licence FFSA mentionnant la "non contre-indication" médicale à la pratique de l'équitation en compétition.

B. Tenues et équipements

Pour les DII et DIII

- une tenue correcte équitation est demandée (à proscrire les baskets, jeans, pantalon de sport acrylique, bottes de ville ...) ;

- le port de bottes d'équitation ou de mini-chaps et boots est indispensable
- l'utilisation d'un véritable pantalon équitation est souhaitable ;
- une **bombe d'un modèle homologué, avec attache trois points** et dont la taille est adaptée au cavalier est obligatoire ;
- Le meneur doit être muni d'un casque et de gants et son groom d'un casque.

Pour la DI : Dressage et CSO

- tenue officielle de concours : bottes d'équitation, (ou mini-chaps), pantalon d'équitation clair (blanc ou beige), veste, chemise, cravate, col officier pour les filles ;
- **bombe avec attache 3 points**, homologuée à la norme CE, adaptée au cavalier
- gants facultatifs mais parfois conseillés

Cross

- bottes d'équitation (ou mini-chaps), pantalon d'équitation, sweat-shirt

Sont strictement obligatoires :

- un casque de cross homologué à la norme CE, avec attache 3 points ;
- un gilet protège dos homologué.

Ce type de matériel doit être le même que celui utilisé en concours complet d'équitation (il est disponible dans les magasins spécialisés)

- gants également facultatifs mais parfois conseillés

Note : Les éperons ne sont pas interdits en DI, emploi éventuel selon caractéristiques du cheval et maîtrise du cavalier.

Attelage

- Le meneur doit être muni d'un casque et de gants et son groom d'un casque.
- Tenue du fouet obligatoire en division I

Equifun

- une tenue correcte équitation est demandée ;
- le port de bottes d'équitation ou de mini-chaps et boots est indispensable
- une **bombe d'un modèle homologué, avec attache trois points** et dont la taille est adaptée au cavalier est obligatoire ;

C. Chevaux

L'équitation par rapport aux autres disciplines sportives a comme particularité de se pratiquer avec un animal doté de sa propre personnalité, de ses particularités, de ses qualités, de ses défauts ...

Le cavalier et son cheval forment donc un véritable couple dont chaque protagoniste participe à part entière à la réalisation de la performance sportive.

C'est pourquoi, afin de conserver au Sport Adapté la véritable composante de l'équitation, il est primordial qu'un cavalier en situation de handicap puisse, comme tout un chacun, participer à une compétition avec le cheval ou l'un des chevaux avec lequel il a l'habitude de s'entraîner.

La monte d'un cheval inconnu, " au pied levé " est un exercice très difficile pour tout cavalier et peut être très déstabilisante surtout lors d'une situation compétitive.

C'est pourquoi, nous conseillons vivement aux entraîneurs, de faire en sorte qu'ils puissent disposer de leurs chevaux habituels pour les compétitions départementales, régionales et nationales.

La direction technique en équitation se met à leur disposition pour les conseiller dans leur démarche, au niveau de l'organisation logistique ; des aides matérielles et financières pour la location de véhicule et le transport des chevaux peuvent être demandées aux Conseils Généraux et Régionaux, les circonscriptions des Haras ...

Les chevaux qui devraient être mis à disposition des organisateurs ne pourront en aucun cas faire l'objet d'une garantie technique. Il ne pourra en aucun cas, leur être imputé la responsabilité d'une contre-performance.

Article 4 : Contenu des épreuves compétitives

L'organisateur pourra proposer les épreuves de son choix parmi les différentes disciplines.

Les rencontres nationales devront comprendre des épreuves dans les 3 divisions.

Les rencontres départementales ou régionales pourront éventuellement ne concerner que certaines disciplines et divisions.

Article 4 – A : Contenu des épreuves de division I

Les concurrents de DI, peuvent participer aux épreuves de DI de leur choix (qui devra être notifié lors de l'inscription), l'épreuve de concours complet étant évaluée sur les 3 épreuves : Dressage, Cross et CSO.

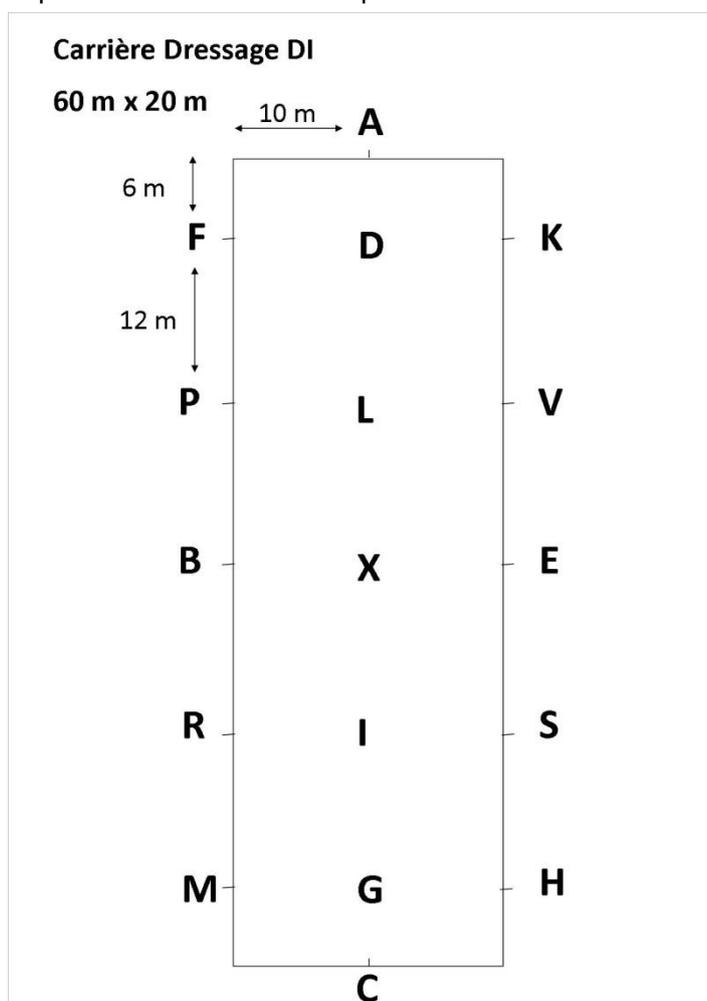
A. Division I - Dressage

L'épreuve de dressage consiste à dérouler une reprise sur une carrière de 60 mètres sur 20 mètres, balisée des lettres réglementaires.

La reprise est notée par deux juges, figure par figure d'une note de 0 à 10 et par des notes d'ensemble (impression générale), également de 0 à 10 mais avec un coefficient 2.

Critères correspondant aux notes

- Le couple cheval / cavalier sautant la lisse sera sanctionné de - 10 points
- chaque erreur de parcours est sanctionnée par un retrait de 2 points
- une figure non exécutée est notée 0
- le meilleur couple cheval / cavalier est celui qui a obtenu la meilleure note.



Reprise de Dressage DI

Figure	Mouvement	Idées Directrices	Coefficient	Points
1.	A-C Entre au trot assis C- Piste à main gauche	- Double sur la ligne du milieu - Marche droit - Regard	1	
2.	S- Cercle de 20m au trot assis	- Précision du tracé – stabilité de la vitesse - Bout du nez du cheval plutôt à l'intérieur	1	
3.	S-P Changement de main au trot de travail	- stabilité de la vitesse - correction de l'attitude	1	
4.	F-A-K- Trot de travail	- Précision du tracé (coins)	1	
5.	V cercle de 20m au trot assis	- Précision du tracé – stabilité de la vitesse - Bout du nez du cheval plutôt à l'intérieur	1	
6.	V-R Changement de main au trot de travail	- stabilité de la vitesse - correction de l'attitude	1	
7.	M-C-H- Trot de travail	- Précision du tracé (coins)	1	
8.	entre H et S Transition au pas SP Changement de main au pas entre P et F Départ au trot	- correction de l'attitude dans la transition - amplitude et cadence - netteté du départ	1	
9.	Entre F et K Départ au galop de travail à droite (sans le passage des coins)	- Franchise du départ - Galop à juste	1	
10.	V- Cercle de 20 m au galop	- Précision du tracé - Conserve le galop	1	
11.	entre V et E- transition au trot assis	- Précision dans la transition - Contrôle son cheval	1	
12.	SR Doubler R piste à main gauche	- correction de l'attitude	1	
13.	Entre M et H – Départ au galop de travail à gauche (sans le passage des coins)	- Franchise du départ - Galop à juste	1	
14.	S- Cercle de 20 m au galop Entre S et E : Trot de travail	- Précision du tracé - Conserve le galop - Précision dans la transition	1	
15.	V demi-cercle de 10 m I arrêt progressif. Immobilité Salut	- Correction dans l'attitude - S'arrête droit - Immobilité avant le salut	1	
<u>Notes d'ensemble</u>				
- Attitude générale du cavalier (position, emplacement du bassin, tenue du dos et du rein, position jambes, mains) et Assiette (décontraction, souplesse, fonctionnement, fixité, équilibre et liant)			2	
- Emploi des aides (orientation du geste, accord des aides et à propos, dosage et régulations)			2	
- Exécution de la reprise : dessin, tracé, précision			2	
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)			Total points	
Pénalités diverses : erreur de parcours, sortie du rectangle			2 points 10 points	
Nom du juge :			<u>Total</u>	
Signature :			<u>général</u>	

B. Division I - Concours saut d'obstacles

L'épreuve de saut d'obstacles est composée d'un parcours de 8 obstacles environ qui ont pour caractéristiques d'être mobiles, de présenter des profils variables.

On distingue plus particulièrement :

- le vertical : obstacle droit dont tous les éléments qui le composent sont superposés dans un même plan vertical, sans qu'il n'y ait sur le sol de barre, haie, talus ou fossé d'appel ;
- l'oxer : obstacle en largeur qui est construit de telle façon qu'il nécessite de la part du cheval un effort tant en largeur qu'en hauteur.
- le spa : obstacle en largeur composé de 3 plans verticaux à franchir en un seul saut.

Chaque obstacle est numéroté et le cavalier doit les franchir dans l'ordre des numéros.

Les obstacles sont garnis de chaque côté d'un fanion blanc à gauche et d'un fanion rouge à droite qui précise dans quel sens il doit être franchi.

Le parcours est le chemin direct que le cavalier doit suivre pour franchir successivement chaque obstacle ; il comporte une ligne de départ et une ligne d'arrivée qui doivent obligatoirement être franchies.

Le jugement en Sport Adapté s'effectue suivant deux critères :

- les pénalités encourues suite aux fautes réalisées sur les obstacles
- la notation sur la qualité du fonctionnement du cavalier à l'obstacle (note de style)

Tout jugement au chronomètre est formellement interdit.

1. Définition des fautes

- obstacle renversé : un obstacle est considéré comme renversé lorsque par la faute du cheval ou du cavalier, l'un des éléments le composant ou sa totalité tombe, même si la partie tombante est arrêtée dans sa chute par un élément quelconque de l'obstacle. Cependant quand un obstacle en hauteur est composé de plusieurs éléments superposés et situés dans un même plan vertical, seule la chute de l'élément supérieur est pénalisée.
- désobéissance : ce sont l'erreur de parcours rectifiée, le refus, le déroché, la défense, la volte (entre deux obstacles, le cheval recoupant sa trace initiale)
- l'erreur de parcours : lorsque le cavalier oublie de franchir un des obstacles ou les enchaîne dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens.

