RÈGLEMENTS SPORTIFS

ACTIVITÉS ÉQUESTRES

SPORT ADAPTÉ

Fédération Française du Sport Adapté

Règlements applicables jusqu'au
31 août 2021

version actualisée en décembre 2017

Sommaire

Article 1 : Présentation générale de la Réglementation 4

A. Le secteur non compétitif **4**

B. Le secteur compétitif : **5**

1 - Classe Sport Adapté AB 5

2 - Classe Sport Adapté BC 5

3 - Classe Sport Adapté CD 5

C. Présentation des épreuves **6**

1 - Epreuve de Dressage 6

2 - CSO (Concours de saut d'obstacles) 6

3 - Cross 6

4 - Equifun 6

5 - Pony Games 6

6 - Attelage 6

7 - Titres 7

8 - Réclamation 7

Article 2 : Catégories et critères de qualification 8

A. Les catégories **8**

B. Les critères de sélection pour les compétitions nationales **8**

Article 3 : Modalités pratiques 9

A. Conditions d'inscription **9**

B. Tenues et équipements **9**

1 - Dressage et CSO 9

2 - Pour le Cross 9

3 - Attelage 9

4 - Equifun 9

C. Chevaux **9**

Article 4 : Contenu des épreuves compétitives 10

Article 5 : Epreuves de dressage 11

A. Dressage - niveau 1 ..... **12**

B. Dressage - niveau 2 ..... **15**

C. Dressage – niveau 3 ..... **17**

D. Dressage – niveau 4 ..... **20**

Article 6 : Epreuves de CSO 22
A. PARCOURS ET PROTOCOLES CSO 22
1 - Définition des fautes 22
2 - Pénalités encourues lors des différentes fautes 22
B. Concours Saut d'Obstacles 24
1 - Parcours AB 24
2 - Parcours BC 26
Parcours CD 28
Article 7 : Epreuve de Cross 30
Article 8 : Epreuves EQUIFUN 32
1 - Pénalités 32
2 - Style du cavalier 32
Article 9 : Epreuves de PONY GAMES 37
A. Les équipes 37
1 - Catégorie ABC 37
2 - Catégorie BCD 37
B. Le terrain 37
C. Conformément au Règlement Fédéral de Pony-Games 38
D. Protocole Jugement Pony Game FFSA - Catégorie ABC 39
1 - La règle du jeu du Slalom : (Aller simple) 39
2 - La règle du jeu des 2 tasses 39
3 - La règle du jeu des 2 drapeaux 39
E. Protocole Jugement Pony Games FFSA - Catégorie BCD 41
1 - La règle du jeu des 5 drapeaux 41
2 - La règle du jeu de la corde 41
3 - La règle du jeu du carton 41
4 - La règle du jeu des 2 bouteilles 42
5 - La règle du jeu des 5 tasses 42
6 - La règle du jeu du petit Président 42
Article 10 : Epreuves d'attelage 44
A. Réglementation générale et pour chaque épreuve 44
1 - Généralités 44
2 - Organisation : Terrain des épreuves 44
3 - Normes techniques : Epreuves de maniabilité 44
4 - Déroulement des épreuves : Epreuves de maniabilité en deux manches 44
5 - Règles de sécurité 44
B. Détails des épreuves : 45

Article 11 : Ressources humaines 48
A. L'accompagnateur 48
B. L'entraîneur 48
1 - Durant l'épreuve 48
C. Le Jury 49
D. Le Commissaire de piste 49
E. Les Commissaires paddock (terrain d'entraînement) 49
F. Les responsables chevaux 49
G. Service médical 49
1 - Pour les championnats de France 49
2 - Pour les championnats régionaux 50
H. Maréchal Ferrant et Vétérinaire 50
Article 12 : Conditions d'organisation 51
A. Infrastructure 51
1 - Niveau 2 & 3 classe AB : 51
2 - Niveau 1 51
3 - Pour toutes les épreuves 51
B. Organisation des épreuves 52
Annexe 1 53
Annexe 2 53

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 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.

1 - 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. »*

2 - 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 »*

3 - 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 " démolissent " lorsque le cheval ne les franchit pas correctement.

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

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'enchainements : 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.

Equipe de 2 (+remplaçant éventuel) en ABC

Equipe de 4 (+ remplaçant éventuel) en BCD.

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.

7 - 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 »

Regroupements possible de catégories d'âge, en fonction du nombre de participants

8 - 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 de l'organisateur 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.

La communication avec les cavaliers par oreillette n'est pas autorisée, par souci d'équité

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 1er janvier de l'année sportive en cours.

Lors d'un championnat, si dans l'une des classes, 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 classe.

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 obligatoire, l'utilisation d'un véritable pantalon équitation est souhaitable ; une bombe d'un modèle homologué (NF1384), avec attache trois points et dont la taille est adaptée au cavalier est obligatoire ;

1 - 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

2 - 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.

3 - Attelage

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

4 - Equifun

- une tenue correcte équitation est demandée ;
- le port de bottes d'équitation ou de mini-chaps et boots est obligatoire.
- 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.

Enrênements : Mors de filet autorisés: Simple, à olive, double brisure, baucher, à aiguilles, droit, verdun. Mors de filet autorisés sur la bride; Simple, à olive, double brisure, baucher.

Muserolles autorisées avec filet: Française, allemande, croisée. Muserolle autorisée avec bride: Française

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 classes.

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

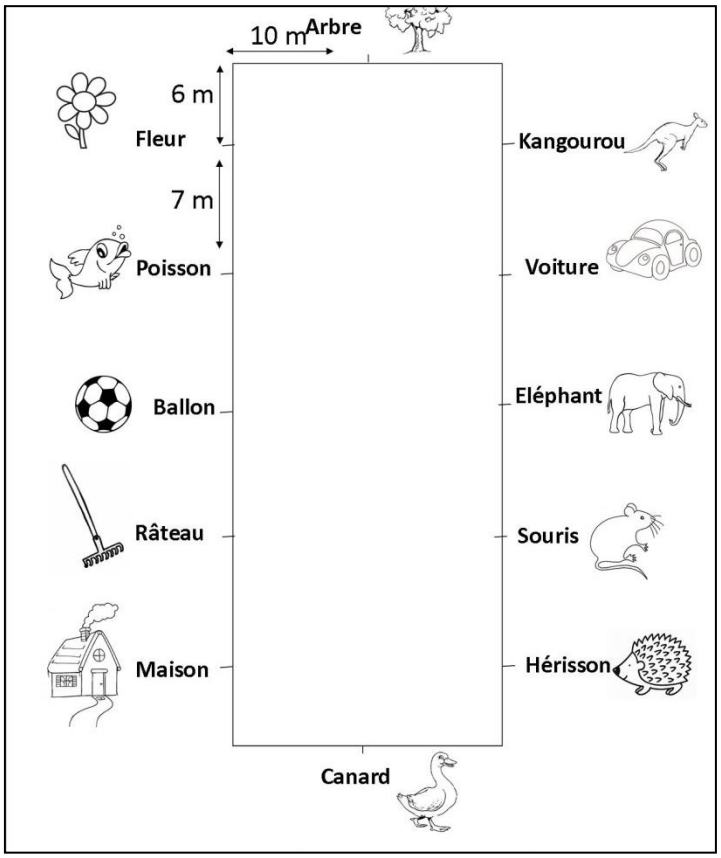
Il est demandé aux juges d'utiliser l'ensemble de l'éventail des notes, afin de pouvoir classer les différents concurrents avec discernement.

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.

Le texte de la reprise peut être dicté, par l'entraineur (hors commentaires complémentaires), pour toutes les classes.

Les juges veilleront à ne pas prendre en compte la morphologie du cavalier,
en lien éventuel avec sa pathologie, dans les notations du cavalier.

La carrière présentera des lettres + pictogrammes pour <u>toutes les classes</u>.



