



Règlements Sportifs Activités Equestres Sport Adapté



Version actualisée 4 août 2017

Règlements Sportifs Activités Equestres

Sommaire

<u>Article 1 : Présentation générale de la réglementation</u>	4
A. Le secteur non compétitif	4
B. Le secteur compétitif & nouvelles classifications	5
C. Présentation des épreuves	6
(Dressage, CSO, Cross, Equifun, Pony Games, Attelage)	
<u>Article 2 : Catégories et critères de qualification</u>	8
A. Les catégories d'âge	8
B. Les critères de sélection pour les compétitions nationales	8
<u>Article 3 : Modalités pratiques</u>	8
A. Conditions d'inscription	8
B. Tenues et équipements	8
C. Chevaux	9
<u>Article 4 : Contenu des épreuves compétitives</u>	9
<u>Article 5 Epreuves de Dressage</u>	10
A. Dressage Niveau 1	11
B. Dressage Niveau 2	13
C. Dressage Niveau 3	14
D. Dressage Elite (international)	17
<u>Article 6 : Epreuves de CSO</u>	19
A. Concours Saut d'Obstacles, cavaliers catégorie AB	21
B. Concours Saut d'Obstacles, cavaliers catégorie BC	23
C. Concours Saut d'Obstacles, cavaliers catégorie CD	25
<u>Article 7 : Epreuve de Cross</u>	27

<u>Article 8 : Epreuve d'Equifun</u>	28
A. Niveau 2	30
B. Niveau 1	32
<u>Article 9 : Epreuve de Pony Games</u>	33
A. Epreuves ABC	35
B. Epreuves BCD	37
<u>Article 10 : Epreuves d'Attelage</u>	42
Présentation	43
Fiche de notation	44
Plan	45
<u>Article 11 : Ressources humaines</u>	46
A. L'accompagnateur	46
A. L'entraîneur	46
B. Le jury	46
C. Le commissaire de piste	47
D. Les commissaires au paddock	47
E. Les responsables chevaux	47
F. Service médical	47
G. Maréchal Ferrant et Vétérinaire	47
<u>Article 12 : Conditions d'organisation</u>	48
A. Infrastructures	48
B. Organisation des épreuves	49
<u>Annexe 1 : Critères de jugement / notes</u>	49
<u>Annexe 2 : Cahier des charges – Organisation Championnat de France</u>	50

Article 1 : 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

diriger

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 : 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.

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 et paralympique de la discipline de référence.

Dans une démarche qui relève de l'éthique et afin d'assurer une compétition équitable, la FFSA a recherché quels pouvaient être les critères de classification permettant à chaque sportif, quel que soit son niveau et la nature de sa déficience, d'aller au bout de son projet sportif dans une catégorie de référence en rapport avec ses capacités et ses compétences.

C'est pour cela qu'une classification est mise en place au service de l'équité sportive en sport adapté et qui repose sur l'idée d'un transfert de compétences repérées dans la vie sociale et personnelle. Celles-ci sont l'expression d'une capitalisation de l'expérience du sujet et de ses ressources dans quatre domaines qui semblent significatifs dans la situation de handicap : autonomie, socialisation, communication, motricité.

Chaque règlement des différentes disciplines sportives :

- organise ses épreuves compétitives ayant chacune sa réglementation propre en tenant compte des différentes compétences énoncées ;
- propose des épreuves adaptées aux capacités de chacun ;
- présente des critères clairs d'engagement des sportifs dans ces épreuves en fonction de la classification préalablement établie et qui s'appuient sur leurs plus ou moins grandes capacités à comprendre, retenir, appliquer les codes et règles sportifs, leurs capacités à réaliser les épreuves dans les règles définies par les règlements de la discipline, leurs plus ou moins grande capacités à « vivre » la compétition (sens de l'enjeu, comportement réactionnel, ...), leurs niveaux de réalisation dans la discipline ou l'épreuve sportive considérée.

Nouvelle Classification : Classement des sportifs ayant accès au secteur compétitif en 3 classes en lien avec les compétences cognitives, sociales, émotionnelles, d'autonomie et de motricité générale.

Cette classification sera réalisée pour chaque sportif, et sera la référence pour toutes les disciplines sportives.

➤ Classe Sport Adapté AB :

Le sportif de la classe AB a donc obtenu une majorité d'item AB. Ce résultat est donc révélateur de 3 à 4 domaines de compétences largement déficitaires. Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que : « *Ce sportif, ancré dans le concret et le visible est à minima capable de faire des choix simples, de situer son corps un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir, d'utiliser des outils simples.* »

➤ Classe Sport Adapté BC :

Le sportif de la classe BC a donc obtenu une majorité d'item BC. Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés. Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que: « *Ce sportif, ancré dans le réel, est capable de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action* »

➤ Classe Sport Adapté CD :

Le sportif de la classe CD a donc obtenu une majorité d'item CD. Ce résultat est donc révélateur d'au moins 2 domaines de compétence faiblement impactés. Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que : « *Ce sportif est à minima capable de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes, d'élaborer des stratégies complexes, de tenir un rôle dans un groupe, de faire preuve d'abstraction et de création.* »

C Présentation des épreuves

1. *Epreuve 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, ou 40 x 20. Cette carrière doit être parfaitement délimitée par une lisse et jalonnée par des lettres (+ pictogrammes) afin de faciliter le repérage de nos cavaliers. (cf. plan de la carrière page 10)



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 "démolisent" 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.

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. *Pony Games*

Le Pony Games est un sport respectueux du poney. Il se joue sans éperon, ni cravache et en filet simple.

Le Pony Games est un sport d'équipe qui développe l'adresse et l'aisance du cavalier, ainsi que la rapidité d'exécution du geste technique.

Il développe donc l'autonomie et permet aux participants de rentrer dans un espace de réussite.

Le respect des règles et la réparation de l'erreur évitent l'échec et le rejet de l'épreuve sportive, cela amène à une éducation au risque ce qui permet un transfert dans la vie sociale.

Le Pony Games se joue en équipe de 2 ou 4. Différents jeux sont présentés, répartis en 2 niveaux.

Selon ses possibilités, l'organisateur peut proposer un certain nombre de jeux, parmi les différents jeux possibles.

6. 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.

D TITRES :

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

- un titre de Champion de France Dressage (AB-BC-CD) niveau 1
- un titre de Champion Fédéral Dressage (AB-BC-CD) niveau 2 & niveau 3
- un titre de Champion de France CSO (AB – BC – CD)
- un titre de Champion de France Cross (AB-BC-CD)
- un titre Champion de France Attelage (AB-BC-CD)-niveau 1
- un titre Champion Fédéral Attelage (AB-BC-CD)-niveau 2 et niveau 3
- un titre Champion de France Equifun (AB-BC-CD) niveau 1 (en extérieur)
- un titre Champion Fédéral Equifun (AB-BC-CD) niveau 2 (en manège)
- un titre Champion de France Pony Games (AB/BC & BC/CD)



par catégorie d'âge : -18 ans « jeune » – 18-40ans « senior » – + 40ans « vétéran »

Réclamation

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès qui convoquera aussitôt la commission de d'appel. Le demandeur, qui sera une personne licenciée à la FFSA, aura la possibilité de présenter au juge arbitre ou à la commission en charge de la compétition toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Les modalités relatives au dépôt d'une contestation (durée, supports...) peuvent varier et seront déterminées par chaque discipline (commission sportive nationale).

Les réclamations concernant l'éligibilité ou la classification d'un sportif lors d'une compétition nationale sont à adresser à la FFSA par une personne licenciée à la FFSA et accompagnées d'un dépôt de garantie de 100 € à l'ordre de la FFSA. La commission nationale d'éligibilité et de classification statuera sur le bien- fondé de la réclamation. Dans le cas de prise en compte de celle-ci le montant sera restitué au réclamant, dans le cas contraire il sera conservé par la Fédération.

Un organisateur n'est pas tenu d'organiser la totalité des épreuves, Il peut limiter la participation de chaque cavalier à 3 ou 4 épreuves, afin de ne pas trop compliquer l'organisation

Ces règlements sont susceptibles d'évoluer au cours de la paralympiade, si nécessaire.

Article 2 : Catégories et critères de qualification

A. Les catégories

En équitation, les hommes et les femmes concourent dans la même catégorie.

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

- une catégorie – 18 ans “ jeune ”
- une catégorie 18 ans à 40 ans “ senior ”
- une catégorie + 40ans “ vétéran ”

Années	- 18 ans	18 ans à 40 ans	40 ans et +
2017 / 2018	né en 2000 et après	né de 1978 à 1999	né en 77 et avant
2018 / 2019	né en 2001 et après	né de 1979 à 2000	né en 78 et avant
2019 / 2020	né en 2002 et après	né de 1980 à 2001	né en 79 et avant
2020 / 2021	né en 2003 et après	né de 1981 à 2002	né en 80 et avant

L'âge à prendre en compte est celui au 1^{er} janvier de l'année sportive en cours.

Lors d'un championnat, si dans l'une des divisions une catégorie comprend très peu de partants, elle n'est pas ouverte et celle-ci est regroupée avec une autre catégorie.

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. Les critères de sélection pour les compétitions nationales

« La participation d'un sportif à un championnat départemental et/ou de zone, 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, et l'évaluation de sa « classe » AB-BC ou CD.

B. Tenues et équipements

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 (NFI 384), avec attache trois points et dont la taille est adaptée au cavalier est obligatoire;

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

Pour le Cross

bottes d'équitation (ou mini-chaps), pantalon d'équitation, sweat-shirt
gants également facultatifs mais parfois conseillés

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).

Note : Les éperons ne sont pas interdits, 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.

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.

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 pour les cavaliers des 3 classes.

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

Article 5 : Epreuves de dressage

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 :

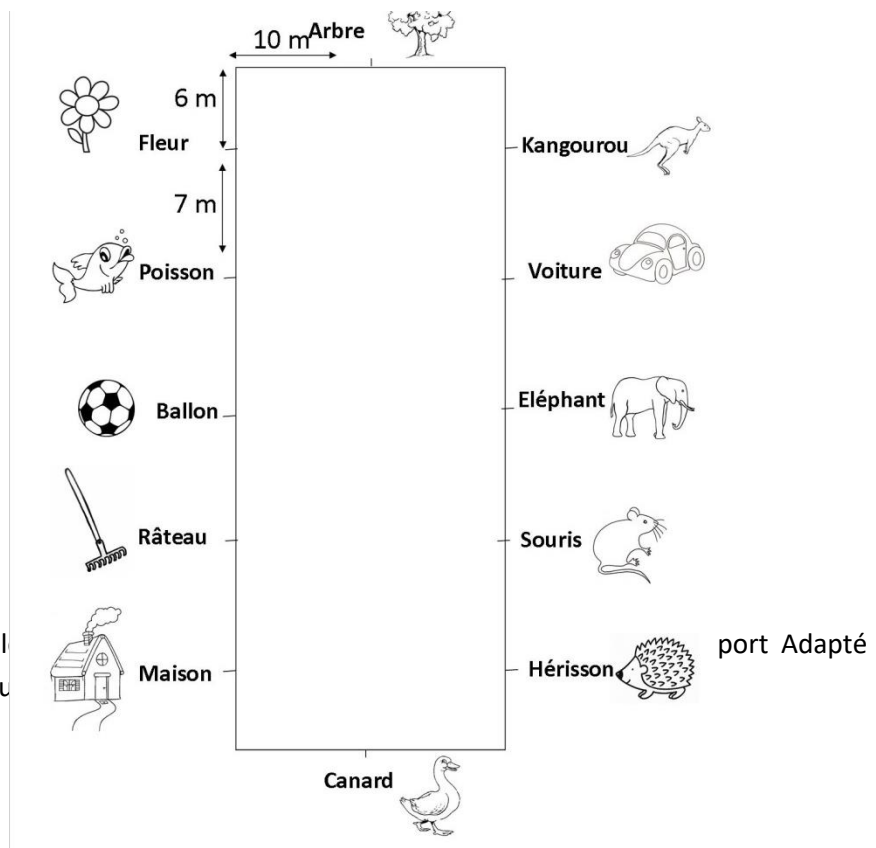
- un couple cavalier / cheval sautant la lisse est sanctionné par 5 points de pénalité
- chaque erreur de parcours est sanctionnée par 2 points de pénalité

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.