2. Pénalités encourues lors des différentes fautes

Le barème utilisé est adapté du barème A des épreuves de CSO classiques comptabilisé en points :

- obstacle renversé en sautant : 4 points
- 1ère désobéissance 4 points
- 2ème désobéissance 6 points
- 3ème désobéissance (sur plusieurs obstacles) 8 points
- 3ème désobéissance, sur le même obstacle : éliminatoire
- 4ème désobéissance, erreur de parcours : éliminatoire
- chute du concurrent ou du cheval, ou des deux : élimination

3. Les critères de jugement

Parallèlement aux fautes aux obstacles, le cavalier durant son parcours d'obstacles sera noté par le jury sur :

- sa position
- son fonctionnement sur les obstacles
- son sens du train et sa maîtrise de la vitesse du cheval
- la qualité de son tracé, et la qualité de ses abords

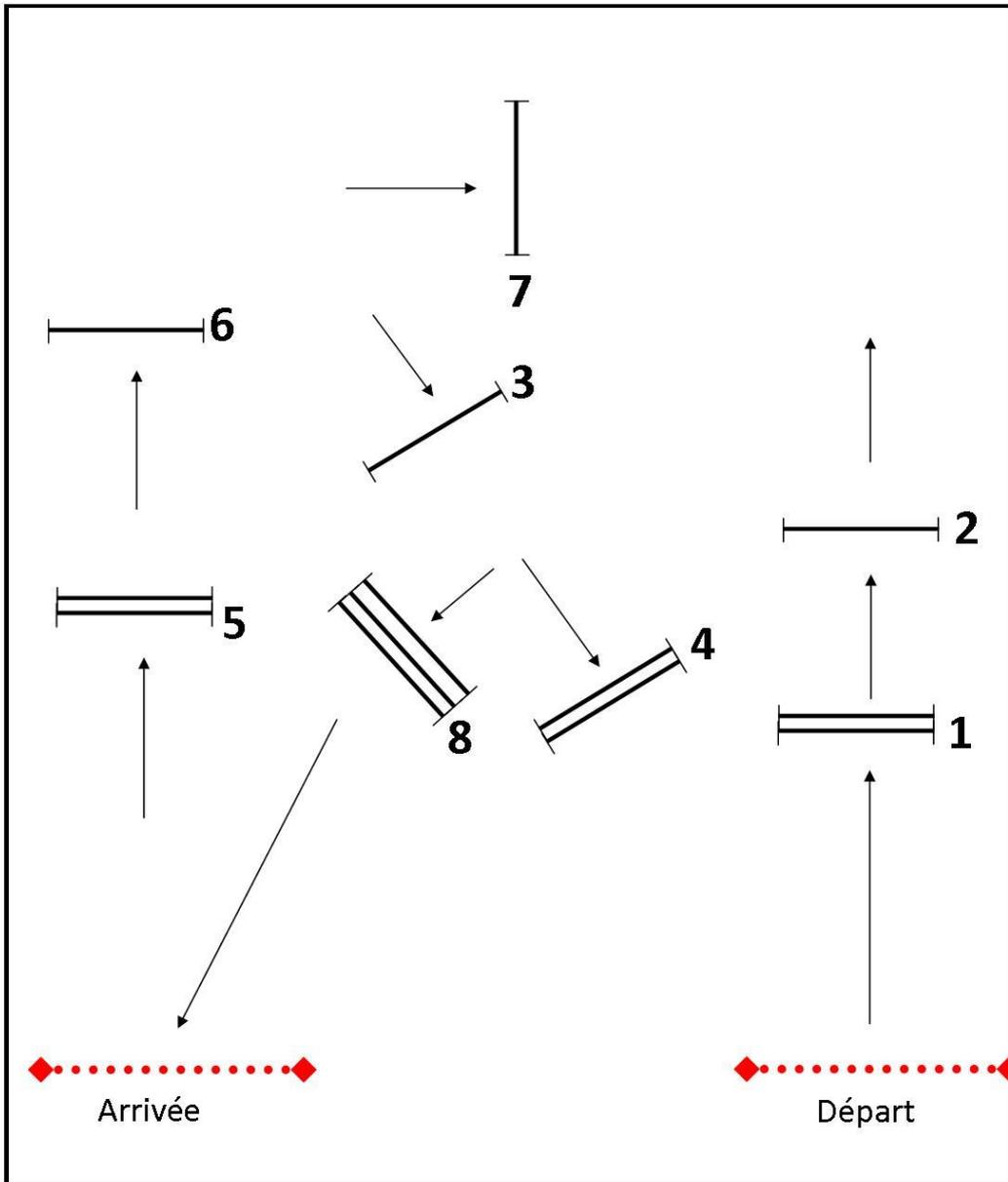
Chaque critère fait l'objet d'une note de 1 à 10.

Le résultat final est obtenu par addition des notes de styles desquelles sont retranchés les points de pénalités aux obstacles. Le meilleur cavalier est celui qui a la note la plus élevée.

Plan type d'un parcours d'épreuves CSO division I

Le parcours pourra dans une volonté de diversification être légèrement modifié mais l'esprit doit toujours être conservé :

- distances entre les obstacles justes ne nécessitant pas d'intervention particulière du cavalier ;
- grandes courbes ne présentant pas de difficultés importantes de direction ;
- hauteur des obstacles 80 cm, légèrement appelés par une barre de pied.



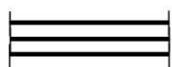
Hauteur obstacles : 80 cm (légèrement appelés par une barre de pied)



Vertical



Oxer, 1er plan toujours plus bas que le second



Spa : Obstacle de volée

FFSA - CONCOURS SAUT d'OBSTACLES Division -I

Nom :	Prénom	Association
Cheval :		N°

Pénalités aux obstacles

- obstacle renversé : - **4 points**
- 1 ère désobéissance : - **4 points**
- 2ème désobéissance - **6 points**
- 3^{ème} désobéissance (sur un autre obstacle) **8 points**
- 3ème désobéissance sur le même obstacle, 4^{ème} désobéissance sur le parcours, erreur de parcours: **élimination**
- chute du concurrent, du cheval ou des 2 : **élimination**

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Total I (pénalités en points)

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

1. Qualité de la position	
2. Sens du train et maîtrise de la vitesse	
3. Qualité du tracé	
4. Justesse des abords	
5. Qualité du fonctionnement à l'obstacle	
Total 2 sur un maximum de 50	
Notation finale : Total 2 - Total I sur un maximum de 50	

(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)

C. Division I - Cross

Le parcours de cross doit être réalisé obligatoirement en extérieur et doit comporter un nombre variable : 6 à 10 (en fonction du terrain) de petits obstacles fixes de 60 cm environ.

Le terrain ne doit en aucun être glissant et les obstacles ne présenter aucune difficulté particulière d'un point de vue technique.

Pour des questions de sécurité, il est conseillé de baliser le parcours par de grands couloirs délimités par des cordes ou du " ruban de travaux publics ".

Comme en CSO, les critères de jugement seront de deux ordres :

- les pénalités aux obstacles (en cross uniquement refus ou dérobadé)
- le style du cavalier et sa capacité à réaliser le parcours dans un train de galop plus soutenu se rapprochant de l'esprit des épreuves de cross du concours complet classique déterminé par le temps accordé.

Ainsi, pour une épreuve de cross il sera calculé par le chef de piste le temps moyen idéal à réaliser à partir duquel une " fourchette " sera déterminée.

En Sport Adapté on demandera une vitesse d'environ 300 mètres / minute (variable en fonction du terrain).

Exemple : pour un parcours de 500 mètres le temps accordé sera de 1 minute 40 et la fourchette autorisée sera de + 5 secondes / - 14 secondes. Le cavalier devra donc réaliser un temps entre 1 minute 26 et 1 minute 45 ; (propositions plus conformes au règlement FFE et pénalisant les parcours trop rapides, dans un objectif de sécurité)

En cas de réalisation d'un temps inférieur de 15 secondes, une pénalité de 10 points sera appliquée.

En cas de réalisation d'un temps supérieur de 5 secondes, une pénalité d'un 1/2 point par seconde sera appliquée.

Pénalités pour fautes aux obstacles : 4 à 8 points par refus ou dérobadé

Eliminations :

- 3^{ème} désobéissance sur le même obstacle
- 4^{ème} désobéissance sur l'ensemble du parcours
- Chute

Notation du style : Comme pour le CSO, le jury notera de 1 à 10 les critères suivants :

- position du cavalier en équilibre
- solidité du cavalier
- fonctionnement sur les obstacles
- sens de l'abord des obstacles
- qualité du tracé (efficacité dans la direction) et maîtrise de l'allure
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)

De la note de style sont retranchées les pénalités aux obstacles et les pénalités de temps.

Le meilleur cavalier est celui qui a la note la plus élevée.

Le concurrent qui désire s'inscrire en Cross devra participer obligatoirement à l'épreuve de CSO.

FFSA - CROSS Division –I-

Nom :	Prénom	Association
Cheval :		N°

Pénalités aux obstacles

- 4 points pour 1er refus ou dérobade, 6 points pour le 2^{ème}, 8 points pour le 3^{ème}
- Chute, 3^{ème} refus sur le même obstacle ou 4^{ème} désobéissance sur l'ensemble du parcours ⇒ Elimination

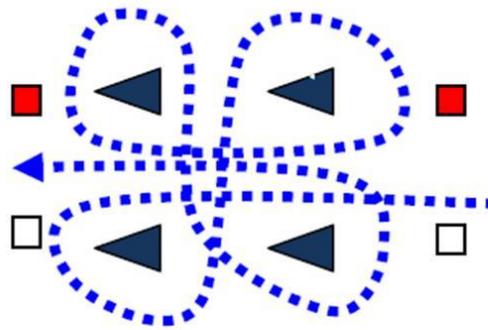
1	2	3	4	5	6	7	8	Total I

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10) - (Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)

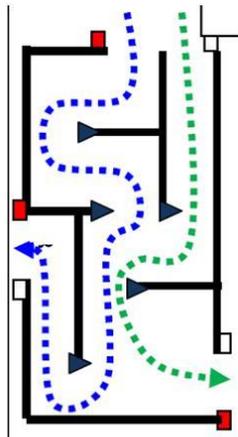
1. Position du cavalier ("en équilibre")	
2. Solidité du cavalier	
3. Fonctionnement sur les obstacles	
4. Sens de l'abord à l'obstacle	
5. Conduite et maîtrise de l'allure	
Total 2 sur un maximum de 50	

Temps de base		
Temps réalisé :		
Ecart : Temps de base /temps réalisé (nombre de secondes en + ou en -)		
Nombre de point = nombre de secondes X ½ ou Pénalité de 10 pts (parcours trop rapide)		
Total général : Total 2 – Total 1 +/- Total 3 sur un maximum de 50		

