

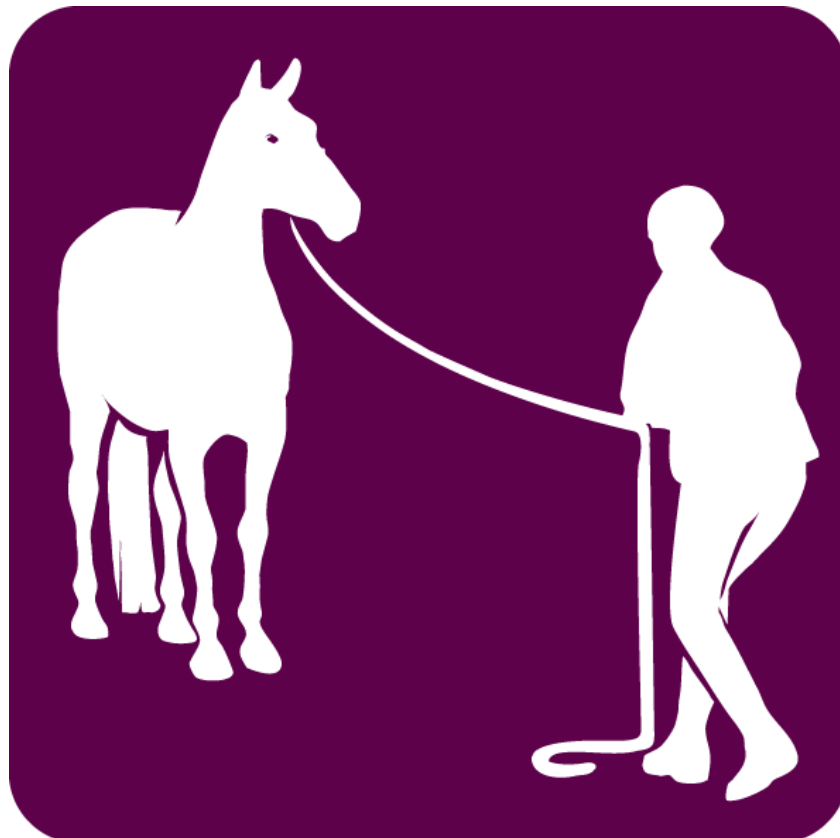


FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 01 septembre 2016

Dispositions spécifiques Equifeel



SOMMAIRE

PREAMBULE	3		
I - ORGANISATION	3		
Art 1.1 - Programme	3		
Art 1.2 - Terrains	3		
Art 1.3 - Matériel	3		
Art 1.4 - Jury	3		
II - EPREUVES	3		
III – CAVALIER / PONEY / CHEVAL	4		
Art 3.1 - Tenue du concurrent, harnachement	4		
Art 3.2 - Participation	4		
Art 3.3 - Poneys /chevaux	4		
IV - NORMES TECHNIQUES	4		
		Art 4.1 - Tests des épreuves Club, Club Poney et Club A	4
		Art 4.2 Temps accordé	5
		Art 4.3 - Tests des épreuves Elite	5
		V - DEROULEMENT	5
		Art 5.1 - Reconnaissance	5
		Art 5.2 - Description	5
		Art 5.3 - Chronomètre	5
		Art 5.4 - Contrats et points	5
		Art 5.5 - Règles des tests Club	6
		VI – SCORE PENALITES BONIFICATION	6
		Art 6.1 - Contrat de points	6
		Art 6.2 - Bonus et pénalités	6
		VII - CLASSEMENT	7

PREAMBULE

Les épreuves 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/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.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme

La déclaration unique de concours, DUC, précise le nombre de tests choisis par l'organisateur.

Art 1.2 - Terrains

Une réunion d'Equifeel est organisée dans un terrain clos et approprié à la discipline.

L'organisateur doit prévoir un paddock de détente clos.

Art 1.3 - Matériel

Le matériel nécessaire est décrit dans chaque fiche de tests.

L'usage de la chambrière est interdit.

Elastiques d'environ 6cm, type matériel de bureau. Les élastiques, lorsqu'ils sont proposés dans un contrat, sont ceux fournis par l'organisateur et mis sur le licol par le juge ou l'assesseur. Ils doivent être changés pour chaque concurrent : usage unique.

Un tableau d'affichage sur lequel doivent figurer les tests proposés avec leurs règles et contrats associés.

L'affichage doit être fait avant la reconnaissance de l'épreuve.

Art 1.4 - Jury

Il est désigné par l'organisateur et il est composé au minimum d'un Président de jury, juge Club, et d'au moins un assesseur par test se déroulant simultanément. Les juges assesseurs doivent être âgés de 16 ans minimum.

Il est souhaitable de mettre en place une organisation dans laquelle les clubs participants mettent à la disposition de l'organisateur un ou des bénévoles connaissant l'Equifeel, son fonctionnement et son jugement pour être assesseur.