La carrière présentera des lettres + pictogrammes pour toutes les classes.

Les pictogrammes sont téléchargeables sur www.ffsa.asso.fr → Rubrique

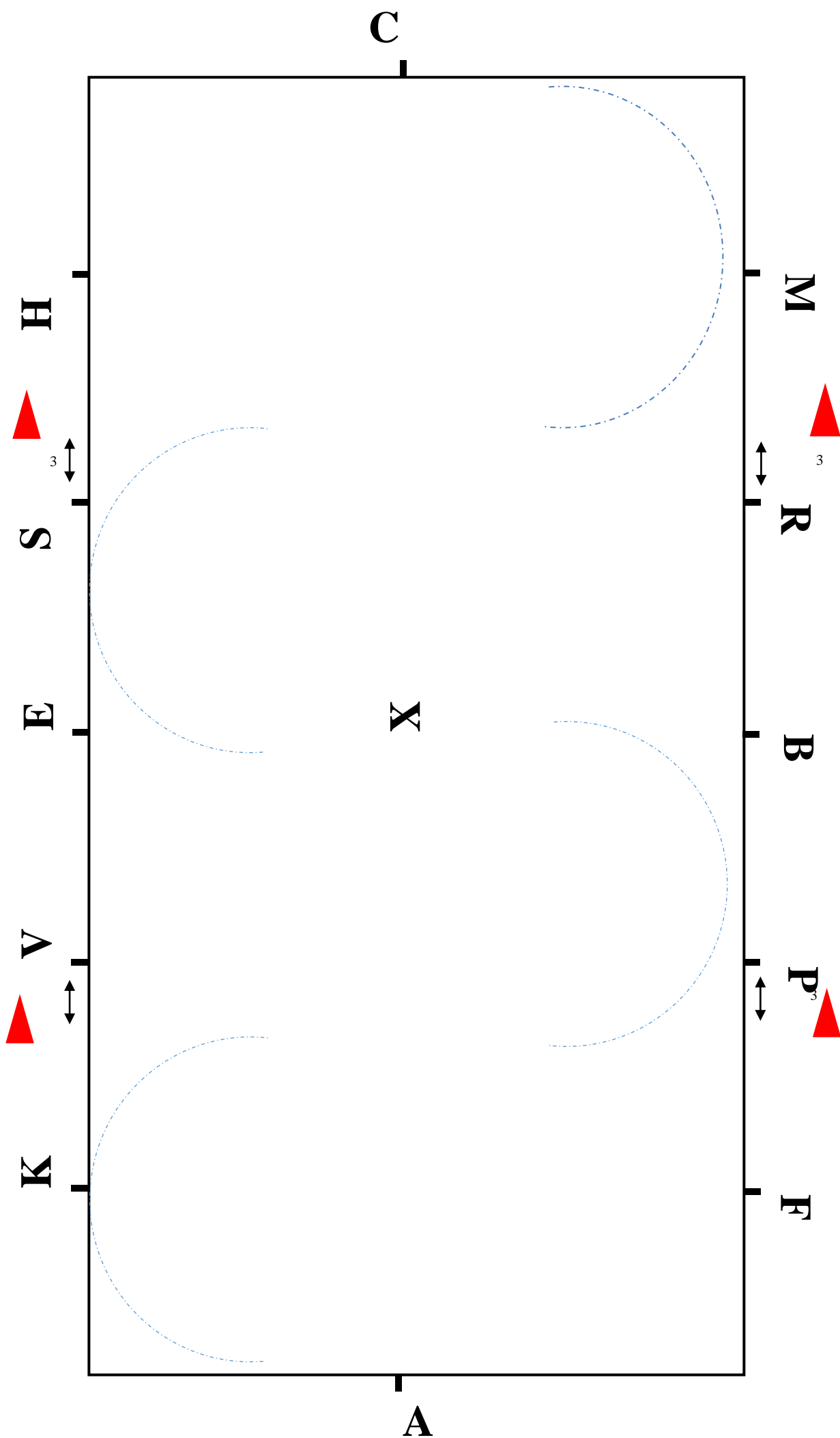


DRESSAGE
Reprise niveau 1 (Pas, trot et galop), carrière 60X20m

Nom :	Cheval :
N :	
Prénom :	Association :
Catégorie âge :	Classe : AB BC CD

Fig		Mouvement	Idées Directrices	Coef	Pts	Observations
1	A X C	-A Entrée au Trot de travail. -Arrêt progressif en X, immobilité, salut. -Rompre au Trot de travail. -C Piste à main droite, trot jusqu'en A	-Rectitude dans l'entrée. -L'immobilité -Franchise et fluidité du départ.	1		
2	A H	-A-C Serpentine de 4 boucles. -C-H Trot de travail	-La régularité du trot, le tracé -Les changements d'incurvation -L'attitude, l'activité	1		
3	H A	-H-F Changement de main au trot. -F-A trot	-Régularité du trot, rectitude	1		
4	A V	-Entre A et K Transition pas. -K-B changement de main au pas. -B-R au pas	-Correction et fluidité de la transition. -Amplitude et cadence du pas.	1		
5	M S	-Entre R et M prendre le trot de travail. -M-S Trot de travail.	-Franchise et fluidité de la transition.	1		
6	S	-S Cercle de 15 m	-La régularité du trot, le tracé -L'incurvation, l'attitude, l'activité	1		
7	S P A V	-S-P changement de main au trot -P A V au trot de travail	-Régularité du trot, rectitude	1		
8	V	-V Cercle de 15 m	-La régularité du trot, le tracé -L'incurvation, l'attitude, l'activité	1		
9	VR M	-V-R changement de main au trot -R-M au trot de travail	-Régularité du trot, rectitude	1		
10	M C-S	-Entre M et C départ au Galop à gauche - C-S galop de travail (sans le passage du coin)	-Franchise et fluidité du départ	1		
11	S	- S Cercle de 20 m au galop à gauche	-Correction du galop, tracé	1		
12	SE VP	-Transition au trot avant E -V-P doubler dans la largeur puis piste à main droite	-Correction de l'attitude	1		
13	F A	-Prendre le galop à droite entre F et A	-Franchise et fluidité du départ	1		
14	A K	-A cercle de 20m au galop à droite Et reprendre la piste	-Correction du galop, tracé	1		
15	V E	-Transition au trot avant E	-Transition	1		
16	S	-S ½ cercle de 10 m	-Correction de l'attitude	1		
17	X	-Doubler dans la longueur -Arrêt en X	-rectitude, fluidité de la transition -Immobilité avant le salut	1		
TOTAL				170		

Notes d'ensemble : (en cas d'égalité priorité aux notes d'ensemble)	coef	pts	
- Stabilité des allures, correction et franchise des allures.	1		
- Correction du tracé, dessin et précision de la reprise, fluidité, passage des coins.	1		
- Fonctionnement du cavalier (position, emplacement du bassin, tenue du dos, position jambes, mains)	2		
- Sensibilité et habilité du cavalier	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 des points (230) :			
Pénalités : erreur de parcours ou intervention physique de l'entraîneur (-2 points) (pénalité à chaque erreur et à chaque intervention)			
Total pénalités :			
Observations :			
Nom du juge :			
<u>Total général :</u>			
Signature			