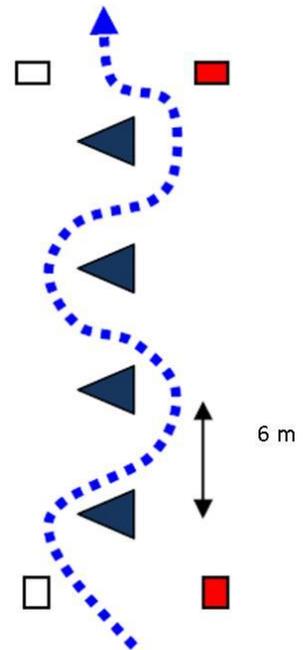
Parcours Equifun DI



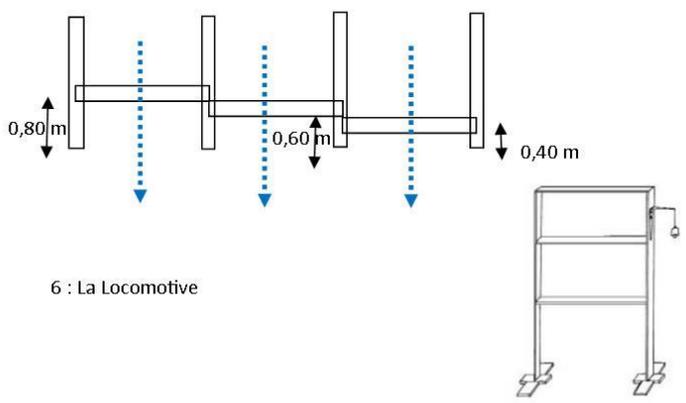
4 : Le Trèfle à 4 feuilles



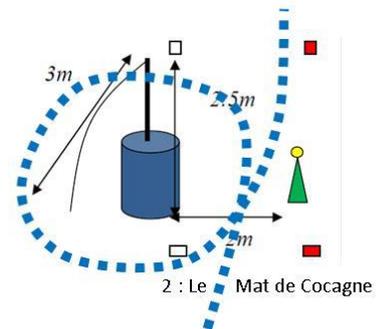
5 : Le Labyrinthe



3 : Le Slalom



6 : La Locomotive



2 : Le Mat de Cocagne

1-7 / Départ - arrivée : La Cloche

Protocole Jugement Equifun en division I

Nom :		Cheval	N° :	
Prénom :		Association		
Catégorie :		:		
Obstacle	Mouvement	Idées Directrices	Coefficient	Points
1 Cloche	Prendre les rênes d'une main et faire sonner la cloche	- Annoncer le début du parcours	1	
2 Mât de cognac	Effectuer le tour complet d'un tonneau, en tenant la corde dans une main	- Habileté dans le pilotage d'une main, sur un cercle complet – Jambes actives - Le cheval ne ralentit pas	1	
3 Slalom	Effectuer un slalom à allure libre (pas, trot ou galop)	- Fixité du cavalier - Maîtrise la direction et l'allure	1	
4 Trèfle	Effectuer le tracé d'un trèfle (4 feuilles)	- Enchaîner les cercles, sans rupture d'allure, en respectant l'alternance des tournants à D et à G de deux 8 enchainés.	1	
5 Labyrinthe	Entrer et sortir le plus rapidement du labyrinthe en respectant la couleur des fanions rouge à D et blanc à G	- Efficacité du cavalier dans la direction - Gérer la vitesse, avec alternance de l'emploi des aides	1	
6 Locomotive	Franchir l'obstacle de son choix : 40 cm / 60 cm / 80 cm (Chacun choisit la hauteur qui lui convient).	- Le cavalier est actif dans ses jambes et accompagne bien le saut au-dessus de l'obstacle. (Allure libre)	1	
7 Cloche	Prendre les rênes d'une main et faire sonner la cloche	- Valider la fin du parcours	1	
Total des Points				
Notation du style :				
- Attitude du cavalier (position et assiette)			2	
- Capacité du cavalier à mettre son cheval en avant et à entretenir l'impulsion			2	
- Efficacité dans la direction dans le respect du cheval (accord des aides, dosage des actions, absence de brutalité)			2	
Total 2 Points sur 60				
Pénalités pour erreur de parcours		-2 points		
Intervention physique de l'entraîneur sur le cheval ou le cavalier :		-2 points		
Total 3 Pénalités				
<p>(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)</p> <p>Un chronométrage sera réalisé afin de départager, si nécessaire, les cavaliers ayant le même nombre de points.</p> <p>Nom du Juge</p> <p style="text-align: right;"><u>Total général :</u> Total 1 + Total 2 - Total 3</p> <p>Signature :</p>				

Division I : Attelage

DEROULEMENT DES EPREUVES : Epreuves combinées d'attelage (maniabilité + obstacles de marathon) en deux manches

Parcours sur terrain clos, relativement plat, comportant 10 portes numérotées + 2 obstacles de marathon (sur la 2ème phase) selon configuration du lieu d'organisation. Passage matérialisé par deux cônes surmontés d'une balle. Ligne de départ et d'arrivée matérialisées par deux fanions, le blanc à gauche, le rouge à droite.

1^{ère} manche : épreuve test sans chrono Largeur des portes : empâtement de la voiture + 22cm ≈ 160cm

2^{ème} manche : épreuve avec chrono Largeur des portes : empâtement de la voiture + 12cm ≈ 150 cm
Temps de base ≈ 3 minutes sur la maniabilité, chaque obstacle de marathon est chronométré individuellement (l'organisateur évaluera "en situation" le temps de base de l'épreuve)

Allure : Trot

Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse.

JUGES : 1 juge se tiendra dans la voiture d'attelage, sauf pour les voitures à 2 roues (dans ce cas il se situera sur la carrière).

1 secrétaire prend en note les évaluations du juge.

PENALITES

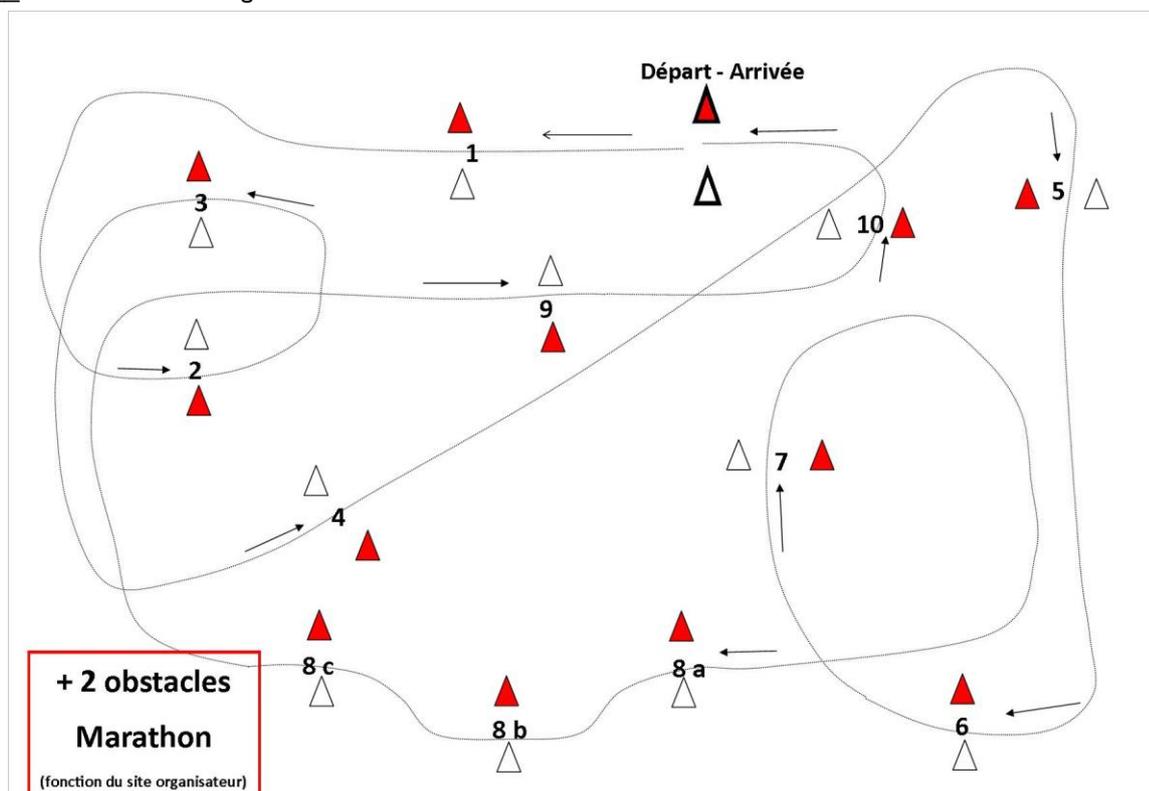
- | | |
|--|-----------|
| - Chaque quille renversée ou balle tombée | 5 points |
| - Erreur de parcours modifié (ex : volte) | 5 points |
| - Deuxième erreur de parcours | 10 points |
| - Pour chaque seconde entamée en plus du temps accordé | 0,5 point |

Cas d'élimination

- Erreur de parcours (oubli d'une porte ou ordre de passage des portes non respecté)
- Ligne de départ ou d'arrivée non franchie
- Départ avant la cloche

— Le meneur doit être muni d'un casque et de gants et son groom doit être muni d'un casque.

___ Tenue du fouet obligatoire



Division I : Combiné d'attelage : Maniabilité (10 portes au trot) et 2 obstacles de "marathon"

FFSA - CONCOURS ATTELAGE : Division I		
Nom :	Prénom	Association
Cheval :		N°

Pénalités aux obstacles										
<ul style="list-style-type: none"> - Quilles ou balles renversées : - 5 points - 1^{ère} erreur de parcours (modifiée): 5 points - 2^{ème} erreur de parcours (modifiée): 10 points 										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total I (A) (pénalités en points)

Obstacles marathon

1-1	1-2	1-3	1-4	2-1	2-2	2-3	2-4	Total I (B)

Notation du style du Meneur (entre 0 et 10)

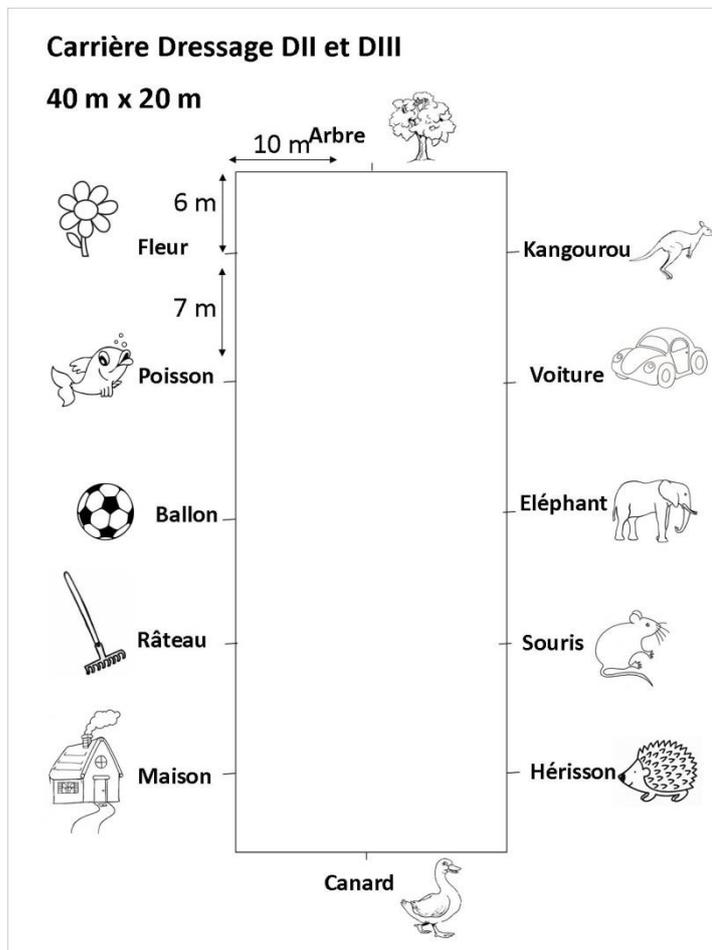
	<p>1 Qualité de la position du meneur (Se tient droit, tenue des guides au carré ou une dans chaque main)</p>	
	<p>2 Sens du train et maîtrise de la vitesse (le meneur motive son cheval, stabilité du trot)</p>	
	<p>3 Qualité du tracé (précision et anticipation)</p>	
	<p>4 Qualité du fonctionnement sur les portes (autonomie du meneur / consignes verbales éventuelles)</p>	
	Total 2 sur un maximum de 40	
	Notation finale : Total 2 - Total I (A +B) sur un max de 40	

Article 5 : Contenu des épreuves de Division II

Les concurrents de DII peuvent participer au dressage et/ou au CSO, à l'équifun et à l'attelage, en fonction des épreuves proposées par l'organisateur.

A. Dressage division II

L'épreuve de dressage division II consiste à dérouler une reprise de dressage sur une carrière ou dans un manège de 40 x 20 mètres, balisée de lettres réglementaires. Celles-ci peuvent être adaptées en fonction du niveau du handicap mental du cavalier avec des dessins.



(Les pictogrammes sont téléchargeables sur le site de la FFSA – Espace club)

La reprise est notée par deux juges (si possible), figure par figure d'une note de 0 à 10 et par des notes d'ensemble également de 0 à 10 mais dont le coefficient est de 2.

En outre :

- un couple cavalier / cheval sautant la lisse est sanctionné par 5 points de pénalité
- chaque erreur de parcours est sanctionnée par 2 points de pénalité

Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents

Le meilleur cavalier est celui qui a obtenu la meilleure note. En cas d'égalité la note de STYLE est prise en compte pour départager les concurrents.