Un concurrent peut être assesseur pour une autre épreuve que la sienne.

II - EPREUVES

EPREUVES	EQUIDES	AGE DES CONCURRENTS	GALOPS OU SAVOIRS MINI	TESTS PROPOSES
Club A	A	12 ans maxi	1 ou Galop d'Argent	4 à 5 tests au sol parmi les tests réglementaires Club A
Club Poney 1	BCD	18 ans maxi	2 ou Galop d'Or	5 tests minimum au sol parmi les tests réglementaires Club
Club 1	BCDE		2 ou Galop d'Or	5 tests minimum au sol parmi les tests réglementaires Club
Club Elite	BCDE		2 ou Galop d'Or	5 tests minimum Libres créés ou aménagés

III – CAVALIER / PONEY / CHEVAL

Art 3.1 - Tenue du concurrent, harnachement

	AUTORISE	OBLIGATOIRE
Tenue	Gants	Tenue d'équitation de concours ou tenue aux couleurs du club au nom duquel le concurrent est engagé. La tenue doit être correcte et adaptée Tête couverte : casquette, chapeau ou casque. Seules les bottes ou boots d'équitation sont autorisées. Pour les boots à lacets prévoir une protection afin d'éviter que les lacets se défassent.
Harnachement	Stick, cravache	Tout type de licol, avec longe de plus de 3 m (plate ou en corde), avec ou sans mousqueton.

Le changement de stick ou de cravache n'est pas autorisé durant une épreuve.

Art 3.2 - Participation

Un cavalier peut participer à 3 épreuves par jour.

Un poney/cheval peut participer à 5 épreuves par jour sauf les équidés de 4 ans qui n'ont le droit qu'à une seule épreuve par jour.

Si le poney/cheval participe en épreuve Club Elite, il est limité à 3 participations par jour.

Art 3.3 - Poneys /chevaux

Les entiers sont interdits.

IV - NORMES TECHNIQUES

Art 4.1 - Tests des épreuves Club 1, Club Poney et Club A

L'épreuve comporte 5 tests minimum au choix de l'organisateur, 4 en épreuve Club A. Les tests proposés doivent être parmi ceux proposés dans le règlement sauf 1 test en épreuve club 1 qui peut être proposé par le traceur selon les mêmes dispositions de l'article 4.3 ci dessous. Les dispositifs sont répertoriés et numérotés sur des fiches disponibles sur www.ffe.com via « Disciplines Equestres / Equifeel / Dispositifs »

N°1 : Le licol - Club A

N°2 : Le trèfle - Club A

N°3 : Le van

N°4 : Le va et vient - Club A

N°5 : Le cercle - Club A

N°6 : La bâche - Club A

N°7 : L'essuie glaces - Club A

N°8 : Le pivot

N°9 : Le compas - Club A

N°10 : Les embuches - Club A

N°11 : Les transitions

N°12 : Le déplacement latéral - Club A

N°13 : Le double

N°14 : Le slalom - Club A

N°15 : Le saut à la longe

N°16 : Le van 2

N°17 : Le trèfle à quatre feuilles

N°18 : Les transitions 2

Les tests peuvent être adaptés/simplifiés à condition de conserver leur esprit. Ils doivent alors être validés par le Président de jury et les enseignants chefs d'équipe pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect du poney/cheval.

Pour les Club A, les obstacles ne doivent pas excéder 40 cm. Le choix des tests est effectué parmi ceux qui sont autorisés en Club A.

Art 4.2 Temps accordé

Le temps accordé est renseigné sur chacune des fiches des tests.

Pour les Club A, le temps accordé par test doit être augmenté de 50 % : par exemple 1 minute 30 devient 2 minutes 15. Cette mesure concerne les tests suivants : le trèfle, le cercle, les embûches.

Art 4.3 - Tests des épreuves Elite

L'organisateur propose 5 tests minimum.

Les tests des épreuves Elite sont conçus par le traceur pour proposer des difficultés variées. Ces tests doivent recevoir l'accord du Président du jury et des enseignants chefs d'équipe pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect du poney/cheval. Ils doivent proposer la hiérarchie des contrats 10, 15 et 20 points. Le traceur peut, soit proposer des tests issus d'un aménagement des tests du règlement des épreuves Club, soit créer de nouveaux tests conformes aux fondamentaux de la discipline. Les obstacles proposés dans ce niveau ne doivent pas être supérieurs à 1 m et ne pas présenter de difficulté de largeur.

V - DEROULEMENT

Art 5.1 - Reconnaissance

Le Président du jury autorise et participe avec le traceur à la reconnaissance avant le déroulement des épreuves. Elle est obligatoire en épreuve Club Elite.