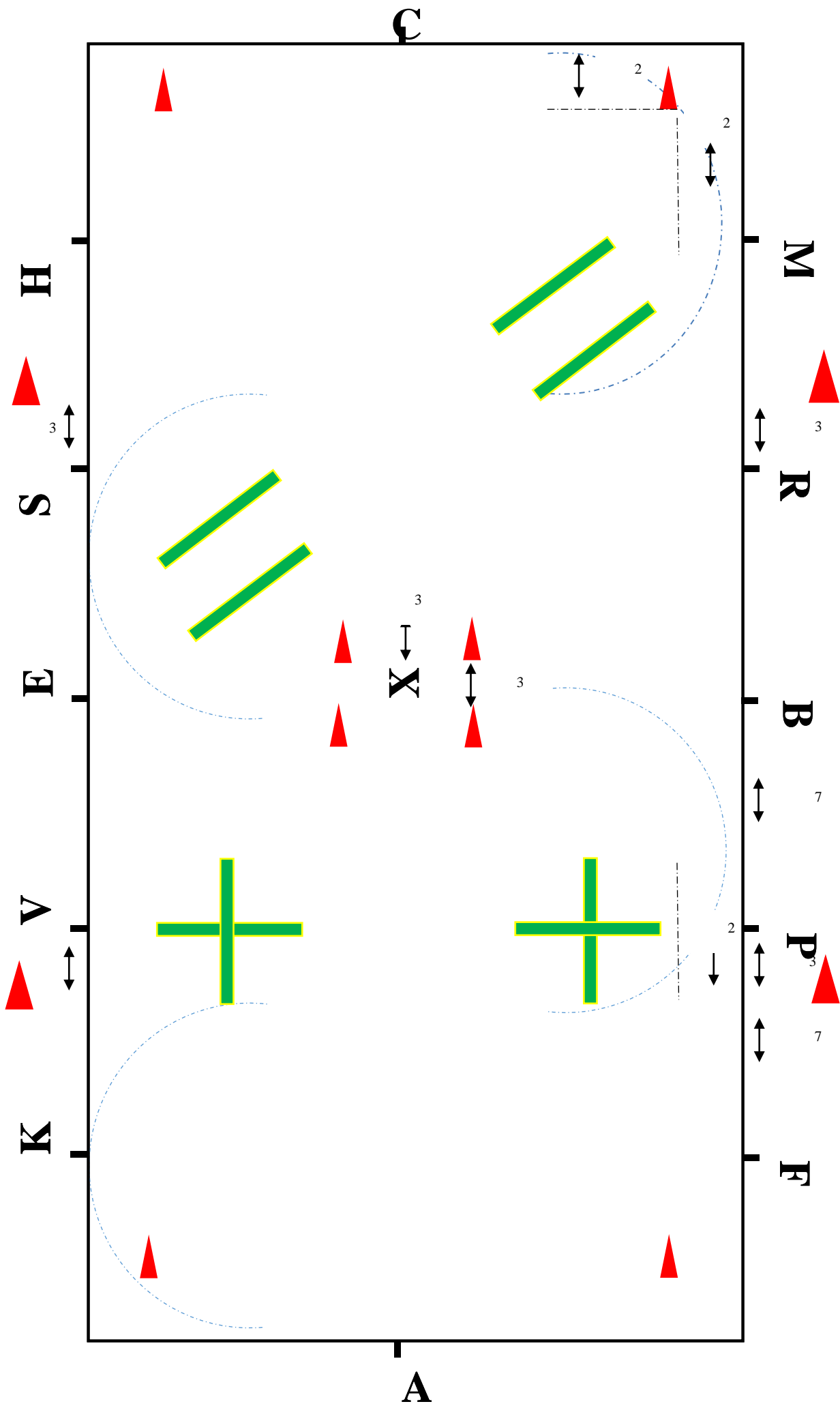


Nom :		Cheval :		N° :		
Prénom :		Association :				
Catégorie âge :		Classe : AB	BC	CD		
Fig		Mouvement	Idées Directrices	Coef	Pts	Observations
1	A X B	-Entrée au pas jusqu'à X. -X arrêt -Rompre au pas, piste à main droite jusqu'à B	-Marche droit. -Correction de l'arrêt, immobilité. -Franchise de la transition	1		
2	B E	-B-X 1/2 cercle de 10m à droite - X-E 1/2 cercle de 10 m à gauche	-Maintien de l'allure, tracé	1		
3	E A	-EVK au pas. -Entre K et A départ au trot enlevé	-Marche droit. -Franchise et fluidité du départ.	1		
4	A C	-FXH Diagonale au trot assis -Entre H et C reprendre le Trot enlevé	-Régularité, rectitude -Passage du coin en H	2		
5	C B	-B Cercle de 15 m	-Régularité, tracé, respect de la dimension	1		
6	P K	-P et K Trot enlevé	-Régularité du trot.	1		
7	K C	-KXM Diagonale au trot assis -Entre M et C reprendre le Trot enlevé	-Régularité, rectitude. -Passage du coin en M.	2		
8	C E	-E Cercle de 15 m	-Régularité, tracé, respect de la dimension	1		
9	E K K	-EVK au trot enlevé	-régularité du trot.	1		
10	K X	-Entre K et A passage au pas - en A doubler -X arrêt progressif - salut	-Qualité de l'arrêt. -Immobilité avant le salut.	1		

Notes d'ensemble : (en cas d'égalité priorité aux notes d'ensemble)		coef	
- Attitude générale du cavalier (position, emplacement du bassin, tenue du dos, position jambes, mains)		2	
- Emploi des aides (orientation du geste, accord des aides dosage)		2	
- Niveau d'autonomie (capacité à effectuer sa reprise sans intervention verbale et physique de l'entraîneur)		2	
- Correction du tracé		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 des points (200)			
Pénalités : erreur de parcours ou intervention physique de l'entraîneur (-2 points) (à chaque intervention) Total pénalités :			
Observations :			
Nom du juge :		Total général :	
Signature			

Nom :		Cheval :				N°
Prénom :		Association :				
Catégorie âge :		Classe : AB BC CD				
BC		Mouvement	Idées Directrices	Coef	Pts	Observations
1	A X	-Entrée dans le manège en A. -Marcher jusqu'à X. -Arrêt entre les 4 plots.	-Peuvent être amenés en main jusqu'à A. -Qualité du tracé. -Immobilité.	1		
2	X C	-Rompre au pas. -Tourner à droite	-Marche droit. -Va bien jusqu'à la piste.	1		
3	C - P	- Au pas.	-Marche droit, conserve la piste. -Passe derrière le cône (du coin). -Maintien de l'allure.	1		
4	P	-Cercle autour des barres.	-Correction et respect du tracé. -Maintien de l'allure.	1		
5	F - C	-Entre F et A prendre le trot (si possible) Trot (ou pas) jusqu'à C.	-Energie du départ. -Maintien de l'impulsion. -Passe derrière les cônes.	1		
6	C M	-Entre C et M passage au pas.	-Qualité de la transition. -Passe derrière le plot (au coin).	1		
7	M E	-En M changement de main sur la diagonale M-E au pas.	-Part et arrive à la bonne lettre. -Maintien de l'allure.	1		
8	E V	-Au pas.	-Maintien de l'allure.	1		
9	V	-Cercle autour des barres.	-Correction et respect du tracé. -Maintien de l'allure.	1		
10	K X	-En A –doubler. -En X arrêt- immobilité.	-Passe derrière le plot. -Double sur la ligne du milieu. -Marche droit. -Arrêt droit en conservant l'immobilité.	1		

Notes d'ensemble : (en cas d'égalité priorité aux notes d'ensemble)		
- Attitude générale du cavalier (position, emplacement du bassin, tenue du dos, position jambes, mains)	2	
- Emploi des aides (orientation du geste, accord des aides dosage)	1	
- Niveau d'autonomie (capacité à effectuer sa reprise sans intervention verbale et physique de l'entraîneur)	2	
- Correction du tracé	1	
(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 des points (170) :		
Pénalités : erreur de parcours ou intervention physique de l'entraîneur (-2 points) (à chaque intervention) Total pénalités :		
Nom du juge : Observations :		
signature	Total général :	



Nom :		Cheval :		N :	
Prénom :		Association :			
Catégorie :					
Fig		Mouvement	Coef	Pts	Observations
1	A X XC	-Entrer au Trot de travail. -Arrêt progressif en X, immobilité, salut. -Rompre au Trot de travail.	1		
2	C B	-Piste à main droite. -1/2 cercle à droite de 10 m jusqu'en X. -Rejoindre par une diagonale la piste en M.	1		
3	MCHE	-Trot de travail	1		
4	EXH	-1/2 cercle à gauche de 10 m jusqu'en X. -Rejoindre par une diagonale la piste en H.	1		
5	CA AF	-Serpentine de 4 boucles. -Trot de travail	1		
6	FXH H	-Changement de main au Trot moyen. -Trot de travail.	1		
7	HC	-Trot de travail.	1		
8	CM MIE E	-Transition pas moyen. -Diagonale au pas allongé. -Pas moyen	1		
9	EK	-Pas moyen	1		
10	K KAF F	-Prendre le trot de travail. -Trot de travail. - Départ au galop à gauche	1		
11	FB	- Galop de travail.	1		
12	B	-Cercle de 20 M. puis galop de travail jusqu'en C	1		
13	CH H	-Transition au Trot de travail. -Transition au Pas moyen.	1		
14	HE EX	-Pas moyen. - 1/2 cercle à gauche de 10M.	1		
15	XB BF	- 1/2 cercle à droite de 10M. -Pas moyen.	1		
16	F FAK K	-Prendre le trot de travail. -Trot de travail. -Départ au galop à droite	1		
17	KE	-Galop de travail.	1		
18	E	-Cercle de 20 M, puis galop de travail jusqu'en C	1		
19	C CM	-Transition au Trot de travail. -Trot de travail.	1		
20	MXK K	-Changement de main au Trot moyen. -Trot de travail.	1		
21	KA	-Trot de travail.	1		
22	AG	-Doubler sur la ligne du milieu.	1		
23	G	-Arrêt, immobilité, salut.	1		
		-Sortie en A au Pas reines longues.			
	TOTAL		230		

<u>Notes d'ensemble :</u>	coef	pts
- 1) Allure : stabilité de chaque allure, correction des allures.	1	
- 2) Activité : désir de se porter en avant	1	
- 3) Soumission : aisance, habilité, soumission au mors.	2	
- 4) Sensibilité et habilité du cavalier.	2	
- 5) Correction du tracé.	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 des points (310) :		
Erreurs de parcours : 1 ^{ère} erreur : -2 points 2 ^{ème} erreur : -4 points 3 ^{ème} erreur Elimination		
Total pénalités :		
Observations :		
Nom du juge :		
Signature	<u>Total général :</u>	

Article 6 : Epreuves de CSO

PARCOURS ET PROTOCOLES CSO

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

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.

Un même parcours est proposé à toutes les classes (AB-BC-CD) avec des variations de types d'obstacles, de hauteur, la mise en place d'obstacles en option et d'aménagement au sol pour faciliter le tracé (plots).

Dans chaque catégorie AB, BC et CD, les cavaliers qui s'inscriront sont des cavaliers « sauteurs » qui doivent avoir l'opportunité de faire le parcours et de progresser dans ce parcours, d'où l'idée d'obstacles en option !

Potentiellement le groupe AB a + de difficultés que BC et CD d'où :

- hauteurs obstacles : plus bas
- aménagements au sol : cônes
- tracé simple

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 dérobé, la défense, la volte (entre deux obstacles, le cheval recoupant sa trace initiale)

erreur de parcours : lorsque le cavalier oublie de franchir un des obstacles ou les enchaîne dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens.

Pénalités encourues lors des différentes fautes

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	éliminatoire

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

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.

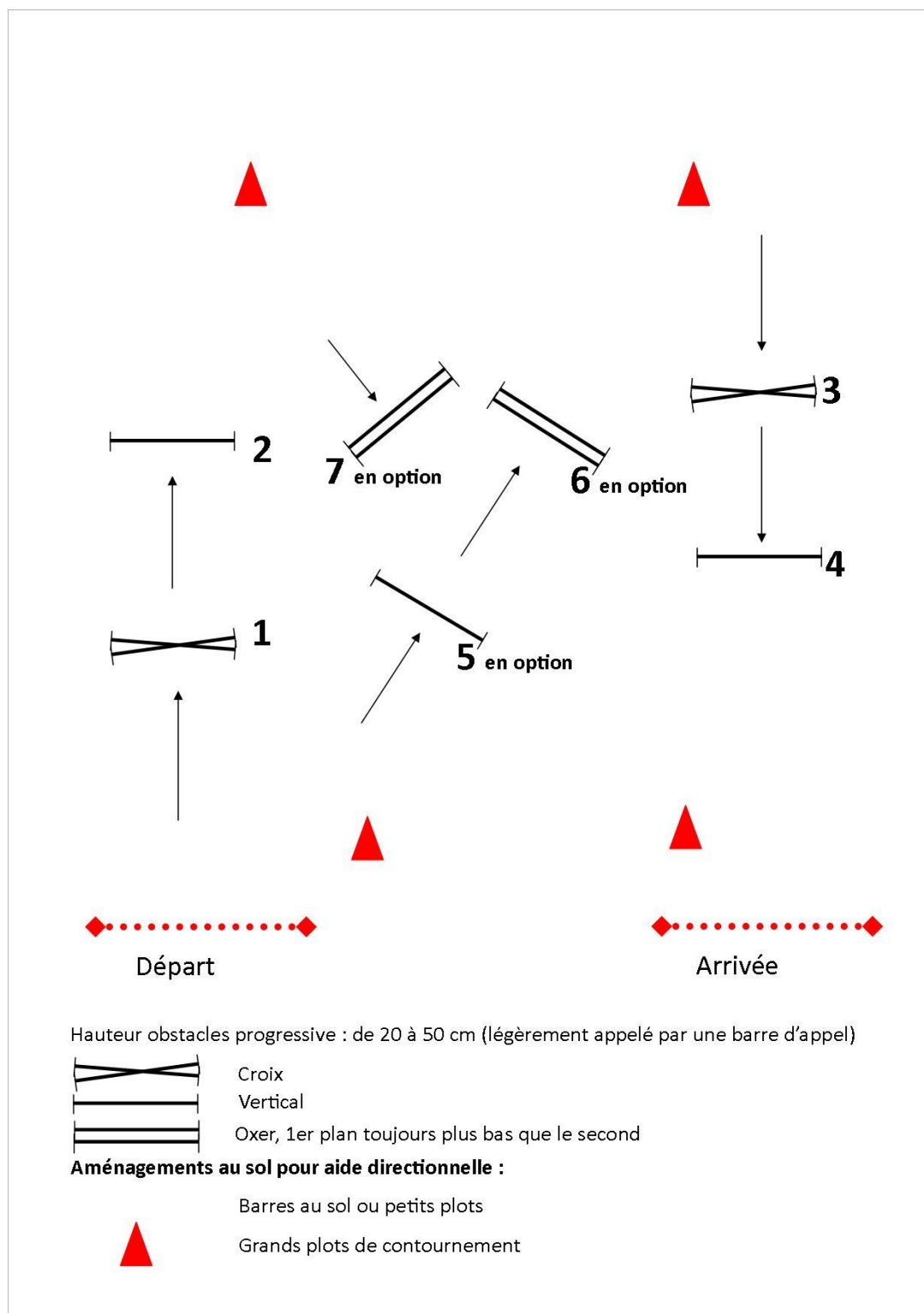


Parcours AB

[4 obligatoires + 6, 7 et 8 en option]