Reprise de Dressage DII

Figure	Mouvement	Idées Directrices	Coefficient	Points
1.	A- Entrée au pas Marcher jusqu'en C- En C- Piste à main gauche jusqu'en V	- Double sur la ligne du milieu - Marche droit - Va bien jusqu'à la piste	1	
2.	V Cercle de 10 m au pas	- Qualité du tracé - Respect de la dimension - Utilisation d'une rêne directe	1	
3.	Marcher au pas jusqu'en K Entre K et F départ au trot enlevé	- Franchise du départ - Fait les coins - Conserve la piste	1	
4.	P S Changer de main sur la diagonale au trot assis	- Part et arrive à la bonne lettre - Qualité du fonctionnement au trot assis	1	
5.	Entre S et C- Reprendre le trot enlevé	- Qualité de la transition - Fait les coins	1	
6.	R Cercle de 10 m au trot enlevé	- Qualité du tracé - Respect de la dimension - Utilisation d'une rêne directe	1	
7.	R V Changer de main sur la diagonale au trot assis	- Part et arrive à la bonne lettre - Qualité du fonctionnement au trot assis	1	
8.	Entre V et A passage au pas En A- Doubler En X- arrêt – immobilité – salut	- Qualité de la transition - Double sur la ligne du milieu - Marche droit - Arrêt droit en conservant l'immobilité	1	
<u>Notes d'ensemble</u>				
- Attitude générale du cavalier (position, emplacement du bassin, tenue du dos et du rein, position jambes, mains)			2	
- Assiette (décontraction, souplesse, fonctionnement, fixité, équilibre et liant)			2	
- Emploi des aides (orientation du geste, accord des aides et à propos, dosage et et régulations)			2	
- Précision du tracé de la reprise			2	
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)			Total points	
Pénalités diverses : erreur de parcours, sortie du rectangle,		- 2 points - 5 points	Total pénalités	
Nom du juge :			<u>Total</u>	
Signature :			<u>général</u>	

B. Concours de Saut d'obstacles division II

L'épreuve de saut d'obstacles en division II a pour but d'initier les cavaliers à cette discipline.

Elle permet en outre une étape préparatoire à l'accèsion du niveau technique requis pour l'épreuve CSO Division I.

Il s'agit d'un parcours de 5 petits obstacles (50 cm maximum) dont le tracé ne doit pas être changé.

Celui-ci sera réalisé au trot, cependant il sera autorisé que le cheval prenne le galop à l'abord de l'obstacle.

Comme en division I, le jugement se fera suivant

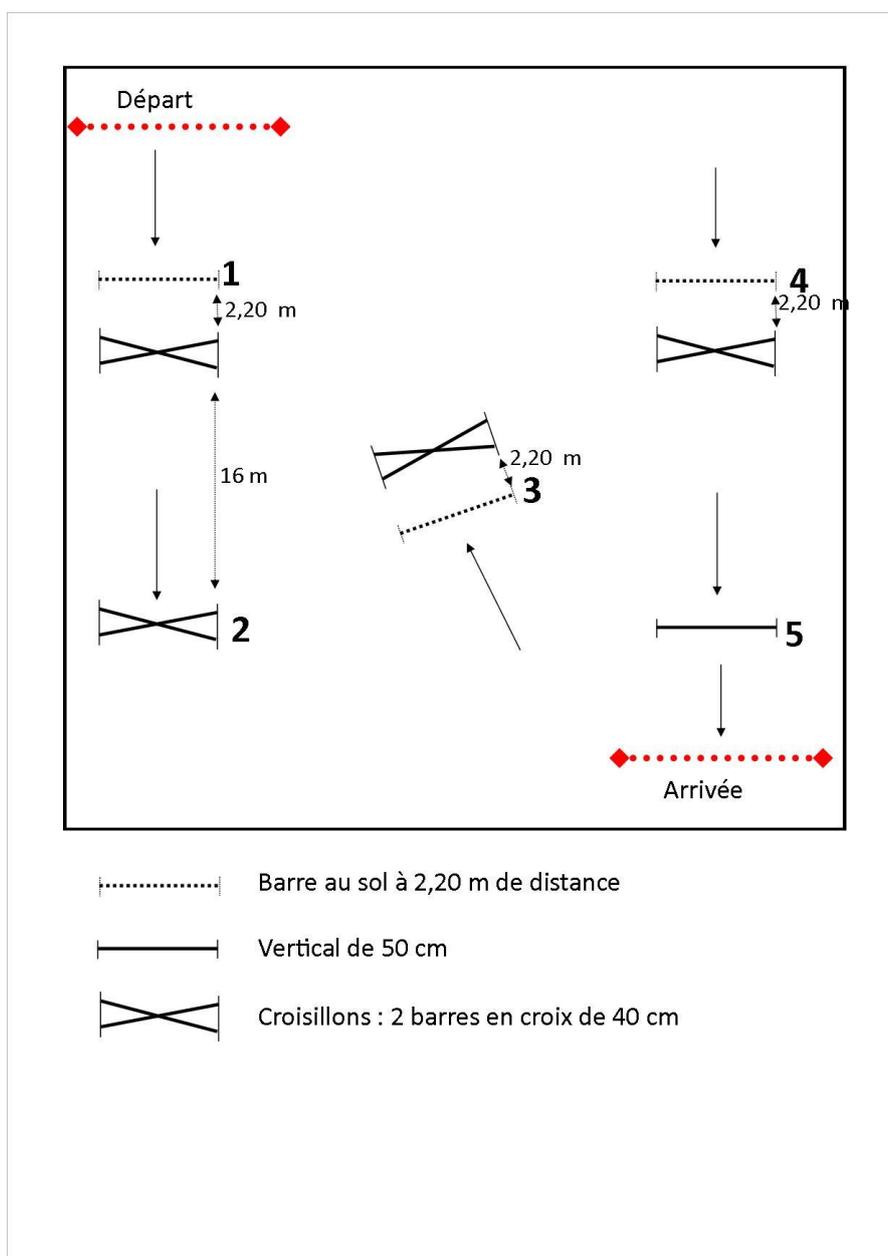
- les fautes aux obstacles
- la notation du style des cavaliers

Les critères sont les mêmes qu'en Division I (cf. page 7)

Il est conseillé de monter le parcours dans un manège de dimensions minimum 40 m x 20 m.

En cas d'utilisation d'un grand manège, il est conseillé de le réduire aux dimensions ci-dessus car un trop grand espace peut augmenter les difficultés de conduite et de contrôle de la vitesse.

Plan du Parcours CSO en Division II



FFSA – CONCOURS SAUT D'OBSTACLES – DIVISION II-

Nom :	Prénom	Association
Cheval :		N°

Pénalités aux obstacles

- obstacle renversé : **4 points**
- 1ère désobéissance : **4 points**
- 2^{ème} désobéissance : **6 points**
- 3^{ème} désobéissance (sur le parcours) **8 points**
- 3^{ème} désobéissance sur le même obstacle, 4^{ème} désobéissance sur le parcours, erreur de parcours: **élimination**
- chute du concurrent, du cheval ou des 2 : **élimination**

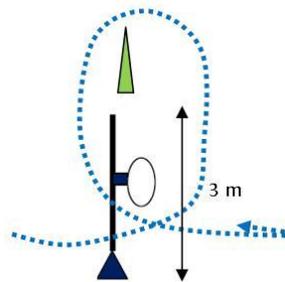
1	2	3	4	5	Total I (pénalités aux obstacles)

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

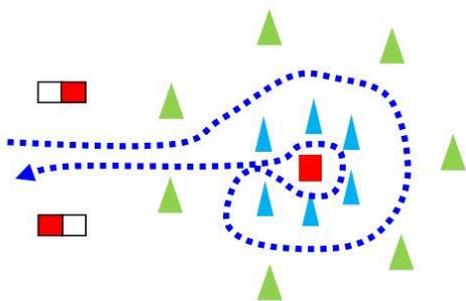
1. Qualité de la position	
2. Qualité de l'équilibre	
3. Capacité à maîtriser la vitesse et l'allure du cheval	
4. Qualité du tracé (efficacité dans la conduite)	
5. Fonctionnement dans les sauts (avec son cheval, précède ou en retard)	
Total 2 sur un maximum de 50	
Notation finale = total 2 – total 1 sur un maximum de 50	

(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)

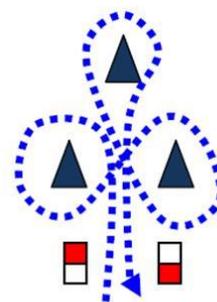
Parcours Equifun DII



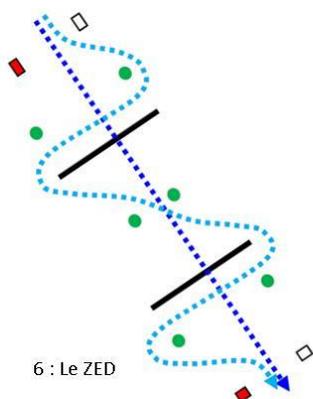
4 : Le cerceau à 1 main



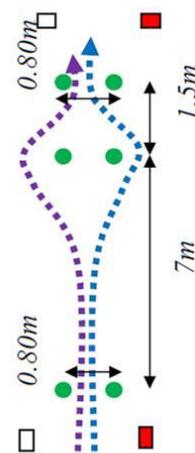
5 : Le Tournicoton



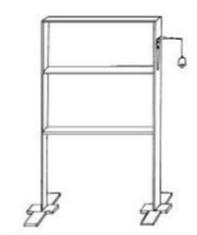
3 : Le Trèfle à 3 feuilles



6 : Le ZED



2 : Le Swing



1-7 / Départ - arrivée : La Cloche

Protocole Jugement Equifun en division II

Parcours à réaliser au pas ou au trot

Nom :		Cheval	N° :	
Prénom :		Association		
Catégorie :		:		
Obstacle	Mouvement	Idées Directrices	Coefficient	Points
1 Cloche	Prendre les rênes d'une main et faire sonner la cloche	- Annoncer le début du parcours	1	
2 Swing	Franchir des cônes entre ligne courbe sans faire tomber les balles	- Précision dans la conduite	1	
3 Trèfle	Effectuer le tracé d'un trèfle à 3 feuilles (trajet libre)	- Enchaîner les cercles, sans rupture d'allure	1	
4 Cerceau	Attraper un cerceau, faire le tour du cône, et revenir l'accrocher	- Conduite du cheval à une main (tenue du cerceau de l'autre main)	1	
5 Tournicoton	Effectuer une spirale entre les cônes (Réaliser le grand tour, et le petit tour, ordre et sens libre)	- Efficacité du cavalier dans la direction - Conserver l'activité du cheval	1	
6 Le ZED	Franchir les obstacles en ligne droite ou les contourner en Z	- Le cavalier est actif dans ses jambes et accompagne bien la foulée au-dessus de l'obstacle - Efficacité du cavalier dans la direction	1	
7 Cloche	Prendre les rênes d'une main et faire sonner la cloche	- Valider la fin du parcours	1	
Total des Points				
Notation du style :				
- Attitude du cavalier (position et assiette)			2	
- Capacité du cavalier à mettre son cheval en avant et à entretenir l'impulsion			2	
- Efficacité dans la direction dans le respect du cheval (accord des aides, dosage des actions, absence de brutalité)			2	
Total 2 Points sur 60				
Pénalités pour erreur de parcours			-2 points	
Intervention physique de l'entraîneur sur le cheval ou le cavalier :			-2 points	
Total 3 Pénalités				
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)				
Un chronométrage sera réalisé afin de départager, si nécessaire, les cavaliers ayant le même nombre de points.				
Nom du Juge :			<u>Total général :</u>	
Signature :			Total 1 + Total 2 - Total 3	

Division 2 : Attelage

DEROULEMENT DES EPREUVES : Epreuves de maniabilité en deux manches

Parcours sur terrain clos, relativement plat, comportant 10 portes numérotées. Passage matérialisé par deux cônes surmontés d'une balle. Ligne de départ et d'arrivée matérialisées par deux fanions, le blanc à gauche, le rouge à droite.

1^{ère} manche : épreuve test sans chrono Largeur des portes : empâtement de la voiture + 27cm \approx 165cm

2^{ème} manche : épreuve avec chrono Largeur des portes : empâtement de la voiture + 17cm \approx 155 cm

Temps de base \approx 3 minutes (l'organisateur évaluera "en situation" le temps de base de l'épreuve)

Allure : Trot

Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse

JUGES : 1 juge se tiendra dans la voiture d'attelage, sauf pour les voitures à 2 roues (dans ce cas il se situera sur la carrière).

