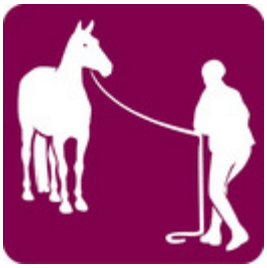
PREAMBULE

Les réunions d'Equifeel proposent des tests ludiques variés à pied où le cavalier choisit des niveaux de difficulté de contrat pour mettre en valeur sa complicité avec son poney / cheval.
Le but de l'Equifeel est de donner au cavalier davantage de compréhension du poney ou du cheval, de réflexion et de ressenti dans ses interactions avec lui.
Progresser dans ces capacités nécessite et procure justesse, tact et compréhension, mais aussi confiance et respect mutuels qui sont les fondamentaux de cette approche.
Tenue du concurrent : gants facultatifs ; Toute tenue propre et correcte : Tenues de cavalier et de club recommandées. Obligatoire : Tête couverte (casquette, chapeau ou casque)
Harnachements : Stick, cravache ; Tout type de licol, avec longe de plus de 3 mètres (plate ou en corde), avec ou sans mousqueton. Friandises autorisées.
Poneys /chevaux
Les poneys / chevaux de 3 ans sont autorisés à concourir avec un concurrent ayant le galop 4 ou le savoir 4 minimum. Les entiers sont interdits.
Tests des épreuves Club
N°1 : Le licol. N°2 : Le trèfle. N°3 : Le van. N°4 : Le va et vient. N°5 : Le cercle. N°6 : La bâche. N°7 : L'essuie glaces. N°8 : Le pivot. N°9: Le compas. N°10: Les embuches. N°11: Les transitions. N°12 : Déplacement latéral. N°13 : le Double. N°14 : Le Slalom. N°15 : Le saut à la longe. N°16 Le Van 2. N°17 : le trèfle à quatre feuilles. N°18 : Le reculer slalom
L'épreuve comporte 5 à 8 tests au choix de l'organisateur. Les tests proposés doivent être parmi ceux proposés dans le règlement. L'organisateur précise dans sa DUC combien de tests comportera l'épreuve.
Pour les poneys A, les obstacles ne doivent pas excéder 50 cm et le temps accordé par test doit être augmenté de 50 % : par exemple 1 minute 30 devient 2 minutes 15. Cette mesure ne concerne que les tests impliquant des déplacements (type cercle, embuche, trèfle…).
REGLEMENT :
Pour chaque test, l'épreuve démarre de la zone de départ où le cavalier doit venir se présenter avec son poney / cheval et se termine dans une zone d'arrivée qui peut être la même. Chaque test est chronométré, le cavalier disposant d'un temps donné pour réaliser le test. Le chronomètre démarre lorsque le commissaire donne le départ et s'arrête lorsque le cavalier et le poney / cheval sont entièrement rentrés dans la zone d'arrivée.
Pour certains tests, il existe une zone de contrôle matérialisée: toute sortie des quatre pieds du cheval/poney de cette zone annule la réalisation du test et le crédit de point.
Pour les tests présentant des franchissements d'obstacle, le renversement d'obstacle en le sautant ou en s'arrêtant est pénalisé de deux points. En cas de destruction par refus deux points sont enlevés et le concurrent doit remettre lui-même l'obstacle en conformité et peut réessayer le franchissement s'il est dans le temps imparti. En cas de destruction en sautant si l'obstacle nécessite d'être reconstruit pour être franchi à nouveau le concurrent doit aussi remettre lui-même l'obstacle en conformité et peut poursuive le franchissement s'il est dans le temps imparti.
Pour les tests dans lesquels il est possible de réparer une erreur chaque erreur réparable est pénalisée de deux points. Le refus ou la dérobade d'obstacle sont considérés comme une erreur. Il y a refus ou dérobade lorsque le cheval en se dirigeant vers l'obstacle pénètre dans la zone virtuelle de 2 mètres devant l'obstacle et de la largeur de son front et qu'il ne le franchit pas. Le commissaire doit annoncer à voix haute les désobéissances qu'il comptabilise
Pour les tests avec obstacle, le troisième refus sur l'ensemble du test ramène le contrat à Zéro.
Les tests proposant de la liberté doivent impérativement se dérouler dans un espace clos, toute sortie de cet espace ramène le contrat à zéro.
Le renversement du matériel est sanctionné et ramène le contrat à zéro sauf indications contraires précisées dans le règlement spécifique du test.
Sauf précision dans les conditions de réalisation propres à chaque test, lorsqu'un concurrent se trompe ou échoue en restant dans la zone de contrôle il peut recommencer son essai jusqu'a la fin du temps imparti. Le chronomètre ne sert pas au classement, il n'est pas nécessaire d'être le plus rapide.



Le licol - Temps imparti : 2 minutes

Equipement : zone de départ et 1 zone d'arrivée, située à 10 m de la zone de départ.
Le cavalier à pied et son poney / cheval se dirigent vers la zone B située à 10 m de la zone A de départ, le cavalier arrête son poney / cheval, lui retire le licol, fait le tour du poney / cheval en le caressant avec le licol sur tout le corps puis il revient vers la zone de départ et s'arrête à l'intérieur de celle-ci.
Contrat 10 points : le cavalier remet le licol à son poney / cheval avant de revenir vers la zone A de départ.
Contrat 15 points : le cavalier et le poney / cheval reviennent dans la zone A de départ, le cheval sans licol et le lui remet une fois dans la zone et un genou au sol.
Contrat 20 points : le poney / cheval reste dans la zone B, le cavalier revient seul dans la zone A de départ, puis il invite son poney / cheval à le rejoindre et lui remet alors le licol, en mettant un genou au sol.
Dans tous les cas, le chronomètre s'arrête lorsque cavalier et poney / cheval sont dans la zone et le licol est remis.

