

EQUIFEEL

Lieu: La Gourmette
Le 12 Octobre 2025

ETAPE 1

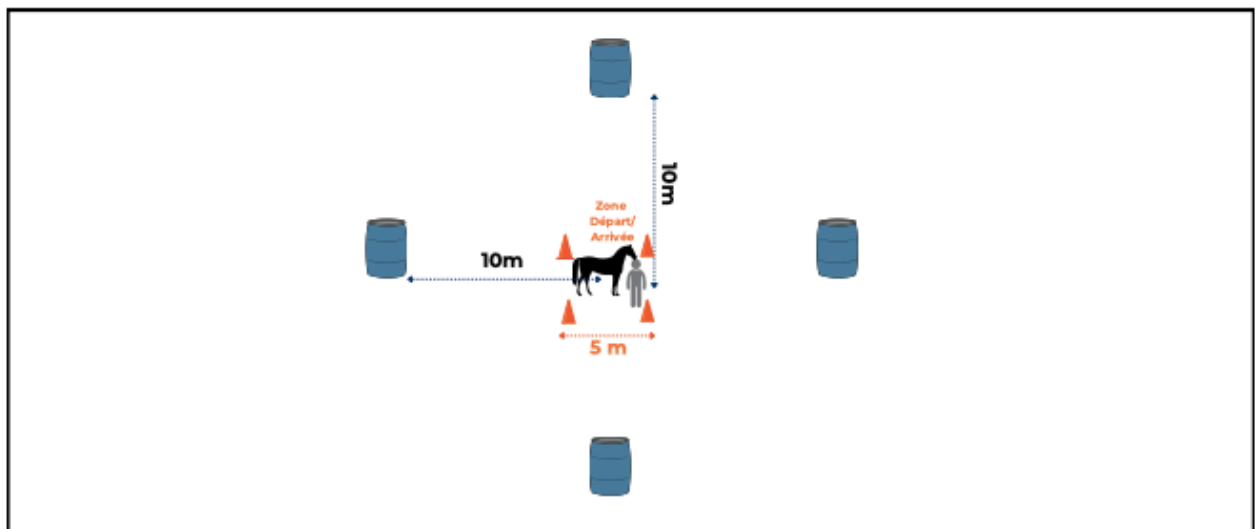
INITIATION

TEST 1: Le trèfle à 4 feuilles

Equipement : Une zone matérialisée par 4 plots pour la Zone Départ/Arrivée (environ 5m x 5m) et 4 bidons ou grands cônes. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

Temps autorisé : 1 min

Descriptif : Départ équidé et cavalier arrêtés dans la zone Départ/Arrivée (environ 5m x 5m). Le cavalier exécute avec son équidé à côté de lui un parcours en trèfle autour de quatre bidons. **Le cavalier doit contourner les cônes avec son équidé.** Le couple contourne chaque bidon dans le sens qu'il veut mais doit repasser dans la zone centrale entre chaque contournement de bidon. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval et les 2 pieds du cavalier sont arrêtés dans la Zone Départ/Arrivée, une fois le test réalisé en entier.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau.

Contrat 20 points : En liberté (tête du cheval nue, sans licol)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

+2 points si le test est réalisé en moins de 45 secondes, avec fluidité et sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé

- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

EQUIFEEL

Lieu: La Gourmette
Le 12 Octobre 2025

ETAPE 1

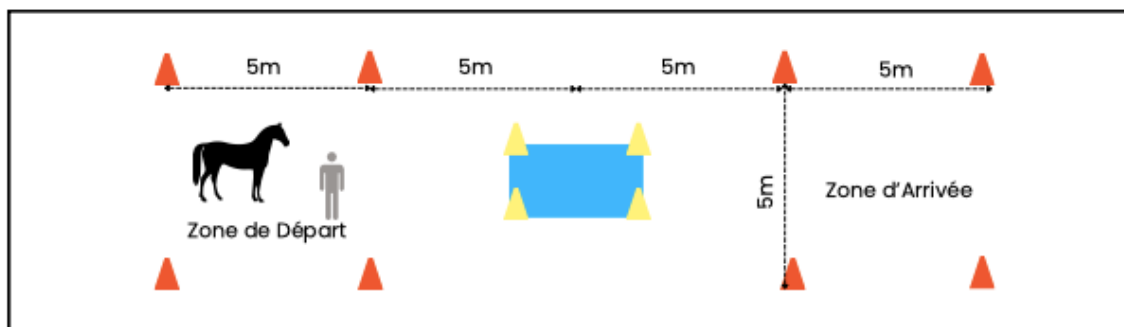
INITIATION

TEST 2: La bâche

Équipement : Une bâche d'environ 2m x 3m + 4 cônes pour la délimiter + 8 plots pour définir les zones Départ et Arrivée

Temps autorisé : 1 min

Descriptif : Départ équidé et cavalier immobiles dans la zone de Départ (env. 5m x 5m). Le cavalier fait traverser la bâche à son cheval en lui faisant faire un arrêt de 5 secondes (les 4 pieds immobiles, si un pied bouge, le décompte repart de 0) et en respectant le descriptif de chaque contrat pour se rendre dans la Zone d'Arrivée. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval et le cavalier sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier **peut** marcher sur la bâche

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau. Le cavalier **ne doit pas** marcher sur la bâche.

Contrat 20 points : En liberté. Le cavalier **ne doit pas** marcher sur la bâche.

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points par pied du cheval posé hors de la bâche dès que le 1er pied est arrivé dessus
- 2 points par pied du cavalier posé sur la bâche dans les contrats 15 et 20 points
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

INITIATION

TEST 3: Le slalom

Équipement : 5 cônes + 8 plots + de quoi matérialiser la zone Cavalier (contrat 20 points)

Temps autorisé : 1 min

Descriptif : Départ équidé et cavalier immobiles dans la zone de Départ (env. 5m x 5m). Le cavalier fait effectuer à son poney/ cheval un slalom, chaque plot étant espacé de 5m. Le slalom débute au choix par l'intérieur ou l'extérieur du 1er plot. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval et les 2 pieds du cavalier sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe, le cavalier **peut** effectuer le slalom **avec** son équidé

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau, le cavalier doit rester **d'un seul et même côté** de tous les plots du slalom

Contrat 20 points : En liberté, le cavalier doit être **derrière la ligne des 2m** dès la sortie de la Zone de Départ.

Pour les 3 contrats : en cas d'erreur de tracé, le cavalier peut faire reprendre son équidé là où l'erreur a été commise pour la corriger

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

+ 2 points si le test est effectué en moins de 45 secondes, avec fluidité et sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé

-2 par posé de pied du cavalier hors de la zone Cavalier dans le contrat 20 points

-2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

INITIATION

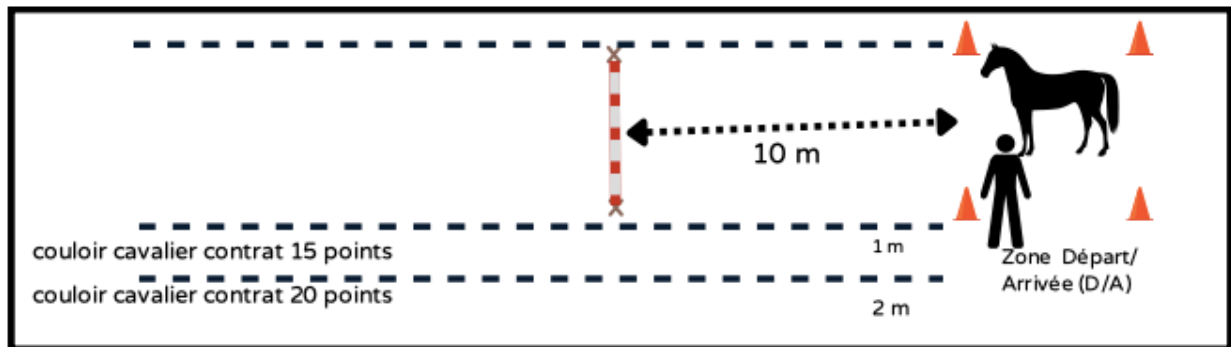
TEST 4: L'obstacle

Équipement : 1 obstacle vertical de minimum 20 cm + 4 plots pour la zone Départ/ Arrêt + de quoi matérialiser les lignes de couloirs cavaliers

Temps autorisé : 1 min 20 (1 minute et 20 secondes)

Descriptif : Départ équidé immobile dans la zone Départ/ Arrivée, cavalier en dehors de la zone. Le cavalier doit faire franchir l'obstacle à son équidé puis revenir dans la zone Départ/Arrivée. A l'aller, l'équidé ne doit pas sortir du couloir représenté par l'alignement des plots et l'obstacle et le cavalier doit rester également dans son couloir (sauf contrat 10 points).