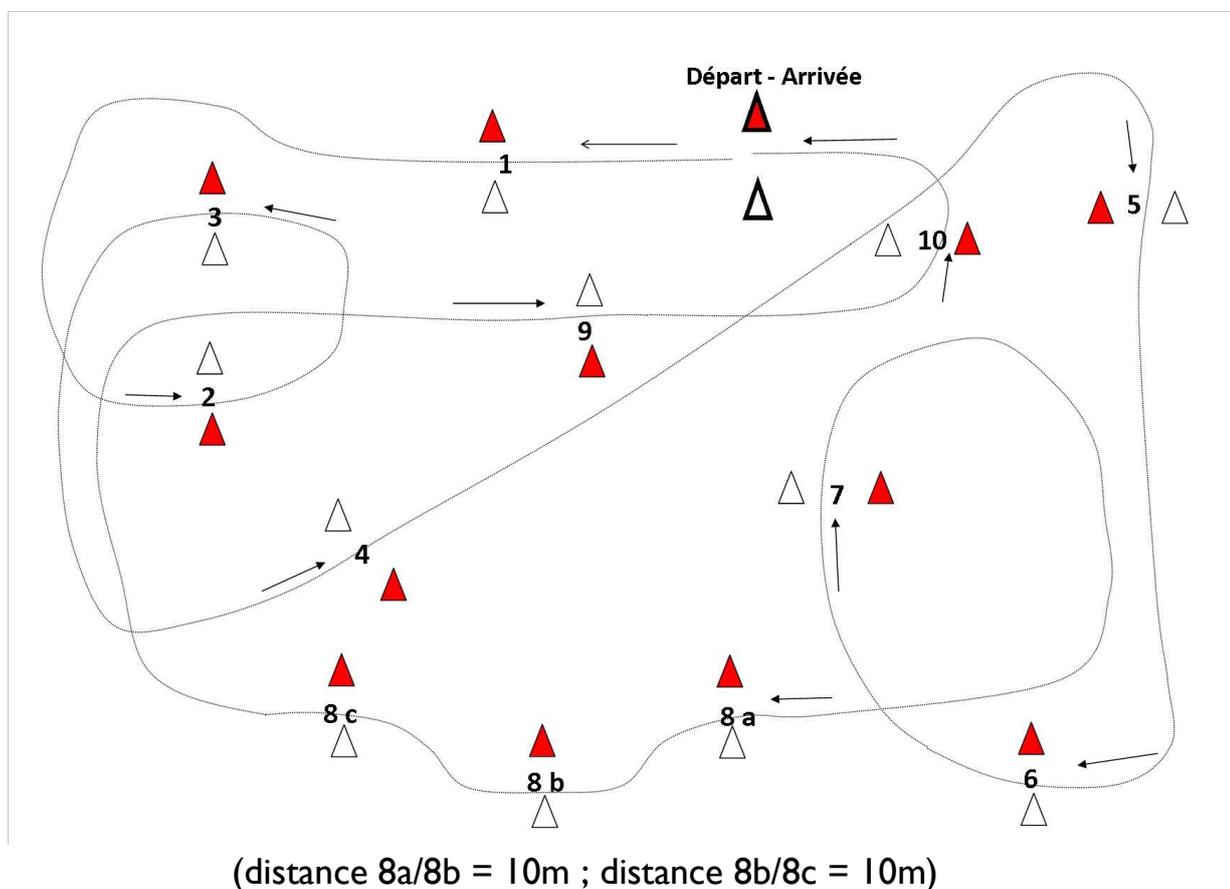
1 secrétaire prend en note les évaluations du juge.

D : PENALITES

- | | |
|--|-----------|
| - Chaque quille renversée ou balle tombée | 5 points |
| - Erreur de parcours modifié (ex : volte) | 5 points |
| - Deuxième erreur de parcours | 10 points |
| - Pour chaque seconde entamée en plus du temps accordé | 0,5 point |

Cas d'élimination

- Erreur de parcours (oubli d'une porte ou ordre de passage des portes non respecté)
- Ligne de départ ou d'arrivée non franchie
- Départ avant la cloche



ATTELAGE : Division 2 : Maniabilité 10 portes au trot

FFSA - CONCOURS ATTELAGE : Division 2		
Nom :	Prénom	Association
Cheval :	N°	

Pénalités aux obstacles											
- Quilles ou balles renversées : - 5 points											
- 1 ^{ère} erreur de parcours (modifiée): 5 points											
- 2 ^{ème} erreur de parcours (modifiée): 10 points											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total I (pénalités en points)	

Notation du style du Meneur (entre 0 et 10)

	1. Qualité de la position du meneur (Se tient droit, tenue des guides une dans chaque main)	
	2. Sens du train et maîtrise de la vitesse (le meneur motive son cheval, stabilité du trot)	
	3. Qualité du tracé (précision et anticipation)	
	4. Qualité du fonctionnement sur les portes (autonomie du meneur / consignes verbales éventuelles)	
	Total 2 sur un maximum de 40	
	Notation finale : Total 2 - Total I sur un max de 40	

Article 6 : Contenu des épreuves en Division III

A. Dressage division III

L'épreuve de dressage en division III consiste à dérouler une reprise dans un manège de préférence (ou une carrière fermée) aux dimensions maximales de 40 x 20 m et minimales de 15 x 30 m.

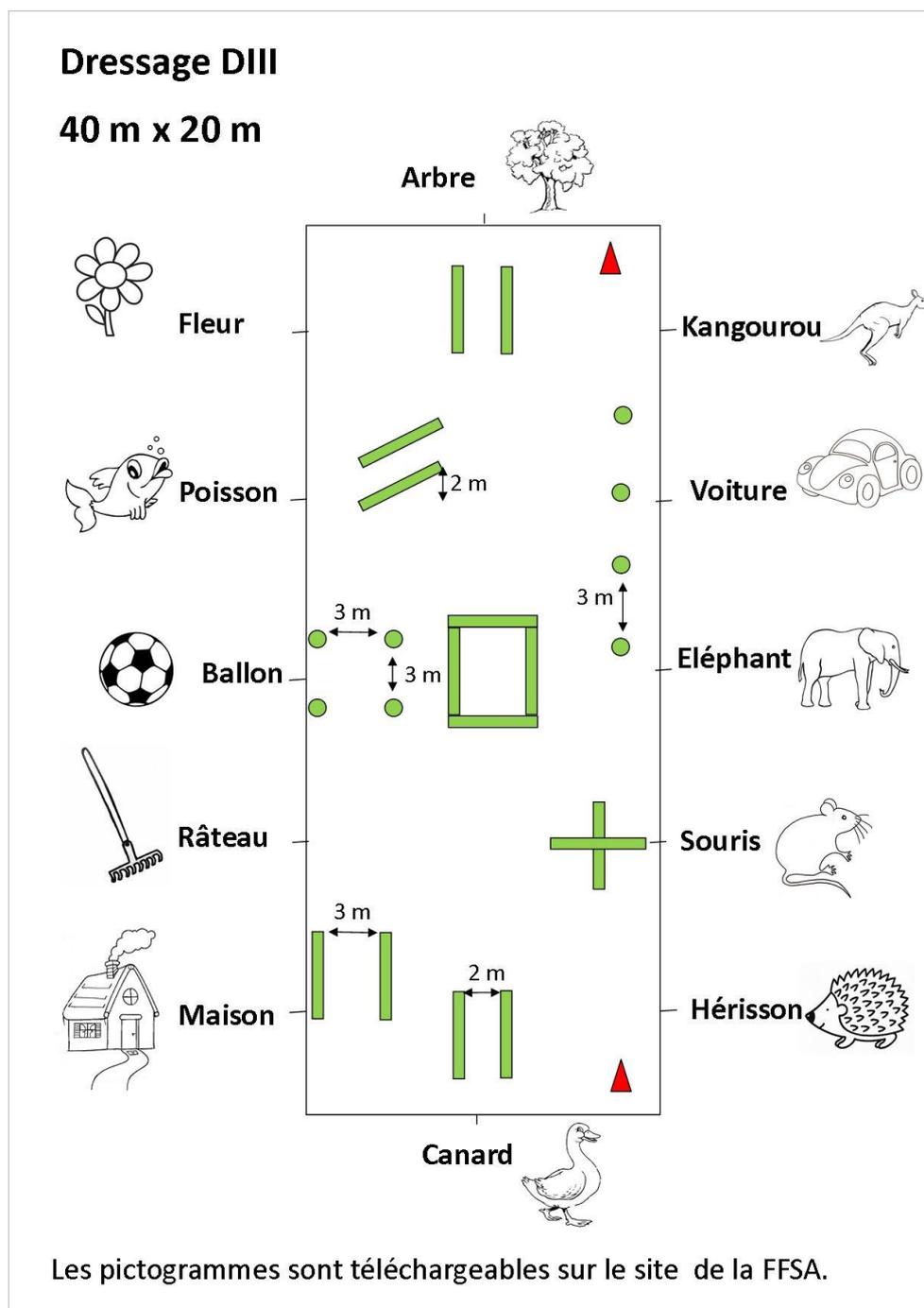
Le manège (ou la carrière) est complètement aménagé par du matériel au sol, facilitant le repérage dans l'espace des cavaliers (matérialisation).

Comme pour les autres divisions, la reprise est notée figure après figure par deux juges et par des notes d'ensemble.

Les notes vont de 0 à 10 (voir critères de notation en annexe).

Chaque erreur de parcours est sanctionnée par -2 points de pénalité ainsi que chaque intervention physique de l'entraîneur sur le cheval ou le cavalier.

(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents).



Les pictogrammes sont téléchargeables sur le site de la FFSA.

Protocole Jugement Dressage en division III

Nom :	Cheval	N° :		
Prénom :	Association			
Catégorie :	:			
Figure	Mouvement	Idées Directrices	Coefficient	Points
	Entrer dans le manège au pas, venir jusque C - S'arrêter face au jury et saluer	Peuvent être amenés en main jusque C L'évaluation commence après le salut.		
1	De C, Marcher au pas jusque S Cercle à gauche autour de la croix	- Qualité du tracé - Utilise une rêne directe - Maintient l'impulsion	1	
2	Entre E et K - faire une serpentine autour de 4 chandeliers (ou plots)	- Qualité du tracé de la serpentine - Utiliser une rêne directe	1	
3	Continuer sur la piste au pas jusque A en passant derrière le plot	- Marche activement - Fait le coin	1	
4	En A - Tourner à gauche - Passer entre les 2 barres au sol	- Tourne à la lettre - Marche droit	1	
5	- En X arrêt dans le carré - immobilité 3 secondes	- Arrêt les 4 pieds du cheval dans le carré - Conserve l'immobilité	1	
6	Marcher au pas vers C - Passer entre les 2 barres au sol	- Energie du départ - Marche droit - Passe entre les 2 barres	1	
7	Entre C et M allonger le pas ou prendre le trot, jusqu'en B. En B : Ralentir le pas ou passer au pas	- Energie du départ - Marche droit - Maintient l'impulsion - Correction de l'attitude dans la transition	1	
8	en P - Tourner à droite Passer entre les 2 barres au sol Vers K	- Utilise une rêne directe - Va bien jusqu'à la piste - Maintient l'impulsion	1	
9	Continuer sur la piste au pas jusque A en passant derrière le plot	- Marche activement - Fait le coin	1	
10	En A - Tourner à droite et passer entre 2 barres au sol	- Va bien jusqu'à la lettre - Rêne directe - Passe entre les deux barres	1	
11	En X - Arrêt dans le carré - Immobilité - Salut	- Arrêt les 4 pieds du cheval dans le carré - Conserve l'immobilité - Réussit le salut	1	
<u>Notes d'ensemble</u> - Attitude générale du cavalier (position, emplacement du bassin, tenue du dos et et du rein, position jambes, mains) - Emploi des aides (orientation du geste, accord des aides et à propos, dosage et régulations) - Niveau d'autonomie (capacité à effectuer sa reprise sans intervention verbale et physique de l'entraîneur)			2	
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)			Total points	
Pénalités : erreur de parcours ou intervention physique de l'entraîneur (-2 points)			Total pénalités	
			<u>Total général</u>	

Equifun : division III

Il s'agit d'une épreuve de maniabilité qui se déroule dans un manège de 40 x 20 mètres (30 x 15 m toléré) ou une carrière fermée. Elle doit être réalisée à l'allure du pas sauf si une figure requiert éventuellement le trot (exemple : obstacle). Elle a pour but d'apprécier l'efficacité du cavalier :

- dans la conduite du cheval
- dans sa capacité à faire avancer son cheval au pas et à le conserver dans le mouvement en avant.

En cela, elle constitue une excellente préparation pour l'apprentissage ultérieur du saut d'obstacles.

Le jugement s'effectue par la notation par deux juges (si possible)

de chaque obstacle (note de 0 à 10) coefficient 1

du style du cavalier (note de 0 à 10) coefficient 2 en fonction des critères suivants :

- attitude générale du cavalier (position plus assiette)
- capacité à mettre le cheval en avant et à entretenir l'impulsion
- efficacité dans la direction dans le respect du cheval.