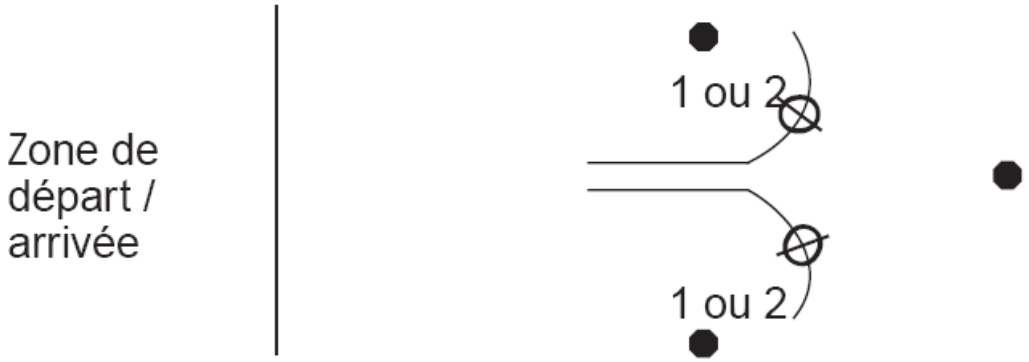
Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : poney sort de la zone B ; ne reviennent pas s'immobiliser dans la zone A ; temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : poney sort de la zone B ; ne suit pas son cavalier jusqu'à la zone A, s'échappe, cavalier touche le cheval entre les 2 zones, ne reviennent pas s'immobiliser dans la zone A , ne met pas un genou au sol pour remettre le licol, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en liberté avec arrêt 5''										
Fautes : poney sort de la zone B ; n'obéit pas au rappel jusqu'à la zone A, s'échappe, cavalier touche le cheval entre les 2 zones, ne reviennent pas s'immobiliser dans la zone A , ne met pas un genou au sol pour remettre le licol, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										

Le trèfle - Temps imparti : 45 secondes

Avec des poneys A, le temps est rallongé à 2'15''

Equipement : Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 3 cônes.
Distance entre les plots : 10 m
Zone de contrôle matérialisée: Environ 20 m x 20 m
Le cavalier fait exécuter à son poney / cheval un parcours en trèfle autour de trois cônes disposés de la façon suivante :



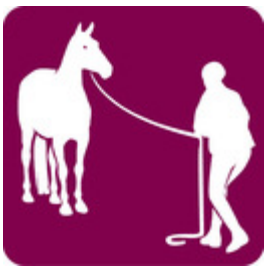
Le cavalier peut choisir entre deux parcours en trèfle. S'il commence par le cône qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième cône qui est au fond. S'il commence par le cône qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second et le troisième cône qui est au fond. Il revient ensuite directement dans la zone de départ.

Contrat 10 points : avec licol et longe
Contrat 15 points : avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.
Contrat 20 points : en liberté.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe)										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, bidon tombé, temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe avec élastique)										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, bidon tombé, élastique cassé, tps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en liberté										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, bidon tombé, concurrent rattrape son cheval en le touchant, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										

TOTAL DES POINTS										



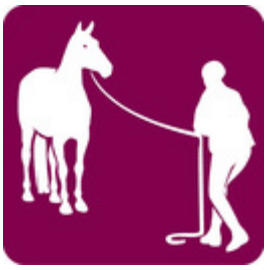
le van - Temps imparti : 1 minute 30 secondes

Equipement : zone D/A, 1 van 2 places situé à 10 m de la zone, **bas flanc ouvert ou fermé** au choix du concurrent, 1 cerceau.
Zone de contrôle 20 m x 20 m / Partir de la zone D/A, monter son poney / cheval dans le van, y rester 10 secondes comptées par le commissaire, redescendre et se rendre à nouveau dans la zone D/A immobile pour fin du chronométrage. Les zones de départ, ainsi que le cerceau, peuvent être placés indifféremment à gauche ou à droite du van, au choix de l'organisateur.
Contrat 10 points : poney / cheval en licol, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).
Contrat 15 points : poney / cheval en licol, le cavalier réalise l'exercice sans monter dans le van. Le cavalier reste sur ou à coté du pont pas sur le plancher.
Contrat 20 points : poney / cheval en licol, le cavalier se rend directement de la zone de départ dans le cerceau et réalise l'exercice en restant les pieds dans un cerceau à 3,50 m du pont puis lorsque les 10 secondes sont décomptées et que le cheval est descendu du pont il peut sortir du cerceau et revenir avec le cheval dans la zone arrivée pour arrêter le chrono.