Pour le retour, l'équidé et le cavalier ne sont pas obligés de rester dans leurs couloirs respectifs (ne pas re-sauter l'obstacle malgré tout). Le chronomètre s'arrête lorsque le cavalier les 4 pieds du cheval sont arrêtés, de retour dans la zone Départ/Arrivée.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier n'a pas de zone définie pour mener son équidé mais ne doit pas franchir l'obstacle.

Contrat 15 points : En licol et longe. Le cavalier doit être dans le couloir du contrat 15 points (à 1 m de la zone D/A et de l'obstacle) pour mener son équidé.

Contrat 20 points : En liberté. Le cavalier doit être dans le couloir du contrat 20 points (à 2 m de la zone D/A et de l'obstacle) pour mener son équidé.

Pour les 3 contrats : en cas de dérobade ou de refus, une pénalité sera appliquée et il faudra faire sauter de nouveau l'obstacle à l'équidé. En cas d'obstacle "détruit", le cavalier doit le remettre en place et faire sauter de nouveau l'obstacle.

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points par refus ou dérobade d'obstacle
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

INITIATION

TEST 5: Le déplacement des hanches

Équipement : 2 barres de 3 m

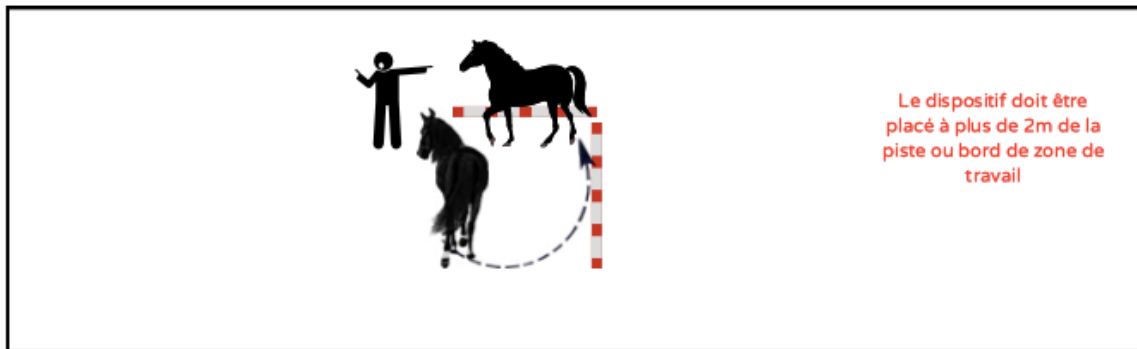
Temps autorisé : 1 min 25 (1 minute et 25 secondes)

Descriptif : Départ équidé immobile parallèle à une des deux barres (sens au choix).

Le cavalier déplace les hanches de son poney/cheval latéralement, jusqu'à ce que le cheval soit perpendiculaire à la barre "repère" du départ. (On demande donc un déplacement des hanches de 90° environ).

Le cavalier peut se déplacer où il veut sur la zone de contrôle.

Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique

Contrat 20 points : En liberté

Pour les 3 contrats : si le cheval passe un pied du mauvais côté de la barre, aucune conséquence pour ce test (les barres sont juste des repères).

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) dans les contrats à 10 et 15 points / contrat ramené à 0 dans le cas du contrat 20 points

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test

ETAPE 1

INITIATION

TEST 6: Le déplacement des épaules

Équipement : 2 barres de 3 m

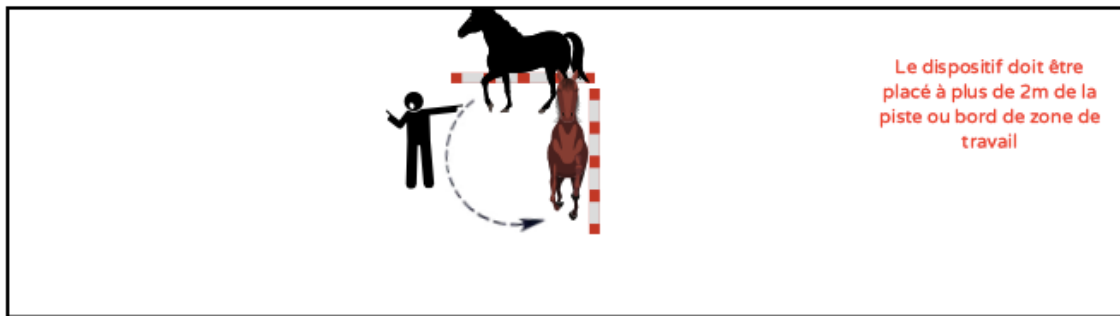
Temps autorisé : 1 min 25 (1 minute et 25 secondes)

Descriptif : Départ équidé immobile parallèle à une des deux barres (sens au choix).

Le cavalier déplace les épaules de son poney/cheval latéralement, jusqu'à ce que le cheval soit perpendiculaire à la barre "repère" du départ. (On demande donc un déplacement des épaules de 90° environ).

Le cavalier peut se déplacer où il veut sur la zone de contrôle.

Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique

Contrat 20 points : En liberté

Pour les 3 contrats : si le cheval passe un pied du mauvais côté de la barre, aucune conséquence pour ce test (les barres sont juste des repères).

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) dans les contrats à 10 et 15 points / contrat ramené à 0 dans le cas du contrat 20 points

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test

ETAPE 1

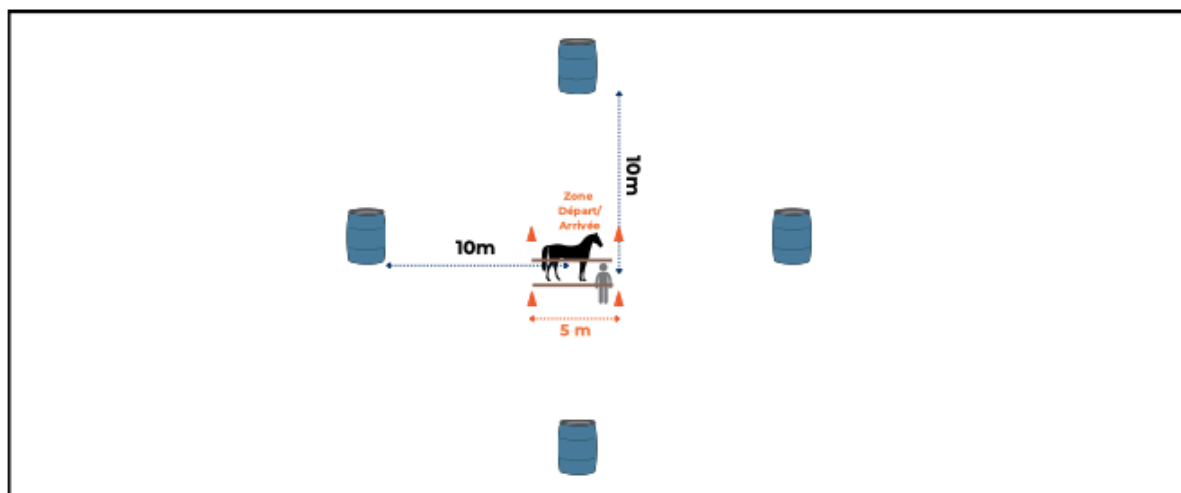
CLUB 2

TEST 1: Le trèfle à 4 feuilles

Équipement: Une zone matérialisée par 4 plots pour la Zone Départ/Arrivée (environ 5m x 5m), 4 bidons ou grands cônes, 2 barres. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé et cavalier arrêtés dans la zone Départ/Arrivée (env 5m x 5m), équidé entre les barres. Le cavalier exécute avec son équidé à côté de lui un parcours en trèfle autour de quatre bidons. **Le cavalier doit contourner les cônes avec son équidé.** Le sens de contournement des bidons est au choix, mais ils doivent repasser dans la zone centrale entre chaque contournement, le cheval passant dans le couloir de barres. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval (entre les barres) et les 2 pieds du cavalier sont arrêtés dans la Zone Départ/Arrivée, une fois le test réalisé dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau.