Comme pour le dressage, l'erreur de parcours ou l'intervention physique de l'entraîneur est à chaque fois sanctionnée par -2 points de pénalités.

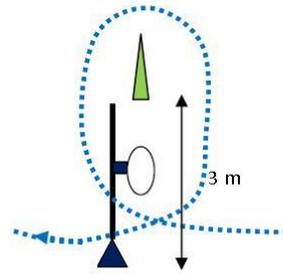
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents).

Un chronométrage sera réalisé afin de départager, si nécessaire, les cavaliers ayant le même nombre de points.

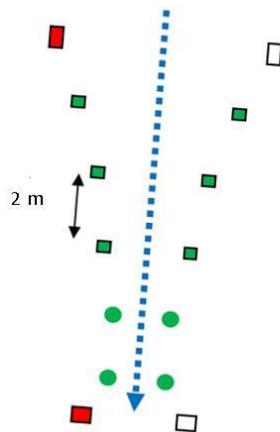
Plan du Parcours "Equifun" en division III

(Parcours au pas, sauf obstacle N°6 où le passage au trot est recommandé, mais non obligatoire)

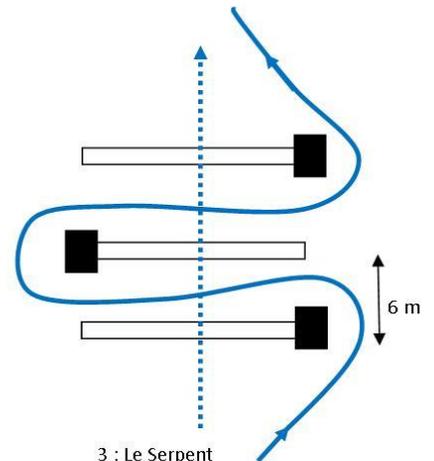
Parcours Equifun DIII



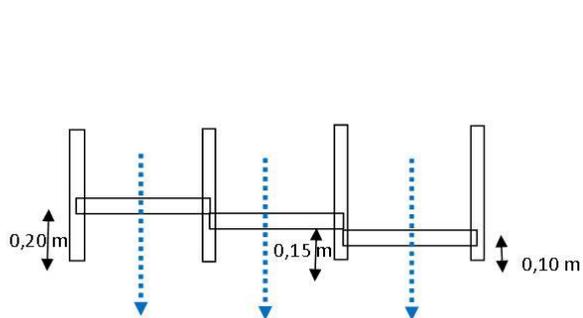
4 : L'anneau



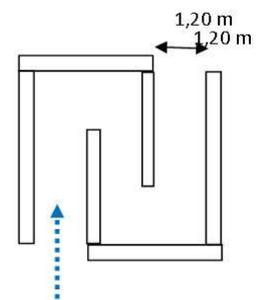
5 : Les portes



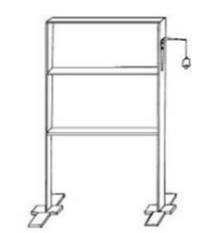
3 : Le Serpent



6 : La Locomotive



2 : La Chicane



1-7 / Départ - arrivée : La Cloche

Protocole Jugement Equifun en division III

Nom :		Cheval	N° :	
Prénom :		Association		
Catégorie :		:		
Obstacle	Mouvement	Idées Directrices	Coefficient	Points
1 Cloche	Prendre les rênes d'une main et faire sonner la cloche	- Annoncer le début du parcours	1	
2 Chicane	Passer dans la chicane (1m 20 entre les barres)	- Reste bien entre les barres - Le cheval ne ralentit pas et ne marque pas d'hésitation	1	
3 Serpent	Franchir les 3 barres (ne pas renverser les barres)	- Le cheval franchit la série de barres sans hésitation et sans marquer de temps d'arrêt (ou les contourne)	1	
4 Anneau	Attraper un anneau, faire le tour du cône, et revenir l'accrocher	- Habileté dans le maniement des rênes et la conduite du cheval (sens de rotation libre))	1	
5 Portes	Passer entre les portes (Ne pas toucher piquets et plots)	- Portes toutes franchies sans hésitation du cheval - Efficacité du cavalier dans la direction - Gérer la rectitude dans le mouvement en avant	1	
6 Obstacle à franchir (locomotive)	Passer entre les 2 plots, puis franchir un petit obstacle au choix de 10 cm / 15cm / 20cm (passage au petit trot recommandé) Chacun choisit la hauteur qui lui convient.	- Le cheval enjambe sans hésitation - Le cavalier est actif dans ses jambes et accompagne bien la foulée au-dessus de l'obstacle	1	
7 Cloche	Prendre les rênes d'une main et faire sonner la cloche	- Valider la fin du parcours	1	
Total 1 Points sur 60				
Notation du style :				
- Attitude du cavalier (position et assiette)			2	
- Capacité du cavalier à mettre son cheval en avant et à entretenir l'impulsion			2	
- Efficacité dans la direction dans le respect du cheval (accord des aides, dosage des actions, absence de brutalité)			2	
Total 2 Points sur 60				
Pénalités pour erreur de parcours			-2 points	
Intervention physique de l'entraîneur sur le cheval ou le cavalier :			-2 points	
Dépassement du temps accordé (5 minutes) : (toutes les 15 sec de dépassement)			-2 points	
Total 3 Pénalités				
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)				
Un chronométrage sera réalisé afin de départager, si nécessaire, les cavaliers ayant le même nombre de points.				
Nom du Juge				
<u>Total général :</u>			Total 1 + Total 2 - Total 3	
Signature :				

Division 3 : ATTELAGE

DEROULEMENT DES EPREUVES : Epreuves de maniabilité en deux manches

Parcours sur terrain clos, relativement plat, comportant 6 portes numérotées. Passage matérialisé par deux cônes surmontés d'une balle. Ligne de départ et d'arrivée matérialisées par deux fanions, le blanc à gauche, le rouge à droite.

1^{ère} manche : épreuve test sans chrono Largeur des portes : empâtement de la voiture + 32 cm \approx 170cm

2^{ème} manche : épreuve avec chrono Largeur des portes : empâtement de la voiture + 22 cm \approx 160 cm

Temps de base \approx 4 minutes (l'organisateur évaluera "en situation" le temps de base de l'épreuve)

Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse

Allure : pas

JUGES : 1 juge se tiendra dans la voiture d'attelage, sauf pour les voitures à 2 roues (dans ce cas il se situera sur la carrière).

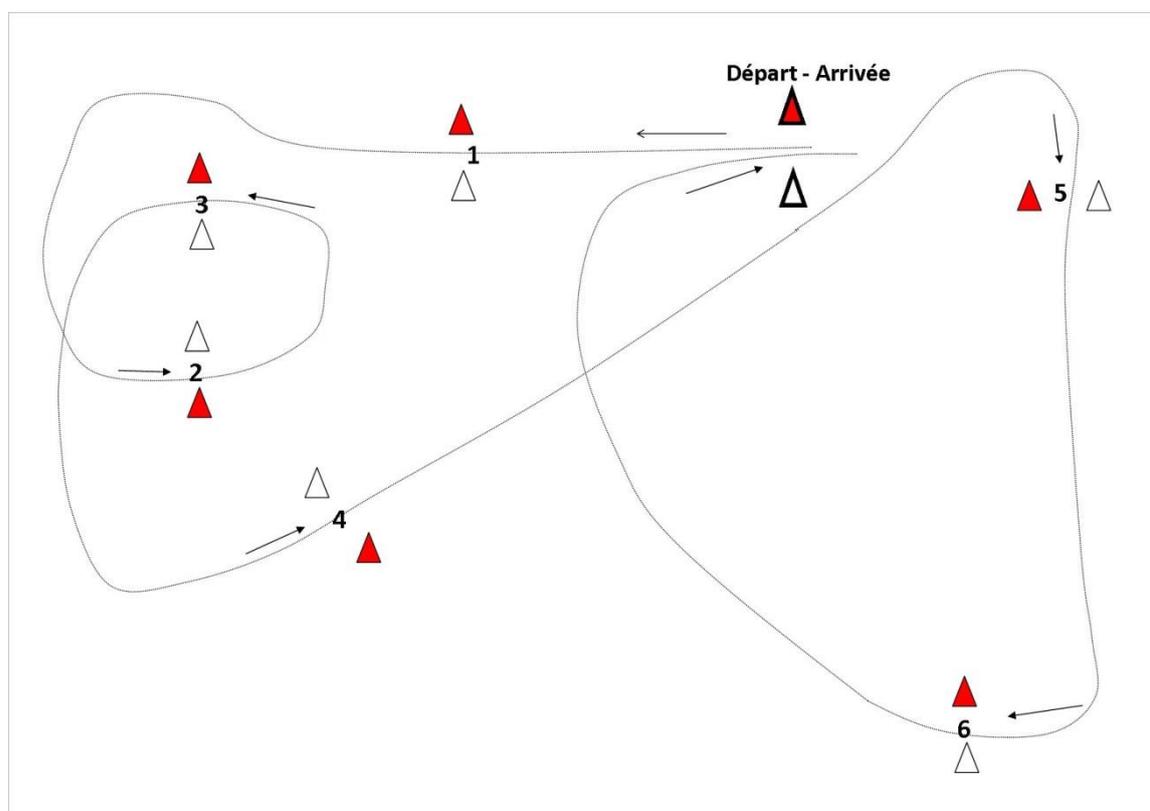
1 secrétaire prend en note les évaluations du juge.

D : PENALITES

- | | |
|--|-----------|
| - Chaque quille renversée ou balle tombée | 5 points |
| - Erreur de parcours modifié (ex : volte) | 5 points |
| - Deuxième erreur de parcours | 10 points |
| - Pour chaque seconde entamée en plus du temps accordé | 0,5 point |

Cas d'élimination

- Erreur de parcours (oubli d'une porte ou ordre de passage des portes non respecté)
- Ligne de départ ou d'arrivée non franchie
- Départ avant la cloche



ATTELAGE : Division 3 : Maniabilité 6 portes au pas

FFSA - CONCOURS ATTELAGE : Division 3		
Nom :	Prénom	Association
Cheval :		N°

	Pénalités aux obstacles - Quilles ou balles renversées : - 5 points - 1 ^{ère} erreur de parcours (modifiée): 5 points - 2 ^{ème} erreur de parcours (modifiée): 10 points					
1	2	3	4	5	6	Total 1 (pénalités en points)

Notation du style du Meneur (entre 0 et 10)

	1. Qualité de la position du meneur (Se tient droit, tenue des guides une dans chaque main)	
	2. Sens du train et maîtrise de la vitesse (le meneur motive son cheval, stabilité du pas ou du trot)	
	3. Qualité du tracé (précision et anticipation)	
	4. Qualité du fonctionnement sur les portes (autonomie du meneur / consignes verbales éventuelles)	
	Total 2 sur un maximum de 40	
	Notation finale : Total 2 - Total 1 sur un max de 40	

Article 7 : Epreuves d'attelage :

CONTENU DES EPREUVES D'ATTELAGE

Les engagements se feront sans catégorie d'âge

A : ORGANISATION : Terrain des épreuves

Le terrain sur lequel se dérouleront les épreuves de concours d'attelage doit être entouré complètement par des barrières, lices ou tout autre moyen non dangereux et comporter une entrée bien sécurisée pour les équadés. Cette entrée doit être fermée dès qu'un poney ou un cheval effectue son parcours. Les dimensions du terrain ainsi que celles du terrain d'exercice doivent être indiquées sur l'avant programme.

B : NORMES TECHNIQUES : Epreuves de maniabilité

Attelage à un poney ou cheval

Voitures à 2 ou 4 roues, freins conseillés, palonnier recommandé pour harnais à bricole, largeur de voie libre. Allure imposée suivant la division. Chaque faute d'allure sera sanctionnée.

Les meneurs doivent être accompagnés obligatoirement sur leurs voitures par un coéquipier meneur lui-même.

C : DEROULEMENT DES EPREUVES : Epreuves de maniabilité en deux manches

Parcours sur terrain clos, relativement plat, comportant 10 et 15 portes numérotées. Passage matérialisé par deux cônes surmontés d'une balle. Ligne de départ et d'arrivée matérialisées par deux fanions, le blanc à gauche, le rouge à droite.