Les pictogrammes sont téléchargeables sur le site de la Fédération Française du Sport Adapté :

www.ffsa.asso.fr → Rubrique Informations sportives / Documents sportifs

A. Dressage - niveau 1

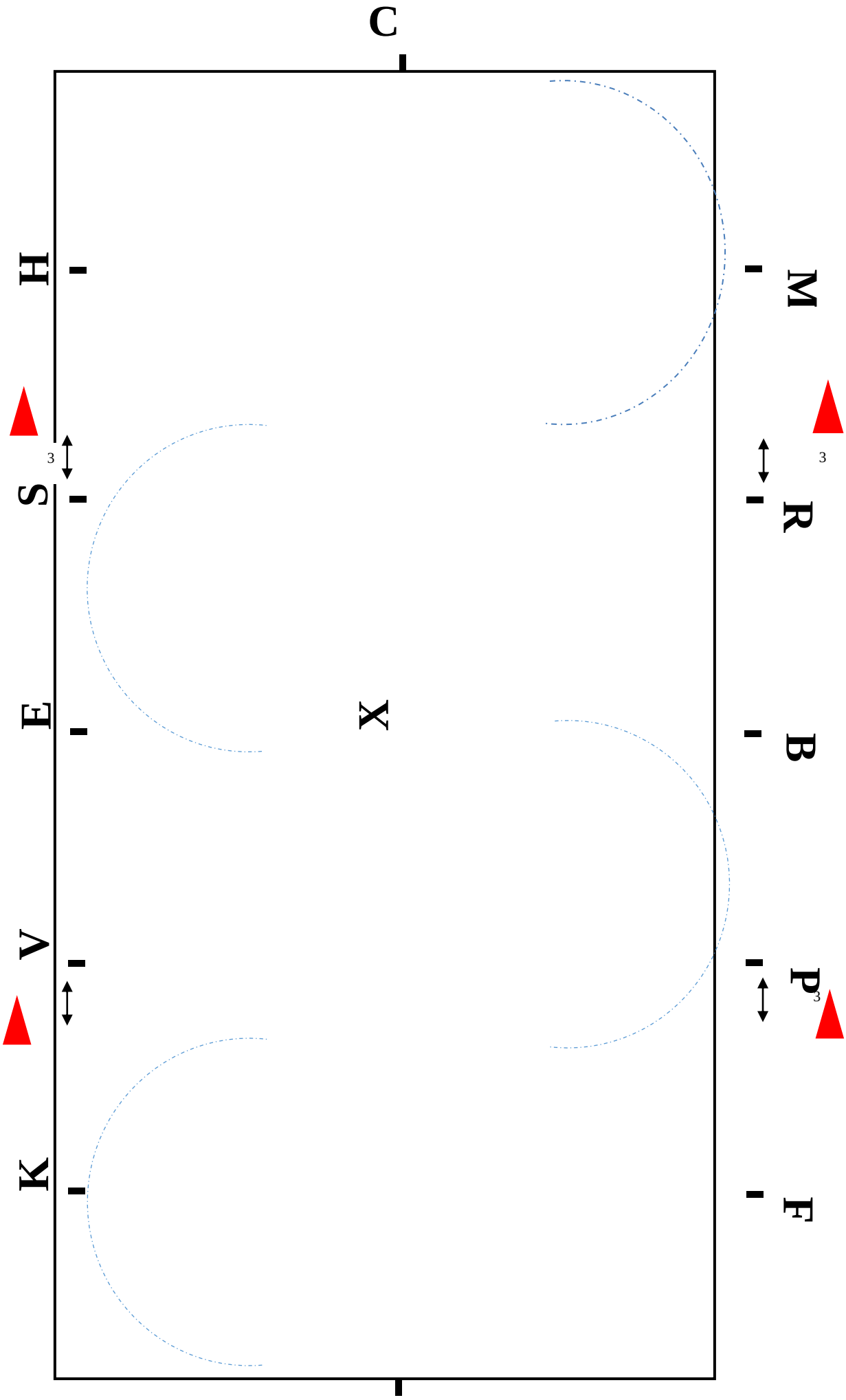
Reprise niveau 1 (Pas, trot et galop), carrière 60X20m *(la reprise peut être dictée)*

Nom : .....Cheval : ..... N° .....
Prénom ..... Association .....
Catégorie d'âge : .....Classe : AB BC CD

Fig		Mouvement	Idées directrices	Coef	Pts	Observations
	A **X** **C**	▪ **A** Entrer au trot de travail ▪ Arrêt progressif en **X**, immobilité, salut. ▪ Rompre au trot de travail. ▪ **C** Piste à main droite	▪ Rectitude dans l'entrée. ▪ L'immobilité ▪ Franchise et fluidité du départ	1		
2	**CMR** **RS** **SHC**	▪ **C-R au trot de travail** ▪ **demi-cercle de 20m** ▪ **S-C au trot de travail**	▪ La régularité du trot, le tracé ▪ L'incurvation ▪ L'attitude, l'activité	1		
3	**CA**	▪ Serpentine de 4 boucles	▪ La régularité du trot, le tracé ▪ Les changements d'incurvation ▪ L'attitude, l'activité	1		
4	**AF** **FH** **HC**	▪ Trot de travail ▪ **F-H** Changement de main au trot. ▪ Trot de travail	▪ Régularité du trot, rectitude	1		
5	**C** **V**	▪ Entre **C** et **M** Transition pas. ▪ **M-E** changement de main au pas. ▪ **E-V** au pas	▪ Correction et fluidité de la transition. ▪ Amplitude et cadence du pas.	1		
6	**V** **P**	▪ Entre **V** et **K** prendre le trot de travail. ▪ **K-P** Trot de travail.	▪ Franchise et fluidité de la transition.	1		
7	**P**	▪ **P** Cercle de 15 m au trot	▪ La régularité du trot, le tracé ▪ L'incurvation, l'attitude, l'activité	1		
8	**P S** **C R**	▪ P-S changement de main au trot ▪ S C R au trot de travail	▪ Régularité du trot, rectitude	1		
9	**R**	▪ R Cercle de 15 m au trot	▪ La régularité du trot, le tracé ▪ L'incurvation, l'attitude, l'activité	1		
10	**R** **K**	▪ **R-V** changement de main au trot ▪ **V-K** au trot de travail	▪ Régularité du trot, rectitude	1		
11	**K** **P**	▪ Entre **K** et **A** départ au galop à gauche ▪ **A-P** galop de travail (sans le passage du coin)	▪ Franchise et fluidité du départ	1		
12	**P**	▪ **P** Cercle de 20 m au galop à gauche	▪ Correction du galop, tracé	1		

13	**P B** **R** **H**	▪ Transition au trot avant **B** ▪ **R-S** doubler dans la largeur puis piste à main droite ▪ **SH** : trot de travail	▪ Correction de l'attitude	1		
14	**H C**	▪ Prendre le galop à droite entre H et **C**	▪ Franchise et fluidité du départ	1		
15	**C** **R**	▪ **R** cercle de 20m au galop à droite ▪ Et reprendre la piste	▪ Correction du galop, tracé	1		
16	**R** **B**	▪ Transition au trot avant **B**	▪ Transition	1		
17	**P**	▪ Demi-cercle de 10 m	▪ Correction de l'attitude	1		
18	**I**	▪ Doubler dans la longueur ▪ Arrêt en **I** ▪ Salut	▪ Rectitude, ▪ Fluidité de la transition ▪ Immobilité avant le salut	1		
		TOTAL		**180**		

<u>Notes d'ensemble :</u> (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	2		
Sensibilité, habilité, justesse et finesse 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 de points (230) :**			
Pénalités : erreur de parcours ou intervention physique ou verbale de l'entraineur (-2 points) (Pénalité à chaque erreur et à chaque intervention) (**Pénalité maximale 10 pts**) **Total pénalité :**			
<u>Observations</u> : **Nom du juge :** **Total général :** **Signature**			


C
H
M
3
3
S
R
E
X
B
V
P
3
K
F
A

B. Dressage - niveau 2

Reprise niveau 2 (Pas, trot), carrière 40X20m ***(la reprise peut être dictée)***

Nom : .....**Cheval :** .....**N°**.....
Prénom.....**Association** .....
Catégorie d'âge : ..... **Classe :** **AB** **BC** **CD**