Contrat 20 points : En liberté (tête du cheval nue, sans licol)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points par posé de pied du cavalier dans le couloir de barres
- 2 points par posé de pied du cheval hors du couloir de barres une fois le 1er pied posé dedans
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

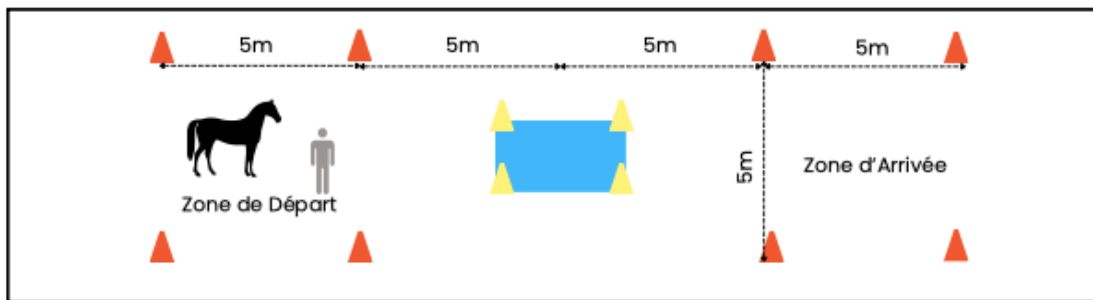
CLUB 2

TEST 2: La bâche

Équipement : Une bâche d'environ 2m x 3m + 4 cônes pour la délimiter + 8 plots pour définir les zones Départ/ Arrivée

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé et cavalier immobiles dans la zone de Départ (env. 5m x 5m). Le cavalier, sans marcher sur la bâche, fait traverser la bâche à son cheval en lui faisant faire un arrêt de 5 secondes (les 4 pieds immobiles, si un pied bouge, le décompte repart de 0) pour se rendre dans la Zone d'Arrivée (valable pour les contrats 10 et 15 points, l'immobilité peut durer plus ou moins longtemps pour le contrat 20 points). Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval et le cavalier sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier **ne doit pas** marcher sur la bâche.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau. Le cavalier **ne doit pas** marcher sur la bâche.

Contrat 20 points : En liberté. Le cavalier **ne doit pas** marcher sur la bâche. Une fois l'équidé arrêté sur la bâche, le cavalier doit faire le tour de la bâche, l'équidé devant rester les 4 pieds au sol immobiles : si un pied bouge, le cavalier doit repartir pour un tour complet à partir de l'endroit où il se trouvait lorsque l'immobilité a été interrompue.

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points par pied du cheval posé hors de la bâche dès que le 1er pied est arrivée dessus
- 2 points par pied du cavalier posé sur la bâche
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

CLUB 2

TEST 3: Le slalom

Équipement : 5 cônes + 8 plots + de quoi matérialiser la zone Cavalier

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé et cavalier immobiles dans la zone de Départ (env. 5m x 5m). Le cavalier, tout en restant dans sa Zone Cavalier, fait effectuer à son poney/ cheval un slalom, chaque plot étant espacé de 5m. Le slalom débute au choix par l'intérieur ou l'extérieur du 1er plot. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval et les 2 pieds du cavalier sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe, le cavalier doit rester dans sa Zone Cavalier dès la sortie de la Zone de Départ

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau, le cavalier doit rester dans sa Zone Cavalier dès la sortie de la Zone de Départ

Contrat 20 points : En liberté, le cavalier doit rester dans sa Zone Cavalier dès la sortie de la Zone de Départ

Pour les 3 contrats : en cas d'erreur de tracé, le cavalier peut faire reprendre son équidé là où l'erreur a été commise pour la corriger

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

+ 2 points si le test est effectué en moins de 40 secondes, avec fluidité et sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé

-2 par posé de pied du cavalier hors de la zone Cavalier

-2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

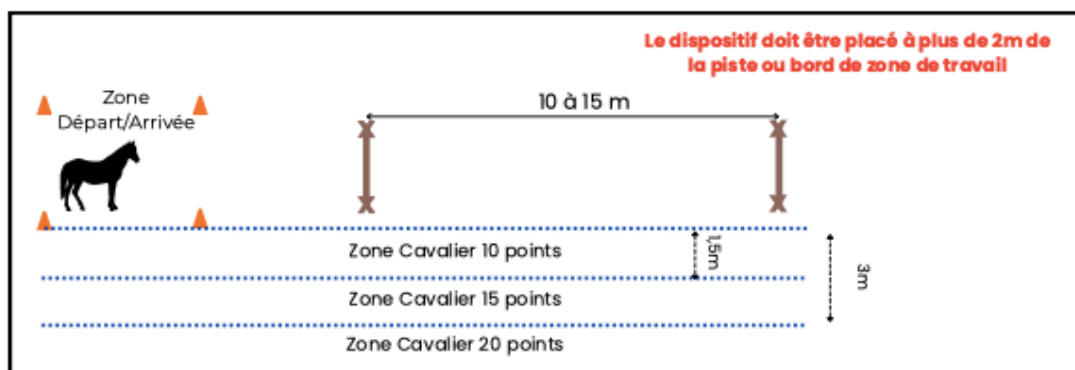
CLUB 2

TEST 4: Le double

Équipement : Deux barres sur 2 plots pour les 2 obstacles + 4 plots ou cônes pour la Zone Départ/Arrivée + De quoi matérialiser la zone Cavalier (lignes continues visibles tracées avec des plots plats, de la farine, du plâtre etc...)

Temps autorisé : 1 min 05 secondes

Descriptif : L'équidé est immobile dans la Zone de départ/Arrivée, le Cavalier dans la zone de son contrat, y compris au placement de départ. Le cavalier, tout en restant dans la zone imposée par son contrat, fait franchir les 2 obstacles à la suite sans interruption du mouvement à son équidé et retourne ensuite avec lui dans la Zone de Départ/Arrivée . Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval et le cavalier sont arrêtés, les pieds immobiles, après avoir réalisé le test dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le Cavalier dans la zone imposée (placement libre au retour)

Contrat 15 points : En licol et longe. Le Cavalier dans la zone imposée (placement libre au retour)

Contrat 20 points : En licol et longe. Le Cavalier dans la zone imposée (placement libre au retour)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (*comptez environ 3 secondes*)
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé (Le cavalier doit remonter l'obstacle si nécessaire, sans arrêt du chronomètre)
- 2 par posé de pied du cheval dans la zone cavalier imposée
- 2 par refus de l'obstacle ou dérobade (1ère et 2ème fois seulement)
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si posé de pied du cavalier hors de la zone imposée par son contrat (y compris pour le départ)

Contrat ramené à 0 au bout de 3 refus/dérobades du cheval

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

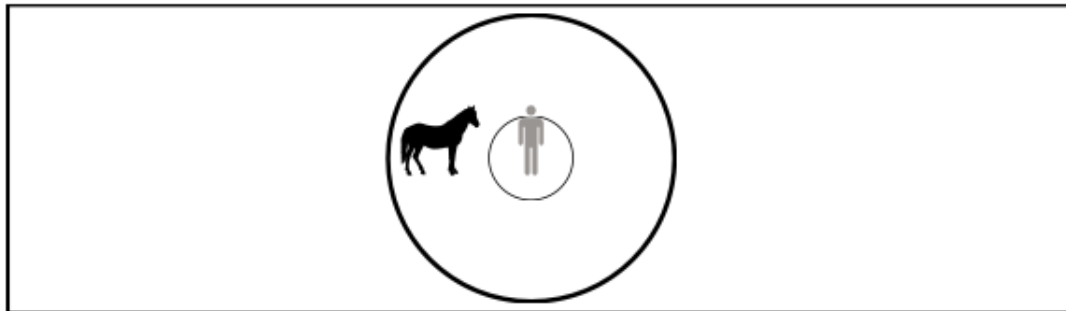
CLUB 2

TEST 5: Le cercle

Équipement : Un espace d'environ 20m x20 m type rond de longe ou carrière/manège délimité avec les coins coupés par des barres + de quoi matérialiser une zone ronde visible et continue de 6 à 8 mètres de diamètre (plots plats, farine, plâtre...)

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes

Descriptif : Départ équin immobile face au cavalier en dehors du rond central, cavalier immobile dans le rond central. Le cavalier fait effectuer le nombre de tour et de changement de sens imposés dans son contrat à son poney/cheval sans sortir du rond central. Le chronomètre s'arrête lorsque poney/ cheval est immobile face au cavalier hors du rond central, cavalier immobile à l'intérieur, une fois que le test est réalisé dans son intégralité.



Contrat 10 points : Avec licol et longe. Sans sortir de son rond central, le cavalier fait faire 2 tours minimum à son équin dans un sens, le fait changer de main, lui fait faire 1 tour minimum puis l'arrête face à lui.

Contrat 15 points : En liberté. Sans sortir de son rond central, le cavalier fait faire 2 tours minimum à son équin dans un sens, le fait changer de main, lui fait faire 1 tour minimum puis l'arrête face à lui.