Fiche de notation

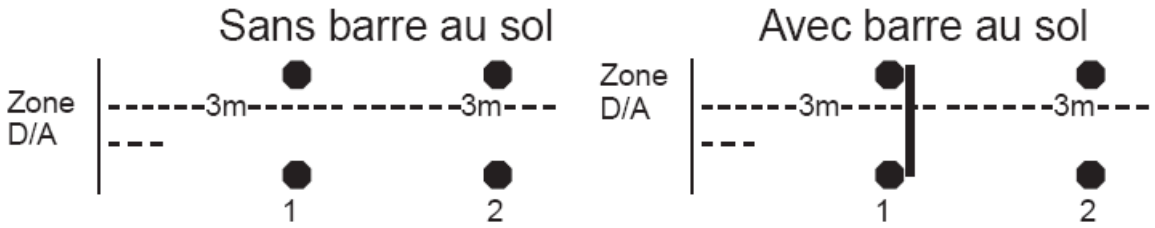
CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
En licol / Peut monter dans le van										
Fautes : temps dépassé / ne reste pas les 10 secondes immobile dans le van / ne revient pas dans la zone D/A										
15 POINTS										
En licol / sans monter dans le van										
Fautes : Monte sur le plancher / temps dépassé / ne reste pas les 10 secondes immobile dans le van / ne revient pas dans la zone D/A										
Pénalités : – 2 points si monte dans le van ou sur le plancher du pont Nombre de fois =										
20 POINTS										
En licol, garder les pieds dans le cerceau à 3,50m du van. Faire monter le cheval et le garder 10 secondes arrêté dans le van										
Fautes : sort pied du cerceau / temps dépassé / ne reste pas les 10 secondes immobile dans le van / ne revient pas dans la zone D/A										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										

TOTAL DES POINTS										



Le va et vient - Temps imparti : 1 minute 30 secondes

Equipement : zone D/A : 4 cubes ou bidons. Une barre (type barre d'obstacle de 4m).
Le but est de faire reculer son poney / cheval face à soi dans un couloir et de le faire revenir vers soi, sans quitter la boîte de départ.

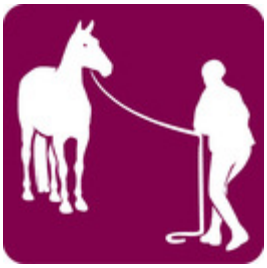


Tout en restant les deux pieds dans la zone D/A, le cavalier doit faire reculer son cheval jusqu'à la ligne entre les plots, le poney / cheval devant se placer les antérieurs sur ou derrière la ligne qui sépare les deux plots.
Le poney / cheval part d'une zone matérialisée d'environ 30 cm de largeur juste derrière et tout le long de la barre. Les antérieurs dans cette zone. Ensuite, le cavalier le fait revenir vers lui le chrono s'arrête lorsque les antérieurs sont revenus dans la zone matérialisée devant la barre. Si le cheval la franchit le contrat est ramené à Zéro.
Contrat 10 points : le poney / cheval recule jusqu'à la première ligne de plots situés à 3m de la zone.
Contrat 15 points : le poney / cheval recule jusqu'à la deuxième ligne de plots située à 6m de la zone D/A.
Contrat 20 points : idem contrat 15 points, mais une barre sera placée au sol en travers du tracé sur la première ligne de plots. Le poney / cheval devra donc franchir cette barre en reculant.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute 3m										
Fautes : reculer insuffisant ; le cheval ne revient pas ; le concurrent n'est pas resté dans sa zone, temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute 6m										
Fautes : reculer insuffisant ; le cheval ne revient pas ; le concurrent n'est pas resté dans sa zone, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute 6m en passant sur la barre										
Fautes : reculer insuffisant ; ou refuse de passer sur la barre, le cheval ne revient pas ; le concurrent n'est pas resté dans sa zone, temps dépassé										

<u>Pénalités</u> pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										



Le cercle - Temps imparti : 2 minutes

Equipement : round pen ou rond, type rond de longe ou manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 8 à 10 m de diamètre. Poney / cheval en liberté.

Départ poney / cheval immobile face au cavalier, le poney / cheval à l'extérieur du rond central le cavalier à l'intérieur. A la fin, le poney / cheval se tient immobile face au cavalier à l'extérieur ou à l'intérieur du rond central. Un tour est valable lorsque le poney / cheval ne pénètre pas dans le rond central.

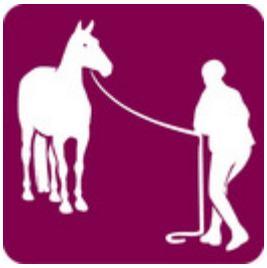
Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval et le faire changer de main puis à nouveau un tour minimum puis fin. Le cavalier peut sortir du rond central.

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

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

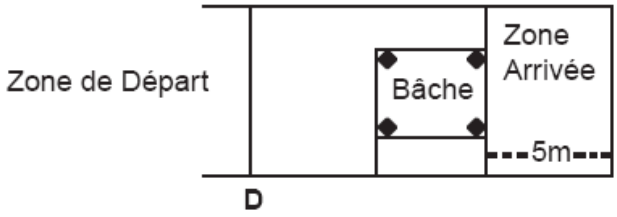
Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : l'équidé ne change pas de main, pas d'arrêt final, l'équidé ne fait pas face au cavalier à la fin, temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en restant dans le rond central										
Fautes : l'équidé pénètre dans le rond central (non rectifié), ne change pas de main, pas d'arrêt final, l'équidé ne fait pas face au cavalier à la fin, le cavalier est sorti de son rond central avant l'arrêt final, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en restant dans le cerceau (sauf pour les changements de main sans toutefois sortir du rond central)										
Fautes : le contrat n'est pas réalisé en entier, l'équidé pénètre dans le rond central (non rectifié), ne change pas de main, pas d'arrêt final, l'équidé ne fait pas face au cavalier à la fin, le cavalier est sorti du cerceau ou du rond central avant l'arrêt final, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										



La bâche - Temps imparti : 1 minute 30 secondes

Equipement : une bâche lourde de 2 m x 3 m délimitée par des plots posés aux 4 coins et placée au centre d'une zone de contrôle de 10 m x 10 m.