Fig		Mouvement	Idées directrices	Coef	Pts	Observations
1	A X C	▪ Entrer au pas jusqu'à **X**. ▪ **X** arrêt - Salut ▪ 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	FXH HC	▪ **FXH** Diagonale au trot assis ▪ Entre **H** et **C** reprendre le trot enlevé	▪ Régularité, rectitude ▪ Passage du coin en H	2		
5	**B**	▪ **B** Cercle de 15 m	▪ Régularité, tracé, respect de la dimension	1		
6	**PK**	▪ **P** et **K** : trot enlevé	▪ Régularité du trot	1		
7	**K** **C**	▪ **KXM** Diagonale au trot assis ▪ Entre **M** et **C** rependre le trot enlevé	▪ Régularité, rectitude. ▪ Passage du coin en M	2		
8	**E**	▪ **E** Cercle de 15 m	▪ Régularité, tracé, respect de la dimension	1		
9	**EVK**	▪ **EVK** au trot enlevé	▪ Régularité du trot	1		
10	**KA** **A** **X**	▪ Entre **K** et **A** passage au pas ▪ en **A** doubler ▪ **X** arrêt - immobilité - salut	▪ Qualité de l'arrêt. ▪ Immobilité avant le salut	1		

Notes d'ensemble : (en cas d'égalité priorité aux notes d'ensemble)	coef	pts	
Tact équestre : habilité, accord des aides, dosage	2		
Tracé : dessin et précision de la reprise, fluidité, passage des coins	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 de points (160) :**			
Pénalités : erreur de parcours ou intervention physique/**verbale** de l'entraineur (-2 points) (pénalité à chaque erreur et à chaque intervention) (**Pénalité maximale 10 pts**)			

Total pénalité :		
<u>Observations</u> : **Nom du juge :** **Total général :** **Signature**		

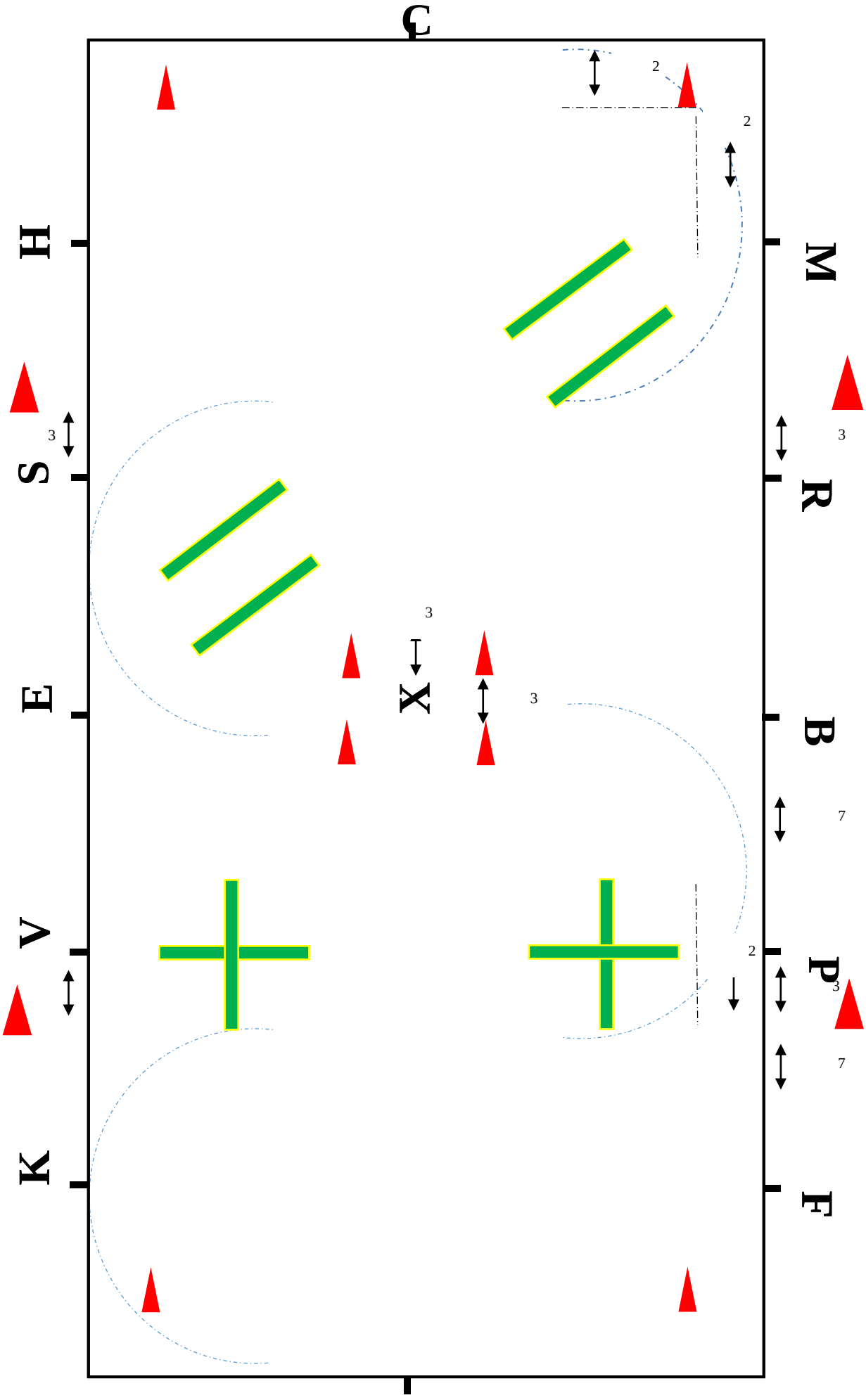
C. Dressage – niveau 3

Reprise niveau 3 (Au Pas, et trot si possible), carrière 40X20m ***(la reprise peut être dictée)***

Nom : .....Cheval : .....N°.....
Prénom.....Association .....
Catégorie d'âge : ..... Classe : AB BC CD

Fig		Mouvement	Idées directrices	Coef	Pts	Observations
1	A X	▪ Entrer dans le manège en **A**. ▪ Marcher jusqu'à **X**. Arrêt entre les 4 plots. Salut	▪ 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	A X	▪ En **A** –doubler ▪ En **X** arrêt- immobilité	▪ Passe derrière le plot. ▪ Double sur la ligne du milieu. ▪ Marche droit	1		

Notes d'ensemble : (en cas d'égalité priorité aux notes d'ensemble) Tact équestre : habilité, accord des aides, dosage Tracé : dessin et précision de la reprise, fluidité, passage des coins	coef 2 2	pts	
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 de points (140) :**			
Pénalités : erreur de parcours ou intervention physique/verbale de l'entraineur (-2 points) (pénalité à chaque erreur et à chaque intervention) (**Pénalité maximale 10 pts**) **Total pénalité :**			
Observations : **Nom du juge :** **Total général :** **Signature**			


C
H
M
S
R
E
X
B
V
P
K
F
A
2
2
3
3
3
3
7
2
3
7

D. Dressage – niveau 4

Reprise Elite carrière 60X20m ***(la reprise peut être dictée)***

Nom : .....Cheval : ..... N° .....
Prénom ..... Association .....
Catégorie d'âge : .....Classe : AB BC CD

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	EX H	▪ 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	FBMC	▪ Galop de travail	1		
12	**C**	▪ Cercle de 20m au galop à gauche	1		
13	CH	▪ Transition au trot de travail	1		
14	HE EX	▪ Pas moyen. ▪ ½ cercle à gauche de 10M	1		
15	XB F	▪ ½ cercle à droite de 10M. ▪ Pas moyen	1		
16	F FAK	▪ Prendre le trot de travail. ▪ Trot de travail.	1		

	K	▪ Départ au galop à droite			
17	KEHC	▪ Galop de travail	1		
18	C	▪ Cercle de 20 M, au galop à droite	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 rênes longues			
	TOTAL		**230**		

Notes d'ensemble : (en cas d'égalité priorité aux notes d'ensemble)	coef	pts	
1 - Allure : stabilité de chaque allure, correction des allures	1		
2 - Activité : désir de se porter en avant, impulsion	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 de points (310) :**			
Erreurs de parcours : ▪ 1ère erreur : -2 points ▪ 2ème erreur : -4 points ▪ 3ème erreur Elimination **Total pénalité :**			
Observations : **Nom du juge :** **Total général :** **Signature**			

Article 6 : Epreuves de CSO

A. 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 type de 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 les cavaliers de la classe AB devraient avoir plus de difficultés que ceux des classes BC et CD d'où :

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

1 - Définition des fautes

1 – 1. 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.