Première manche : épreuve test sans chrono

Deuxième manche : épreuve avec chrono

Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse

D : REGLES DE SECURITE

- Les terrains d'évolution, concours et détente, doivent être entièrement clos
- Tout meneur doit être accompagné d'un coéquipier
- Le casque est obligatoire pour le meneur et son coéquipier ainsi que les gants
- Si pour des raisons apparentes, harnais ou voiture paraissent non conformes aux règles de sécurité, les attelages sont interdits de départ.
- En matière de sécurité, le jury de terrain a tout pouvoir pour prendre les sanctions qui s'imposent. Sa décision est sans appel.

Article 8 : Ressources humaines

L'organisation d'une compétition d'équitation en Sport Adapté nécessite la présence de nombreuses personnes auprès des cavaliers.

Il est primordial que leurs compétences soient toujours en adéquation avec la mission qui leur est confiée.

A. L'accompagnateur

C'est la personne chargée d'accompagner la personne handicapée tout au long de la compétition.

Elle doit veiller à ce que celle-ci se présente à l'heure aux épreuves qui la concernent, qu'elle ait son équipement complet, qu'elle soit à ce moment-là dans les meilleures conditions possibles (précaution urinaire, hydratation, ...).

B. L'entraîneur

Il peut être l'accompagnateur ou une personne différente (si par exemple plusieurs cavaliers pour une même association).

Il est chargé d'accompagner le cavalier à la chambre d'appel, puis au paddock.

Il préparera son cavalier à l'épreuve durant le temps qui lui est imparti, en veillant au respect de la sécurité de l'ensemble des cavaliers du paddock.

Durant l'épreuve

DIII :

- la présence de l'entraîneur est autorisée sur la piste ;
- il peut dicter le parcours en respectant le texte du protocole ; tout conseil supplémentaire est sanctionné sur la note de la figure ;
- toute intervention physique sur le cheval ou le cavalier est sanctionné par -2 points de pénalités ;
- l'entraîneur ne doit pas " aspirer " le cheval en marchant devant lui ; si cela se produit, les juges le répercuteront sur la note de la figure concernée et sur les notes d'ensemble ;
- par contre, en cas de problème mettant en péril la sécurité de son cavalier, l'entraîneur est tenu d'intervenir aussitôt.

(L'organisation doit favoriser prioritairement la mise en réussite du cavalier ; en cas de difficulté, une aide doit être apportée à celui-ci, afin qu'il puisse réaliser la totalité du parcours, le caractère de l'aide complémentaire apportée interviendra dans la notation, pour une équité entre les divers cavaliers).

DII :

- la présence de l'entraîneur est autorisée sur la piste, mais tout placement de sa part ayant un effet sur le cheval sera également sanctionné dans le jugement
- il peut dicter la reprise de dressage mais doit là encore s'en tenir au texte ; lorsque le cavalier est sourd ou malentendant, les indications gestuelles sont autorisées
- il peut remplacer les lettres par le nom des dessins;
- comme en DIII, il est tenu d'intervenir en cas de problème compromettant la sécurité de son cavalier.

DI : — l'entraîneur doit obligatoirement rester en dehors de la piste ;

- en dressage, il peut dicter le texte de la reprise ;
- en concours saut d'obstacles et en cross, il est tenu de ne rien dire ;
- en cas de difficulté majeure de son cavalier, il est alors autorisé à intervenir pour la sécurité de celui-ci.

Lors des Championnats Nationaux, les associations doivent prévoir au minimum un entraîneur (ou accompagnateur) différent par division afin que celui-ci ne soit pas confronté à des problèmes de chevauchement (2 cavaliers passant en même temps).

C. Le Jury

Il y a un jury par épreuve, composé de deux juges (si possible) et d'un secrétaire.

Les juges doivent obligatoirement avoir une compétence équestre en rapport avec le niveau de la division et une bonne connaissance du handicap mental.

Il est souhaitable qu'avant chaque compétition, une session de formation des juges puisse être réalisée pour une bonne harmonisation des jugements.

Chaque épreuve doit obligatoirement être jugée du début jusqu'à la fin par le même jury.

(Pour la division 3 par exemple, un jury pourra juger la catégorie "jeune" ; un jury la catégorie "senior" et un jury la catégorie "vétérane").

D. Le Commissaire de piste

Il est responsable de l'installation de la piste d'une épreuve et de sa conservation en bon état durant toute la durée de celle-ci.

Pendant l'épreuve, il gère également les entrées et sorties des cavaliers dans un souci permanent de sécurité.

Dans le cas de montage de piste requérant le transport de beaucoup de matériel, il est assisté d'hommes de pistes.

E. Les Commissaires paddock (terrain d'entraînement)

Ils sont au nombre de deux par paddock.

Le premier est responsable de la chambre d'appel et contrôle l'arrivée des concurrents (respect de l'ordre de passage et des horaires).

Il appelle ceux-ci pour entrer en piste.

Le second veille à l'attribution des chevaux de l'organisation et au respect de la sécurité à l'intérieur du paddock.

F. Les responsables chevaux

Dans le cas où le Comité d'organisation d'une compétition met à disposition des chevaux, chacun d'entre eux doit être confié à un responsable, compétent en équitation.

Il doit préparer le cheval (panser, seller, brider) ; il est également chargé de réaliser la détente et sa préparation spécifique avant chaque épreuve puis de s'occuper du cheval lorsqu'il n'est pas monté par un concurrent.

G. Service médical

Trente minutes avant l'heure fixée pour le début des épreuves, le comité organisateur assure la mise en place du service médical comprenant obligatoirement un médecin, un poste de secours et une ambulance.

Aucune épreuve ne peut commencer sans cette mise en place. De plus, l'encadrement des concurrents garde un dossier médical secret concernant chacun des participants, dossier remis au médecin en cas d'accident.

Tout accident, même bénin, doit être consigné sur un registre particulier, indiquant l'heure, la nature, les soins apportés, le lieu, ...

H. Maréchal Ferrant et Vétérinaire

Les organisateurs doivent prévoir un vétérinaire et un maréchal ferrant. Ils seront de garde et pourront être appelés à tout moment de la compétition si nécessaire.

Article 9 : Conditions d'organisation

A. Infrastructure

L'organisation d'une compétition d'équitation en Sport Adapté nécessite une structure adéquate.

Il est vivement conseillé d'organiser les rencontres de quelque niveau que ce soit dans un centre équestre disposant d'installations de qualité et si les différentes associations ne font pas l'effort d'amener leurs chevaux, d'une cavalerie adaptée.

Divisions II et III

- pour des raisons de sécurité, il est souhaitable que les épreuves se déroulent dans un manège fermé et couvert ;
- l'utilisation d'une carrière extérieure est possible à condition que les chevaux y soient parfaitement habitués et que celle-ci soit bien délimitée (barrière suffisamment haute, présence d'une porte qui ferme, ...)
- la dimension idéale est de 40 x 20 mètres ; pour la DIII, 30 x 15 est également possible.

Division I

- pour le dressage, un manège ou une carrière de 60 x 20 mètres est nécessaire ; si vous entraînez vos cavaliers dans un 20 x 40, attention au problème de repérage spatial lorsque ceux-ci se retrouveront en compétition sur une piste de bonne dimension ;
- l'épreuve de CSO doit également s'organiser sur un terrain de dimensions minimum de 60 x 20 mètres ; là encore celui-ci doit être parfaitement clôturé et fermé pour éviter qu'un cheval puisse en sortir de lui-même ;
- le cross s'effectue obligatoirement en extérieur ; il doit s'agir d'un parcours d'initiation comme il en existe souvent dans les centres équestres ; pour cette discipline l'improvisation peut être dangereuse (terrain glissant, obstacles mal adaptés) ;
- il est fortement conseillé, là encore pour des raisons de sécurité, de baliser le parcours par des couloirs en corde ou ruban de travaux publics ; cela permettra une bonne canalisation du cheval et limitera le risque de voir un cavalier se "*faire embarquer*".

Pour toutes les épreuves

- il faut toujours qu'il y ait, en plus de la piste où se déroule l'épreuve, un terrain d'entraînement appelé paddock ; celui-ci doit se trouver le plus près possible de la piste et comporter un sol similaire (sable, herbe) ;
- il doit être équipé du matériel en rapport avec l'épreuve :
 - obstacles de détente pour le CSO : un vertical, un oxer
 - barres au sol pour la DIII, etc...

En Sport Adapté, encore plus que dans la pratique habituelle de l'équitation, les installations utilisées doivent être d'une qualité irréprochable, les points incontournables étant :

- un sol souple, homogène, non glissant
- pistes et paddocks parfaitement délimités, disposant d'un système de fermeture
- absence d'éléments risquant de perturber les chevaux (banderoles claquant au vent, bruits anormaux, ...)

Tout doit être mis en œuvre pour garantir la notion fondamentale de sécurité.

B. Organisation des épreuves

Pour chaque épreuve et pour chaque catégorie, il doit être réalisé un listing indiquant pour chaque cavalier :

- son ordre et horaire de passage
- le lieu de la piste
- le lieu du paddock
- l'horaire de présentation à la chambre d'appel
- le nom du cheval
- le nom de l'entraîneur

L'entraîneur et/ou l'accompagnateur accompagne le cavalier à l'heure indiquée à la chambre d'appel en compagnie de leur cheval s'il leur appartient.

Le cavalier dispose alors au paddock d'un temps donné de détente (échauffement) en présence de son entraîneur.

Ceux-ci sont tenus de se présenter à l'entrée de la piste dès que le chef de paddock les appelle.

Toute mise à cheval et descente de cheval doivent s'effectuer au paddock.

Lors du trajet entre le paddock et la piste et vice-versa, l'entraîneur doit tenir le cheval en main.

Pour tout renseignement ou précision, la Commission Sportive Nationale Equitation et la Direction Technique Nationale sont à votre disposition.

Annexe I

Critères de jugement correspondant aux notes

- 10 : excellent**
- 9 : très bien**
- 8 : bien**
- 7 : assez bien**
- 6 : satisfaisant**
- 5 : passable**
- 4 : insuffisant**
- 3 : assez mal**
- 2 : mal**
- 1 : très mal**
- 0 : non effectué**

(Il est demandé aux jurys d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)

CAHIER DES CHARGES

Championnat de France EQUITATION Sport Adapté

Pour une organisation facilitée, le championnat doit se trouver sur un même lieu (ou sur des lieux peu éloignés) afin d'accueillir tous les participants et limiter les problèmes de communication.

Le site doit être fléché.

Epreuves : l'organisateur indique les épreuves qu'il mettra en place, le plus tôt possible dans la saison.

D1	Dressage	CSO	Cross	Attelage	Equifun
D2	Dressage	CSO		Attelage	Equifun
D3	Dressage	Equifun		Attelage	

Prévoir un ordre de passage avec les horaires prévisionnels de chaque cavalier, à donner aux entraîneurs avant le début des épreuves et afficher sur les panneaux prévus à cet effet. (Prévoir 1 à 2 min de temps de transition entre la fin d'un concurrent et le début du concurrent suivant, dans les horaires de programmation). (Durée de passage des épreuves ≈ 3 à 5 min)

Installations et personnels :

Il est souhaitable de pouvoir disposer de :

- 1 à 3 espaces d'évolution D3, (selon nombre de concurrents) disposé(s) à l'intérieur d'un manège couvert, ou d'une carrière fermée sécurisée. (20m x 40m à 15m x 30m)
- 1 carrière D2, (20 x 40) aménagée avec lisses de dressage, lettres + dessins, puis réaménagée en carrière d'obstacles : CSO 5 obstacles de 0,50 m maximum
- 1 carrière D1 (dressage 60 x 20 avec lettres réglementaires)
(CSO 8 obstacles 0,80m)
Parcours de Cross D1 "sécurisé" obstacles ≈ 0,60m

Pour ≈ 150 / 250 cavaliers

Des paddocks de détente sont à prévoir, différents pour chaque division, avec 2 commissaires par paddock.

Prévoir « hommes de piste » pour aménagement des carrières

Aménagement des carrières : Repérages : lettres et dessins en D2 et D3.

Les épreuves de D3 se déroulent dans un manège fermé et couvert, ou dans une carrière fermée sécurisée.

Les épreuves de D2 peuvent se dérouler sur carrière extérieure bien délimitée (barrière suffisamment haute, ...)

