

ETAPE 3

INITIATION

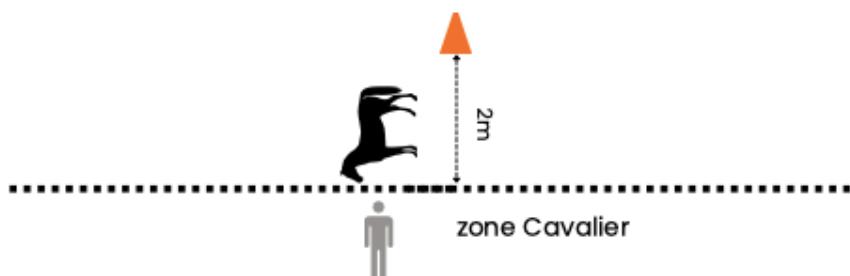
TEST 1: L'envoyé

Équipement: 1 cône ou bidon + de quoi matérialiser la zone Cavalier

Temps autorisé: 1 min 30 (1 minute et 30 secondes)

Descriptif: Départ équidé immobile devant le cône/bidon face au cavalier et cavalier dans la zone Cavalier. Le cavalier reculer son poney/cheval pour lui faire contourner le plot/bidon l'arrête face à lui entre les deux cônes en marche avant. Sens au choix.

Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont immobiles, une fois le test effectué, entre les deux cônes.



Contrat 10 points: En licol et longe. Le cavalier peut suivre le cheval jusqu'au plot.

Contrat 15 points: En licol et longe. Le cavalier reste dans sa zone.

Contrat 20 points: Licol relié à la longe par un élastique

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 1 minute 15, 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, qui devra retourner dans sa zone

-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

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 3

INITIATION

TEST 2: Le huit

Équipement:

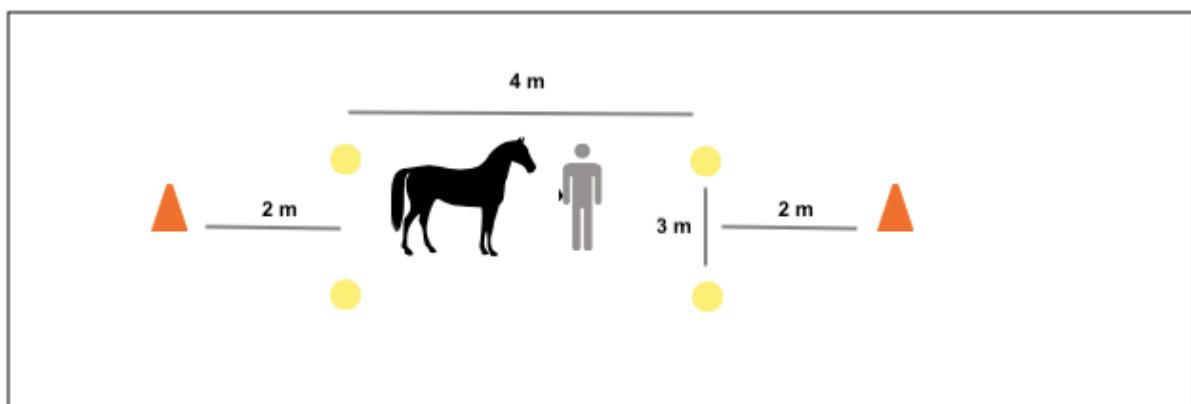
- Disposer deux plots espacés de 5 mètres.
- Délimiter une zone cavalier de 5 m x 1 m à l'aide de quatre plots.
- La zone cavalier doit être située à 3 mètres de l'exercice (des deux plots).

Temps autorisé : minute 15 secondes

Descriptif :

Le cavalier se place dans sa zone. Le cheval est positionné face à lui, entre les deux plots. Le cavalier doit faire exécuter au cheval un parcours en huit autour des deux plots, puis l'arrêter face à lui, entre les deux plots.

Le sens d'exécution peut être laissé libre ou imposé par l'organisateur.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier peut faire le huit avec son cheval, et il peut passer derrière les plots.

Contrat 15 points : En licol et longe. Le cavalier peut sortir de la zone avec son cheval, mais il laisse le cheval réaliser le huit. La cavalier ne passe pas derrière les plots.

Contrat 20 points : En licol et en reliant la longe avec un élastique. Le cavalier reste dans la zone et le cheval réalise le huit seul.

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

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 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 3

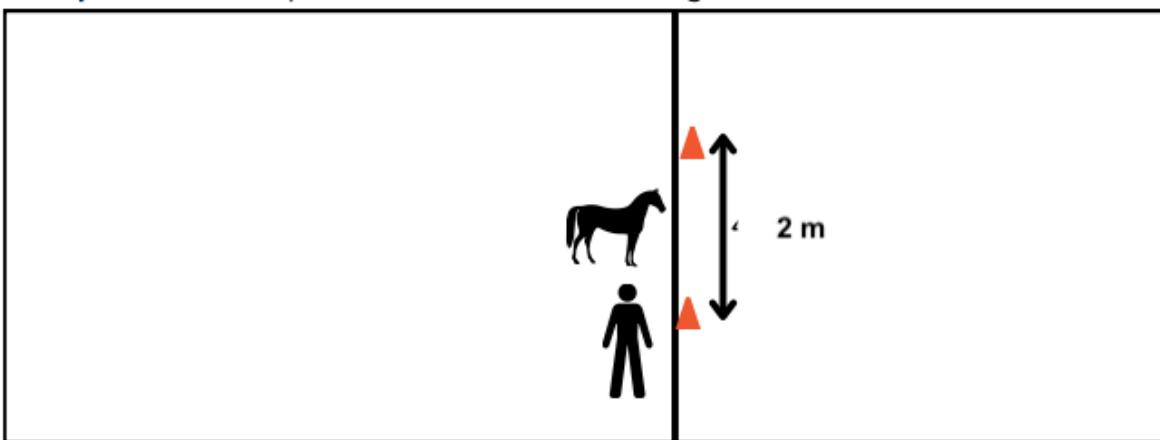
INITIATION

TEST 3: Le déplacement latéral

Équipement : Deux cônes pour délimiter l'espace où le cheval se déplace latéralement

Temps autorisé : 60 secondes

Descriptif : Faire un déplacement latéral de 4 m le long de la barrière.