H = 20 à 50 cm (augmentation progressive de la hauteur des obstacles)

Avec barres au sol larges et plots pour aider au tracé



FFSA - CONCOURS SAUT d'OBSTACLES catégorie AB

Nom :	Prénom	Association
Cheval :		N°

Pénalités aux obstacles

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

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

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

Notes et commentaires

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	
BONUS 3 = obstacles 5 ; 6 ; 7 : + 2 points par obstacle bonus tentés	
Notation finale : Total 2 - Total I (sur un maximum de 50) + 2 à 6 pts bonus	
Observations :	

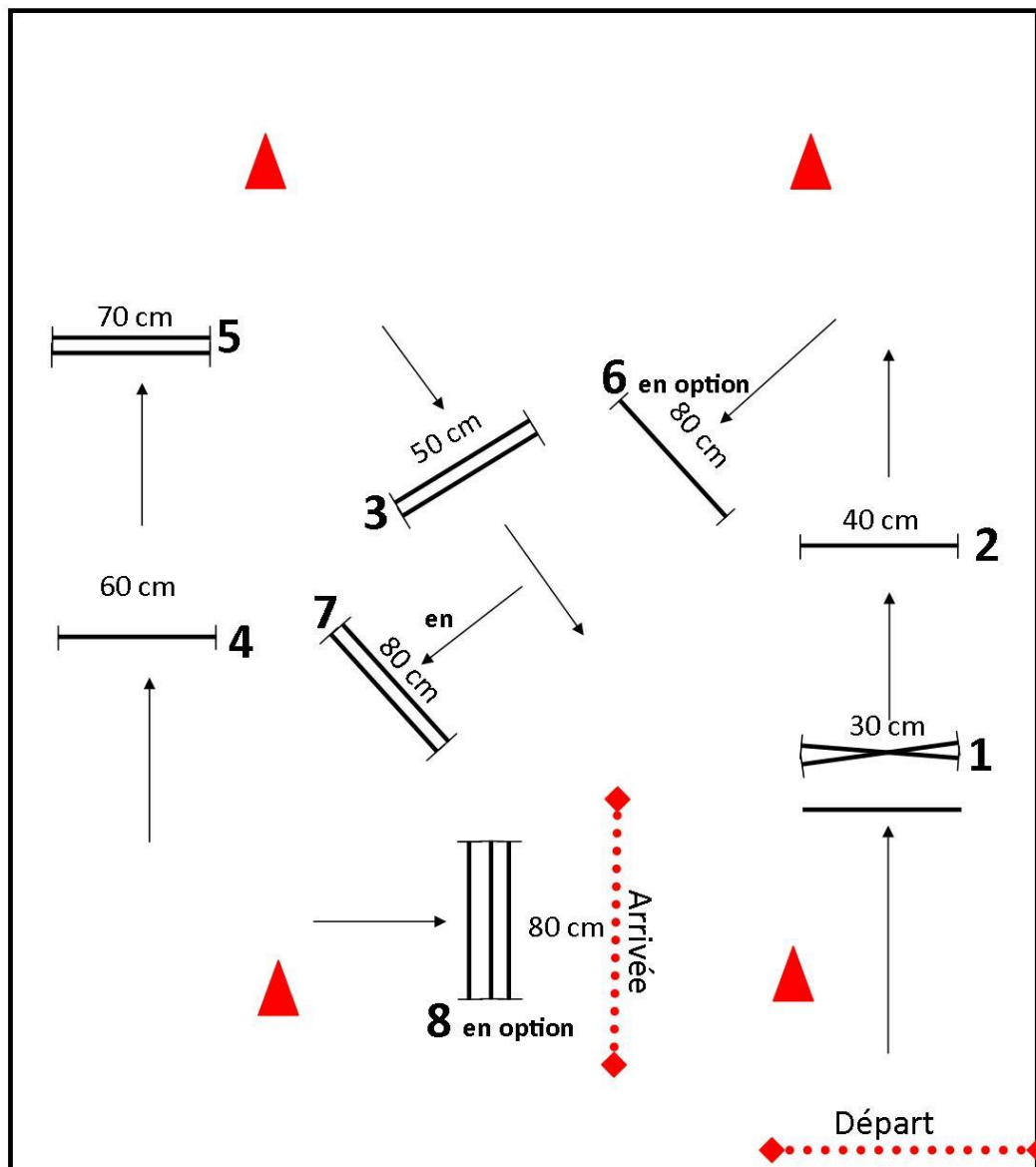
(Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin d'avoir un effet discriminant, pour pouvoir classer les différents concurrents)

Parcours BC


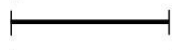

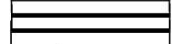
5 obligatoire + 6, 7 et 8 en option

H = 30 à 80 cm

Avec plots pour passer derrière



Hauteur obstacles progressive : de 30 à 80 cm (légèrement appelé par une barre d'appel)

-  Croix
-  Vertical
-  Oxer, 1er plan toujours plus bas que le second
-  Spa : Obstacle de volée

Aménagements au sol pour aide directionnelle :

-  Grands plots de contournement

FFSA - CONCOURS SAUT d'OBSTACLES catégorie BC

Nom :	Prénom	Association
Cheval :		N°

Pénalités aux obstacles

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

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

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

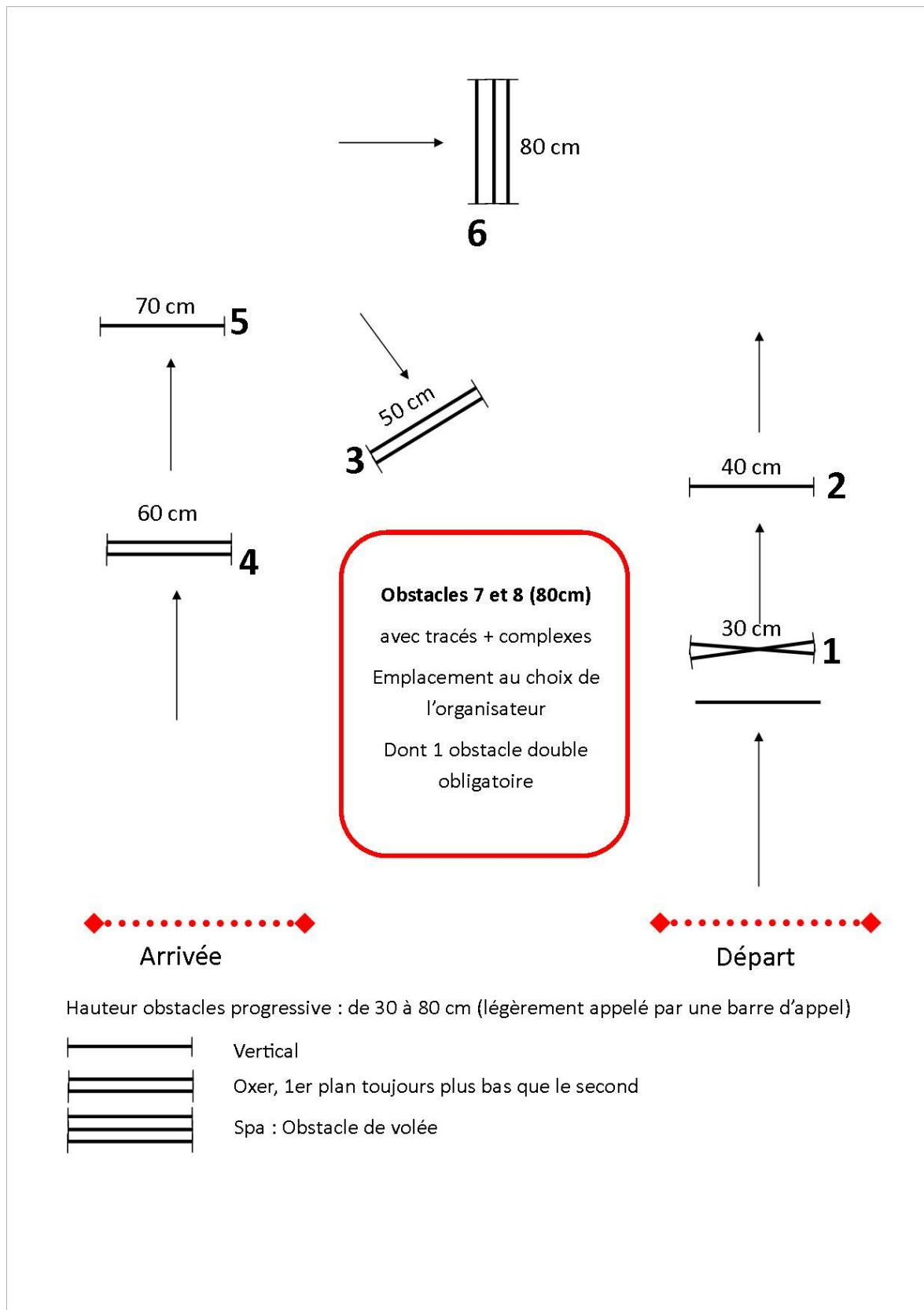
1. Qualité de la position	
2. Qualité de l'équilibre	
3. Capacité à maîtriser la vitesse et l'allure du cheval	
4. Qualité du tracé (efficacité dans la conduite)	
5. Fonctionnement dans les sauts (avec son cheval, précède ou en retard)	
Total 2 sur un maximum de 50	
BONUS 3 = obstacles 6 ; 7 ; 8 : + 2 points par obstacle bonus tentés	
Notation finale : Total 2 - Total I (sur un maximum de 50) + 2 à 6 pts bonus	
OBSERVATIONS :	

(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 CD

8 dont 2 au choix organisateur (en option pour le cavalier) :°(type : 1 double obligatoire, placement et tracé libre), en option pour le cavalier

H = 30 à 80 cm Pas d'aménagement



FFSA - CONCOURS SAUT d'OBSTACLES catégorie CD

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. option	8. option	Total I (pénalités en points)

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

6. Qualité de la position	
7. Qualité de l'équilibre	
8. Capacité à maîtriser la vitesse et l'allure du cheval	
9. Qualité du tracé (efficacité dans la conduite)	
10. Fonctionnement dans les sauts (avec son cheval, précède ou en retard)	
Total 2 sur un maximum de 50	
BONUS 3 = obstacles 7 ; 8 : + 2 points par obstacle bonus tentés	
Notation finale : Total 2 - Total I (sur un maximum de 50) + 2 à 4 pts bonus	
OBSERVATIONS :	

(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)

Article 7 : Epreuves de 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 à 80 cm maximum.