Contrat 20 points : En liberté. Sans sortir de son rond central, le cavalier fait faire 2 tours minimum à son équin dans un sens, le fait changer de main, lui fait faire 1 tour minimum, le fait changer de main de nouveau, lui fait faire 1 tour minimum puis l'arrête face à lui.

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équin non immobile départ/ arrêt (*comptez environ 3 secondes*)
- 2 points si équin immobile pas face au cavalier au départ et/ou à la fin du test
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équin
- 2 par posé de pied du cheval dans le rond central du cavalier
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équin (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équin

Contrat ramené à 0 si posé de pied du cavalier hors de son rond central

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

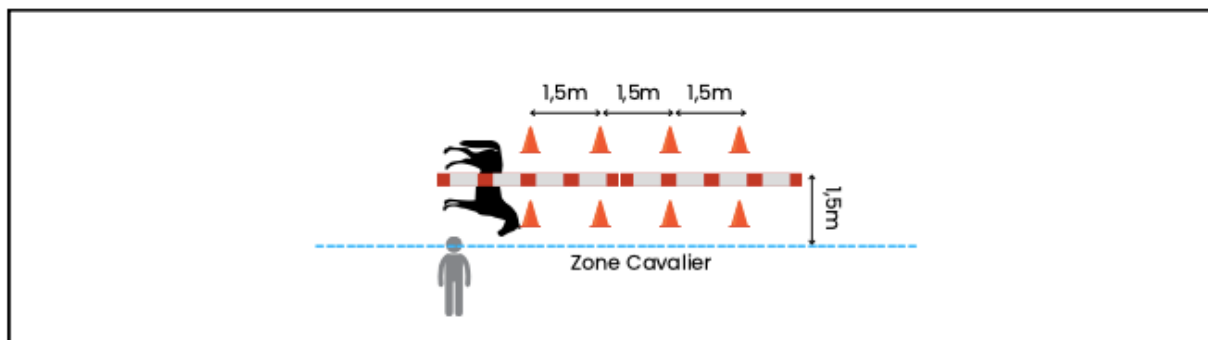
CLUB 2

TEST 6: Le déplacement latéral au-dessus de la barre

Équipement : 2 barres de 4 m et 8 plots + de quoi matérialiser la Zone Cavalier

Temps autorisé : 1 min 05 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile au dessus de la 1ère barre, postérieurs d'un côté, antérieurs de l'autre, cavalier face à lui, dans sa Zone Cavalier. Ils sont tous deux arrêtés avant les 1er plots. Le cavalier, tout en restant dans sa Zone, fait effectuer un déplacement latéral à son équidé au dessus des barres, en effectuant un arrêt (4 pieds immobiles) dans la zone centrale pendant 5 secondes (si un pied bouge, reprendre le décompte depuis 0) puis continue le déplacement latéral jusqu'à avoir franchi la dernière ligne de plots. Le chronomètre s'arrête lorsque l'équidé à les 4 pieds immobiles au dessus de la barre (postérieurs d'un côté et antérieurs de l'autre), cavalier face à lui, après passage des derniers plots et après avoir réalisé le test dans son intégralité. Sens du déplacement au choix.



Contrat 10 points : **En licol et longe.**

Contrat 15 points : **Licol relié à la longe par un élastique de bureau**

Contrat 20 points : **En liberté**

Pour les 3 contrats : si l'équidé passe un ou deux pieds du mauvais côté de la barre, le replacer à l'endroit où cela s'est produit et reprendre le déplacement (cf pénalités)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points si équidé hors de la barre et non au dessus pour l'immobilité de départ et/ou de fin
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points si les 2 postérieurs ou antérieurs de l'équidé passent simultanément au dessus de la barre
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si pied de cavalier hors de sa Zone Cavalier

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité (ou si le cavalier passe entre les cubes ou marche dans la zone des barres à terre ou saute l'obstacle).

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

CLUB 1

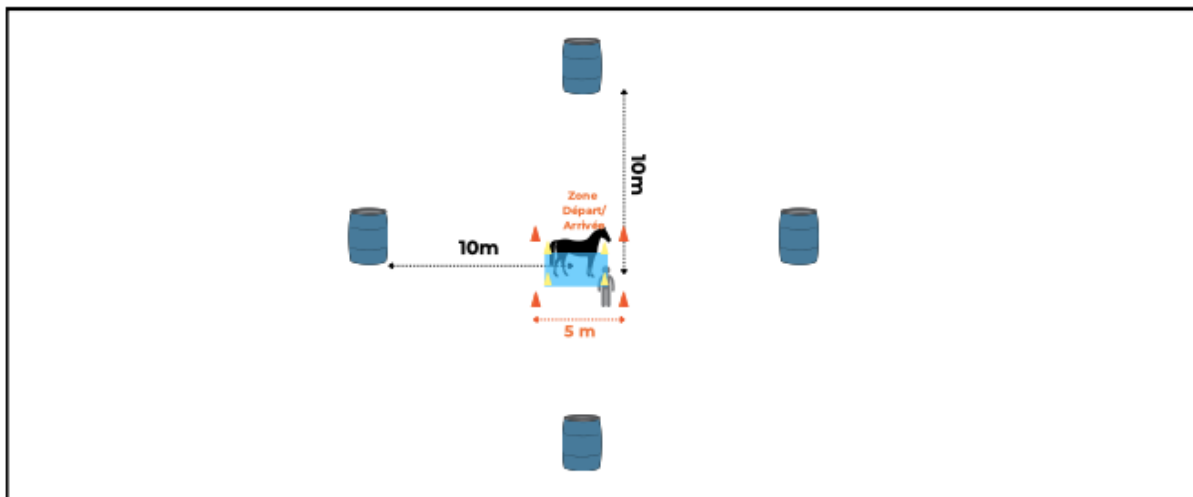
TEST 1: Le trèfle à 4 feuilles

Équipement: Une zone matérialisée par 4 plots ou petits cônes pour la Zone Départ/Arrivée (env 5m x 5m), 4 bidons ou grands cônes, 1 bâche (environ 2m x 3m), 4 plots ou petits cônes pour encadrer la bâche. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé et cavalier arrêtés dans la zone Départ/Arrivée (env 5m x 5m), équidé sur la bâche. Le cavalier exécute avec son équidé à côté de lui un parcours en trèfle autour de quatre bidons.

Le cavalier doit contourner les cônes avec son équidé. Le sens de contournement des bidons est au choix, mais ils doivent repasser dans la zone centrale entre chaque contournement, le cheval passant sur la bâche. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval (sur la bâche) et les 2 pieds du cavaliers sont arrêtés dans la Zone Départ/Arrivée, une fois le test réalisé dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau.

Contrat 20 points : En liberté (tête du cheval nue, sans licol)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé

-2 points par posé de pied du cheval hors de la bâche une fois le 1er pied posé dessus

- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si posé de pied du cavalier sur la bâche

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

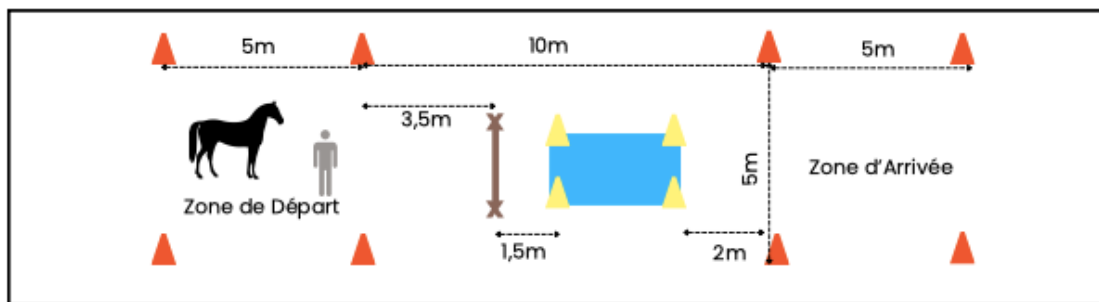
CLUB 1

TEST 2: La bâche

Équipement : Une bâche d'environ 2m x 3m + 4 cônes pour la délimiter + un obstacle type cavaletti + 8 plots pour définir les zones Départ/ Arrivée

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé et cavalier immobiles dans la zone de Départ (env. 5m x 5m). Le cavalier, sans marcher sur la bâche ni sauter l'obstacle, fait sauter l'obstacle puis traverser la bâche à son cheval en lui faisant faire un arrêt de 5 secondes (les 4 pieds immobiles, si un pied bouge, le décompte repart de 0) pour se rendre dans la Zone d'Arrivée (valable pour les contrats 10 et 15 points, l'immobilité peut durer plus ou moins longtemps pour le contrat 20 points). Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval et le cavalier sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau.