1 – 2. 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)

1 – 3. Erreur de parcours

Lorsque le cavalier oublie de franchir un des obstacles ou les enchaîne dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens.

2 - Pénalités encourues lors des différentes fautes

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

2 – 1. 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, (cavaliers CD)
- 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.

B. Concours Saut d'Obstacles

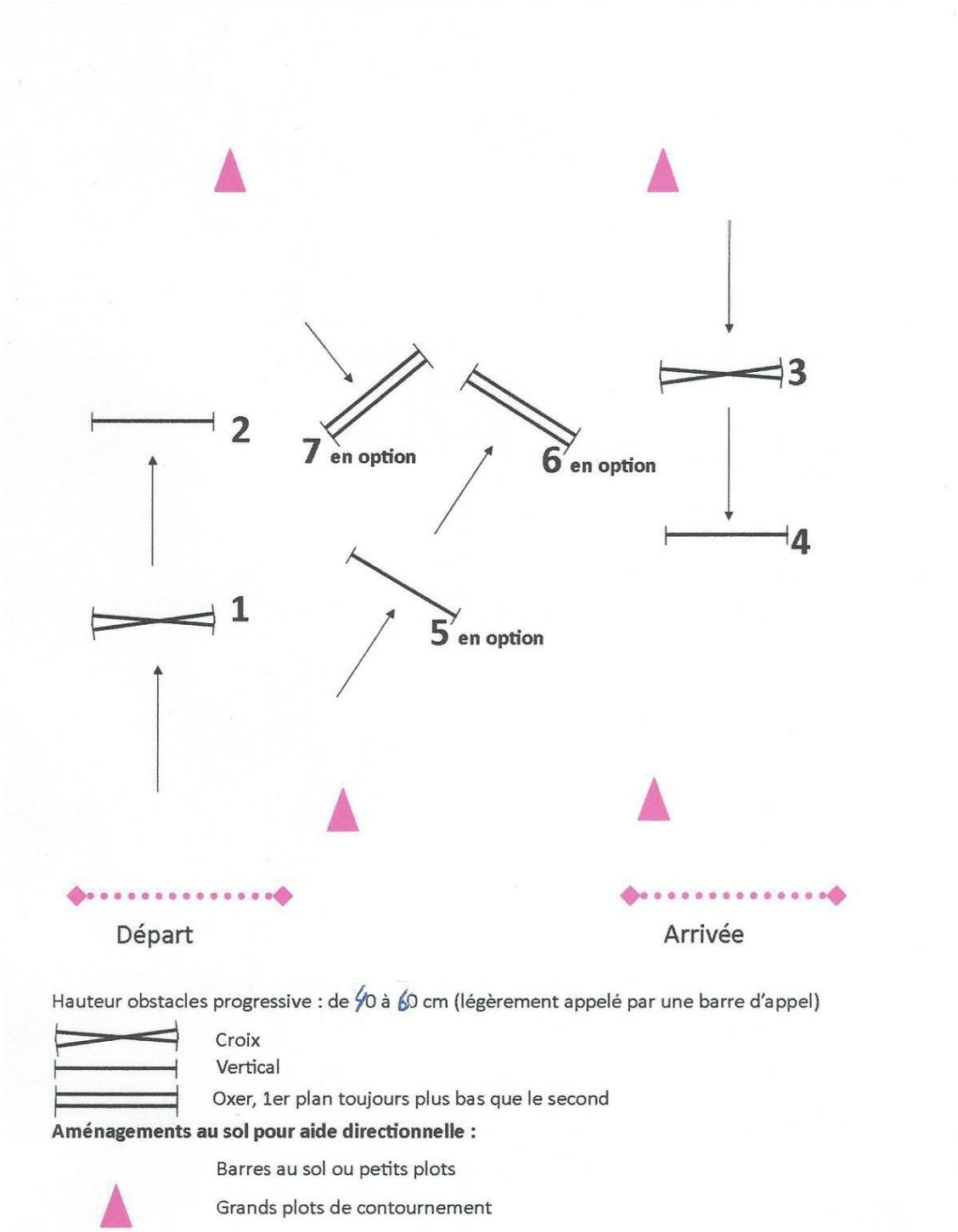
1 - Parcours AB

[4 obligatoires + 5, 6 et 7 en option]

H = **40 à 60 cm** (augmentation progressive de la hauteur des obstacles) **[5-6=50cm ; 7=60cm]**

Avec barres au sol larges et plots pour aider au tracé

Le cavalier saute les 4 obstacles, ou les 7 obstacles et franchit la ligne d'arrivée.



FFSA - CONCOURS SAUT D'OBSTACLES - CATEGORIE AB		
Nom :	**Prénom**	**Association**
Cheval :		**N°**

Pénalités aux obstacles

- Obstacle renversé - 4 points
- 1ère désobéissance - 4 points
- 2ème désobéissance - 6 points
- 3ème désobéissance (sur un autre obstacle) 8 points
- 3éme désobéissance sur le même obstacle élimination
- 4ème 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 1 (pénalités en points)**

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

1. Qualité de la position **en dehors des sauts**	
2. Sens du train et maîtrise de la vitesse	
3. Qualité du tracé	
4. Qualité du fonctionnement à l'obstacle	
Total 2 sur un maximum de 40	
BONUS 3 = obstacles 5 ; 6 ; 7 : + 2 points par obstacle bonus tentés	
Notation finale : Total 2 - Total 1 (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)