Le cavalier part de la ligne de départ, doit faire traverser la bâche à son poney / cheval et l'arrête dans la zone d'arrivée.

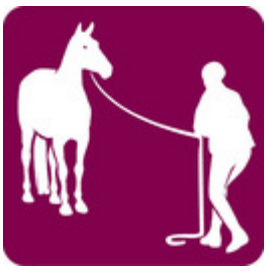
Contrat 10 points : avec licol et longe, traverser la bâche.

Contrat 15 points : avec licol et longe reliée par un élastique, le poney / cheval s'arrête sur la bâche 5 secondes, le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche.

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

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe)										
Fautes : sort de la bâche par 1 côté, saute la bâche, concurrent marche sur la bâche ; temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe avec élastique) avec arrêt 5''les 4 pieds sur la bâche										
Fautes : sort de la bâche par 1 côté, saute la bâche, cheval ne s'arrête pas, arrêt de moins de 5'', concurrent marche sur la bâche, élastique cassé, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en liberté avec arrêt 5''les 4 pieds sur la bâche										
Fautes : sort de la bâche par 1 côté, saute la bâche, cheval ne s'arrête pas, arrêt de moins de 5'', concurrent marche sur la bâche, concurrent touche son cheval, concurrent rattrape son cheval en le touchant, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										



L'essuie glace - Temps imparti : 45 secondes

Équipement : terrain idem test du cercle, un cavaletti (50cm) le long de la barrière, Le cavalier doit rester dans une zone de 2 m de part et d'autre de l'obstacle, cette zone doit être matérialisée (corde ou trace au sol). Le départ est donné, l'équidé immobile face au cavalier.qui ne devra plus quitter sa zone Le cavalier fait sauter à son poney / cheval un cavaletti situé sur la piste, lui fait faire demi-tour et le refait sauter dans l'autre sens puis l'arrête, le chronomètre s'arrête lorsque le poney / cheval est immobile. Le cavalier ne doit pas sortir de la zone balisée pour lui durant tout l'exercice. Tout passage du poney / cheval d'un côté à l'autre du cavaletti sans le franchir est considéré comme une sortie de zone de contrôle.

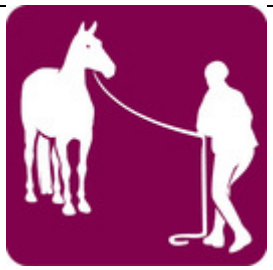
Contrat 10 points : poney / cheval en longe.
Contrat 15 points : longe fixée au licol par un élastique.
Contrat 20 points : poney / cheval en liberté.

Renversement d'obstacle moins 2 points - Le concurrent le repositionne si besoin sans interruption du chrono.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS (longe)										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : cavalier sort de sa zone, cheval passe à côté de l'obstacle (sortie de la zone de contrôle) ,1/2 tour difficile, ne saute pas dans l'autre sens, 3 refus en tout, ne s'arrête pas à la fin, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier)										
15 POINTS (longe + élastique)										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : cavalier sort de sa zone, cheval passe à côté de l'obstacle (sortie de la zone de contrôle) ,1/2 tour difficile, ne saute pas dans l'autre sens, 3 refus en tout, ne s'arrête pas à la fin, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier)										
20 POINTS (en liberté)										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : cavalier sort de sa zone, cheval passe à côté de l'obstacle (sortie de la zone de contrôle) ,1/2 tour difficile, ne saute pas dans l'autre sens, 3 refus en tout, ne s'arrête pas à la fin, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier)										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										

TOTAL DES POINTS										



Le pivot - Temps imparti : 1 minute 30 secondes

Equipement : un cerceau de 100 cm de diamètre minimum, 4 plots en carré d'environ 6 m de coté dont le cerceau est le centre.
Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable (moins deux points par erreur) ; le concurrent repositionne son cheval /poney dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti. Le concurrent place son poney / cheval les postérieurs dans le cerceau. Il déplace l'avant main autour des postérieurs qui doivent rester dans le cerceau. Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche.

Contrat 10 pts : Le concurrent peut utiliser la longe dans la main et le poney / cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney / cheval doit avoir dépassé le plot suivant. Le concurrent peut toucher son cheval.