Contrat 20 points : En liberté. Une fois l'équidé arrêté sur la bâche, le cavalier doit faire le tour de la bâche, l'équidé devant rester les 4 pieds au sol immobiles : si un pied bouge, le cavalier doit repartir pour un tour complet à partir de l'endroit où il se trouvait lorsque l'immobilité a été interrompue.

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points si refus ou dérobage de l'obstacle 1 ou 2 fois
- 2 points par pied du cheval posé hors de la bâche dès que le 1er pied est arrivée dessus
- 2 points par pied du cavalier posé sur la bâche
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si 3 refus ou dérobadés de l'obstacle

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

CLUB 1

TEST 3: Le slalom

Équipement : 10 cônes + 8 plots + de quoi matérialiser la zone Cavalier

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé et cavalier immobiles dans la zone de Départ (env. 5m x 5m). Le cavalier, tout en restant dans sa Zone Cavalier, doit faire passer son cheval dans les portes (env 1,5m de largeur), chaque porte étant espacée de 4m. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval et les 2 pieds du cavalier sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe, le cavalier doit rester dans sa Zone Cavalier dès la sortie de la Zone de Départ

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique de bureau, le cavalier doit rester dans sa Zone Cavalier dès la sortie de la Zone de Départ

Contrat 20 points : En liberté, le cavalier doit rester dans sa Zone Cavalier dès la sortie de la Zone de Départ

Pour les 3 contrats : en cas d'erreur de tracé, le cavalier peut faire reprendre son équidé là où l'erreur a été commise pour la corriger

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

+ 2 points si le test est effectué en moins de 40 secondes, avec fluidité et sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé

-2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si posé d'un pied du cavalier hors de sa Zone Cavalier

Contrat ramené à 0 si posé d'un pied du cheval dans la Zone Cavalier

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

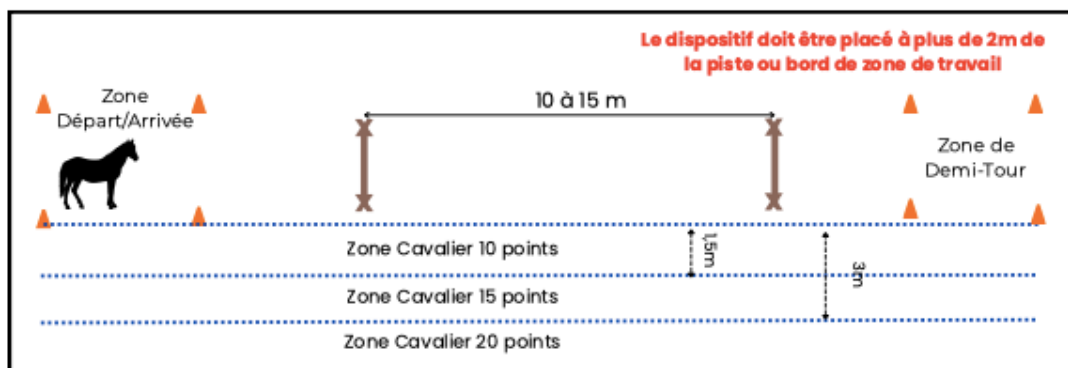
CLUB 1

TEST 4: Le double

Équipement : Deux barres sur 2 plots pour les 2 obstacles + 8 plots ou cônes pour la Zone Départ/Arrivée et la Zone de Demi-Tour + De quoi matérialiser la zone Cavalier (lignes continues visibles tracées avec des plots plats, de la farine, du plâtre etc...)

Temps autorisé : 1 min 15 secondes

Descriptif : L'équidé est immobile dans la Zone de départ/Arrivée, le cavalier dans la zone de son contrat, y compris au placement de départ. Le cavalier, tout en restant dans la zone imposée par son contrat, fait franchir les 2 obstacles à la suite sans interruption du mouvement à son équidé, lui fait faire demi-tour dans la zone prévue à cet effet, et lui fait de nouveau franchir les 2 obstacles à la suite sans interruption. Il retourne ensuite avec lui dans la Zone de Départ/Arrivée. Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval et le cavalier sont arrêtés, les pieds immobiles, après avoir réalisé le test dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le Cavalier dans la zone imposée

Contrat 15 points : En licol et longe. Le Cavalier dans la zone imposée

Contrat 20 points : En licol et longe. Le Cavalier dans la zone imposée

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (*comptez environ 3 secondes*)

-2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé (Le cavalier doit remonter l'obstacle si nécessaire, sans arrêt du chronomètre)

-2 par refus de l'obstacle ou dérobade (1ère et 2ème fois seulement)

- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si posé de pied du cavalier hors de la zone imposée par son contrat (y compris pour le départ)

Contrat ramené à 0 si posé de pied du cheval dans la zone cavalier imposée

Contrat ramené à 0 au bout de 3 refus/dérobades du cheval

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

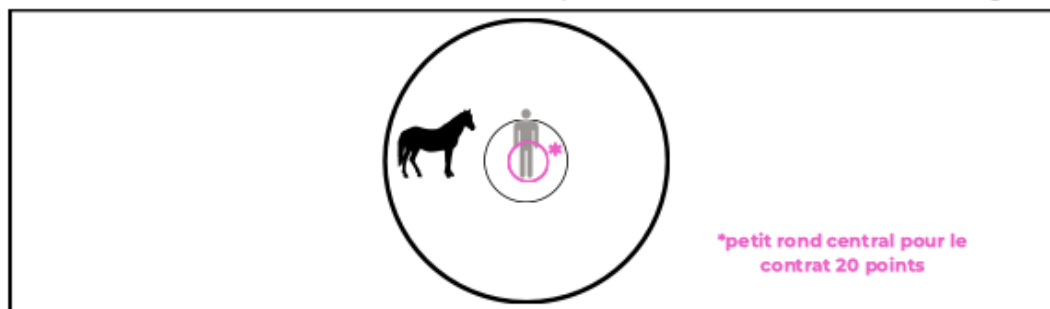
CLUB 1

TEST 5: Le cercle

Équipement : Un espace d'environ 20m x20 m type rond de longe ou carrière/manège délimité avec les coins coupés par des barres + de quoi matérialiser une zone ronde visible et continue de 6 à 8 mètres de diamètre (plots plats, farine, plâtre...) + de quoi matérialiser un petit rond central d'environ 1,5m de diamètre pour le contrat 20 points

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile face au cavalier en dehors du rond central, cavalier immobile dans le rond central. Le cavalier fait effectuer le nombre de tour et de changement de sens imposés dans son contrat à son poney/cheval sans sortir du rond central. Le chronomètre s'arrête lorsque poney/ cheval est immobile face au cavalier hors du rond central, cavalier immobile à l'intérieur, une fois que le test est réalisé dans son intégralité.



Contrat 10 points : Avec licol et longe. Sans sortir du grand rond central, le cavalier fait faire 2 tours minimum à son équidé dans un sens, le fait changer de main, lui fait faire 2 tours minimum puis l'arrête face à lui.

Contrat 15 points : En liberté. Sans sortir du grand rond central, le cavalier fait faire 2 tours minimum à son équidé dans un sens, le fait changer de main, lui fait faire 2 tours minimum puis l'arrête face à lui.

Contrat 20 points : En liberté. Sans sortir du petit rond central (* sur le schéma), le cavalier fait faire 2 tours minimum à son équidé dans un sens, le fait changer de main, lui fait faire 1 tour minimum, le fait changer de main de nouveau, lui fait faire 1 tour minimum puis l'arrête face à lui.

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points si équidé immobile pas face au cavalier au départ et/ou à la fin du test
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si posé de pied du cavalier hors de son rond central (petit ou grand selon le contrat)

Contrat ramené à 0 si posé de pied du cheval dans le grand rond central du cavalier

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

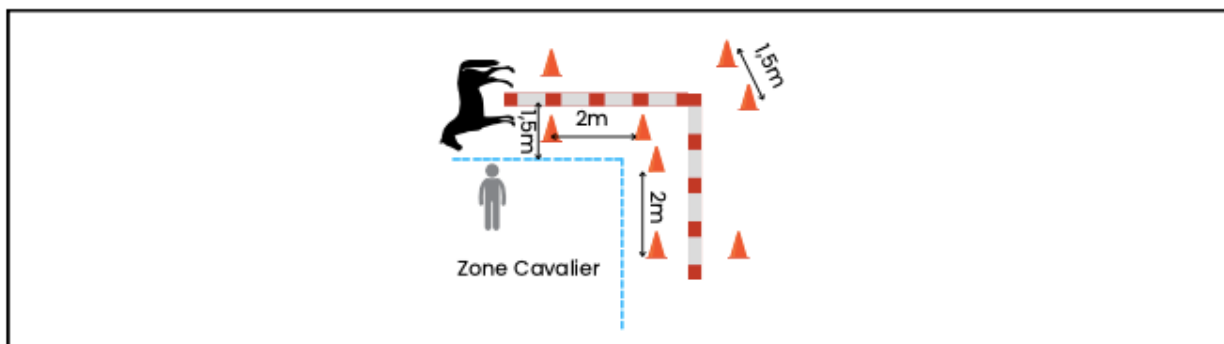
CLUB 1

TEST 6: Le déplacement latéral au-dessus de la barre

Équipement : 2 barres de 4 m et 8 plots + de quoi matérialiser la Zone Cavalier (plots plats, farine, plâtre etc...)