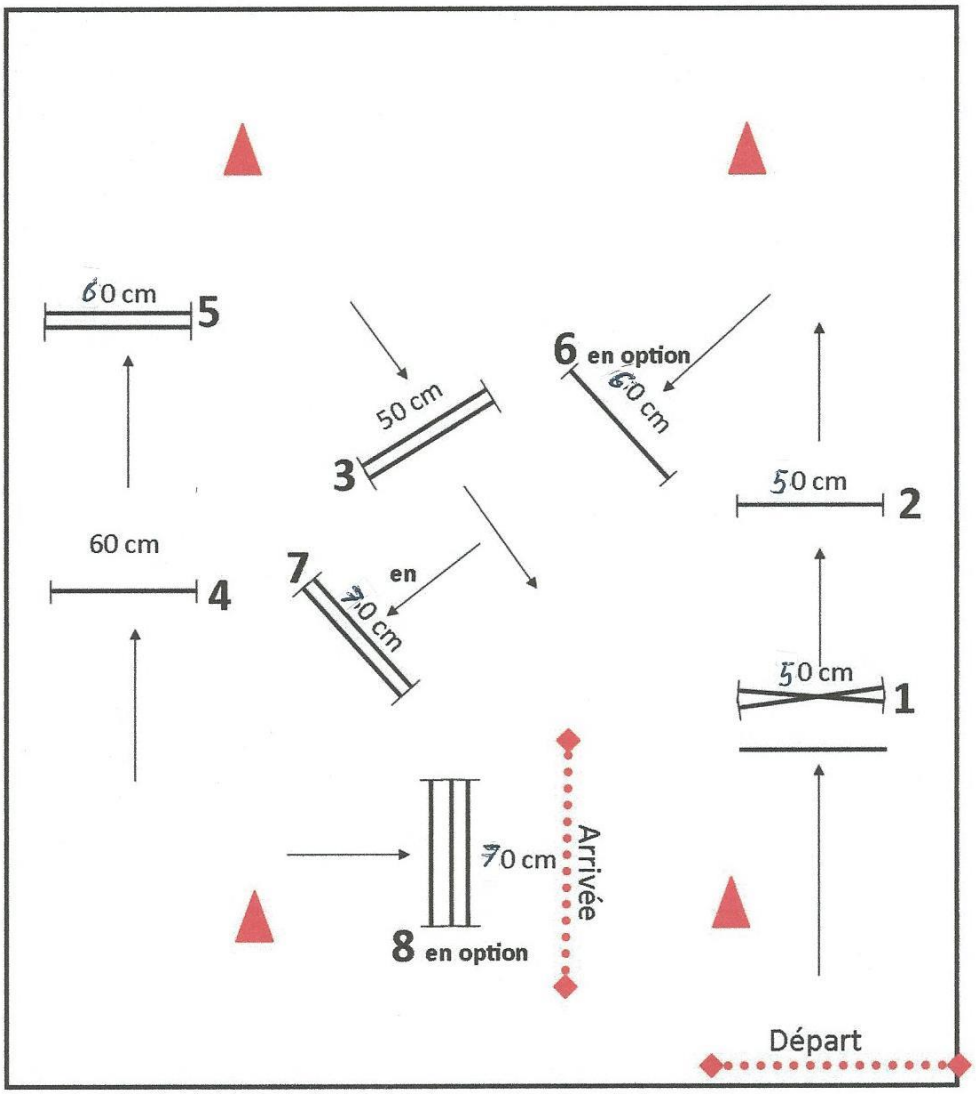
2 - Parcours BC

5 obligatoire + 6, 7 et 8 en option

H = **50 à 70 cm**

Avec plots pour passer derrière

Le cavalier saute les 5 obstacles, ou les 8 obstacles et franchit la ligne d'arrivée.



Hauteur obstacles progressive : de 50 à 70 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 - CATEGORIE AB		
Nom :	**Prénom**	**Association**
Cheval :		**N°**

<u>Pénalités aux obstacles</u>

- Obstacle renversé — - 4 points
- 1ère désobéissance — - 4 points
- 2ème désobéissance — - 6 points
- 3ème désobéissance (sur un autre obstacle) — 8 points
- 3éme désobéissance sur le même obstacle — élimination
- 4ème 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 1 (pénalités en points)**

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

1. Qualité de la position **en dehors des sauts**	
2. Capacité à maîtriser la vitesse et l'allure du cheval	
3. Qualité du tracé (efficacité dans la conduite)	
4. Fonctionnement dans les sauts (avec son cheval, précède ou en retard)	
Total 2 sur un maximum de 40	
BONUS 3 = obstacles 6 ; 7 ; 8 : + 2 points par obstacle bonus tentés	
Notation finale : Total 2 - Total 1 (sur un maximum de 40) + 2 à 6 pts bonus	
<u>Observations</u> :	

(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)

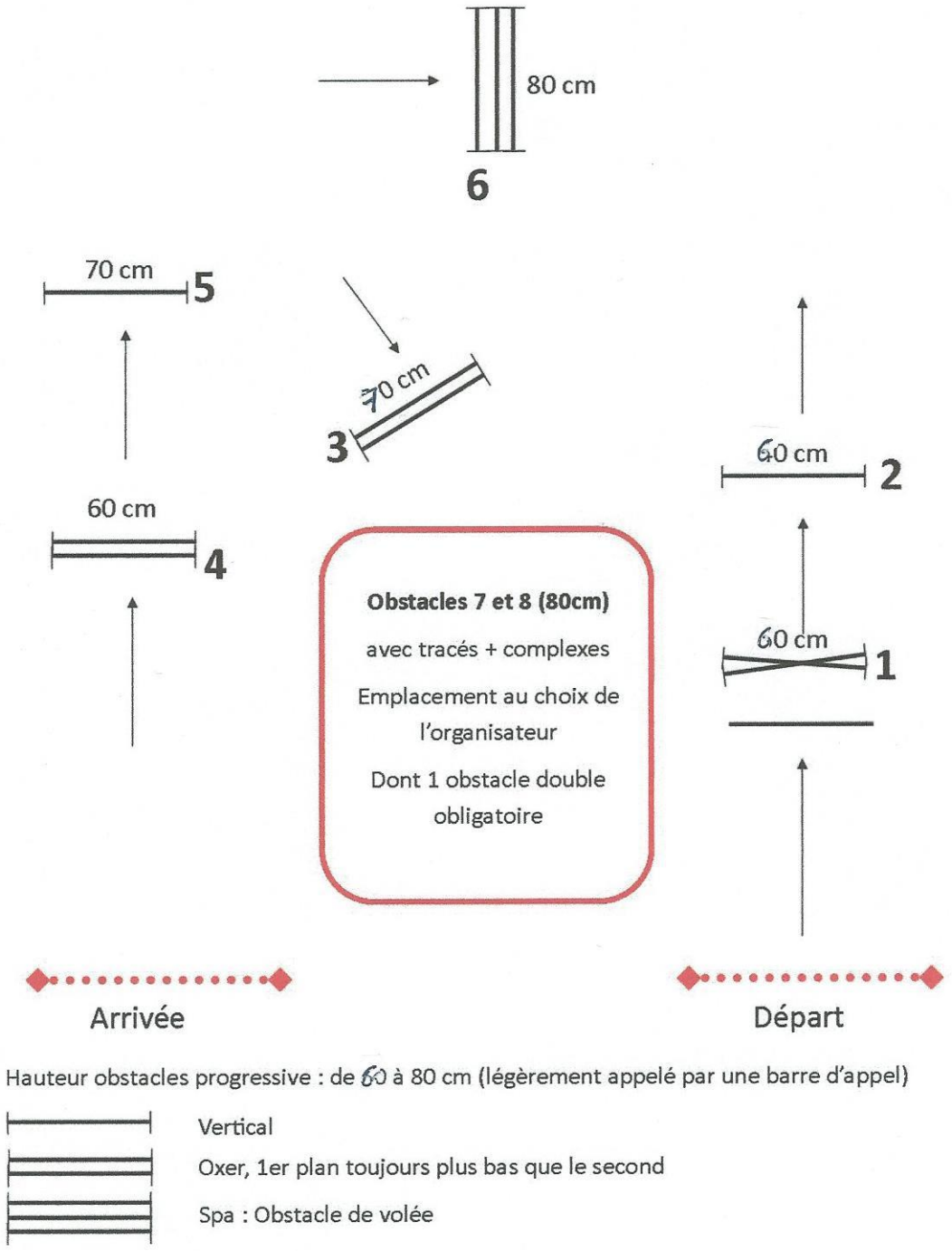
Parcours CD

6 obstacles + 2 obstacles en option pour le cavalier

Ces 2 obstacles sont placés selon le choix de l'organisateur (obstacle directionnel possible).

H = 60 à 80 cm → Pas d'aménagement

Le cavalier saute les 6 obstacles, ou les 8 obstacles, et franchit la ligne d'arrivée.



Hauteur obstacles progressive : de 60 à 80 cm (légèrement appelé par une barre d'appel)

Vertical

Oxer, 1er plan toujours plus bas que le second

Spa : Obstacle de volée

FFSA - CONCOURS SAUT D'OBSTACLES CATEGORIE AB		
Nom :	**Prénom**	**Association**
Cheval :		**N°**

<u>Pénalités aux obstacles</u>

- Obstacle renversé - 4 points
- 1ère désobéissance - 4 points
- 2ème désobéissance - 6 points
- 3ème désobéissance (sur un autre obstacle) 8 points
- 3éme désobéissance sur le même obstacle élimination
- 4ème 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 1 (pénalités en points)**

Notation du style du cavalier (entre 0 et 10)

1. Qualité de la position **en dehors des sauts**	
2. Capacité à maîtriser la vitesse et l'allure du cheval	
3. Qualité du tracé (efficacité dans la conduite)	
4. Fonctionnement dans les sauts (avec son cheval, précède ou en retard)	
Total 2 sur un maximum de 40	
BONUS 3 = obstacles 7 ; 8 : + 2 points par obstacle bonus tentés	
Notation finale : Total 2 - Total 1 (sur un maximum de 40) + 2 à 4 pts bonus	
<u>Observations</u> :	

(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 : Epreuve 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, 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 !