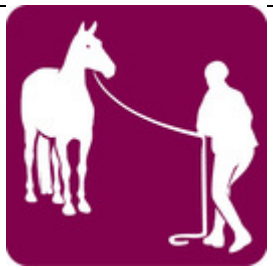
Contrat 15 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer au moins un demi tour à 180°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de deux plots minimum. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

Contrat 20 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer un tour complet à 360°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de 4 plots. Quand cela est possible (espace clos pour ce test) le contrat 20 pts peut être demandé en liberté. Dans ce cas il faut le préciser à la reconnaissance du parcours. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en tenant son cheval sur ¼ de tour ; peut toucher son cheval										
Fautes : le ¼ tour n'est pas complet / temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute longe posée sur le bras – 1/2 tour										
Fautes : le ½ tour n'est pas complet / le concurrent a touché son cheval (main ou stick), temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute longe posée sur le bras – 1 tour complet										
Fautes : le tour n'est pas complet / le concurrent a touché son cheval (main ou stick), temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										

TOTAL DES POINTS										



Le compas - Temps imparti : 1 minute 30 secondes

Equipement : un cerceau de 100 cm de diamètre minimum, 4 plots en carré d'environ 6 m de coté dont le cerceau est le centre.
Un seul pied sorti pénalise d'une erreur réparable (moins deux points par erreur) ; le concurrent repositionne son cheval /poney dans le respect des contraintes de son contrat et poursuit l'exercice dans le temps imparti. Le concurrent place son poney / cheval les antérieurs dans le cerceau. Il déplace l'arrière main autour des antérieurs qui doivent rester dans le cerceau. Le jury décide pour l'épreuve si le déplacement s'effectue vers la droite ou vers la gauche.

Contrat 10 pts : Le concurrent peut utiliser la longe dans la main et le poney / cheval doit effectuer au moins un quart de tour : le corps du poney / cheval doit avoir dépassé le plot suivant. Le concurrent peut toucher son cheval.

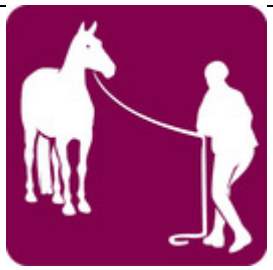
Contrat 15 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer au moins un demi tour à 180°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de deux plots minimum. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

Contrat 20 pts : Le concurrent doit laisser la longe posée sur son bras sans la tenir en main. Le poney / cheval doit effectuer un tour complet à 360°. Le corps du poney / cheval doit s'être déplacé de 4 plots. Quand cela est possible (espace clos pour ce test) le contrat 20 pts peut être demandé en liberté. Dans ce cas il faut le préciser à la reconnaissance du parcours. Le concurrent ne peut pas toucher son cheval ni avec la main ni avec le stick.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en tenant son cheval sur ¼ de tour ; peut toucher son cheval										
Fautes : le ¼ tour n'est pas complet / temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute longe posée sur le bras – 1/2 tour										
Fautes : le ½ tour n'est pas complet / le concurrent a touché son cheval (main ou stick), temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute longe posée sur le bras – 1 tour complet										
Fautes : le tour n'est pas complet / le concurrent a touché son cheval (main ou stick), temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										

TOTAL DES POINTS										



Les embûches - Temps imparti : 2 minutes

Équipement : Un round pen ou un espace clos de 20 m x 20 m maxi, 2 cubes ou bidons, un cavaletti de 50 cm avec une barre ou type matériel de chantier, barres à terre espacées de 1,20m, une zone départ arrivée matérialisée par 4 plots. Les deux cubes ou bidons sont espacés d'un mètre, les barres à terre et l'obstacle ne doivent pas être sur la piste extérieure.

Le concurrent part immobile de la zone D/A et doit franchir les trois embûches sans jamais mettre un pied dans la zone que chacune représente. Le cavalier ne doit pas passer entre les cubes ni marcher dans la zone des barres à terre ni sauter l'obstacle

Le chronomètre s'arrête lorsqu'après passage des trois embûches dans n'importe quel ordre le couple est immobile dans la zone D/A

Contrat 10 pts : Effectué avec un licol et une longe.

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

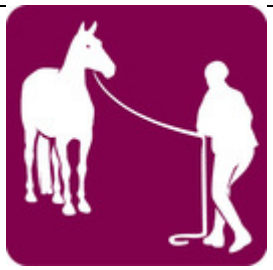
Contrat 20 pts : Effectué en liberté.

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

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : 1 difficulté non exécutée, cavalier entre dans la zone de la difficulté, 3 refus, couple ne revient pas s'arrêter dans le carré, temps dépassé										
Pénalités : renversement d'obst ou refus = – 2 points Nombre de fois =										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (longe + élastique)										
Fautes : 1 difficulté non exécutée, cavalier entre dans la zone de la difficulté, élastique cassé, 3 refus, couple ne revient pas s'arrêter dans le carré, temps dépassé										
Pénalités : renversement d'obst ou refus = – 2 points Nombre de fois =										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : 1 difficulté non exécutée, cavalier entre dans la zone de la difficulté, 3 refus, couple ne revient pas s'arrêter dans le carré, temps dépassé										
Pénalités : renversement d'obst ou refus = – 2 points Nombre de fois =										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										

TOTAL DES POINTS										



Les transitions - Temps imparti : 2 minutes

Equipement : round pen ou rond, type rond de longe ou manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 6 m de diamètre. Une zone de 5X5 matérialisée par 4 plots sur la piste.
Poney / cheval en liberté.
Départ poney / cheval immobile face au cavalier, le poney / cheval à l'extérieur du rond central le cavalier à l'intérieur. A la fin, le poney / cheval se tient immobile face au cavalier à l'extérieur ou à l'intérieur du rond central. Un tour est valable lorsque le poney / cheval ne pénètre pas dans le rond central. Le concurrent ne doit pas sortir du rond central pour les contrats 15 et 20 points .Pour le contrat 10 points il ne peut rentrer dans la zone de transition

Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval qui entre dans la zone au trot et effectue une transition au pas avant d'en sortir, et le répéter deux fois.