Contrat 10 points : En licol et longe Le cavalier peut toucher le cheval une fois sans pénalité

Contrat 15 points : En licol et longe

Contrat 20 points : Licol relié à la longe par un élastique

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) --> valable pour les 3 contrats

Contrat ramené à 0 si élastique cassé

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)

EQUIFEEL

*Lieu: CO EQUI PIEDS
Le 1 Février 2026*

ETAPE 3

INITIATION

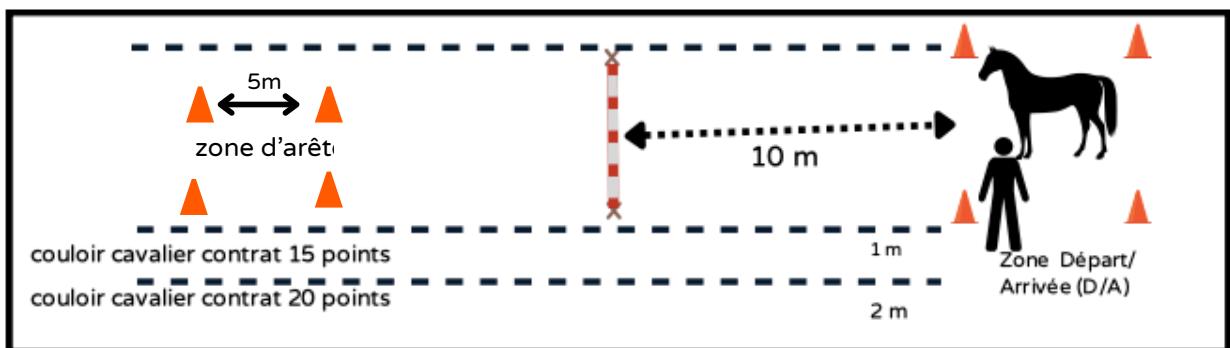
TEST 4: L'obstacle

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 test non réalisé dans son filet

Contrat ramené à 0 si création de trace non réussie

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

ETAPE 3

INITIATION

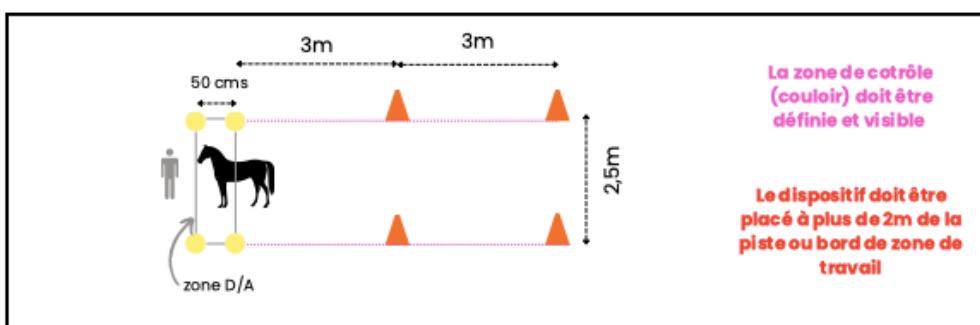
TEST 5: Le va et vient

Équipement : 4 cônes + des plots pour définir la zone Départ/ Arrivée + de quoi définir la zone de contrôle (couloir)

Temps autorisé : 1 min 45 (1 minute et 45 secondes)

Descriptif : Départ équidé immobile dans la zone de Départ/ Arrivée (zone D/A de 50 cms) face au cavalier. Le cavalier fait reculer son équidé face à lui dans un couloir de 2,5 m de large puis le fait revenir s'arrêter dans la zone Départ/ Arrêt.

Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés, dans la zone Départ/Arrivée.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier fait reculer son équidé en l'accompagnant derrière la première ligne de cônes (à 3m de distance de la zone Départ/Arrivée)

Contrat 15 points : En licol et longe. Le cavalier fait reculer son équidé en l'accompagnant derrière la deuxième ligne de cônes (à 6m de distance de la zone Départ/ Arrivée)

Contrat 20 points : En licol et longe. L'équidé recule seul jusqu'à la première ligne de cônes (à 3m de distance de la zone Départ/Arrivée). Le cavalier ne pénètre pas dans le dispositif et doit rester derrière la zone de Départ/ Arrivée.

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 par posé de pied du cavalier dans le dispositif pour le contrat 20 points.
- 2 par posé de pied du cheval hors de la zone de contrôle (couloir)
- 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 3

INITIATION

TEST 6: Le serpent

Équipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol

Temps autorisé :

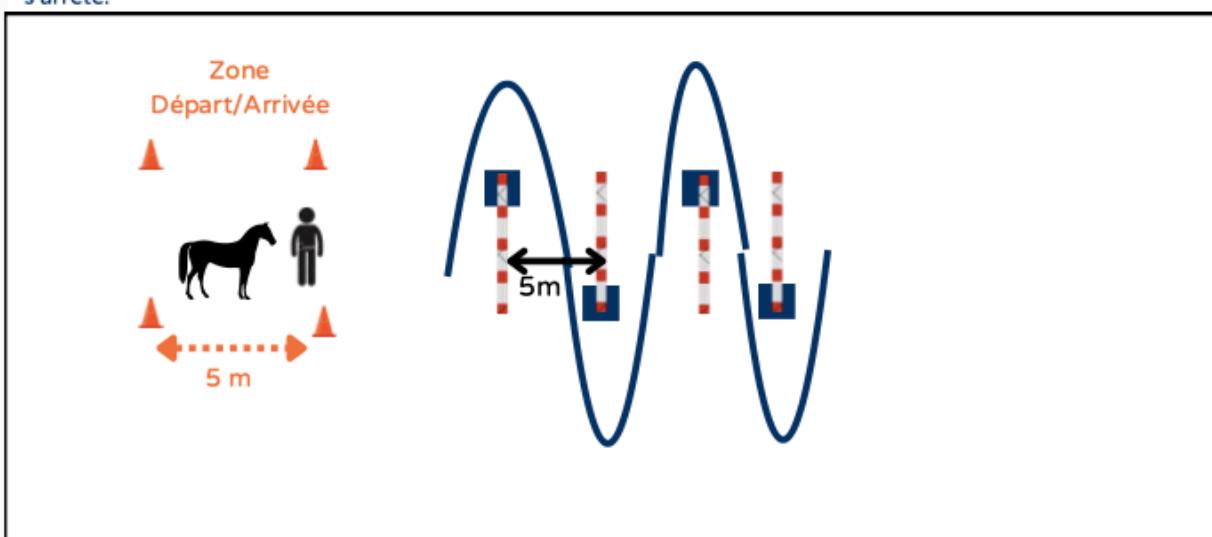
60 secondes

Descriptif de l'exercice :

Le poney/cheval est immobile dans la case de départ.

Le cavalier se positionne à côté du slalom, tandis que le cheval doit effectuer seul le slalom, sans aide physique.