Le jury de CSO validera (ou non) la participation du cavalier au Cross.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". Les critères de jugement seront de trois ordres :

- les pénalités aux obstacles (en cross uniquement refus ou dérobade)
- le style du cavalier
- 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 dérobade
Eliminations	• 3ème désobéissance sur le même obstacle • 4ème 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 • qualité du tracé (efficacité dans la direction) • 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 CATEGORIE AB – BC - CD		
Nom :	**Prénom**	**Association**
Cheval :	**N° :**	**TEMPS :**

Pénalités aux obstacles

- 1er refus ou dérobade - 4 points
- le 2ème refus ou dérobade - 6 points
- le 3ème refus ou dérobade - 8 points
- Chute élimination
- 3ème refus sur le même obstacle élimination
- 4ème désobéissance sur l'ensemble du parcours élimination

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

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)

Solidité du cavalier	
Fonctionnement sur les obstacles	
Conduite et qualité du tracé	
Maîtrise de l'allure	
Total 2 sur un maximum de 50	

Temps de base		
Temps réalisé		
Ecart : Temps de base / temps réalisé (nbr 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

1 - Pénalités

- aide orale, élément tombé (Balle, cône, barre, cerceau) : 4 secondes
- aide physique, erreur de parcours : 10 secondes

→ les secondes de pénalités seront additionnées au temps initial

2 - Style du cavalier

- capacité du cavalier à mettre son cheval en avant et entretenir l'impulsion, efficacité direction et réalisation du tracé (dans le respect du cheval)

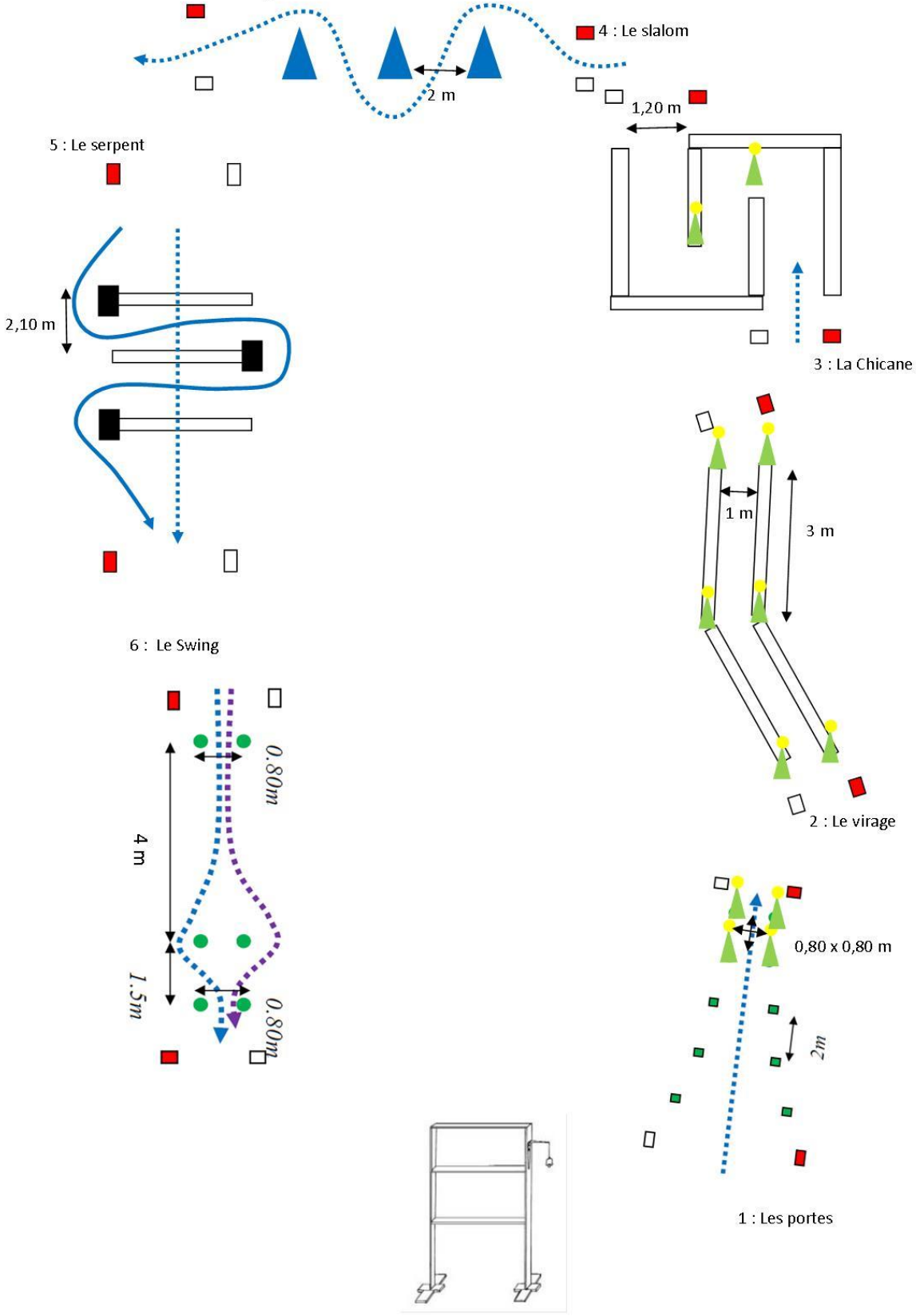
→ Note de style notée sur 10 points, les points seront convertis en secondes et déduits du temps initial

Exemple : Cavalier A : Chronométrage du parcours = 45 secondes ; Pénalités : 1 balle + 1 cône = +8s ; Style : 7 points ; ⇨ Temps final = 45 + 8 – 7 = 36

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

Il est recommandé de faire une réunion des entraineurs, avec les jurys, avant la reconnaissance, en rappelant les critères d'évaluation.

Parcours Equifun INTERIEUR 40 x 20



FFSA – PROTOCOLE JUGEMENT EQUIFUN INTERIEUR : NIVEAU 2		
Nom :	**Prénom**	**Catégorie : AB BC CD**
Association :	**Cheval :**	**N° :**

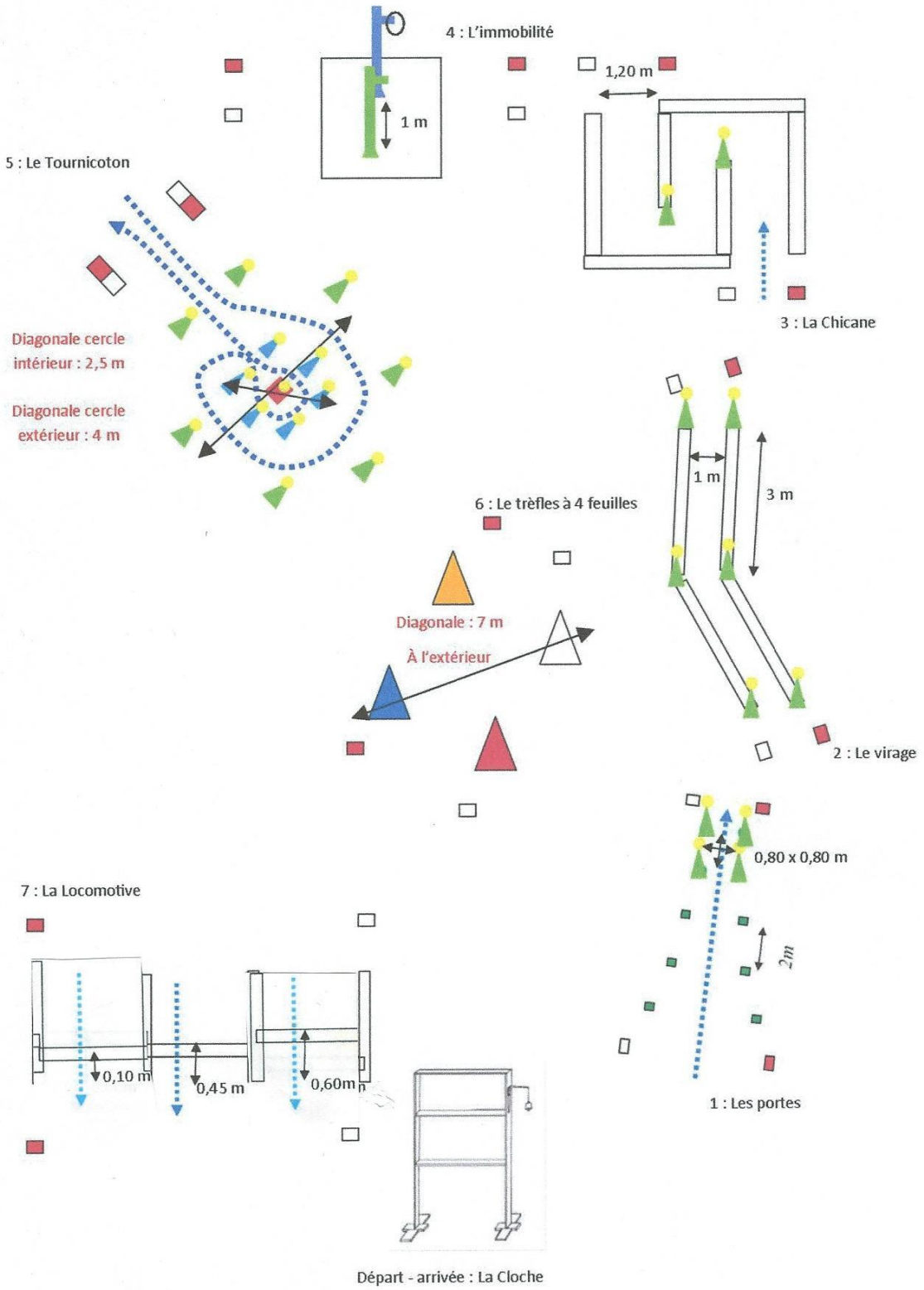
A = TEMPS DE BASE CHRONOMETRE = A			
	Aide orale, élément tombé (Balle, cône, barre, cerceau)	**Aide physique Erreur parcours**	
	+ 4 secondes	**+ 10 secondes**	**Total secondes à ajouter**
Cloche			+
1 - Portes			+
2 - Virage			+
3 - Chicane			+
4 - Slalom			+
5 - Serpent			+
6 - Swing			+
Cloche			+
		Total secondes de pénalités = B	**+**
		Temps initial + total secondes de pénalités = C= A + B	
▪ 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)			**/10**
		Total points à convertir en secondes = D	**-**
		Temps final = C - D	