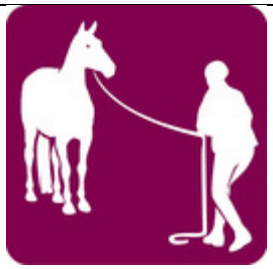
Contrat 15 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval qui entre dans la zone au trot et effectue une transition au pas avant d'en sortir, changer de main et effectuer la même chose à l'autre main.

Contrat 20 points: départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son poney / cheval qui entre dans la zone au trot et effectue un arrêt de 5 secondes avant d'en sortir, changer de main et effectuer la même chose à l'autre main.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (2 tours) transition au pas dans la zone										
Fautes : transition non réalisée ou trop tard; ne recommence pas quand le cheval est entré dans le rond central, cavalier entre dans la zone de transition, n'a pas fait les 2 tours, temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (2 tours à chaque main avec transition au pas dans la zone)										
Fautes : concurrent sort du rond central, transitions non réalisées dans la zone, ne change pas de main, n'a pas fait les 2 tours minimum à chaque main, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (2 tours à chaque main avec transition à l'arrêt dans la zone)										
Fautes : concurrent sort du rond central, transitions non réalisées dans la zone, ne change pas de main, n'a pas fait les 2 tours minimum à chaque main, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										

TOTAL DES POINTS										

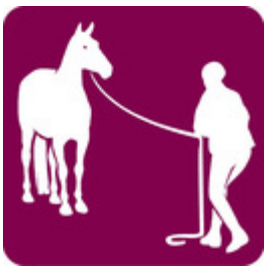


Le déplacement latéral - Temps imparti : 1 minute 30

Équipement : deux barres de 4 mètres et 4 plots matérialisant une zone de 4X4 m.
Le cavalier positionne son cheval de part et d'autre de la ligne de barres (antérieurs d'un coté postérieurs de l'autre) et à l'extérieur de la zone matérialisée par les plots. Il déplace son poney / cheval latéralement en traversant cette zone et jusqu'à en être sorti. Si l'équidé passe un pied de l'autre côté de la ligne de barre une pénalité de deux points à chaque fois est accordée et le concurrent repositionne le cheval/ poney et peut poursuivre l'exercice de l'endroit ou cela s'est produit tant qu'il reste dans le temps imparti. L'exercice peut s'effectuer au choix de l'organisateur de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite.
Contrat 10 points : poney / cheval en longe.
Contrat 15 points : longe fixée au licol par un élastique.
Contrat 20 points : poney / cheval en liberté ou longe posée sur le bras sans à aucun moment ne s'en servir.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS en longe										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : le départ n'est pas à l'extérieur de la zone de plots / temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
15 POINTS longe + élastique										
Contrat réalisé sans faute longe avec élastique										
Fautes : le départ n'est pas à l'extérieur de la zone de plots, temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
20 POINTS - liberté										
Contrat réalisé sans faute longe posée sur le bras										
Fautes : le départ n'est pas à l'extérieur de la zone de plots / le concurrent a rattrapé le cheval avec le licol ou la longe, temps dépassé										
Pénalités : 1 pied sorti = – 2 points Nombre de fois =										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										



Le double - Temps imparti : 1 minute 30

Equipement : 2 obstacles type sous bassement en ligne droite espacés de 10 à 15 mètres, 1 zone balisée par 4 plots servant de case départ arrivée.
Pour les contrats à 15 et 20 points le poney cheval ne doit pas sortir du couloir virtuel représenté par l'alignement des deux obstacles et il ne doit pas y avoir de rupture du mouvement en avant - arrêt ou reculé. La sortie de couloir ou la rupture du mouvement en avant est pénalisée de deux points et nécessite de reprendre l'enchainement des deux obstacles.

Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney / cheval puis **revenir dans la case départ/arrivée**.

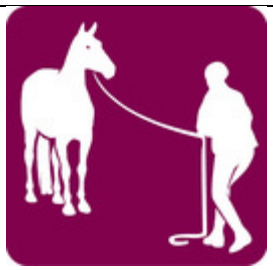
Contrat 15 points : départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney / cheval en étant derrière une zone matérialisée par un plot ou une corde au sol au moment du franchissement (distance des obstacles environ 1,50 m) puis **revenir dans la case départ/arrivée**.

Contrat 20 points: départ, le cavalier doit faire franchir les deux obstacles à son poney / cheval en étant derrière une zone matérialisée par un plot ou une corde au sol au moment du franchissement (distance des obstacles 3 à 4 m)

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute										
Fautes : ne respecte pas le contrat imposé zone, ne reprend pas les 2 obstacles après un refus, 3 refus en tout, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier)										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en restant dans sa zone (1m50)										
Fautes : cavalier sort de sa zone, ne respecte pas le contrat imposé zone, ne reprend pas les 2 obstacles après un refus, 3 refus en tout, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier) ; sortie du couloir ou rupture en avant										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en restant dans sa zone (3mà 4 m)										
Fautes : cavalier sort de sa zone, ne respecte pas le contrat imposé zone, ne reprend pas les 2 obstacles après un refus, 3 refus en tout, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier) ; sortie du couloir ou rupture en avant										

Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										



Le slalom - Temps imparti : 2 minutes

Equipement : 5 plots
Départ poney / cheval immobile dans la case départ ; le cavalier doit rester d'un coté de la ligne de barres et se rendre avec son cheval dans la case arrivée en effectuant un slalom distant d'environ 2 mètres de la ligne de barre, chaque plot espacé d'environ 5 mètres. Le slalom débute à volonté par l'intérieur ou l'extérieur sur le premier plot.