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

Le concurrent (de classe AB-BC ou CD) qui désire s'inscrire en Cross devra participer obligatoirement à l'épreuve de CSO, de niveau supérieur (avec obstacles en option).

SECURITE : Les concurrents à l'épreuve de cross doivent avoir acquis un certain niveau de maîtrise équestre et devront s'être préparés à cette épreuve !

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 " : "*rubalise*".

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

les pénalités aux obstacles (en cross uniquement refus ou dérobage)

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 400 mètres / minute (variable en fonction du terrain).

Exemple : pour un parcours de 500 mètres le temps accordé sera de 1 minute 15 et la fourchette autorisée sera de + 10 secondes / - 14 secondes. Le cavalier devra donc réaliser un temps entre 1 minute 01 et 1 minute 25 ; (propositions pénalisant les parcours trop rapides, dans un objectif de sécurité)

En cas de réalisation d'un temps inférieur à la fourchette autorisée, une pénalité de 1 point sera appliquée par seconde du parcours trop rapide.

En cas de réalisation d'un temps supérieur à la fourchette autorisée, une pénalité de 0,25 point sera appliquée par seconde du parcours trop lent.

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

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.

Les concurrents pourront effectuer une détente, avec un obstacle de cross.

FFSA – Protocole CROSS catégorie AB – BC - CD

Nom :	Prénom	Association
Cheval :	N :	TEMPS :

Pénalités aux obstacles

- 4 points pour 1er refus ou dérobage, 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 1

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 -)		
Pénalités pour parcours trop lent ou trop rapide		
Total général : Total 2 – Total 1 +/- Total 3 sur un maximum de 50		
Observations :		
Nom du juge :		
Signature :		

Article 8 : Epreuves EQUIFUN

L'idée est de proposer un même début de parcours à toutes les catégories avec une progression de la difficulté des dispositifs au fur et à mesure du parcours.

Tous les dispositifs seront obligatoires et chronométrés.

2 parcours seront proposés, au choix du cavalier en lien avec les évaluations de ses compétences équestres par son moniteur d'équitation :

- niveau 2 : un parcours en intérieur avec des difficultés croissantes, afin de garantir la sécurité physique et émotionnelle des cavaliers

- niveau 1 : un parcours en extérieur avec les 3 premiers semblables à celui intérieur avec des difficultés croissantes. L'accent a été mis sur des dispositifs dynamiques.

Un seul protocole est en place pour les 3 catégories : AB - BC - CD

Pénalités :

- aide orale, balle tombée : 3 secondes

- faute, cône tombé : 5 secondes

- aide physique, erreur de parcours : 10 secondes

→ les secondes de pénalités seront additionnées au temps initial

Style du cavalier :

- attitude cavalier : tenue des rênes, regard, position, assiette

- capacité du cavalier à mettre son cheval en avant et entretenir l'impulsion

- efficacité direction et réalisation du tracé (dans le respect du cheval)

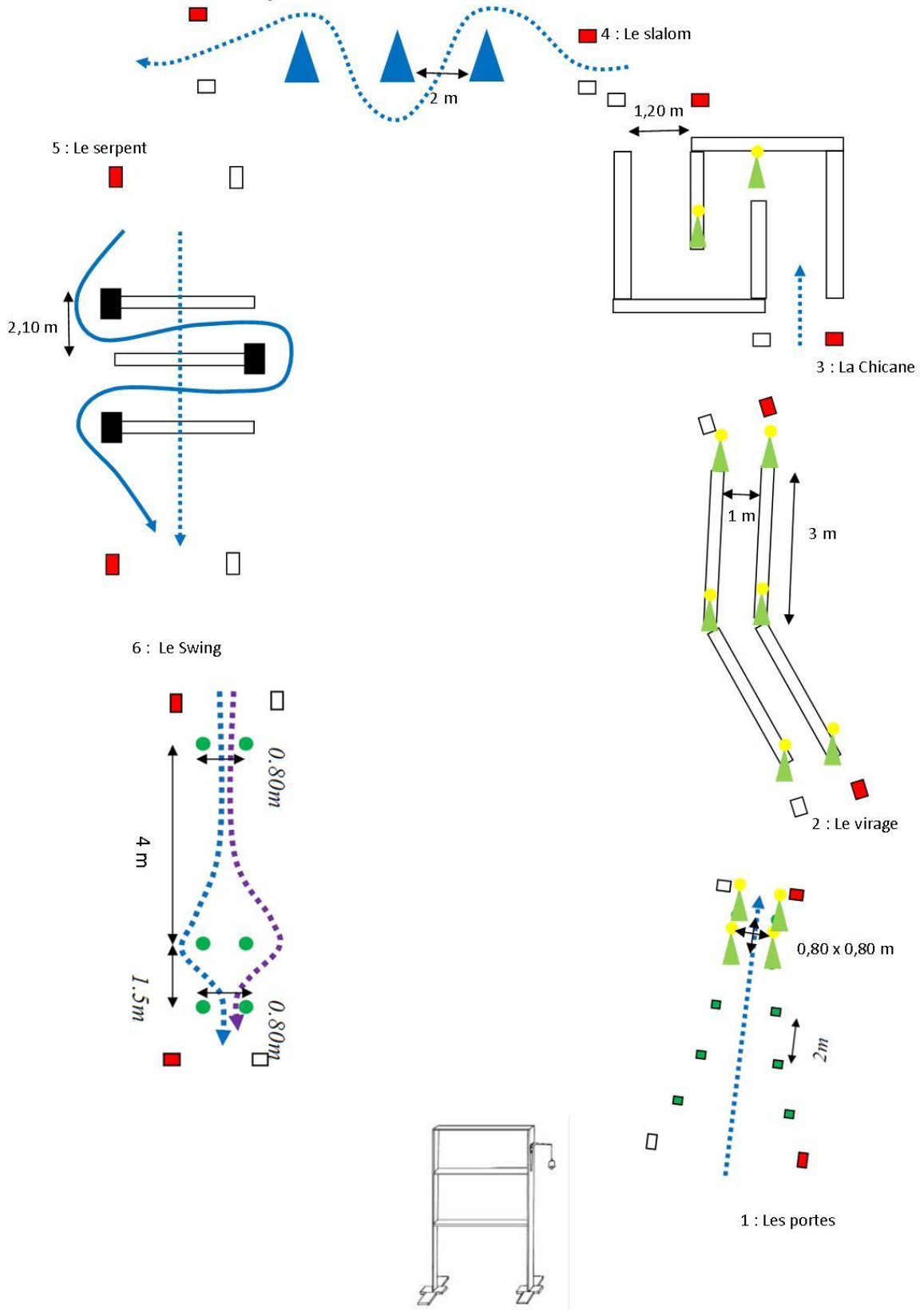
→ Note de style notée sur 20 points, les points seront convertis en secondes et déduits du temps initial

(exemple : Cavalier A : Chronométrage du parcours = 45 secondes ; Pénalités : 2 balles = +6s ; Style : 12 points ; ⇨ Temps final = 45 + 6 – 12 = **39**)

Le vainqueur sera le cavalier ayant le temps final le plus réduit



Parcours Equifun INTERIEUR 40 x 20



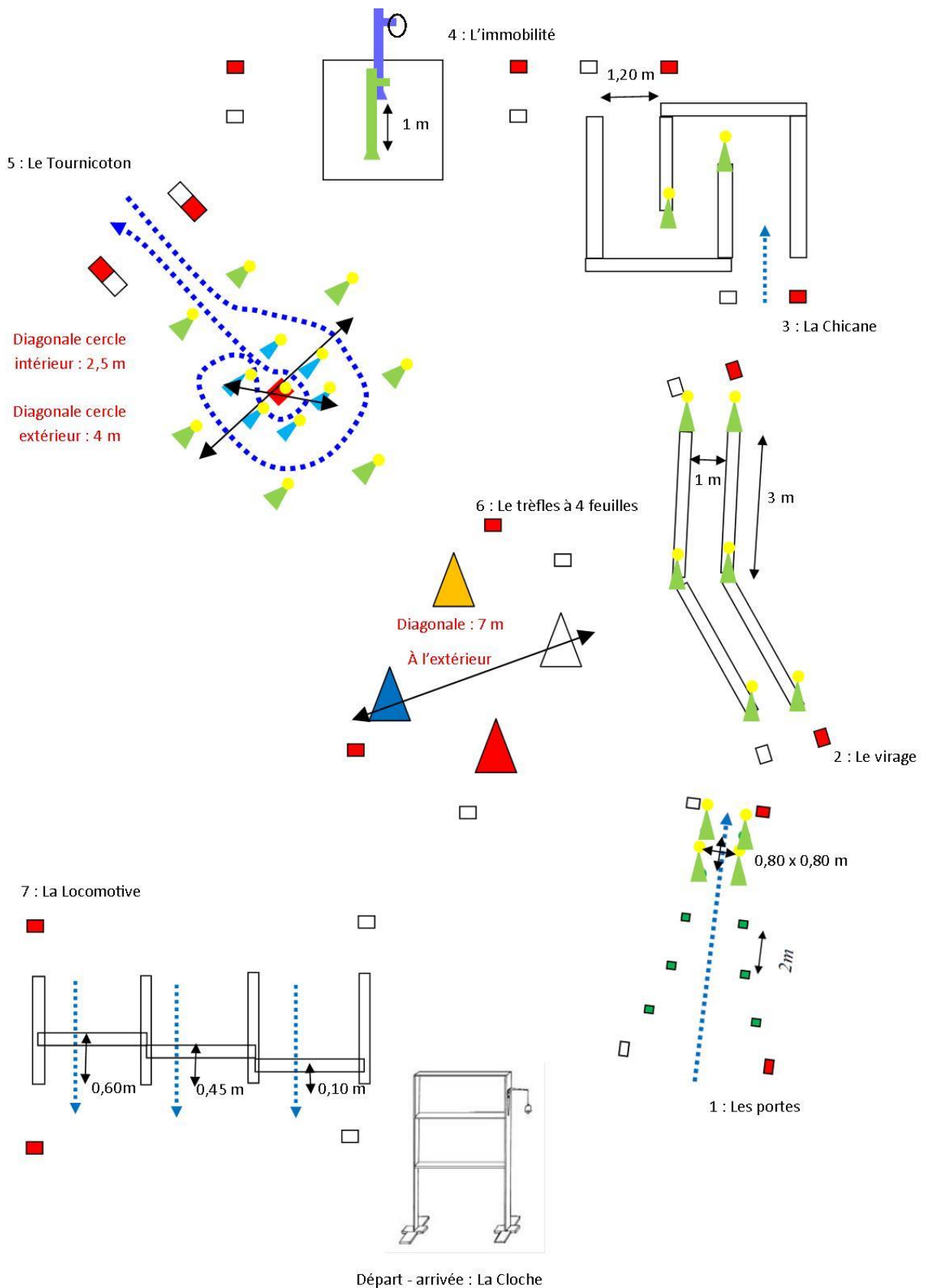
Départ - arrivée : La Cloche

NOM :		Prénom :		Catégorie : AB BC CD
N° :		Association :		Cheval :
A = TEMPS DE BASE CHRONOMETRE = A				
	Aide orale Balle tombée	Faute Cône tombé	Aide physique Erreur parcours	
	+ 3 secondes	+ 5 secondes	+ 10 secondes	Total secondes à ajouter
Cloche				+
1 Portes				+
2 Virage				+
3 Chicane				+
4 Slalom				+
5 Serpent				+
6 Swing				+
Cloche				+
Total secondes de pénalités = B				+
Temps initial + total secondes de pénalités = C= A + B				
Attitude du cavalier (tenue des rênes, regard, position et assiette) Capacité du cavalier à mettre son cheval en avant et à entretenir l'impulsion Efficacité dans la direction et dans la réalisation du tracé dans le respect du cheval (accord des aides, dosage des actions, absence de brutalité)				/20
Total points à convertir en secondes = D				-
Temps Final = C - D				