Temps autorisé : 1 min 15 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile au dessus de la 1ère barre, postérieurs d'un côté, antérieurs de l'autre, avant les 1er plots, cavalier face à lui, dans sa Zone Cavalier (à 1,5m des barres). Le cavalier, tout en restant dans sa Zone, fait effectuer un déplacement latéral à son équidé au dessus des barres, en effectuant un arrêt (4 pieds immobiles) dans la zone centrale pendant 10 secondes (si un pied bouge, reprendre le décompte depuis 0) puis continue le déplacement latéral jusqu'à avoir franchi la dernière ligne de plots. Le chronomètre s'arrête lorsque l'équidé à les 4 pieds immobiles au dessus de la barre (postérieurs d'un côté et antérieurs de l'autre), cavalier face à lui, après passage des derniers plots et après avoir réalisé le test dans son intégralité. Sens du déplacement au choix.



Contrat 10 points : **En licol et longe.**

Contrat 15 points : **Licol relié à la longe par un élastique de bureau**

Contrat 20 points : **En liberté**

Pour les 3 contrats : si l'équidé passe un ou deux pieds du mauvais côté de la barre, le replacer à l'endroit où cela s'est produit et reprendre le déplacement (cf pénalités)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)
- 2 points si équidé hors de la barre et non au dessus pour l'immobilité de départ et/ou de fin
- 2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou l'équidé
- 2 points par posé de pied de l'équidé du mauvais côté de la barre
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé dans le contrat 15 points

Contrat ramené à 0 si posé de pied de cavalier hors de sa Zone Cavalier

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité (ou si le cavalier passe entre les cubes ou marche dans la zone des barres à terre ou saute l'obstacle).

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

EQUIFEEL

Lieu: La Gourmette
Le 12 Octobre 2025

ETAPE 1

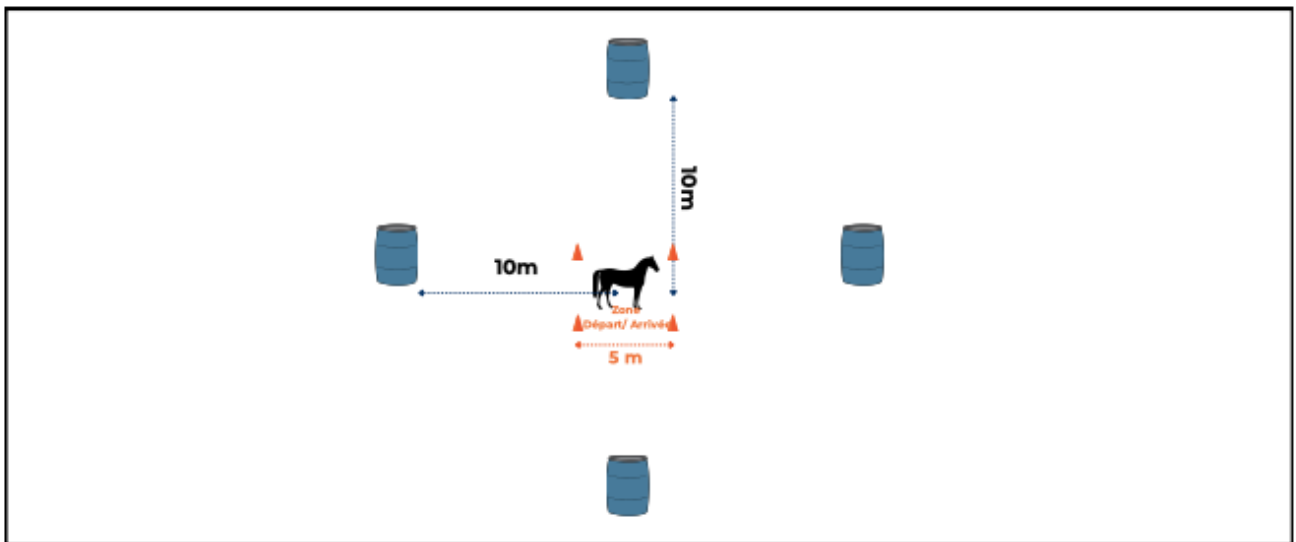
INITIATION MONTÉ

TEST 1: Le trèfle à 4 feuilles

Équipement: une zone matérialisée par 4 plots ou petits cônes pour la zone Départ/arrivée (environ 5m x 5m), 4 bidons ou grands cônes. Zone de contrôle matérialisée: environ 20m x 20m

Temps autorisé: 2m 30 sec

Descriptif: Départ équidé immobile dans la zone de Départ/Arrivée (env 5m x 5m). Le couple cavalier/équidé exécute un parcours en trèfle autour de 4 bidons. Le sens de contournement des bidons est au choix, mais ils doivent repasser dans la zone centrale entre chaque contournement, à l'allure de leur choix. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés dans la zone Départ/Arrivée, une fois le test réalisé dans son intégralité et rênes longues.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : En cordelette (tête du cheval nue)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

- 2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

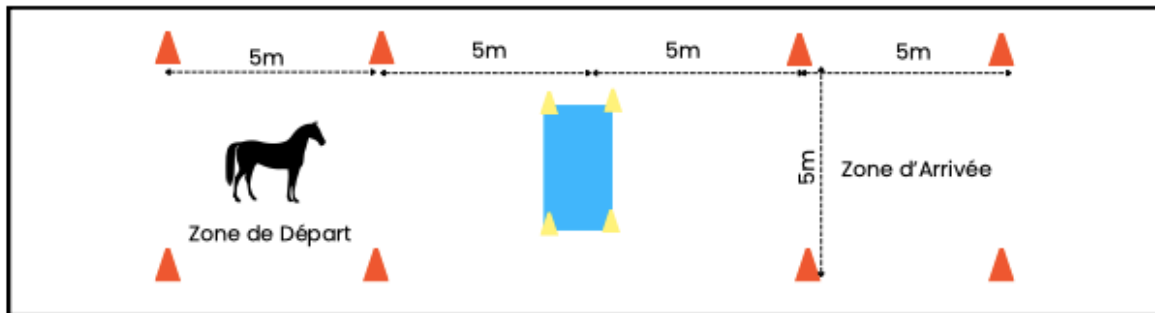
INITIATION MONTÉ

TEST 2: La bâche

Équipement: une bâche d'environ 2m x 3m + 4 plots ou petits cônes pour la délimitée + 8 plots pour définir la zone Départ/arrivée (environ 5m x 5m)

Temps autorisé: 1m 30 sec

Descriptif: Départ équidé immobile dans la zone de Départ/Arrivée (env 5m x 5m). Le couple cavalier/équidé se dirige vers la bâche puis le cavalier arrête son équidé les 4 pieds sur la bâche pendant 5 secondes (les 4 pieds immobiles, si un pied bouge, le décompte repart à 0). Ils se rendent ensuite dans la zone Arrivée. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés dans la zone Arrivée, une fois le test réalisé dans son intégralité et rênes longues.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : En cordelette (tête du cheval nue)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

Lieu: La Gourmette
Le 12 Octobre 2025

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

TEST 4: Le contrôle d'allure

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

ETAPE 1

INITIATION MONTÉ

TEST 5: Le trèfle

Équipement : Une zone matérialisée zone de départ et d'arrivée, 3 bidons ou cônes. Distance entre les plots : 10 m. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