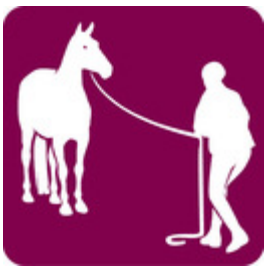
Contrat 10 points : départ, le cavalier doit effectuer le slalom allure libre sans renverser de plot. En cas d'erreur il peut reprendre là ou l'erreur à été commise.

Contrat 15 points : départ, le cavalier doit effectuer le slalom allure libre sans renverser de plot, la longe reliée au licol par un élastique. En cas d'erreur il peut reprendre là ou l'erreur à été commise.

Contrat 20 points: départ, le cavalier doit effectuer le slalom allure libre sans renverser de plot en liberté. En cas d'erreur il peut reprendre là ou l'erreur à été commise

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe)										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, plot renversé, cavalier ne reste pas derrière les barres, temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe avec élastique)										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, plot renversé, élastique cassé, cavalier ne reste pas derrière les barres, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en liberté										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, plot renversé, concurrent rattrape son cheval en le touchant, cavalier ne reste pas derrière les barres, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										

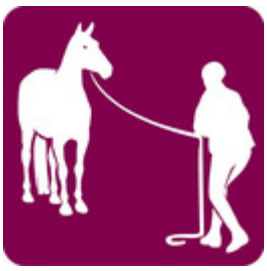


Le saut à la longe - Temps imparti : 3 minutes

Matériel : un cercle de 5m de diamètre matérialisé au sol (corde …), deux soubassements d'obstacle (le 1er OBST A à 1m du cercle/ le 2ème OBST B à 4 m du cercle) ou cube de largeur minimum 1mètre.
Contrat 10 points : Le cavalier fait franchir soit les deux obstacles A et B ou deux fois A ou deux fois B (précisé à la reconnaissance du parcours par le traceur) à son cheval. Il peut évoluer librement (sortir du rond)
Contrat 15 points : Le cavalier fait franchir l'obstacle A éloigné de 1 mètre du rond à son cheval, aux deux mains. Il doit rester dans le rond du cavalier.
Contrat 20 points : Le cavalier doit faire franchir l'obstacle B éloigné de 4 mètres du rond à son cheval aux deux mains. Il doit rester dans le rond du cavalier.
Renversement d'obstacle moins 2 points - Le concurrent le repositionne si besoin sans interruption du chrono.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (cavalier peut sortir du cercle)										
Fautes : ne respecte pas le contrat imposé zone, 3 refus en tout, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier)										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute : 2 X A										
Fautes : cavalier sort de son cercle, n'a pas fait l'exercice aux 2 mains, 3 refus en tout, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier)										
20 POINTS (en liberté)										
Contrat réalisé sans faute : 2 X B										
Fautes : cavalier sort de son cercle, n'a pas fait l'exercice aux 2 mains, 3 refus en tout, temps dépassé										
Pénalités : - 2 points par refus, obstacle renversé (doit être remis par le cavalier)										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										



le van 2 - Temps imparti : 1 minute 30 secondes

Equipement : zone D/A, 1 van 2 places situé à 10 m de la zone, avec bas flanc fermé.
Zone de contrôle 20 m x 20 m.
Partir de la zone D/A, monter son poney / cheval dans le van, y rester 10 secondes comptées par le commissaire, redescendre et se rendre à nouveau dans la zone D/A immobile pour fin du chronométrage.
Contrat 10 points : poney / cheval en licol, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).
Contrat 15 points : poney / cheval en licol avec élastique, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).
Contrat 20 points : poney / cheval en liberté, le cavalier embarque son poney / cheval (il peut monter dans le van).
Pour le contrat à 20 points le concurrent peut toucher son cheval pendant les dix secondes comptées (caresse ou stick …).

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
En licol / Peut monter dans le van (reste 10 seconde)										
Fautes : ne reste pas 10 sec / temps dépassé										
15 POINTS										
En licol avec élastique / peut monter dans le van (reste 10 seconde)										
Fautes : élastique qui casse / ne reste pas 10 sec / Temps dépassé										
20 POINTS										
En liberté / Peut monter dans le van et toucher son cheval (caresse/stick) (reste 10 seconde)										
Fautes : ne reste pas 10 sec / temps dépassé										
TOTAL DES POINTS										

Le Trèfle à 4 feuilles - Temps imparti : 45 secondes

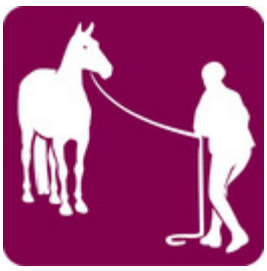
Avec des poneys A, le temps est rallongé à 2'15''

Équipement : Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 4 cônes au centre puis un cône dans les 4 directions : Distance entre les plots et la case départ / arrivée: 10 m
Zone de contrôle matérialisée: Environ 30m x 30 m
Le cavalier fait exécuter à son poney / cheval un parcours de quatre cônes disposés en croix autour de la zone de D/A. Le concurrent doit contourner les quatre plots ou piquets dans l'ordre qu'il souhaite et dans le sens qu'il souhaite –main droite ou main gauche **en repassant entre chaque contournement dans la case départ.**

Contrat 10 points : avec licol et longe
Contrat 15 points : avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.
Contrat 20 points : en liberté.