Commentaires

Nom du jury :
Signature du jury

Parcours Equifun EXTERIEUR 60 x 20



Protocole Jugement Equifun EXTERIEUR : niveau I

NOM :		Prénom :		Catégorie : AB BC CD	
N° :		Association :		Cheval :	
A = TEMPS DE BASE CHRONOMETRE = A					
	Aide orale Balle tombée	Faute Cône tombé	Aide physique Erreur parcours		
	+ 3 secondes	+ 5 secondes	+ 10 secondes	Total secondes à ajouter	
Cloche				+	
1 Portes				+	
2 Virage				+	
3 Chicane				+	
4 Immobilité				+	
5 Tournicoton				+	
6 Trèfle				+	
7 Locomotive				+	
Cloche				+	
Total secondes de pénalités = B				+	
Temps initial + total secondes de pénalités = C= A + B					
Attitude du cavalier (tenue des rênes, regard, position et assiette) Capacité du cavalier à mettre son cheval en avant et à entretenir l'impulsion Efficacité dans la direction et dans la réalisation du tracé dans le respect du cheval (accord des aides, dosage des actions, absence de brutalité)				/20	
Total points à convertir en secondes = D				-	
Temps Final = C - D					
Commentaires					

NOM du Jury :
Signature du jury

Article 9 : Epreuves de PONY GAMES

Les équipes :

Catégorie ABC : Les équipes seront constituées de cavaliers de classe AB & BC (Allure libre Pas ou Trot)

Catégorie BCD : Les équipes seront constituées de cavaliers de classe BC & CD (Allure libre Pas, Trot ou Galop)

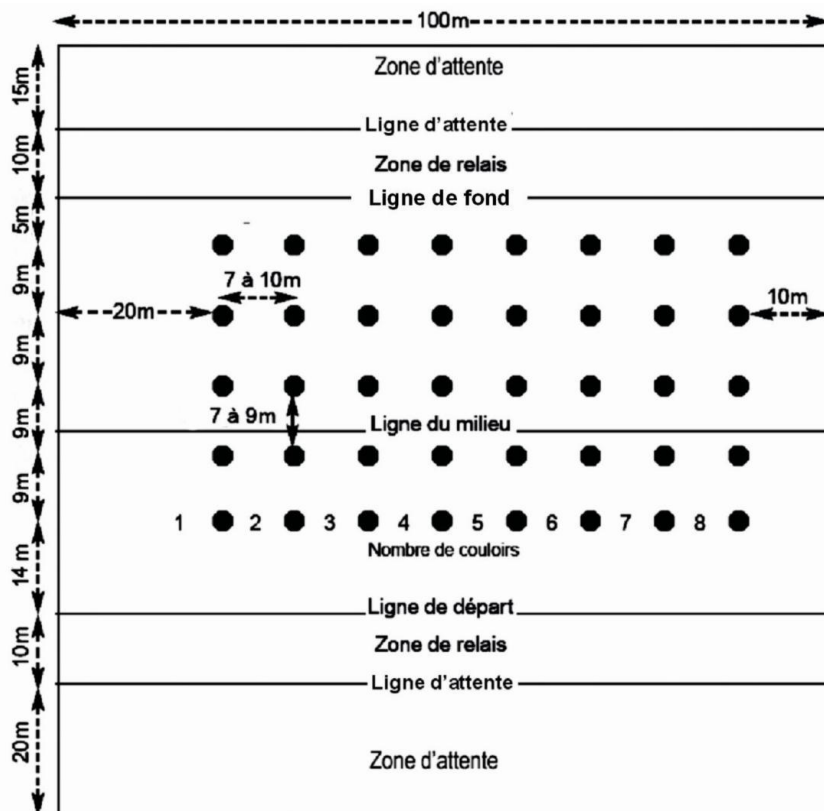
Le terrain :

Les lignes de départ, d'arrivée, les couloirs de ligne (3.5m de part et d'autre des piquets), l'emplacement des piquets et des objets sont marqués sur le terrain par du plâtre ou à la bombe sur le terrain (en cas de chute du matériel, cela va permettre de le replacer correctement).

Ce sont les dimensions idéales. Elles peuvent être réduites ainsi que le nombre de lignes.

Chaque plot, piquet et poubelle est matérialisé Les couloirs sont tracés de façon continue et visibles pour guider les cavaliers, et permettre aux juges, d'estimer s'il y a eu gêne ou non, quand un cavalier se trouve sur le couloir d'un autre. (Pas de barre au sol afin d'éviter qu'un cheval ne trébuche dessus)

PLAN DU TERRAIN de Pony Games



Qualité de la position

"Le cavalier doit être assis d'aplomb dans la selle sur ses fesses, la cuisse tournée sans effort sur son plat, le pli du genou liant, la jambe ne s'allongeant que par son propre poids..."

Il s'agit donc de l'alignement vertical épaules-fesses-talons.

Il est important d'avoir la position en équilibre dès les premières séries

Catégorie ABC : Equipes constituées de 4 cavaliers de classe AB & BC

3 jeux : Slalom – 2 tasses – 2 drapeaux ; 1 juge par équipe en lisse

La catégorie ABC se joue au pas ou au trot, donc tout passage au galop est sanctionné : 1pt

L'intervention du moniteur n'est sanctionnée que si elle est physique : rentre sur le terrain, tient le poney pour remonter, aide à remonter...

La règle du jeu du Slalom :

Equipement pour chaque couloir

1 témoin, 5 piquets.

Règle du jeu : au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5^{ème} piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis sa faute. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Celui-ci doit réparer son erreur et repartir du côté qu'il veut, à condition d'avoir repassé la porte (la porte étant le passage entre 2 piquets). Si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra repasser la porte comprise entre le 4^{ème} et le 5^{ème} piquet. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

La règle du jeu des 2 tasses :

Equipement de chaque couloir :

2 tasses, 4 piquets. (les piquets pouvant être muni de scotch de couleurs différentes, afin de faciliter le repérage du cavalier, et les aides verbales du "coach" pour apporter une aide à son cavalier.)

Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième.

Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : lorsque le cavalier prend une tasse, si elle tombe, il peut remettre la tasse à pied ou à cheval après l'avoir ramassé.

La règle du jeu des 2 drapeaux :

Equipement de chaque couloir :

2 cônes, 2 drapeaux.

Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant un drapeau, s'élance vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de fond et transmet son drapeau au cavalier 2 qui exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : Si le cône ou le drapeau tombe, le cavalier peut descendre pour réparer son erreur, mais il lui faut cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter le drapeau suivant.

Le moniteur peut intervenir physiquement en cas de difficultés (aide pour remonter principalement, guide pour replacer le matériel.....), en résumé dès qu'il rentre sur le terrain, cette intervention sera pénalisée dans la notation (les aides orales en dehors du terrain ne sont pas pénalisées).

Protocole Jugement Pony Games FFSA catégorie ABC

Nom :	Cheval :	Equipe n° :
Prénom :	Association :	
Catégorie :	TEMPS :	

Jeux	Classement	Pénalité lors des jeux*
Slalom		
2 tasses		
2 drapeaux		
Total 1 Classement - Pénalité		

*Pénalité lors des jeux	
Brutalité sur le cheval	-10 pts
Faute d'allures	-0,25 pt
Intervention du moniteur	-1 pt

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)	
1. Qualité de la position du cavalier (en équilibre au-dessus de ses pieds « verticalité* » ne s'accroche pas aux rênes lors des actions latérales)	
2. Capacité à maintenir la vitesse et l'allure au pas du cheval	
3. Beau geste : <ul style="list-style-type: none"> • Anticipation • Trajectoire • Fluidité • Réussite 	
4. Esprit d'équipe : <ul style="list-style-type: none"> • Encourage son ou ses coéquipiers • Soigne le passage du relais • Ne prend pas de risques inutiles 	
Total 2 sur un maximum de 40	
Notation finale : Total 2 – Total 1	

En application de la « position du cavalier à cheval » : on doit pouvoir tracer une ligne imaginaire passant des épaules, aux fesses et aux chevilles du cavalier. C'est la verticalité.

Protocole Jugement Pony Games FFSA catégorie BCD

Equipes constituées de 4 cavaliers de classe BC & CD

La catégorie BCD se joue au pas, au trot, ou au galop.

Jeux : Les cavaliers vont jouer 6 jeux pris dans la liste suivante : Slalom – 2 tasses – 2 drapeaux – 5 drapeaux – corde – carton – bouteilles – 5 tasses – pyramide – président.

Le plan du terrain se trouve en introduction du descriptif des divisions et des jeux.

La règle du jeu des 5 drapeaux :

Equipement pour chaque couloir : 2 cônes, 5 drapeaux.

Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 3 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un des quatre drapeaux du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : Chute du cône ou des drapeaux, lors d'une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre n'importe quel drapeau.

La règle du jeu de la corde *

Equipement pour chaque couloir : 1 corde, 4 piquets.

Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1, tenant la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et, ensemble, en tenant chacun une extrémité, ils reviennent en slalomant jusqu'à la ligne de départ. Derrière celle-ci, le cavalier 1 lâche la corde. Le cavalier 3 attrape celle-ci et repart avec le cavalier 2 en slalomant vers la ligne de fond.

Derrière celle-ci, le cavalier 2 lâche la corde et laisse sa place au cavalier 4 qui attrape la corde et revient avec le cavalier 3 en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée. Les cavaliers peuvent tenir la corde de la main qu'ils veulent, changer de main si nécessaire, à condition de ne jamais lâcher.

Erreurs : si un cavalier lâche la corde, manque ou fait tomber un piquet, les deux cavaliers concernés doivent revenir réparer l'erreur à l'endroit où elle a été commise.