Temps autorisé : 1 min 30 sec

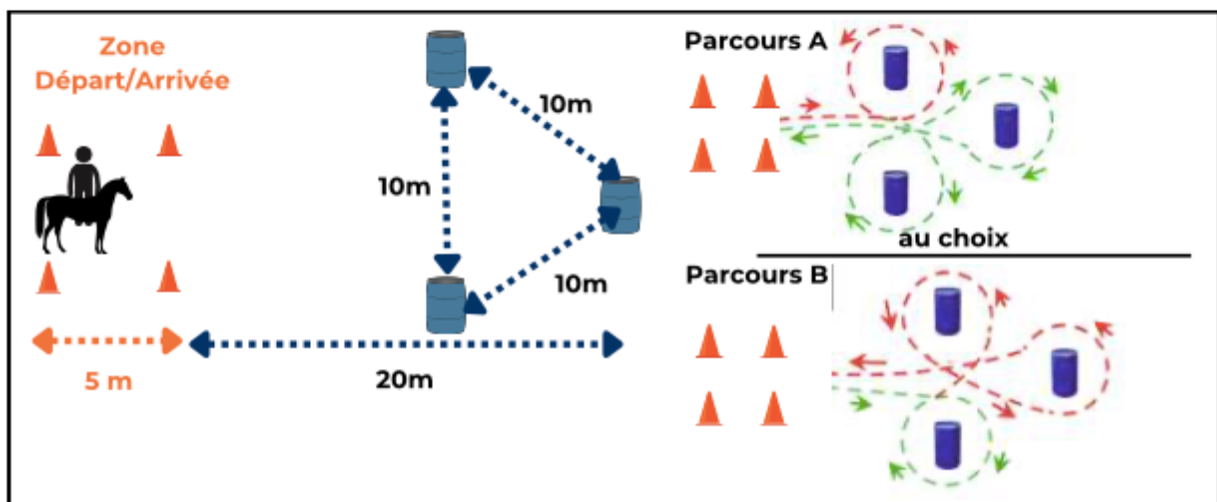
Descriptif : Le cavalier et son cheval démarrent immobiles, rênes longues dans la zone centrale Départ/ Arrivée. Ils partent pour effectuer un trèfle à 3 feuilles à l'allure minimum du trot. Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval est immobile, rênes longues dans la boîte Départ/ Arrivée après avoir contourné les 3 bidons.

Le cavalier peut choisir entre deux parcours en trèfle.

Parcours A : Le cavalier commence par le cône qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second et le troisième cône qui est au fond.

Parcours B : Le cavalier commence par le cône qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième cône qui est au fond.

Il revient ensuite directement s'arrêter avec son poney/cheval dans la zone D/A.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : Cordelette (tête du cheval nue)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est réalisé avec fluidité sans pénalité

+2 points si le test est réalisé sans stick

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (3 secondes minimum)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

- 2 points pour chaque action de 2ème main sur le contrat 15 points

-2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportements agressifs cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

ETAPE 1

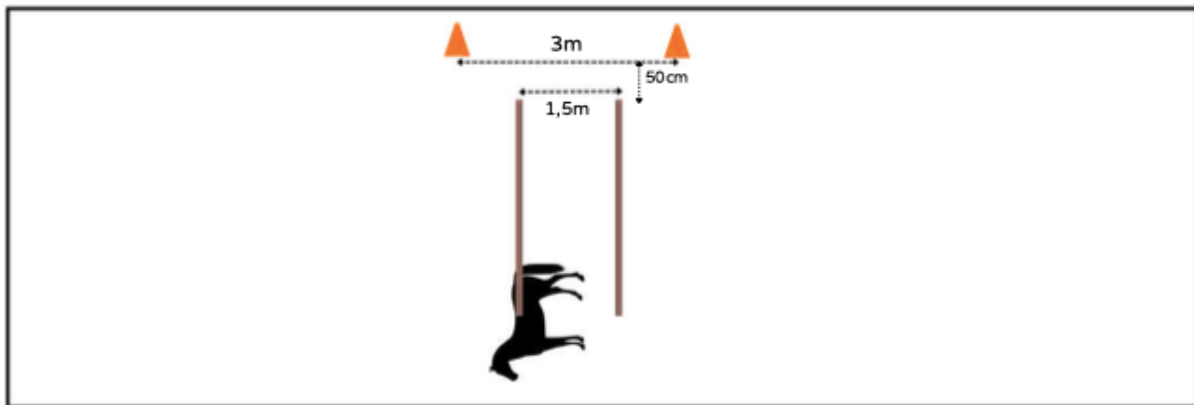
INITIATION MONTÉ

TEST 6: La bâche

Équipement : 2 cônes ou bidons + deux barres de 3m

Temps autorisé : 1 min 15 (1 minute et 15 secondes)

Descriptif : Le cavalier et son cheval démarrent immobiles, rênes longues, postérieurs dans le couloir de barres, antérieurs en dehors. Le cavalier fait reculer son poney/cheval dans le couloir de barres puis fait effectuer un parcours en huit autour des deux cônes (espacés de 3m) puis l'arrête en marche avant dans le couloir de barres. Sens au choix. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés complètement.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : Cordelette (tête du cheval nue)

Pour les 3 contrats : en cas d'erreur de tracé, le cavalier peut reprendre là où l'erreur a été commise pour la corriger

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

+2 si le test est réalisé sans stick

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (3 secondes minimum)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 par sortie de pied du cheval hors du couloir de barres

- 2 points pour chaque action de 2ème main sur le contrat 15 points

-2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportements agressifs cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

ETAPE 1

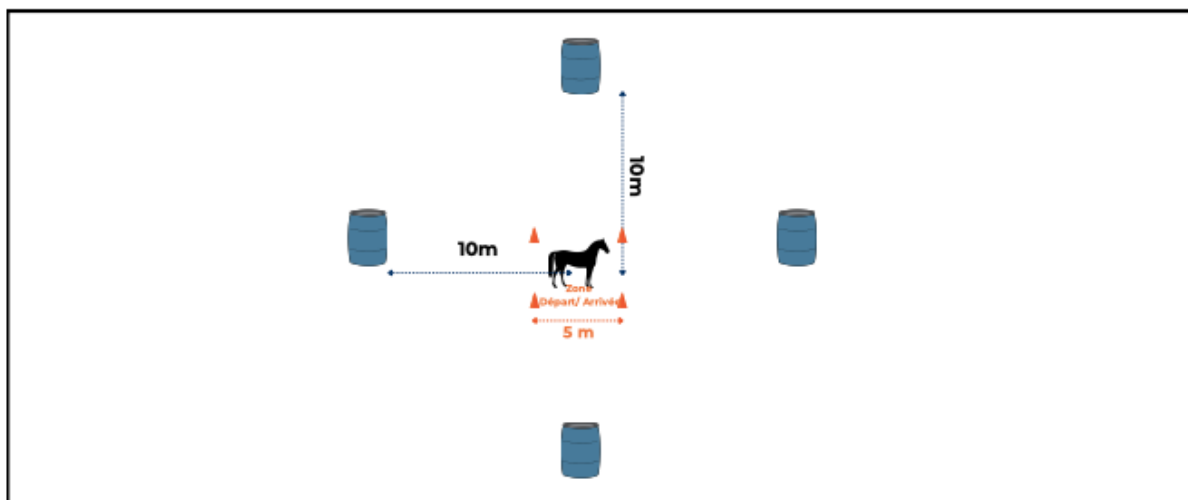
MONTÉ

TEST 1: Le trèfle à 4 feuilles

Équipement : Une zone matérialisée par 4 plots ou petits cônes pour la Zone Départ/Arrivée (environ 5m x 5m), 4 bidons ou grands cônes. Zone de contrôle matérialisée : environ 20 m x 20 m.