D1 : Il est recommandé de faire réaliser, préalablement au passage des concurrents, le parcours de Cross aux chevaux par des cavaliers confirmés.

Prévoir boxes pour chevaux « visiteurs » : paille ou copeaux.

Juges : 2 juges (si possible) par carrière et au minimum 1 juge et 1 secrétaire

Fiches de notation pour chaque cavalier et épreuve.

Prévoir des chevaux à mettre à disposition (de la majorité) des cavaliers, au moins :

1 cheval pour 3/4 cavaliers	en division 1		
1 cheval pour 5/6 cavaliers	en division 2		
1 cheval pour 6/10 cavaliers	en	division	3

Sonorisation du lieu.

Le P.C. identifié, panneau pour afficher les programmes et les résultats.

Tenue des cavaliers :

Bombe homologuée, attache 3 points, bottes équitation ou mini-chaps + boots

Cross D1 : Casque de cross homologué, gilet protège dos...

Une ou deux personnes pour le suivi informatique avec un ou deux ordinateurs (un local doit être disponible).

Une imprimante - Une photocopieuse. Une équipe de bénévoles est nécessaire pour afficher et compiler des résultats ainsi que pour faire la navette entre les tables de juge et le secrétariat.

Prévoir lettres accompagnées de dessin pour dressage D2 et D3

Matériel :

Dressage D3 : 10 barres, 8 chandeliers, 2 plots, lettres + dessins (par carrière)

Equifun D3 : 12 barres, 9 chandeliers, 5 plots, 1 équerre, 1 cloche, 1 anneau, 7 numéros

Equifun D2 : 4 barres, 4 chandeliers, 5 plots, 1 équerre, 1 cloche, 1 cerceau, 31 cônes, 6 balles, 3 piques, 7 numéros

Equifun D1 : 18 barres, 5 chandeliers, 14 cônes, 1 équerre, 1 cloche, 1 tonneau (ou chandelier), 7 numéros

Service médical (Fléché et identifié)

Trente minutes avant l'heure fixée pour le début des épreuves, le comité organisateur assure la mise en place du service médical comprenant obligatoirement un médecin, un poste de secours et une ambulance.

Aucune épreuve ne peut commencer sans cette mise en place. De plus, l'encadrement des concurrents garde un dossier médical sous enveloppe (secret médical) concernant chacun des participants, dossier remis au médecin en cas d'accident.

-Mettre en place un mode de communication (talkie-walkie) entre les sites et le médecin.

Tout accident, même bénin, doit être consigné sur un registre particulier, indiquant l'heure, la nature, les soins apportés, le lieu, ... (Prévoir tente de secours pour le cross, s'il n'est pas à proximité).

Maréchal Ferrant et Vétérinaire

Les organisateurs doivent prévoir un vétérinaire et un maréchal ferrant. Ils seront de garde et pourront être appelés à tout moment de la compétition si nécessaire.

NB :

Ces besoins techniques viennent en complément des nécessités de l'organisation type d'un championnat (hébergement, restauration, protocole, budget, animation ...)

Le protocole : cérémonies d'ouverture et de clôture doivent être soignées (musique, micro, cérémonial).

Annoncer le classement des concurrents classés dans le premier tiers de chaque épreuve, établir un classement complet par épreuve, et le remettre aux associations participantes avec les fiches d'évaluations.

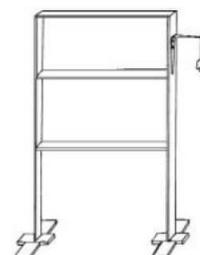
ANNEXE 3-I

Mise en place des dispositifs Equifun D III

La Cloche

Matériel et Dispositif

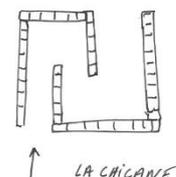
- 1 numéro
- Un chandelier et une équerre
- Une cloche



La Chicane

Matériel et Dispositif

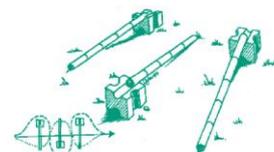
- 1 numéro
- 6 barres d'obstacle
- La largeur du passage est de 1,20 m.



Le Serpent

Matériel et Dispositif

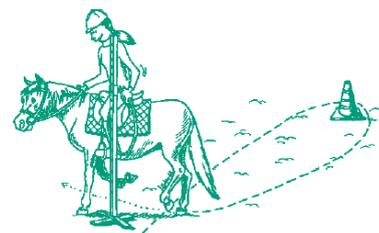
- 1 numéro
- 3 Chandeliers ou cubes
- 3 Barres
- Chaque saut est séparé par une foulée, environ 6 m.
- Deux possibilités pour franchir cette ligne, avec saut ou en slalom.



L'anneau

Matériel et Dispositif

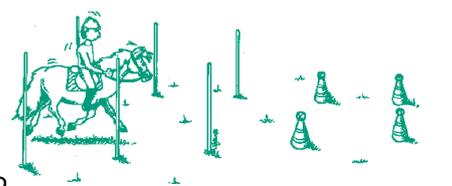
- 1 numéro
- 1 Chandelier et un taquet
- 1 anneau (environ 15 cm de diamètre, que le cavalier puisse l'enfiler autour de l'avant-bras)
- 1 cône
- Il est conseillé de placer l'anneau à la hauteur de l'épaule du cavalier à cheval.
- Le sens de rotation autour du cône est au choix du cavalier.



Les portes

Matériel et Dispositif

- 1 numéro.
- 6 piquets
- 4 cônes
- Dans la longueur les piquets sont séparés d'environ 2m, dans la largeur environ 1,20 m.



La locomotive

Matériel et Dispositif

- 1 numéro.
- 4 Chandeliers ou cubes
- 3 Barres
- Chaque cavalier peut choisir la hauteur qui lui convient : 0,10 – 0,15 – 0,20 m.



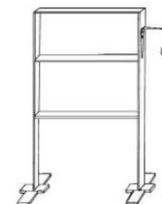
ANNEXE 3-2

Mise en place des dispositifs Equifun D II

La Cloche

Matériel et Dispositif

- 1 numéro
- Un chandelier et une équerre
- Une cloche



Le Swing

Matériel et Dispositif

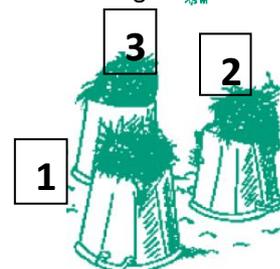
- 1 numéro.
 - 6 cônes et 6 balles
- Les distances entre les portes sont d'environ 0,8m dans la largeur, et environ 7m / 1,5m dans la longueur.



Le Trèfle à 3 feuilles

Matériel et Dispositif

- 1 numéro
 - 2 portes avec fanion rouge ou 2 cônes
 - 2 portes avec fanion blanc ou 2 cônes
 - 3 numéros ou lettres
 - 3 piquets, plots, tonneaux
- La distance est de 6m entre chaque élément.



→ Le sens de franchissement le plus efficace est G, D et D mais il reste au choix du cavalier. Un numéro peut être installé sur chaque tonneau afin d'aider le cavalier à effectuer son tracé.

Le Cerceau

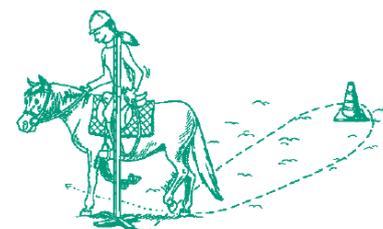
Matériel et Dispositif

- 1 numéro
- 1 Chandelier et un taquet
- 1 cerceau
- 1 cône

→ Il est conseillé de placer le cerceau à la hauteur de l'épaule du cavalier à cheval.

→ Le sens de rotation autour du cône est au choix du cavalier.

→ Pour effectuer le tour du cône, le cavalier doit tenir le cerceau dans une main et les 2 rênes dans l'autre.



Le Tournicoton

Matériel et Dispositif

- 1 numéro
- 7 grands cônes d'une couleur (a), 7 petits cônes d'une autre couleur (b) et un cube d'une couleur (c)

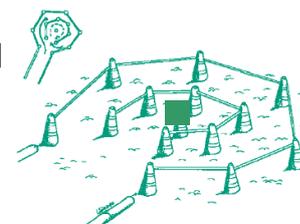
→ Rayon de 4m à 4.5m pour le grand cercle, rayon de 2.5m à 3m pour le petit cercle, par rapport au plot central.

→ Il est important d'utiliser du matériel bien distinct en taille, forme et couleur pour favoriser la visualisation des trajets, ou d'utiliser des barres / jalons / cordes, pour relier les cônes entre eux.

→ Ce dispositif peut également être composé de barres au sol.

→ L'ordre de passage du petit ou du grand cercle, à main gauche ou à main droite est au choix du cavalier.

[avec ou sans barres]



Le ZED

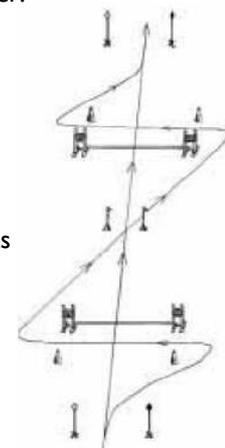
Matériel et Dispositif

- 1 numéro.
- 2 Chandeliers et 4 barres
- 6 plots

→ Chaque saut est séparé par une foulée, la hauteur des obstacles est de 0,20 m.

→ Disposer les plots pour que les portes soient parallèles aux obstacles et incitent nettement à ne pas se présenter face à la barre.

→ La distance entre les plots et les obstacles et entre les deux plots au centre est de 1m.

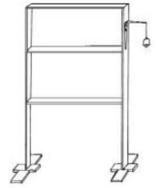


ANNEXE 3-3 Mise en place des dispositifs Equifun D I

La Cloche

Matériel et Dispositif

- 1 numéro
- Un chandelier et une équerre
- Une cloche



Le Mât de Cocagne

Matériel et Dispositif

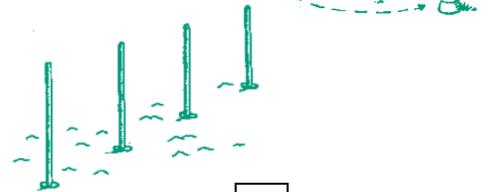
- 1 numéro
- 1 grand chandelier ou 1 tonneau lesté avec des pierres avec au milieu un piquet de 2m à 2m50 et à l'extrémité une corde de 3m.



Le Slalom

Matériel et Dispositif

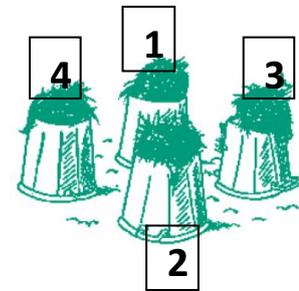
- 1 numéro
- 2 portes avec fanion rouge ou 2 cônes
- 2 portes avec fanion blanc ou 2 cônes
- 4 piquets ou plots ou autre
- L'intervalle entre les plots est de 6m.
- L'allure de passage entre les plots est au choix du cavalier.



Le Trèfle à 4 feuilles

Matériel et Dispositif

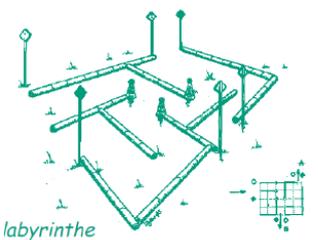
- 1 numéro
- 2 portes avec fanion rouge ou 2 cônes
- 2 portes avec fanion blanc ou 2 cônes
- 4 numéros ou lettres
- 4 piquets, plots, tonneaux
- La distance est de 9m entre 2 éléments diagonalement opposés.
- Le sens de franchissement le plus efficace est G, D, D et G mais il reste au choix du cavalier. Un numéro peut être installé sur chaque tonneau afin d'aider le cavalier à effectuer son tracé.



Le Labyrinthe

Matériel et Dispositif

- 1 numéro
- 12 barres
- 3 portes avec fanion rouge ou 3 cônes
- 3 portes avec fanion blanc ou 3 cônes
- 1m50 entre les barres
- L'option A est plus facile mais ne doit pas donner rapidement accès à la difficulté suivante.



La locomotive

Matériel et Dispositif

- 1 numéro.
- 4 Chandeliers ou cubes
- 6 Barres
- Chaque cavalier peut choisir la hauteur qui lui convient : 0,40 – 0,60 – 0,80 m.