Commentaires :

Nom du jury :

Signature :

Parcours Equifun EXTERIEUR 60 x 20



FFSA – PROTOCOLE JUGEMENT EQUIFUN EXTERIEUR : NIVEAU 1		
Nom :	**Prénom**	**Catégorie : AB BC CD**
Association :	**Cheval :**	**N° :**

A = TEMPS DE BASE CHRONOMETRE = A			
	Aide orale, élément tombé (Balle, cône, barre, cerceau)	**Aide physique Erreur parcours**	
	+ 4 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			
▪ 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)			**/10**
Total points à convertir en secondes = D			**–**
Temps final = C - D			

Commentaires :

Nom du jury :

Signature :

Article 9 : Epreuves de PONY GAMES

A. Les équipes

1 - Catégorie ABC

Les équipes seront constituées de cavaliers de classe AB & BC (Allure au choix = Pas ou Trot)

2 - Catégorie BCD

Les équipes seront constituées de cavaliers de classe BC & CD (Allure au choix = Pas, Trot ou Galop)

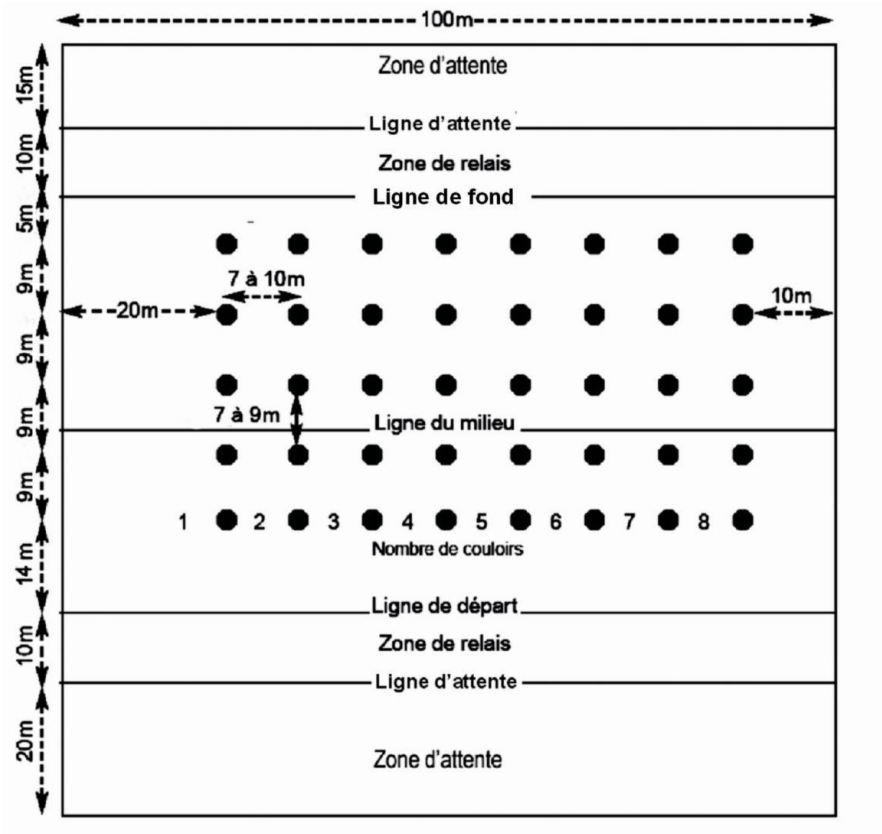
B. Le terrain

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



C. Conformément au Règlement Fédéral de Pony-Games

Art 9.1 – Entraîneur

L'entraîneur, licencié, est autorisé à entrer sur le terrain pour encadrer son équipe. Dans ce cas, il se positionne derrière la ligne d'attente et dans le couloir de son équipe. L'entraîneur peut aider un cavalier à se remettre en selle dans la zone d'attente.

Art 9.2 - Comportement

A la discrétion de l'arbitre, les faits suivants peuvent entraîner une Mise à Pied ou l'élimination de l'équipe sur le jeu:

- cavalier qui monte de façon brutale ou dangereuse,
- cavalier qui gêne délibérément les autres concurrents,
- cavalier qui prononce des grossièretés à l'égard des tiers ou de son poney,

Art 9.3 - Chute

Une chute n'entraînera pas l'élimination du couple, sauf si celui-ci provoque une gêne pour les autres. Si un cavalier tombe et lâche son poney, il doit reprendre son parcours dès qu'il a regagné sa ligne à la hauteur où il a lâché son poney. Si un cavalier chute et reste à terre, le jeu sera arrêté et rejoué sans l'équipe dont le joueur est tombé, sauf si la blessure était une conséquence d'une gêne due à une autre équipe. L'équipe prendra alors les points du dernier. Aucune personne ne peut entrer sur le terrain après une chute d'un cavalier, sans l'accord de l'arbitre.

Art 9.4 - 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. Eliminé : 1point*

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

Art 9.5 - Egalité

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le résultat du dernier jeu réalisé déterminera le classement final.

Art 9.6 – Elimination

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.

Toute erreur non réparée entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu. Si elle était arrivée 1ère, elle passe de 6 à 0 point et les équipes suivantes remontent d'une place. Le troisième avertissement pour une même équipe entraîne l'élimination sur le jeu.

Art 9.7 – Pénalités d'allures

Des pénalités d'allures peuvent être retranchées du résultat final d'une équipe dans la catégorie ABC, pour chaque cavalier prenant le galop : 1 point.

D. Protocole Jugement Pony Game FFSA - Catégorie ABC

Equipes constituées de 2 cavaliers (+ remplaçant éventuel) de classe AB & BC

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

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

1 - La règle du jeu du Slalom : (Aller simple)

Equipement pour chaque couloir : 1 témoin, 5 piquets.

Règle du jeu : au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des 5 piquets, et transmet le témoin au cavalier 2.

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). L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

2 - 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" sont autorisées pour apporter une aide à son cavalier.)