Une fois le slalom terminé, le cavalier se rend dans la zone d'arrivée pour que le chronomètre s'arrête.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier fais le slalom avec son cheval

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique. Le cavalier fais le slalom avec son cheval

Contrat 20 points : Licol relié à la longe par un élastique. Le cavalier ne fais pas le slalom avec son cheval

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

ETAPE 3

CLUB 2

TEST 1: Les transitions

Équipement :

- Un round pen (rond de longe), un manège ou une carrière, dont les coins sont supprimés à l'aide de barres, formant un espace de 20 m x 20 m.
- Une zone centrale de 6 m de diamètre est tracée au centre du rond.
- Une zone de transition de 3 m x 3 m, matérialisée par 4 plots, est placée sur la piste.

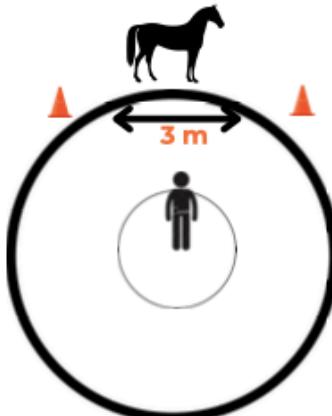
Temps autorisé :

2 minutes

Descriptif de l'exercice :

Le cavalier effectue deux cercles avec son cheval en longe.

- Sur le premier cercle, il doit demander le départ au trot dans la zone de transition.
- Sur le deuxième cercle, il demande une transition au pas, également dans la zone de transition.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique. Pour le contrat à 15 points, le cheval doit effectuer un passage du trot au pas, puis du pas à l'arrêt pour la deuxième transition.

Contrat 20 points : En liberté. Pour le contrat 20 point idem que le contrat 15 point.

Bonus :

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

Pénalités :

- 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

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 3

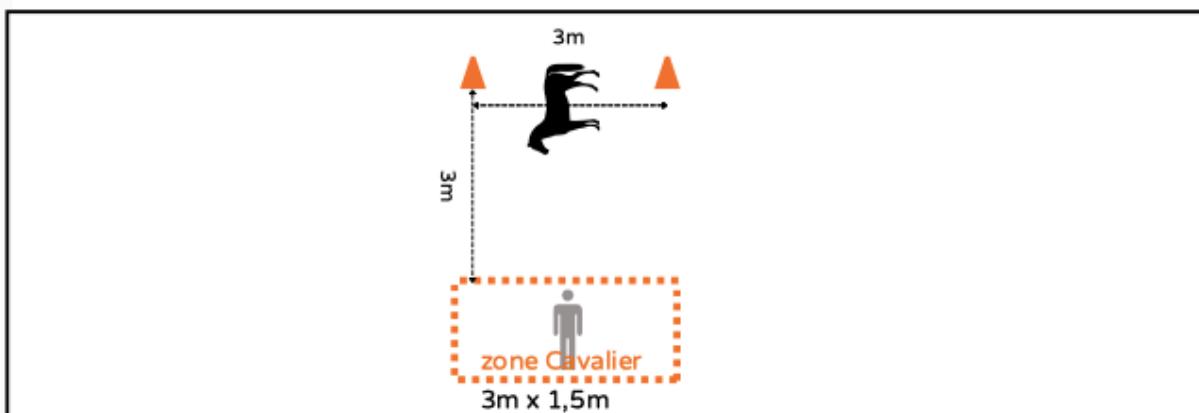
CLUB 2

TEST 2: Le huit

Équipement : 2 cônes ou bidons + de quoi matérialiser la zone Cavalier (3m x 1,5m)

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

Descriptif : Départ équidé immobile entre les deux cônes face au cavalier et cavalier dans la zone Cavalier. Le cavalier fait effectuer à son poney/cheval un parcours en huit autour des deux cônes (espacés de 3m) puis l'arrête face à lui entre les deux cônes. Sens au choix. Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont immobiles, une fois le test effectué, entre les deux cônes.



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 : en cas d'erreur de tracé, le cavalier peut faire reprendre son équidé là où l'erreur a été commise pour la corriger, sans sortir lui-même de sa Zone Cavalier

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

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

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

ETAPE 3

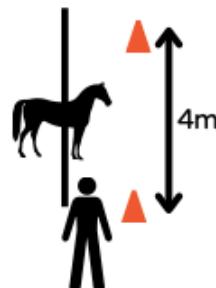
CLUB 2

TEST 3: Le déplacement latéral

Equipement : Deux cônes pour délimiter l'espace où le cheval se déplace latéralement

Temps autorisé : 60 seconde

Descriptif : Faire un déplacement latéral de 4 m sur un barre au sol avec les antérieur d'un côté et les postérieur de l'autre



Contrat 10 points : En licol et longe

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

Contrat 20 points : En liberté

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)

-2 points par matériel déplacé ou renversé par le cavalier ou son cheval

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 3

CLUB 2

TEST 4: Le double

Équipement: 2 obstacles (barres + chandeliers), Marquage clair de la zone Départ/Arrivée (D/A)

Marquage de la zone du milieu (plots, barres au sol)

Temps autorisé : 1 minutes

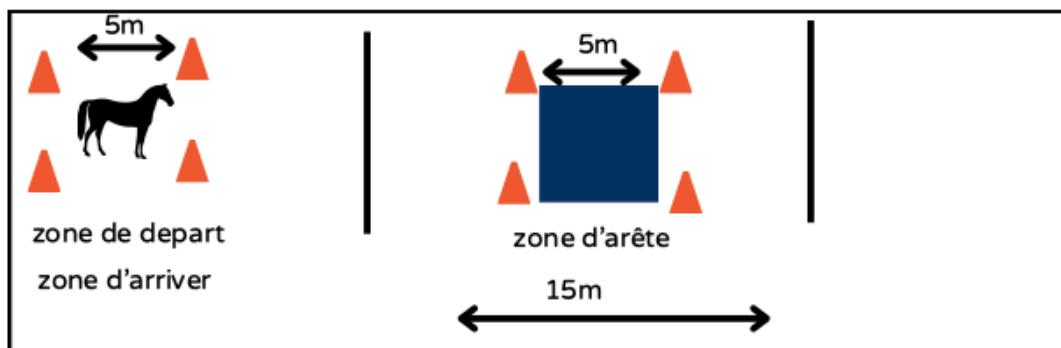
Descriptif

Départ dans la zone D/A avec le poney ou cheval tenu en longe.

Le cavalier fait franchir le 1er obstacle, marque un stop au milieu de la ligne sur la bache, puis fait franchir le 2e obstacle. Ensuite, il ramène le poney/cheval dans la zone D/A.

Règles :

- Le poney/cheval doit rester dans le couloir entre les obstacles.
- Seul le stop au milieu est autorisé ; pas d'autre arrêt, pas de pas ni de reculé.
- Le cavalier reste dans son couloir pour franchir les obstacles, puis peut revenir librement en D/A.
- Si un obstacle tombe, il doit être remonté et refranchi sans arrêt du chrono.