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile rênes longues dans la zone Départ/Arrivée (env 5m x 5m). Le couple cavalier/équidé exécute un parcours en trèfle autour de quatre bidons. Le sens de contournement des bidons est au choix, mais ils doivent repasser dans la zone centrale entre chaque contournement et y effectuer une transition trot-pas-trot (les antérieurs doivent entrer dans la boîte au trot et les postérieurs doivent ressortir au trot). Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés dans la Zone Départ/Arrivée, une fois le test réalisé dans son intégralité et rênes longues.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : En cordelette (tête du cheval nue)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

- 2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

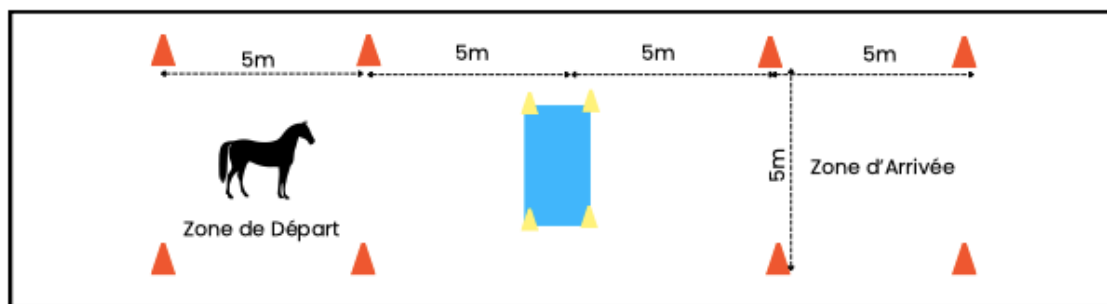
MONTÉ

TEST 2: La bâche

Équipement : Une bâche d'environ 2m x 3m + 4 cônes pour la délimiter + 8 plots pour définir les zones Départ/ Arrivée

Temps autorisé : 1 minute

Descriptif : Départ équidé immobile rênes longues dans la zone de Départ. Le couple cavalier-équidé se dirige vers la bâche puis le cavalier arrête son équidé avec **les antérieurs sur la bâche pendant 5 secondes** (les 4 pieds immobiles, si un pied bouge, le décompte repart de 0). Il demande ensuite un **déplacement des hanches** pour que le cheval ait les **4 pieds sur la bâche et demande une immobilité de 5 secondes**. Il demande enfin un **déplacement des antérieurs** pour n'avoir que les **postérieurs sur la bâche et de nouveau arrêt de 5 secondes**. Ils se rendent ensuite dans la Zone d'Arrivée. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité et rênes longues.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : En cordelette (tête du cheval nue)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

MONTÉ

TEST 3: Le slalom

Équipement : 10 cônes + 8 plots pour matérialiser les Zones de Départ et d'Arrivée

Temps autorisé : 50 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile rênes longues dans la zone de Départ (env. 5m x 5m). Le cavalier doit faire passer son cheval dans les portes (env 1,5m de largeur), chaque porte étant espacée de 4m. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du poney/cheval sont arrêtés, dans la zone d'Arrivée une fois le test effectué dans son intégralité et rênes longues.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : En cordelette (tête du cheval nue)

Pour les 3 contrats : en cas d'erreur de tracé, le cavalier peut faire reprendre son équidé là où l'erreur a été commise pour la corriger

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

+2 points si le test est effectué au trot (depuis la zone de Départ et jusqu'à la zone d'Arrivée)

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

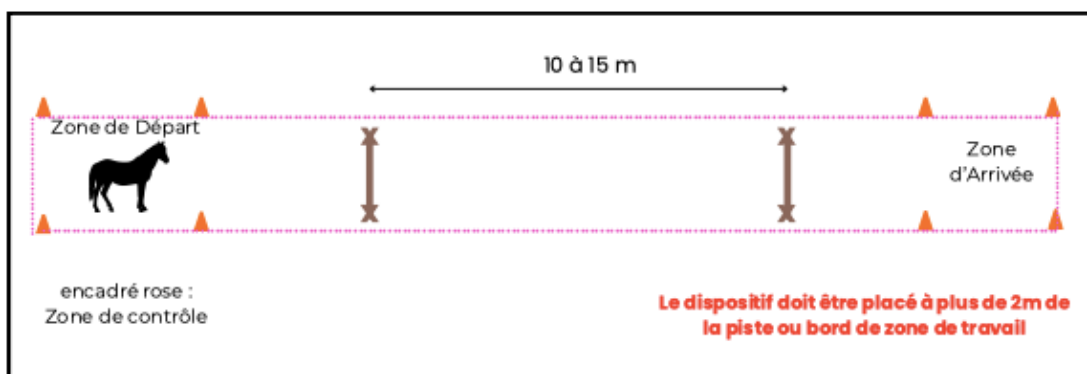
MONTÉ

TEST 4: Le double

Équipement : Deux barres sur 2 plots pour les 2 obstacles + 8 plots ou cônes pour la Zone de Départ et la Zone d'Arrivée

Temps autorisé : 1 min 15 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile et rênes longues dans la Zone de Départ. Le couple cavalier-équidé franchit les 2 obstacles (ou barres au sol pour le contrat 10 points) à la suite sans interruption du mouvement et va ensuite s'arrêter dans la Zone D'Arrivée, sans sortir de la zone de contrôle (en pointillés rose). Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval est arrêté, les 4 pieds immobiles, rênes longues, après avoir réalisé le test dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol, avec deux barres au sol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête, avec deux obstacles type cavaletti

Contrat 20 points : En cordelette, tête du cheval nue, avec deux obstacles type cavaletti

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

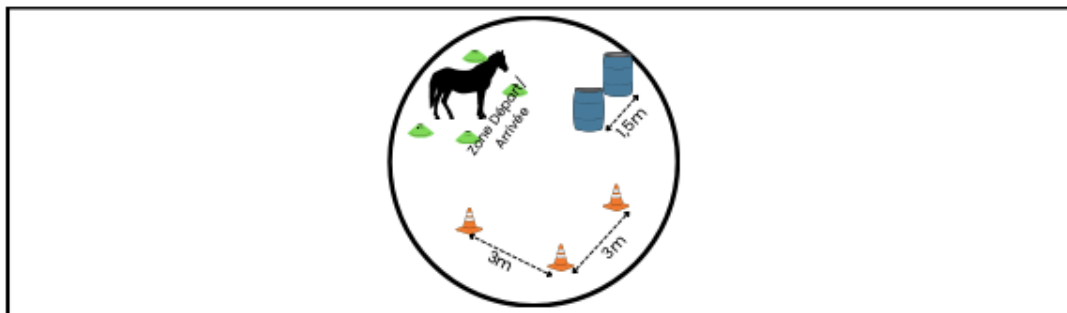
MONTÉ

TEST 5: Les minis embuches

Équipement : Un espace d'environ 20m x 20m type rond de longe ou carrière/manège délimité avec les coins coupés par des barres + 2 bidons ou grands cônes + 3 cônes + 4 plots pour la Zone de Départ/Arrivée

Temps autorisé : 1 minute 30 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile et rênes longues dans la Zone de Départ/Arrivée. Le couple cavalier-équidé effectue 2 tours minimum dans un sens, change de main, dans la Zone D/A, fait 2 tours minimum dans l'autre sens puis arrêt dans la Zone D/A, en passant dans le passage étroit et en effectuant le slalom à chaque tour. Les changements de sens doivent se faire dans la Zone de Départ/Arrivée. Le chronomètre s'arrête lorsque poney/ cheval est immobile, rênes longues, dans la Zone de Départ/Arrivée, une fois le test réalisé dans son intégralité.



Contrat 10 points : En licol.

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : En cordelette (tête du cheval nue)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 1

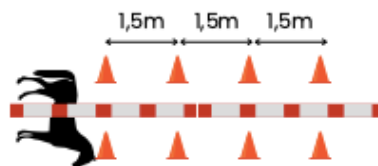
MONTÉ

TEST 6: Le déplacement latéral au-dessus de la barre

Équipement : 2 barres de 4 m et 8 plots

Temps autorisé : 1 min 05 secondes

Descriptif : Départ équidé immobile rênes longues au dessus de la 1ère barre, postérieurs d'un côté, antérieurs de l'autre, arrêté avant les 1er plots. Le couple cavalier-équidé doit effectuer un déplacement latéral au dessus des barres, en effectuant un arrêt (4 pieds immobiles) dans la zone centrale pendant 10 secondes (si un pied bouge, reprendre le décompte depuis 0) puis continuer le déplacement latéral jusqu'à avoir franchi la dernière ligne de plots. Le chronomètre s'arrête lorsque l'équidé a les 4 pieds immobiles au dessus de la barre (postérieurs d'un côté et antérieurs de l'autre), rênes longues, après passage des derniers plots et après avoir réalisé le test dans son intégralité. Sens du déplacement au choix.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En licol, une main sur la tête

Contrat 20 points : En cordelette (tête du cheval nue)

Pour les 3 contrats : si l'équidé passe un ou deux pieds du mauvais côté de la barre, le replacer à l'endroit où cela s'est produit et reprendre le déplacement (cf pénalités)

Bonus :

+1 ou 2 points si le test est effectué avec fluidité sans pénalité

Pénalités :

-2 points si équidé non immobile départ/ arrêt (comptez environ 3 secondes)

-2 points par matériel déplacé ou renversé

-2 par pied du cheval qui se pose du mauvais côté de la barre

-2 points par action de la 2ème main dans le contrat 15 points

- 2 par touche de stick dans le contrat 10 points / contrat ramené à 0 pour les contrats 15 et 20 points

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si test non réalisé dans son intégralité

Contrat ramené à 0 si erreur de tracé non rectifiée

Contrat ramené à 0 si utilisation de la friandise pendant la réalisation du test (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)