Lorsque la corde est lâchée pendant le franchissement d'une porte, les cavaliers devront franchir entièrement la porte après avoir repris la corde. Le transfert de la corde d'un cavalier à un autre doit avoir lieu dans la zone de relais. Les deux derniers cavaliers doivent impérativement franchir totalement la ligne d'arrivée en tenant les deux extrémités de la corde. La corde ne doit pas être enroulée autour des mains des cavaliers. Les mains des cavaliers ne doivent pas se croiser. Le premier cavalier ne peut pas tenir les deux extrémités de la corde.

La règle du jeu du carton :

Equipement pour chaque couloir : 4 cartons, 1 seau, 4 piquets.

Règle du jeu : le seau est posé sur le sol à 3 mètres derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom.

Chaque carton est posé retourné sur un piquet. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 s'élance, prend l'un des cartons sur un piquet de son choix et va le déposer dans le seau. Il revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : quand un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant.

Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Après une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre le carton de son choix. Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger

son erreur. Si un cavalier manque un carton, sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre.

La règle du jeu des bouteilles :

Equipement pour chaque couloir : 2 poubelles, 2 bouteilles.

Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ.

Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une bouteille à la main, s'élanche pour poser celle-ci sur la poubelle placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2ème poubelle placée sur le même alignement que le 4ème piquet de slalom.

Il transmet la bouteille collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse.

Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : Si une poubelle est renversée, si une bouteille tombe ou si une bouteille se renverse sur la poubelle, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant.

Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter sa bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille, debout, sur la poubelle.

La règle du jeu des 5 tasses :

Equipement pour chaque couloir : 5 tasses, 1 poubelle, 4 piquets.

Règle du jeu : la poubelle est située à 3m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. 4 tasses y sont posées retournées. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 tenant une tasse s'élanche, pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la poubelle et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 franchissant la ligne d'arrivée une tasse à la main.

Erreur : si une tasse ou un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant.

Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la tasse. Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre.

Le cavalier peut partir à droite ou à gauche des piquets. Il peut passer devant ou derrière la poubelle.

La règle du jeu de la pyramide :

Equipement pour chaque couloir : 2 poubelles,

5 boîtes, avec les lettres P.O.N.E.Y avec si possible un dégradé de couleur*.

Règle du Jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Une poubelle, se situant 3 mètres derrière la ligne de fond, et sur laquelle les boîtes sont empilées de bas en haut en commençant par la lettre P, puis O, N et E en haut. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant la boîte Y, la pose sur la poubelle située sur la ligne du milieu et va collecter la boîte E. Il revient la poser au milieu sur la boîte Y, il franchit la ligne d'arrivée et le cavalier 2 va chercher la boîte N et la pose sur la boîte E. Le cavalier 3 va chercher la boîte O et la pose sur la boîte N. Enfin, le cavalier 4 va chercher la boîte P et la pose sur la boîte O. A la fin du jeu, une pyramide de cinq boîtes constitue le mot PONEY.

Erreurs : si une ou plusieurs boîtes tombent, si une poubelle est renversée, le cavalier doit replacer l'équipement.

Si nécessaire, il devra descendre et rempiler les boîtes dans l'ordre. Il faut obligatoirement remonter avant d'aller déposer sa boîte sur la poubelle située sur la ligne du milieu.

*Les personnes repérant difficilement les lettres, auraient ainsi un repère de couleur supplémentaire (du blanc, bleu ciel, bleu clair, bleu marine, noir par exemple).

La règle du jeu du Président* :

Equipement pour chaque couloir : 1 piquet, 8 tubes, chacun étant marqué d'une lettre pour constituer N.P.A.T.R.I.C.K.

Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. 1 piquet est situé à la hauteur du 1er piquet de slalom. 7 tubes, N.P.A.T.R.I.C., se trouvent au sol 3 mètres derrière la ligne de fond. Au signal de départ, le cavalier 1 tenant le tube K, va l'enfiler sur le piquet puis va vers la ligne de fond et descend pour collecter le tube C. Il doit remonter pour l'enfiler sur le piquet. Il repart vers la ligne de fond et descend à nouveau pour collecter le tube I, remonte et va le transmettre au cavalier 2 qui fait le même parcours avec les tubes I, R et T. Le cavalier 3 fait de même avec les tubes T, A et P. Enfin le cavalier 4 après avoir enfilé le tube P, va vers la ligne de fond, descend récupérer le tube N, remonte et va l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée. A la fin du jeu, on doit pouvoir lire de haut en bas NPATRICK sur le piquet.

Erreurs : suite à une erreur, un cavalier peut descendre pour récupérer son tube. Il doit, à pied ou à poney, le déposer sur le piquet. Bousculer les tubes au sol n'est pas considéré comme une erreur, mais si un cavalier collecte un tube qui serait rentré à l'intérieur de l'aire de jeu, il doit obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après l'avoir collecté.

* Il est plus difficile de se rappeler une série de couleurs par rapport aux lettres N.P.A.T.R.I.C.K. / (aide possible, si nécessaire avec un dégradé de couleur)



Pony Games FFSA catégorie BCD

Jeux	Classement
Slalom	
2 tasses	
2 drapeaux	
5 drapeaux	
Corde	
Carton	
Bouteilles	
5 tasses	
Pyramide	
Président	
Total points	

Catégorie BCD – Classement Final par équipe

Conformément au Règlement Fédéral de Pony-Games

Points

A l'issue de chaque jeu, on attribue des points à chaque équipe, selon son ordre d'arrivée. On donne un point supplémentaire par rapport au nombre d'équipes en compétition.

Exemple : Six équipes - Premier : 7 points - Dernier : 2 points. Éliminé : 1 point

Les points de chaque jeu sont additionnés pour définir le classement de la compétition.

Egalité

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, il peut être organisé un jeu supplémentaire, les Cinq drapeaux, pour départager les ex-æquo. Pour départager les ex-æquo pour l'une des trois 1ères places, on peut aussi utiliser soit le résultat du dernier jeu soit le nombre de jeux gagnés lors de la session. Ce choix doit obligatoirement être déterminé lors du briefing. A défaut, c'est obligatoirement le jeu des Cinq drapeaux qui sera joué.

Élimination : les motifs d'élimination sont conformes au règlement fédéral de la discipline.

Si une équipe est éliminée, elle marque un point, quel que soit son ordre d'arrivée. *Si elle était arrivée 1ère, elle passe de 7 à 1 point et les équipes suivantes remontent d'une place.*

Monter à cheval

Il existe 2 façons de monter à cheval en Pony-Games :

- A terre à cheval : le cheval part au galop et le cavalier court à côté et tape l'appel pour monter sur son cheval.
- A l'indienne : à la faveur d'un tournant le cavalier remonte sur sa monture.
- Les autres manières de monter sur le cheval sont moins rapides (pied à l'étrier) et ne donnent pas lieu à une bonne note.

Protocole Jugement Pony Games FFSA catégorie BCD

Nom :	Cheval :	Equipe n° :
Prénom :	Association :	
Catégorie :	TEMPS :	

Jeux	Classement	Pénalité lors des jeux*
Total 1 Classement - Pénalité		

*Pénalité lors des jeux	
Brutalité sur le cheval	-10 pts
Faute d'allures	-0,25 pt
Intervention du moniteur	-1 pt

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)	
1. Qualité de la position du cavalier (en équilibre au-dessus de ses pieds « verticalité* » ne s'accroche pas aux rênes lors des actions latérales)	
2. Capacité à maintenir la vitesse et l'allure au pas du cheval	
3. Beau geste : <ul style="list-style-type: none"> • Anticipation • Trajectoire • Fluidité • Réussite 	
4. Esprit d'équipe : <ul style="list-style-type: none"> • Encourage son ou ses coéquipiers • Soigne le passage du relais • Ne prend pas de risques inutiles 	
Total 2 sur un maximum de 40	
Notation finale : Total 2 – Total 1	

Article 10 : EPREUVES D'ATTELAGE

Règlementation générale et pour chaque épreuve



A. généralités

Tenue vestimentaire: casque + gants + pantalon ordinaire (type jeans) + chemise ou polo à col pour les deux meneurs.

Partie chronométrée à partir du 5.

C'est le jury qui comptabilise le temps d'arrêt au n°5.

(Fouet : chez les CD à partir du niveau 2, chez les BC : on remplacera le fouet par un stic ou une cravache à partir du niveau 2 et chez les AB, rien d'autre que les guides.)

Les engagements se feront sans catégorie d'âge

B : 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 équidés. 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. 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.

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.

Détails des épreuves :

Le parcours est possible entièrement pour tous les niveaux (AB-BC-CD). Il se fait obligatoirement jusqu'au 5, phase d'arrêt, puisqu'il y a un chrono jusqu'à cette porte. Ensuite, c'est au choix du meneur, le nombre de portes et l'allure est à annoncer lors de la présentation au jury.

Le numéro 4 est une bordure maraîchère qui se franchit sans toucher les barres, ni les cônes sous peine de pénalités (comptabilisée comme faute), tout comme le numéro 10.

Les numéros se trouveront à gauche, les images à droite:

1: canard, 2 : hérisson, 3 : souris, 4 : éléphant, 5 : voiture, 6 : kangourou, 7 : arbre, 8a : fleur cœur jaune, 8b : fleur cœur rouge, 8c : fleur cœur bleu, 9 : poisson, 10 : ballon, 11 : râteau, départ et arrivé : maison

L'enchaînement des portes peuvent être dictées, mais leur direction n'est en aucun cas indiquée verbalement ou par geste, si tel est le cas, cela sera sanctionné sur la note d'ensemble.

Lorsque le cheval change d'allure (transition montante ou descendante) le jury retient l'allure la plus basse.