Contrat 10 points : Après le 1er obstacle, passage au pas dans la zone du milieu, puis repartir au trot avant le 2e obstacle.

Contrat 15 points : Après le 1er obstacle, arrêt complet dans la zone du milieu, puis repartir directement au trot vers le 2e obstacle.

Contrat 20 points: Idem que le contrat 15 points, avec arrêt net et repartie au trot dans la zone du milieu.

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 contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats
- 2 points si le cheval me marque pas le transition dans les zone demande
- 2 points si le cheval me passe pas dans les zones de transctions

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 3

CLUB 2

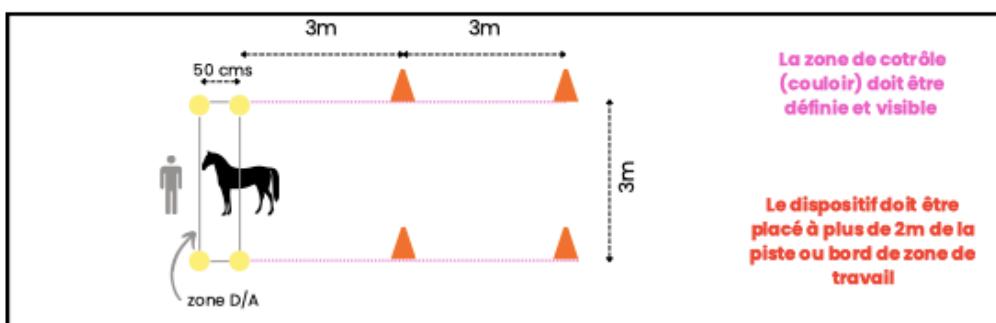
TEST 5: Le va et vient

Équipement : 4 cônes + des plots pour définir la zone Départ/ Arrivée + de quoi définir la zone de contrôle (couloir) + 1 barre de 3 m

Temps autorisé : 1 min 30 (1 minute et 30 secondes)

Descriptif : Départ équidé immobile dans la zone de Départ/ Arrivée (zone D/A de 50 cms) face au cavalier. Le cavalier fait reculer son équidé face à lui dans un couloir de 3 m de large puis le fait revenir s'arrêter dans la zone Départ/ Arrêt.

Le chronomètre s'arrête lorsque les 4 pieds du cheval sont arrêtés, dans la zone Départ/Arrivée.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier fait reculer son équidé en l'accompagnant derrière la première ligne de cônes (à 3m de distance de la zone Départ/Arrivée)

Contrat 15 points : En licol et longe. L'équidé recule seul jusqu'à la première ligne de cônes (à 3m de distance de la zone Départ/Arrivée). Le cavalier ne pénètre pas dans le dispositif et doit rester derrière la zone de Départ/ Arrivée.

Contrat 20 points : En licol et longe. L'équidé recule seul jusqu'à la deuxième ligne de cônes (à 6m de distance de la zone Départ/Arrivée). Une barre est placée en largeur au sol derrière la 1ère ligne de plot, à franchir en reculant. Le cavalier ne pénètre pas dans le dispositif et doit rester derrière la zone de Départ/ Arrivée.

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 par posé de pied du cavalier dans le dispositif pour les contrats 15 et 20 points.
- 2 par posé de pied du cheval hors de la zone de contrôle (couloir)
- 2 points par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) dans le contrat à 10 points / contrat ramené à 0 dans le cas des contrats 15 et 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 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 3

CLUB 2

TEST 6: Le serpent

Équipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol

Temps autorisé :

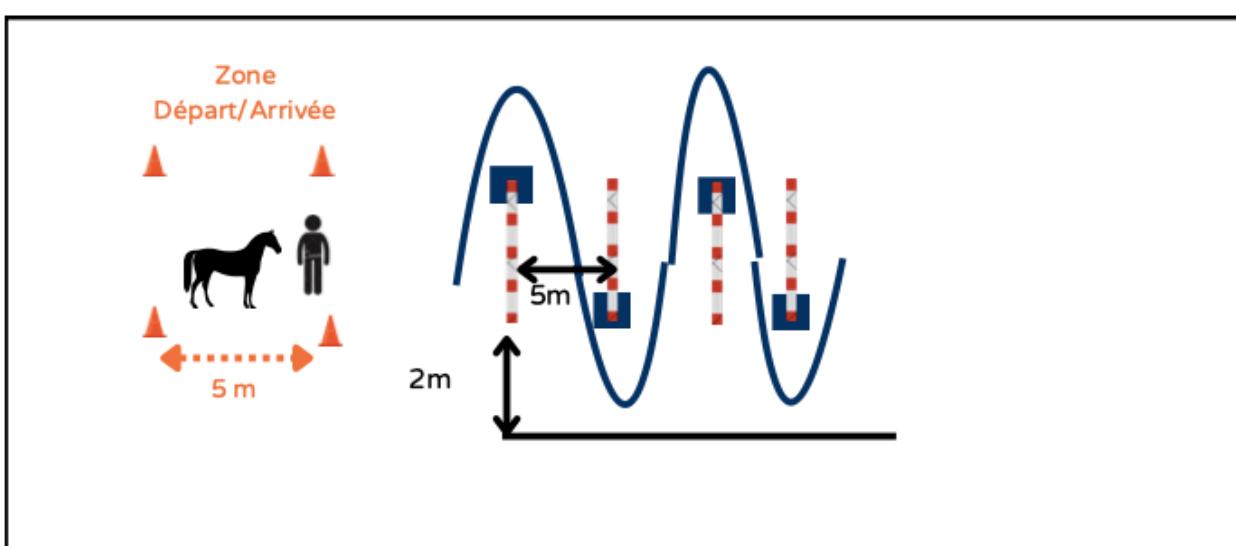
45 secondes

Descriptif de l'exercice :

Le poney/cheval est immobile dans la case de départ.

Le cavalier reste à 2 mètres du slalom pendant que le cheval effectue seul le slalom.

Une fois le slalom terminé, le cavalier rejoint la zone d'arrivée pour que le chronomètre s'arrête.



Contrat 10 points : En licol et longe.

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

Contrat 20 points : En liberté.