Règle du jeu : le cavalier 1 se trouve derrière la ligne de départ. Le cavalier 2 attend 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.

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

3 - La règle du jeu des 2 drapeaux

Equipement de chaque couloir : 2 cônes, 2 drapeaux.

Règle du jeu : le cavalier 1 se trouve derrière la ligne de départ. Le cavalier 2 attend 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.

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.

FEUILLE DE MATCH PONY GAMES FFSA CATEGORIE ABC

Pony Games FFSA **Date :**				
	Jeu N°1	Jeu N°2	Jeu N°3	Classement
Equipe 1				
Equipe 2				
Equipe 3				
Equipe 4				
Equipe 5				
Equipe 6				
Equipe 7				
Equipe 8				
Equipe 9				
Equipe 10				

Nom du jury et signature :

E. 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, 2 bouteilles, 5 tasses, petit président.

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

1 - 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.

2 - 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 refranchir 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.

3 - 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.

4 - La règle du jeu des 2 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'élance 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.

5 - La règle du jeu des 5 tasses

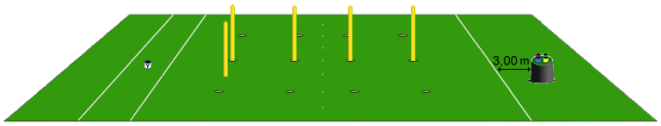
Equipement pour chaque couloir : 5 tasses, 1 poubelle, 4 piquets.

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'élance, 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.

6 - La règle du jeu du petit Président

Equipement pour chaque couloir : 1 piquet, 1 poubelle, 5 tubes, chacun étant marqué d'une lettre pour constituer les lettres P.O.N.E.Y.



Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Les 4 tubes P, O, N et E se trouvent posés sur une poubelle à 3 mètres de la ligne de fond. 1 piquet est situé à la hauteur du 1er piquet de slalom. Au signal de départ, le cavalier 1 tenant le tube Y, va l'enfiler sur le piquet situé sur le même alignement que le 1er piquet de slalom, puis va vers la ligne de fond et attrape le tube E sur la poubelle, il revient ensuite l'enfiler sur le piquet de slalom avant de passer la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 va chercher le tube N avant de l'enfiler sur le piquet au retour. Le cavalier 3 fera de même avec le tube O et le cavalier 4 avec le tube P de façon à constituer le mot PONEY sur les piquets, puis passe la ligne d'arrivée ;

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.

FEUILLE DE MATCH PONY GAMES FFSA CATEGORIE BCD

Pony Games FFSA

Date :

	Jeu N°1	Jeu N°2	Jeu N°3	Jeu N°4	Jeu N°5	Jeu N°6	Total pts	Classt
Equipe 1								
Equipe 2								
Equipe 3								
Equipe 4								
Equipe 5								
Equipe 6								
Equipe 7								
Equipe 8								
Equipe 9								
Equipe 10								
Equipe 11								
Equipe 12								

Nom du jury et signature :

Article 10 : Epreuves d'attelage

A. Réglementation générale et pour chaque épreuve

1 - 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

2 - 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.

3 - 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.

4 - Déroulement des épreuves : 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

5 - Règles de sécurité

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.

B. Détails des épreuves :

Le parcours est possible entièrement pour toutes les classes (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'enchainement 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)

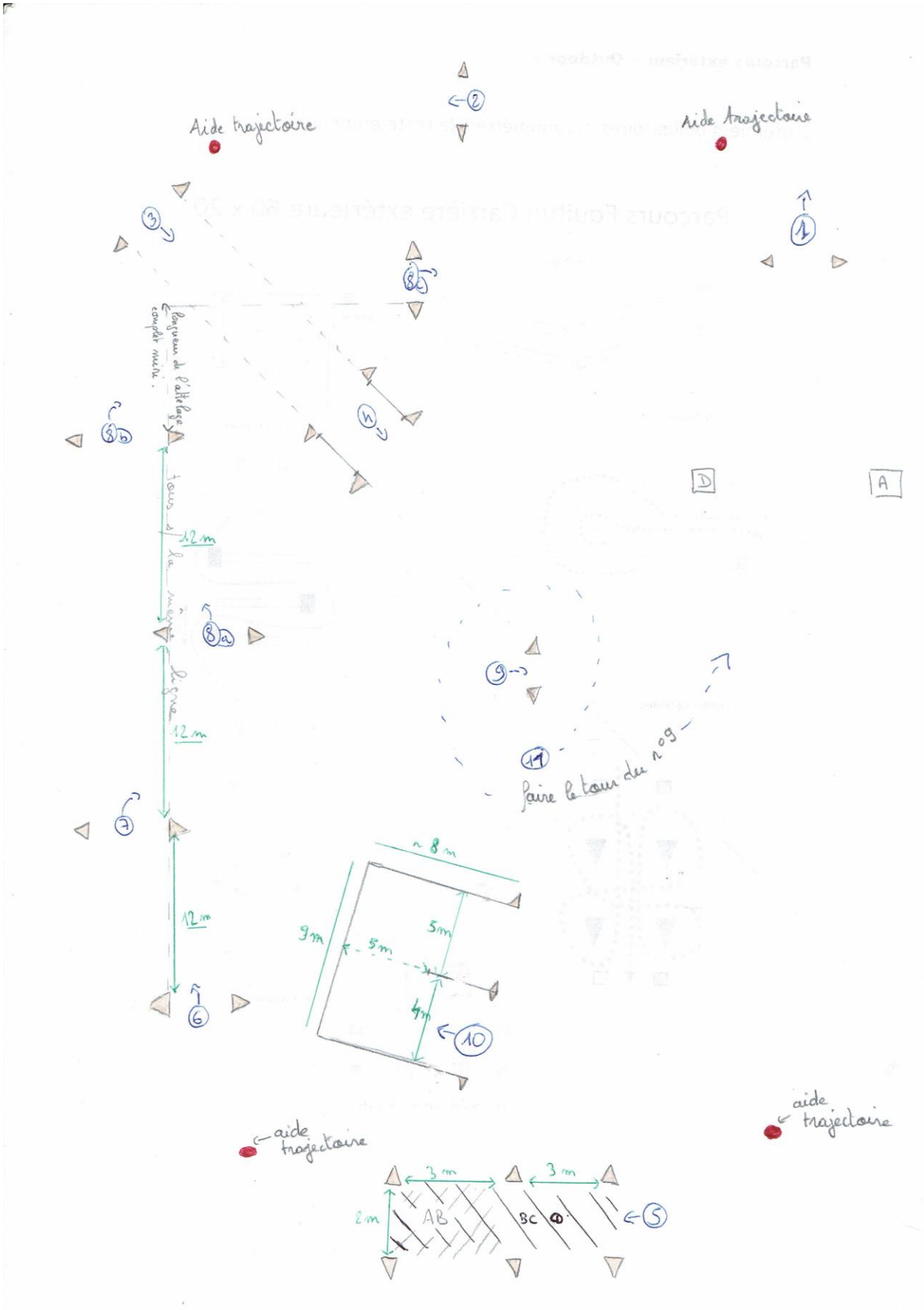
La classe : *(entourer la classe correspondante)*	**AB**	**BC**		**CD**	**NOM :**									
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8a**	**8b**	**8c**	**9**	**10**	**11**
Contrat														
Réalisé	5													
1ère faute (volte, refus, rupture d'allure…)	3													
2ème faute	1													
3ème faute	0													
Total														
Allure **(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'entraineur doit être titulaire d'une licence FFSA de dirigeant pour pénétrer dans les carrières.

1 - 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'entraineur 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.

La seconde 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

1 - 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, …

2 - 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 (chaine 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.

1 - 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, ...)

2 - 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 1200 m² (≈ 60 x 20m) ; 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 ".

3 - 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 (notes entières)

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

Annexe 2

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 : obligatoire

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)

Nombre de classés : 1/4

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 ; 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.

Prévoir un bandeau de couleur par ligne pour identifier le passage du dernier joueur de l'équipe qui devra le porter sur son casque.

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 quart de chaque épreuve, établir un classement complet par épreuve, et le remettre aux associations participantes avec les fiches d'évaluations.