Les distances : attelage 4 roues, largeur portes et espacements

Portes/ classification	AB	BC	CD
1, 2, 3	+60 cm	+60 cm	+60 cm
4	8m x 2m	8m x 2m	8m x 2m
5	3m x 2m	6m x 2m	6m x 2m
6, 7	+40 cm	+40 cm	+40 cm
8a, b, c	+40 cm	+40 cm	+40 cm
9	+20 cm	+20 cm	+20 cm
10	Voir plan	Voir plan	Voir plan
11	Cercle matérialisé par de la farine ou de la sciure, diamètre intérieur mini 12 m,	Cercle matérialisé par de la farine ou de la sciure, diamètre intérieur mini 12 m,	Cercle matérialisé par de la farine ou de la sciure, diamètre intérieur mini 12 m,

Rappel : pour les 8a, b, c entre 2 portes 12m mini

3 secondes d'arrêt pour AB et BC, 6 secondes pour CD dans le numéro 5

Attelage 2 roues

	AB	BC	CD
1, 2, 3			
4			
5			
6, 7			
8a, b, c			
9			
10, 11	Voir plan, Cercle matérialisé par de la farine ou de la sciure, diamètre intérieur mini 12 m	Voir plan, Cercle matérialisé par de la farine ou de la sciure, diamètre intérieur mini 12 m	Voir plan, Cercle matérialisé par de la farine ou de la sciure, diamètre intérieur mini 12 m

pour les portes 8a, b, c : 2 fois la longueur de l'attelage (sulky et cheval)

AB ; BC ; CD (entourer la classe)

NOM

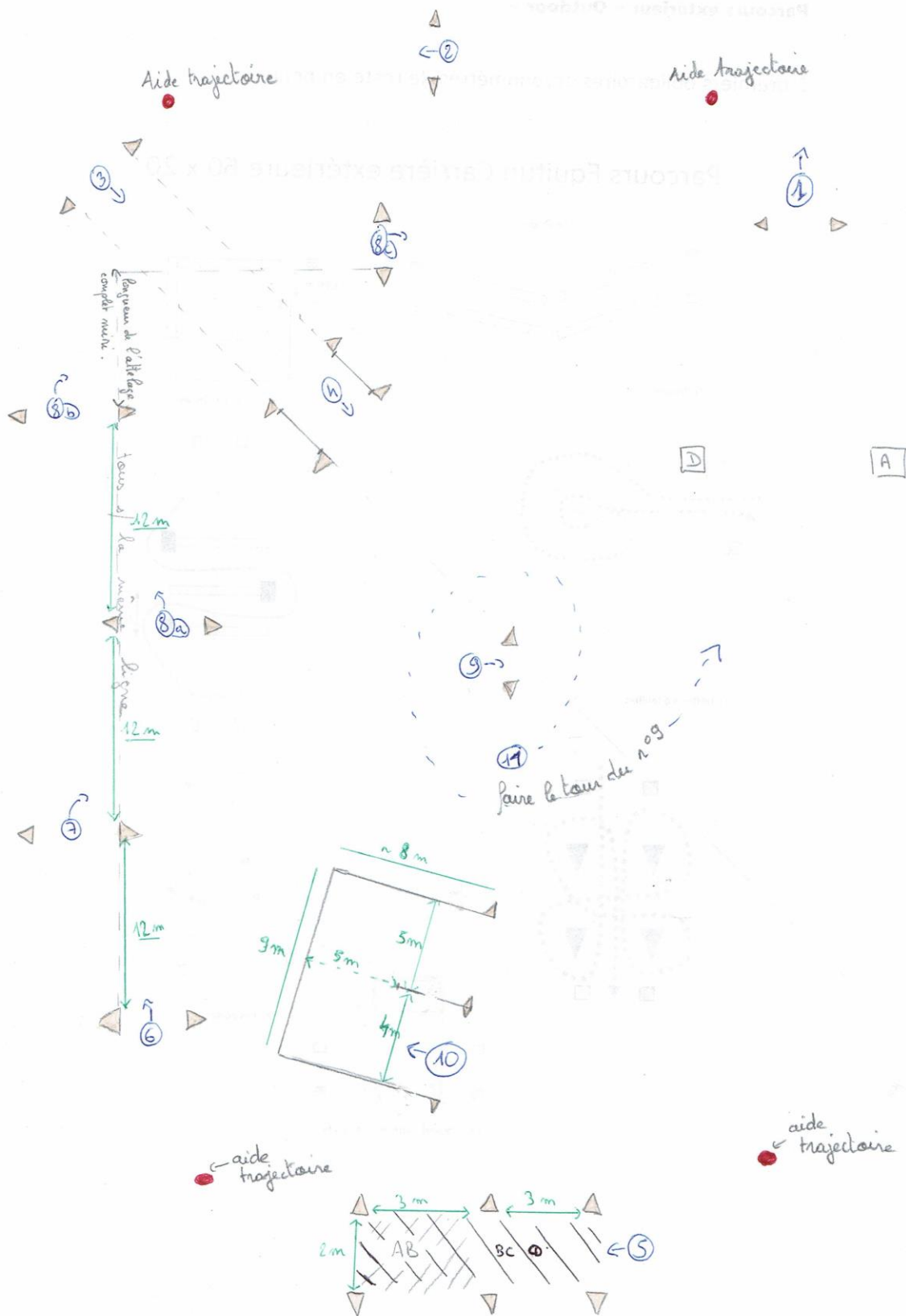
		1	2	3	4	5	6	7	8a	8b	8c	9	10	11
Contrat														
réalisé	5													
1 ^{ère} faute (volte, refus, rupture d'allure...)	3													
2 ^{ème} faute	1													
3 ^{ème} faute	0													
total														
Allures (Bonus par obstacle)														
galop	+2													
trot	+1													
total														
Pénalités														
balles tombées	-3													
cônes tombés	-5													
franchissement dangereux	-10													
total	0													
Position														
regard qui anticipe la trajectoire du cheval et de la calèche	2													
mains devant, qui font les mouvements du guidon de vélo pour tourner	2													
Allures														

transitions fluides	3	
communique avec son cheval	3	
Aide		
intervention sur les guides/ le frein	-1	
pour chaque conseil oral hormis pour dicter l'ordre des portes	-1	
total	10	

chrono :

toute transition, montante ou descendante, oblige le juge à prendre en compte la + basse

Plans parcours Attelage



Article 11 : 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.

L'entraîneur doit être titulaire d'une licence FFSA de dirigeant pour pénétrer dans les carrières.

Durant l'épreuve

La présence de l'entraîneur est autorisée sur la piste, mais tout placement de sa part ayant un effet sur le cheval sera sanctionné dans le jugement.

Il peut dicter le parcours en respectant le texte du protocole ; tout conseil supplémentaire est sanctionné sur la note de la figure ;

Chaque intervention physique sur le cheval ou le cavalier est sanctionné par -2 points de pénalités (par intervention); 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 ;

Lorsque le cavalier est sourd ou malentendant, les indications gestuelles sont autorisées.

L'entraîneur peut également remplacer les lettres par le nom des dessins;

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).

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 deux secrétaires.

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

(Un jury pourra juger la catégorie "-18ans - jeune" ; un jury la catégorie "+ 18ans senior" ...).

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. (Un professionnel de l'équitation connaissant sa cavalerie est nécessaire)

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

Pour les championnats de France : 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 et un poste de secours.

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, ...

Pour les championnats régionaux : Un médecin doit être présent lors d'épreuves de Cross, pour les autres épreuves, prévoir un dispositif de sécurité et d'intervention en cas d'accident (chaîne de secours).

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 12 : 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 peuvent faire l'effort d'amener leurs chevaux, d'une cavalerie adaptée.

Niveau 2 & 3 classe AB :

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, ...)

Niveau 1 :

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) ;

Prévoir un « escabeau » par zone de monte.

Le paddock doit être équipé du matériel en rapport avec l'épreuve :

- obstacles de détente pour le CSO : un vertical, un oxer
- obstacle naturel pour le cross : tronc, botte de paille...
- barres au sol pour les niveaux 2-3, 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

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 1

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.

Dressage	niveau 1; niveau 2 ; niveau 3, niveau élite
CSO	CSO AB ; CSO BC ; CSO CD
Cross	AB ; BC ; CD
Equifun	niveau 1, niveau 2
Pony Games	ABC ; BCD
Attelage	niveau 1, niveau 2, niveau 3

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 niveau 3, (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 niveau 2, (20 x 40) aménagée avec lisses de dressage, lettres + pictogrammes, puis réaménagée en carrière d'obstacles : CSO 8 obstacles de 0,80 m maximum
 - 1 carrière niveau 1 (dressage 60 x 20 avec lettres + pictogrammes) ; CSO 8 obstacles 0,80m max)
- Parcours de Cross "sécurisé" obstacles ≈ 0,60m/0,80m (1 obstacle de cross disponible pour la détente).

Pour ≈ 150 / 250 cavaliers

Des paddocks de détente sont à prévoir, différents pour chaque épreuve, avec 2 commissaires par paddock. *Un professionnel de l'équitation connaissant sa cavalerie est obligatoire pour encadrer la détente.* Prévoir « hommes de piste » pour aménagement des carrières

Aménagement des carrières : Repérages : lettres et dessins pour toutes les classes.

Les épreuves de niveau 2 peuvent se dérouler sur carrière extérieure bien délimitée (barrière suffisamment haute, ...)

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 et 2 secrétaires (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 niveau 1
1 cheval pour 5/6 cavaliers	en niveau 2
1 cheval pour 6/10 cavaliers	en niveau 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.

Dans la proclamation des résultats noter nom du cavalier et code d'affiliation de l'association ex : 31/32 (numéro du département/numéro d'enregistrement)

Prévoir lettres accompagnées de dessin pour carrière de dressage

Matériel :

Attelage :

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 juge – 1 secrétaire

Pony Games :

Prévoir un ordre de passage avec les horaires prévisionnels de chaque équipe (4 ou 5 couples cavalier/poney) en fonction des poules à donner au responsable de chaque équipe.

(Prévoir 5 minutes entre chaque poule pour les changements d'équipes ou de cavaliers).

(Durée de passage : ½ heure par poule).

Installations et personnels :

Il est souhaitable de pouvoir disposer de :

- Un espace clos de 60m sur 30m (minimum) afin de disposer de 3 lignes dans de bonnes conditions de sécurité. On augmente le nombre de lignes en fonction du nombre d'équipes.
- 5 piquets ; 2 cônes à drapeaux ; 2 cônes à balles ; 2 poubelles ; 1 seau ; 5 tasses ; 4 cartons ; 5 drapeaux ; 1 témoin ; 1 corde ; 2 bouteilles ; 1 sac avec 4 lettres ; 6 marches ; 5 boîtes pyramides ; 8 lettres ; en fonction des jeux choisis.

6 jeux maximum par session, 3 jeux maximum en ABC

- Un paddock de détente, sans matériel, avec 2 commissaires de paddock, 1 chef de piste officiel et chaque équipe fournit 1 poseur de matériel et 1 juge.

- 1 juge arbitre officiel

- 1 juge pour noter l'arrivée

Prévoir 4 ou 5 poneys de Pony Games par équipe, car seuls 4 cavaliers jouent sur les 5.

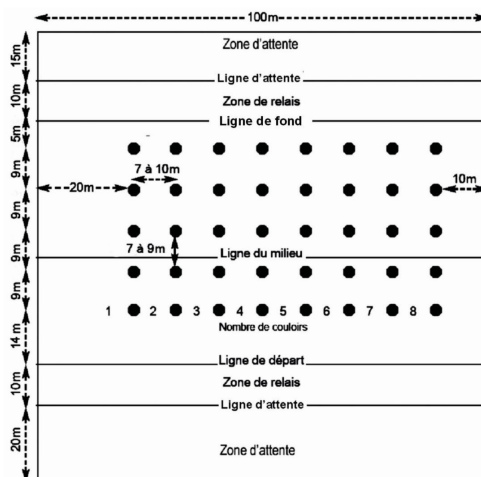
PLAN du Terrain

Le terrain :

Les lignes de départ, d'arrivée, les couloirs de ligne (3.5m de part et d'autre des piquets), l'emplacement des piquets et des objets sont marqués sur le terrain par du plâtre ou à la bombe sur le terrain (en cas de chute du matériel, cela va permettre de le replacer correctement).

Ce sont les dimensions idéales. Elles peuvent être réduites ainsi que le nombre de lignes. (Maximum 4 pour une meilleure visualisation des cavaliers des catégories ABC).

Chaque plot, piquet et poubelle est matérialisé Les couloirs sont tracés de façon continue et visibles pour guider les cavaliers, et permettre aux juges, d'estimer s'il y a eu gêne ou non, quand un cavalier se trouve sur le couloir d'un autre. (Pas de barre au sol afin d'éviter qu'un cheval ne trébuche dessus)



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. 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.