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

ETAPE 3

INITIATION MONTÉ

TEST 1: La chicane

Équipement : - 4 Chandeliers ou cubes

- 4 cubes ou plots

- 6 barres de 4m

- 2 barres ou lattes de 2m, 2 de 1m

Temps autorisé : 1 minutes

Descriptif : Les trois options de ce dispositif :

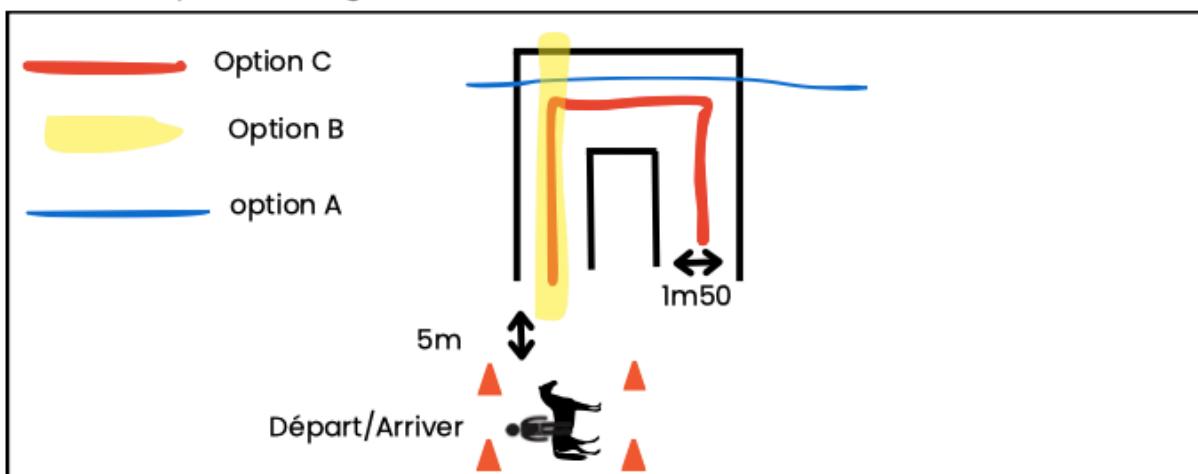
- Option A: Saut de puce, distance d'environ 3 m.
- Option B: Obstacle un peu plus haut que l'option A, largeur des entrées d'environ 1,50 m.
- Option C: Effectuer une chicane.

Règles :

- Un cavalier ne peut pas changer d'option en cours de dispositif.
- Les options A et B permettent de gagner du temps au chronomètre grâce au positionnement du dispositif suivant.

Construction :

- Le saut isolé peut être constitué d'éléments naturels (obstacles fixes).
- Le saut de puce doit obligatoirement être constitué de barres mobiles.



Contrat 10 points : En licol . Pour le contrat 10 points faire l'option C.

Contrat 15 points : En licol : . Pour le contrat 15 point faire l'option B.

Contrat 20 points : En licol : . I

Pour le contrat 20 points faire l'option A.

Bonus :

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

Pénalités :

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

- 2 points par refus ou dérobade

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

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si élastique cassé

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier touche la cordelette dans le contrat 20 points.

ETAPE 3

INITIATION MONTÉ

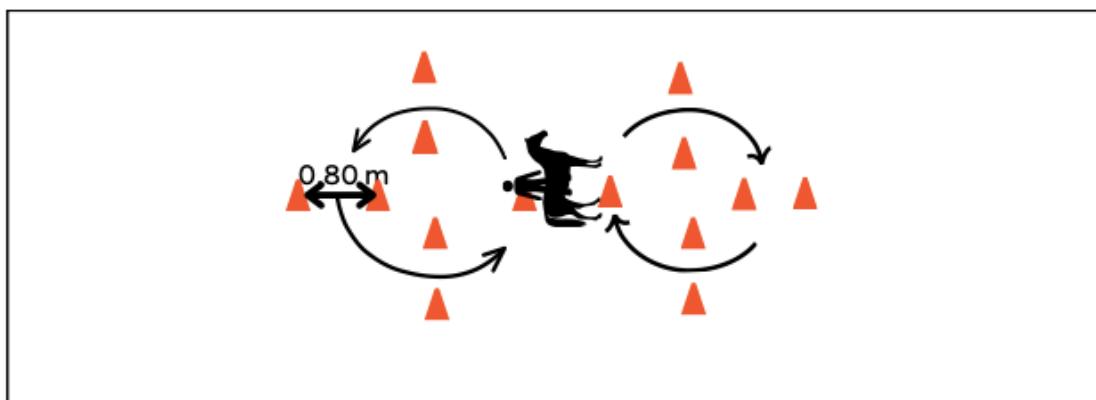
TEST 2: Le huit

Équipement : 6 plots espacés de 0,80 m pour former un couloir de départ/arrivée (3 de chaque côté)
Espace dégagé suffisant pour dessiner deux voltes de 10 mètres (prévoyez une zone d'environ 25 m x 25 m minimum)
Surface plane adaptée au travail au trot (carrière, manège ou terrain stabilisé)

Temps autorisé : 1 min 15

Descriptif : Le cavalier doit réaliser un « 8 de chiffres », composé de deux voltes de 10 mètres. L'exercice se déroule avec des plots espacés de 0,80 m, placés de manière à former le couloir de départ.

1. Le départ s'effectue entre les deux plots du milieu.
2. Le cavalier effectue la première volte de 10 m au trot.
3. Il repasse ensuite entre les plots du milieu et marque un arrêt net (transition directe trot-arrêt, sans passage par le pas).
4. Il repart immédiatement au trot pour réaliser la deuxième volte de 10 m.
5. Enfin, il repasse entre les deux plots du milieu et marque un nouvel arrêt, qui clôture l'exercice.



Contrat 10 points : En licol

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

Contrat 20 points : En cordelette avec le licol sur la tête du cheval

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

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

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier touche la cordelette dans le contrat 20 points.

ETAPE 3

INITIATION MONTÉ

TEST 3: Le slalom

Équipement : Deux cônes pour délimiter l'espace où le cheval se déplace latéralement

Temps autorisé : 60 sceonde

Descriptif : Le cheval doit réaliser un déplacement latéral en plaçant les antérieurs d'un côté de la barre au sol sur éléver et les postérieurs de l'autre, sans la toucher.



Contrat 10 points : En licol

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

Contrat 20 points En cordelette avec le licol sur la tête du cheval

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

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier toucher la cordelette dans le contrat 20 points.