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe)										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, ne repasse pas par la case D/A à chaque fois, plot ou piquet tombé, temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe avec élastique)										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, ne repasse pas par la case D/A à chaque fois, plot ou piquet tombé, élastique cassé, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute en liberté										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, ne repasse pas par la case D/A à chaque fois ,plot ou piquet tombé, concurrent rattrape son cheval en le touchant, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										



Le Reculer slalom - Temps imparti : 1 minute 30

Équipement : zone D/A : 4 plots + 6 pour matérialiser 3 portes – Total de la distance entre la case D/A et la dernière porte est de 4m50.
Temps imparti : 1 minute et 30 secondes
Le but est de faire reculer son poney / cheval face à soi en respectant un tracé type slalom
Départ le Poney/ cheval dans la case départ/ arrivée le faire reculer en suivant le tracé jusqu'à ce que les antérieurs aient dépassé la ligne tracée juste derrière la troisième ligne de plot puis revenir dans la case départ arrivée. Le chronomètre s'arrête lorsque le poney cheval est dans la case immobile. Zone de contrôle en cas de liberté à tracer environ 10x 10 m
Contrat 10 points : le poney / cheval est en licol. Le cavalier peut se déplacer librement
Contrat 15 points : le poney / cheval est en licol. Le cavalier reste dans la case départ
Contrat 20 points : le poney/ cheval est en licol la longe fixée à un élastique. Le cavalier reste dans la case départ

Fiche de notation

CONTRAT CHOISI	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10
10 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe)										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, plot renversé, cheval ne sort pas derrière la 3ème porte, ne revient pas dans la case D/A, temps dépassé										
15 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe) en restant dans la case de départ										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, plot renversé, cavalier ne reste pas dans la case de départ, cheval ne sort pas derrière la 3ème porte, ne revient pas dans la case D/A, temps dépassé										
20 POINTS										
Contrat réalisé sans faute (licol + longe avec élastique) en restant dans la case de départ										
Fautes : erreur de parcours non rectifiée, plot renversé, élastique cassé, cavalier ne reste pas derrière les barres, cheval ne sort pas derrière la 3ème porte, ne revient pas dans la case D/A, temps dépassé										
Pénalités pour brutalité ou comportement dangereux (-1 à -5 points)										
TOTAL DES POINTS										

Le score final d'un cavalier sur une épreuve d'Equifeel est la somme :
1. des résultats obtenus sur chaque test
2. de la note de présentation
3. d'un éventuel bonus relation.

1. Résultat par test :

Si un cavalier ne parvient pas à réaliser une difficulté, il peut retenter un passage autant de fois qu'il le souhaite à condition de rester dans le temps imparti et dans la zone de contrôle.
Un test est réussi quand il est effectué dans sa totalité, dans le temps imparti, sans matériel renversé et sans que le poney / cheval ne sorte de la zone de contrôle.
Le résultat du cavalier sur un test résulte du crédit de point qu'il obtient en cas de réalisation du contrat choisi déduit d'éventuelles fautes et d'une éventuelle pénalité donnée par le jury

1.1 Contrat : crédit et faute déduite

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

- Si le test n'est pas validé le cavalier marque 0 point.
- Si le test est réussi mais en ayant fait une faute réparée telle définie dans la règle du test et précisée lors de la reconnaissance : chaque faute est sanctionnée de moins deux points enlevés du contrat réalisé.

Exemples :

- Sortie d'un pied d'une zone d'exercice type pivot, déplacement latéral : – 2pts à chaque fois
- Désobéissance (refus ou dérobade) : ……moins2pts chacune limitées à trois par test
- Renversement d'obstacle : ……moins 2 points
- Sortie de zone d'exercice de deux pieds, de zone de contrôle des quatre pieds, renversement de balisage : ……..annule le contrat le cavalier marque 0 point

1.2 1.2Pénalité

Une pénalité de 1 à 5 points peut être donnée par le Président du jury sur un test pour : comportement brutal, pression excessive, situation dans laquelle le concurrent se met délibérément en danger, attitude agressive ou très irrespectueuse du poney / cheval : Cette sanction est donnée sur un test et se déduit du contrat crédité par le concurrent pour en donner son résultat total.
Elle ne peut entrainer un score négatif

2. Note de présentation :

Une note de présentation de 0 à 3 points est donnée à chaque couple pour l'état général du cheval - propreté, toilettage…- et la tenue du cavalier - .propreté, effort de tenue pour la présentation…
Cette note s'ajoute aux résultats par test du concurrent pour établir son score final

3. Bonus relation :

Un bonus relation de 1 à 5 points peut être donné par le Président du jury pour valoriser une attitude juste, une relation harmonieuse et un comportement exemplaire du concurrent avec son cheval lors de l'épreuve : Cette bonification éventuelle s'ajoute aux résultats obtenus sur les tests additionnés de la note de présentation du concurrent pour établir le score final.
Seul le Président du jury est habilité à mettre une pénalité ou un bonus.