Art 5.2 - Description

Les tests peuvent s'enchaîner les uns après les autres pour chaque concurrent. L'organisateur a aussi le choix de faire passer tous les concurrents sur un test avant d'enchaîner les suivants. Plusieurs tests peuvent être organisés simultanément sous forme d'ateliers si le nombre d'assesseurs et les infrastructures le permettent.

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.

Pour certains tests, il existe une zone de contrôle matérialisée. Elle délimite la zone de réalisation du test.

Un test est réussi quand il est effectué dans sa totalité, dans le temps imparti, et sans que le poney/cheval ne sorte de la zone de contrôle.

L'utilisation de la voix est autorisée sur toutes les épreuves. Le cavalier ne doit pas toucher son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick pour réaliser un exercice plus facilement, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney 1 et Club 1.

Art 5.3 - Chronomètre

Le chronomètre ne sert pas au classement, il n'est pas nécessaire d'être le plus rapide.

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.

Art 5.4 - Contrats et points

Pour chacun des tests, trois niveaux de réalisation sont proposés. Le concurrent doit annoncer au jury sur quel contrat il souhaite être évalué, chacun des contrats pouvant lui apporter dans l'ordre croissant 10 points, 15 points ou 20 points pour le plus difficile. Si le contrat est réalisé, le concurrent obtient les points correspondants, s'il échoue, il aura 0 point. Des points de bonus/pénalités peuvent s'ajouter/se déduire du score en fonction de la façon dont est réalisé le 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 tant qu'il reste dans le temps accordé et dans la zone de contrôle.

Art 5.5 - Règles des tests Club

Différents tests sont répertoriés et numérotés. L'organisateur en choisit 5 par épreuve ou minimum 4 en Club A.

Le descriptif de chaque test et des contrats de points est précisé dans le listing des dispositifs sur www.ffe.com via « Disciplines Equestres / Equifeel / Dispositifs »

VI – SCORE PENALITES BONIFICATION

Le score final d'un cavalier sur une épreuve d'Equifeel est la somme :

- Des contrats de points choisis,
- Des bonus et pénalités.

Art 6.1 - Contrat de points

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

Cas de test ramené à zéro :

- Test non réussi dans le temps accordé.
- Perdre ou lâcher la longe.
- Rupture de l'élastique.
- Toute sortie des quatre pieds du poney/cheval de la zone de contrôle.
- Contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick comme une aide pour réaliser le test. Sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney et Club où une pénalité de 2 points est retirée.

Le score d'un test ne peut pas être négatif.

Art 6.2 - Bonus et pénalités

Bonus :

Sur chaque test, le jury accorde deux points de bonus au couple qui réussit un test dès la première tentative, sans pénalité et dans la continuité du mouvement.

A – Pénalités de 2 points

Les fautes non éliminatoires entraînent deux points de pénalités.

Tout renversement de matériel entraîne deux points de pénalités. Dans le cas où le concurrent doit franchir à nouveau le dispositif, il doit remettre lui-même l'obstacle en conformité et peut poursuivre le franchissement s'il est dans le temps accordé.

Tout refus ou dérobage entraîne deux points de pénalités. Il y a refus ou dérobage lorsque le poney/cheval en se dirigeant vers l'obstacle pénètre dans la zone de 2 m définie par un repère devant l'obstacle de la largeur de son front et qu'il ne le franchit pas. Si l'arrêt se prolonge, il s'agit d'un refus. Le poney/cheval peut faire un pas de côté puis le franchir mais s'il recule, ne serait-ce que d'un pied, c'est un refus. 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.

Chaque pied que le poney/cheval pose hors d'une zone d'exercice type pivot ou déplacement latéral entraîne deux points de pénalités.

Dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney et Club, tout contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick comme une aide pour réaliser le test entraîne deux points de pénalités.

B – Pénalités de 3 points

Une pénalité de 3 points peut être donnée par le Président du jury pour :

- Aide de complaisance,
- Comportement brutal,
- Pression excessive,
- Situation dans laquelle le concurrent se met délibérément en danger,
- Attitude agressive ou très irrespectueuse du poney/cheval,
- Usage excessif du stick ou de la corde

Cette sanction est donnée sur un test et se déduit du score total du cavalier. Deux pénalités successives dans le même test dans la liste ci-dessus entraînent l'élimination du couple sur l'épreuve.

VII - CLASSEMENT

Classement individuel : Le concurrent ayant le score le final le plus important est classé premier. La suite du classement s'établit dans l'ordre décroissant des scores obtenus.

Egalité : En cas d'égalité pour les trois premières places dans les championnats départementaux, régionaux, interdépartementaux, interrégionaux ou nationaux, le total des points de bonus gagnés sur l'ensemble des tests servira à départager les concurrents. Si cela ne les départage pas, le total des points de pénalités perdus sur l'ensemble des tests servira à départager les concurrents. Si cela ne les départage pas, le meilleur chronomètre réalisé sur un des tests prévus et figurant sur le tableau d'affichage servira à départager les concurrents.