ETAPE 3

INITIATION MONTÉ

TEST 4: Le double

Équipement: 2 obstacles (barres + chandeliers), Marquage clair de la zone Départ/Arrivée (D/A)

Marquage de la zone du milieu (plots, barres au sol)

Temps autorisé : 1min

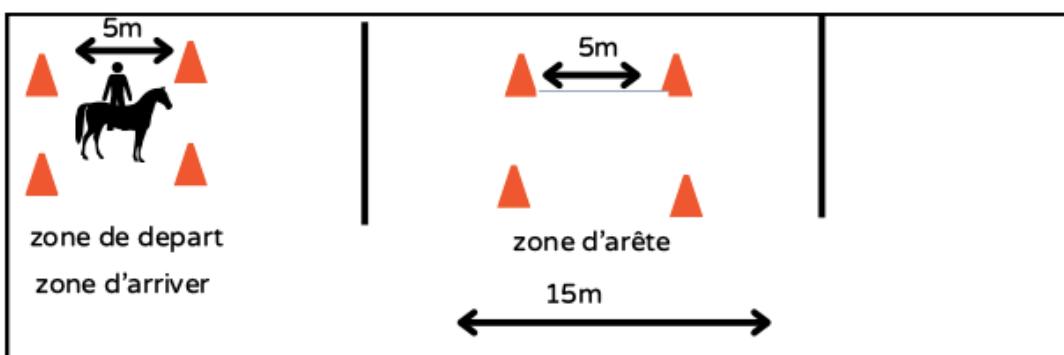
Descriptif : Départ dans la zone D/A avec le poney ou cheval

Le cavalier franchit le 1er obstacle, marque un stop au milieu de la ligne sur la bâche , puis fait franchir le 2e obstacle. Ensuite, il ramène le poney/cheval dans la zone D/A.

Règles :

Seul le stop au milieu est autorisé ;

Si un obstacle tombe, il doit être remonté et refranchi sans arrêt du chron



Contrat 10 points : En licol. Après le 1er obstacle, arrêt complet

Contrat 15 points : En licol avec une main sur la tête. Sauter le premier obstacle, arrêt dans la zone et sauter au trot

Contrat 20 points : En cordelette avec le licol sur la tête du cheval. Sauter le premier obstacle, arrêt dans la zone et sauter au trot

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 le cheval me marque pas le transition dans les zone demande

-2 points si le cheval me passe pas dans les zones de transctions

- 2 points par refus ou dérobade

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier toucher la cordelette dans le contrat 20 points.

ETAPE 3

INITIATION MONTÉ

TEST 5: Le va et vient

Équipement: 2 plots pour matérialiser la zone Départ/Arrivée (D/A) (largeur env. 40 cm)

Couloir: barres au sol, plots, ou chandeliers pour délimiter la ligne de recul sur 4 m

2 plots pour matérialiser la ligne des 4 m à franchir en reculant

Temps autorisé : 1 min 30

Descriptif: Départ avec les antérieurs du poney/cheval dans la zone D/A (40 cm de largeur). Il doit reculer dans le couloir matérialisé

Retour en avant vers la zone D/A.

Le chrono s'arrête quand les antérieurs reviennent dans la zone D/A.



Contrat 10 points . En licol

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

Contrat 20 points : En cordelette avec le licol sur la tête du cheval

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 le cheval ne passe pas du première coup sous l'arche

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier toucher la cordelette dans le contrat 20 points.

ETAPE 3

INITIATION MONTÉ

TEST 6: Le serpent

Equipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol
- Plots pour matérialiser la ligne des 2 mètres

La largeur entre les barres au sol se réduit progressivement afin d'augmenter la difficulté du slalom.

Temps autorisé :

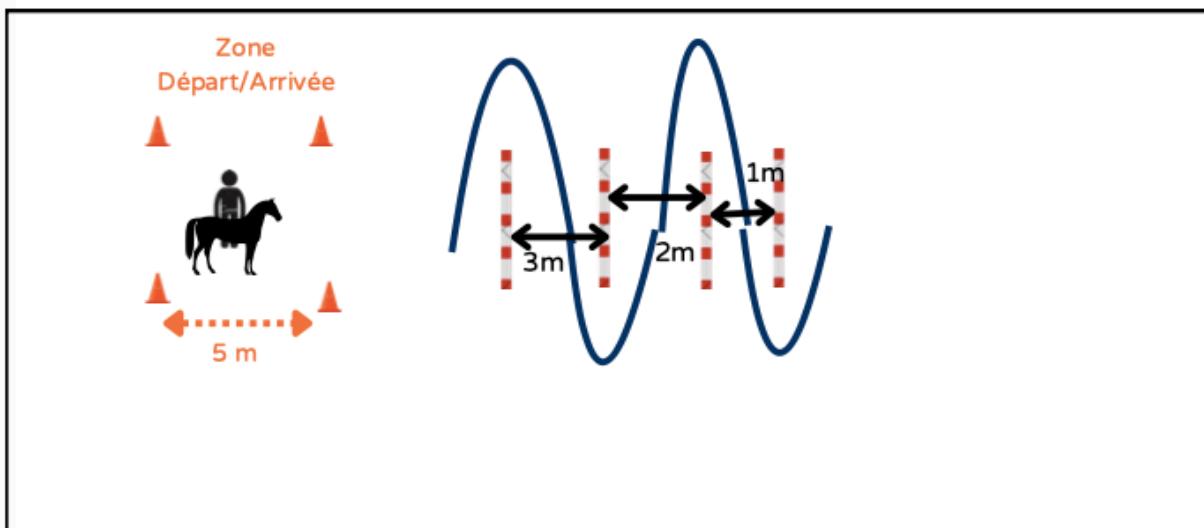
45 secondes

Descriptif de l'exercice :

Le poney/cheval est immobile dans la case de départ.

Le cavalier effectue le slalom au trot avec son cheval, puis retourne dans la zone de départ/arrivée.

Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval est de nouveau immobile dans cette zone.



Contrat 10 points : En licol

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

Contrat 20 points :En cordelette avec le licol sur la tête du cheval

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

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 (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 3 MONTÉ

TEST 1: La chicane

Équipement : - 4 Chandeliers ou cubes

- 4 cubes ou plots

- 6 barres de 4m

- 2 barres ou lattes de 2m, 2 de 1m

Temps autorisé : 1 minutes

Descriptif : Les trois options de ce dispositif :

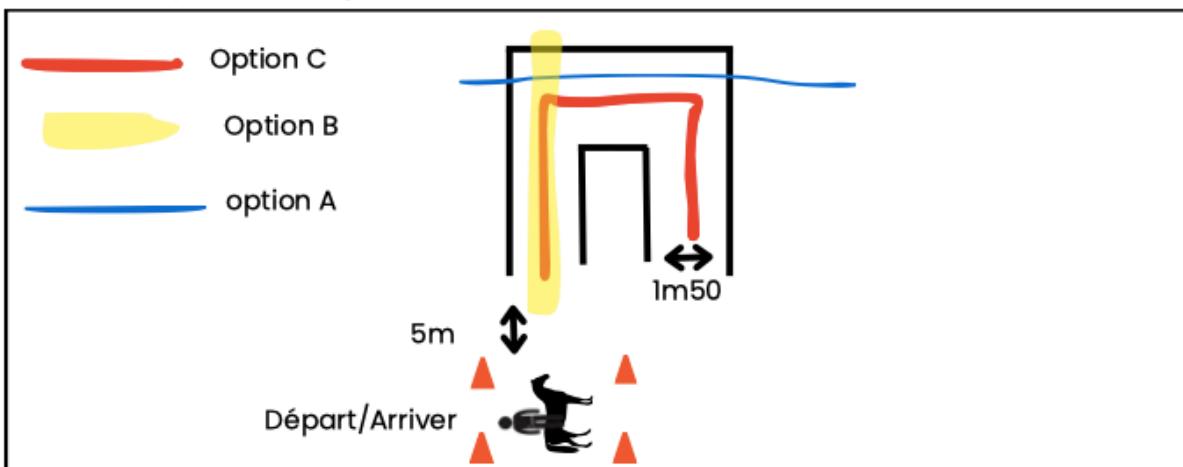
- Option A: Saut de puce, distance d'environ 3 m.
- Option B: Obstacle un peu plus haut que l'option A, largeur des entrées d'environ 1,50 m.
- Option C: Effectuer une chicane.

Règles :

- Un cavalier ne peut pas changer d'option en cours de dispositif.
- Les options A et B permettent de gagner du temps au chronomètre grâce au positionnement du dispositif suivant.

Construction :

- Le saut isolé peut être constitué d'éléments naturels (obstacles fixes).
- Le saut de puce doit obligatoirement être constitué de barres mobiles.



Contrat 10 points : En licol . Pour le contrat 10 points faire l'option C.

Contrat 15 points : En cordelette. Pour le contrat 15 point faire l'option B.

Contrat 20 points : En cordelette, les bras croisés (le cavalier ne doit pas toucher la cordelette)

Pour le contrat 20 points faire l'option A.

Bonus :

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

Pénalités :

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

- 2 points par refus ou dérobade

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

Contrat ramené à 0 si comportement agressif cavalier/équidé

Contrat ramené à 0 si hors temps

Contrat ramené à 0 si élastique cassé

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier toucher la cordelette dans le contrat 20 points.

EQUIFEEL

*Lieu: CO EQUI PIEDS
Le 1 Février 2026*

ETAPE 3

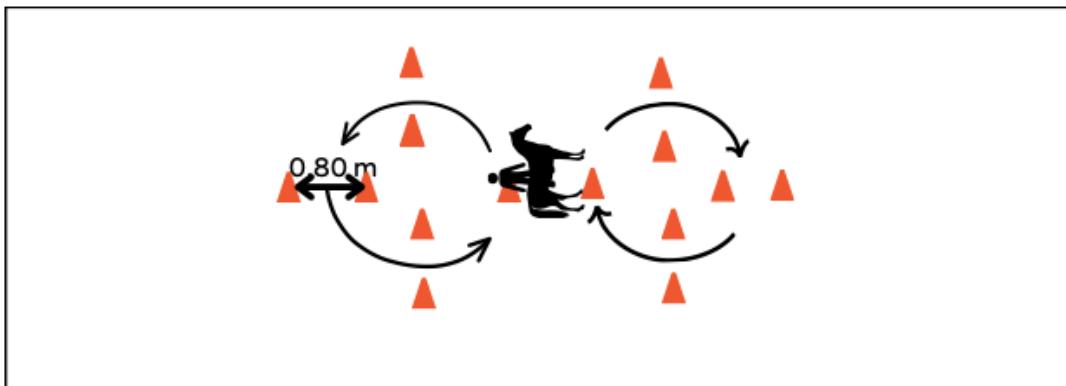
ETAPE 3 MONTÉ

TEST 2: Le huit

Équipement : 6 plots espacés de 0,80 m pour former un couloir de départ/arrivée (3 de chaque côté)
Espace dégagé suffisant pour dessiner deux voltes de 10 mètres (prévoyez une zone d'environ 25 m x 25 m minimum)
Surface plane adaptée au travail au trot (carrière, manège ou terrain stabilisé)

Temps autorisé : 1 min 15

Descriptif : Le cavalier doit réaliser un « 8 de chiffres », composé de deux voltes de 10 mètres.
L'exercice se déroule avec des plots espacés de 0,80 m, placés de manière à former le couloir de départ.
1. Le départ s'effectue entre les deux plots du milieu.
2. Le cavalier effectue la première volte de 10 m au trot.
3. Il repasse ensuite entre les plots du milieu et marque un arrêt net (transition directe trot-arrêt, sans passage par le pas).
4. Il repart immédiatement au trot pour réaliser la deuxième volte de 10 m.
5. Enfin, il repasse entre les deux plots du milieu et marque un nouvel arrêt, qui clôture l'exercice.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En cordelette

Contrat 20 points : En cordelette, les bras croisés (le cavalier ne doit pas toucher la cordelette).

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

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

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier touche la cordelette dans le contrat 20 points.

ETAPE 3

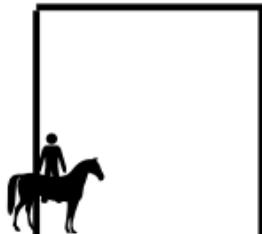
MONTÉ

TEST 3: Le déplacement latéral

Équipement : Deux cônes pour délimiter l'espace où le cheval se déplace latéralement

Temps autorisé : 60 secondes

Descriptif : Le cheval doit réaliser un déplacement latéral en plaçant les antérieurs d'un côté de la barre au sol sur éléver et les postérieurs de l'autre, sans la toucher.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points : En cordelette

Contrat 20 points : En cordelette, les bras croisés (le cavalier ne doit pas toucher la cordelette).

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

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier touche la cordelette dans le contrat 20 points.

ETAPE 3 MONTÉ

TEST 4: Le double

Équipement: 2 obstacles (barres + chandeliers), Marquage clair de la zone Départ/Arrivée (D/A)

Marquage de la zone du milieu (plots, barres au sol)

Temps autorisé : 1min

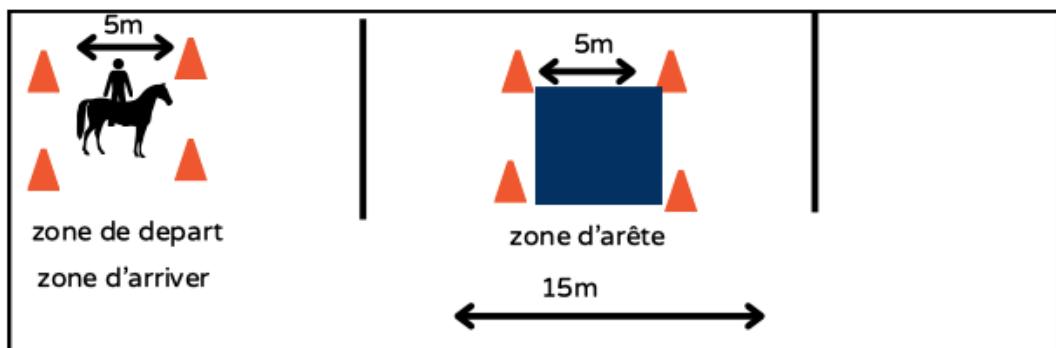
Descriptif : Départ dans la zone D/A avec le poney ou cheval tenu en longe.

Le cavalier franchit le 1er obstacle, marque un stop au milieu de la ligne sur la bâche , puis fait franchir le 2e obstacle. Ensuite, il ramène le poney/cheval dans la zone D/A.

Règles :

Seul le stop au milieu est autorisé ; pas d'autre arrêt, pas de pas ni de reculé.

Si un obstacle tombe, il doit être remonté et refranchi sans arrêt du chron



Contrat 10 points : En licol. Après le 1er obstacle, arrêt complet puis quelque pas de reculer dans la zone du milieu, puis repartir directement au trot vers le 2e obstacle.

Contrat 15 points : En cordelette Après le 1er obstacle, arrêt complet puis quelque pas de reculer dans la zone du milieu, puis repartir directement au trot vers le 2e obstacle.

Contrat 20 points : En cordelette, les bras croisés (le cavalier ne doit pas toucher la cordelette). Après le 1er obstacle, arrêt complet puis quelque pas de reculer dans la zone du milieu, puis repartir directement au trot vers le 2e 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 si le cheval me marque pas le transition dans les zone demande

-2 points si le cheval me passe pas dans les zones de transctions

- 2 points par refus ou dérobade

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier toucher la cordelette dans le contrat 20 points.

EQUIFEEL

*Lieu: CO EQUI PIEDS
Le 1 Février 2026*

ETAPE 3

ETAPE 3

MONTÉ

TEST 5: Le va et vient

Équipement: 2 plots pour matérialiser la zone Départ/Arrivée (D/A) (largeur env. 40 cm)

Couloir : barres au sol, plots, ou chandeliers pour délimiter la ligne de recul sur 4 m

1 arche (arceau de passage, portique ou structure équivalente) installée dans le couloir

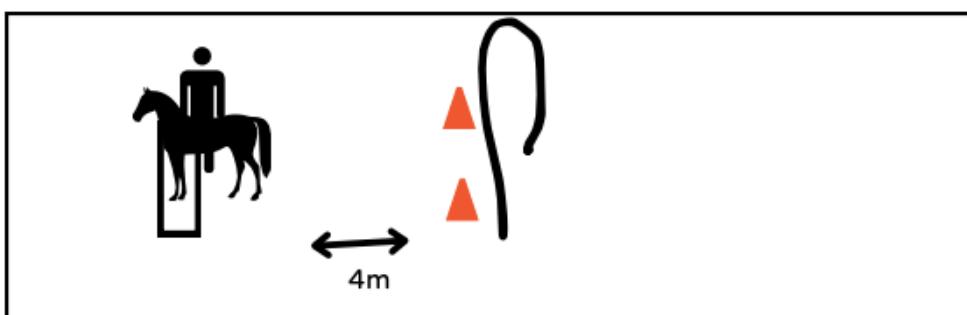
2 plots pour matérialiser la ligne des 4 m à franchir en reculant

Temps autorisé : 1 min 30

Descriptif : Départ avec les antérieurs du poney/cheval dans la zone D/A (40 cm de largeur). Il doit reculer dans le couloir matérialisé passe sous l'arche jusqu'à franchir la ligne de plots placée à 4 m.

Retour en avant vers la zone D/A.

Le chrono s'arrête quand les antérieurs reviennent dans la zone D/A.



Contrat 10 points . En licol

Contrat 15 points : En cordelette

Contrat 20 points : En cordelette, les bras croisés (le cavalier ne doit pas toucher la cordelette).

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 le cheval ne passe pas du première coup sous l'arche

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)

Contrat ramené à 0 si le cavalier toucher la cordelette dans le contrat 20 points.

EQUIFEEL

*Lieu: CO EQUI PIEDS
Le 1 Février 2026*

ETAPE 3

ETAPE 3 MONTÉ

TEST 6: Le serpent

Equipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol
- Plots pour matérialiser la ligne des 2 mètres

La largeur entre les barres au sol se réduit progressivement afin d'augmenter la difficulté du slalom.

Temps autorisé :

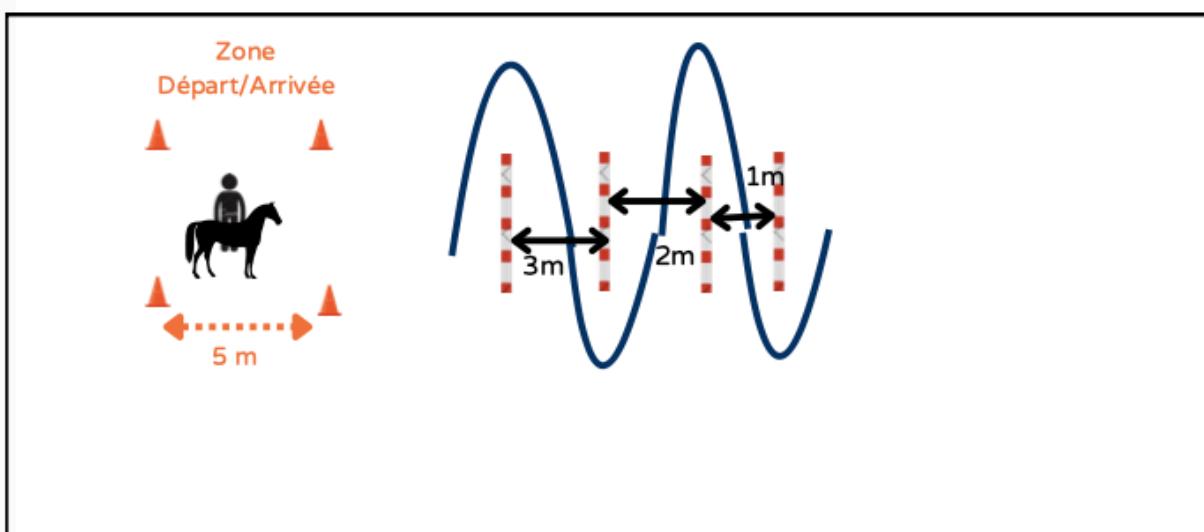
45 secondes

Descriptif de l'exercice :

Le poney/cheval est immobile dans la case de départ.

Le cavalier effectue le slalom au trot avec son cheval, puis retourne dans la zone de départ/arrivée.

Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval est de nouveau immobile dans cette zone.



Contrat 10 points : En licol

Contrat 15 points: En cordelette

Contrat 20 points : En cordelette, les bras croisés (le cavalier ne doit pas toucher la cordelette).

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

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 (pour faire avancer/ s'arrêter le cheval par exemple)