

ETAPE 4

INITIATION

TEST 1: Le labyrinthe

Équipement : Des barres au sol pour délimiter le labyrinthe.

Temps autorisé : 1 minutes

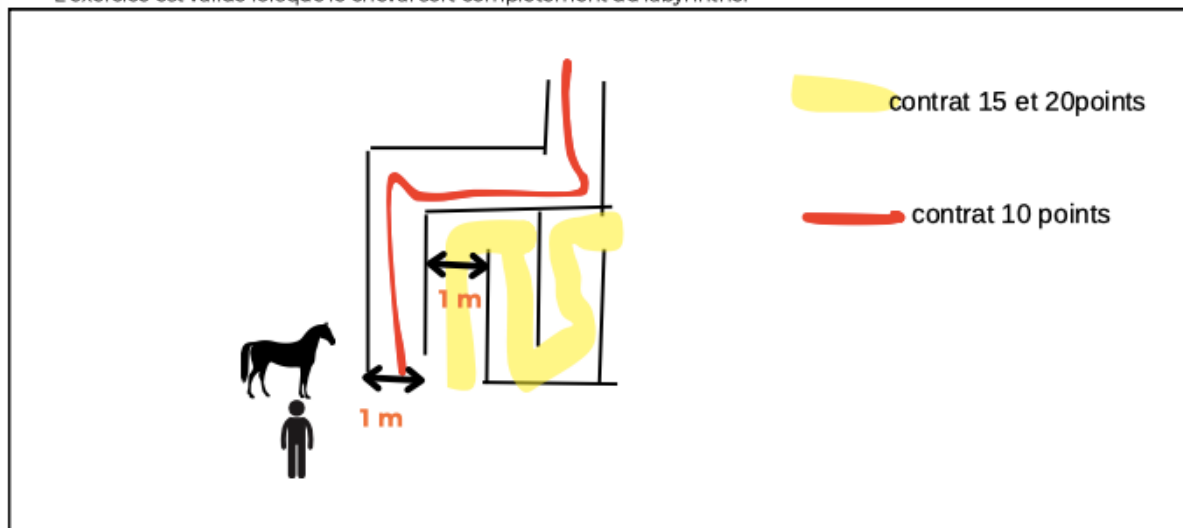
Descriptif de l'exercice :

Faire passer le cheval à l'intérieur d'un labyrinthe matérialisé au sol (barres au sol, cônes, etc.), sans qu'il ne touche les barres.

Le cavalier reste à l'extérieur du dispositif et guide son cheval uniquement avec la longe et/ou le stick, selon le niveau du contrat choisi.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval entre dans le labyrinthe et suit le parcours indiqué.
- Le cavalier reste en dehors du dispositif pendant toute la durée de l'exercice.
- Le cheval doit réaliser l'intégralité du parcours sans toucher ni déplacer de barre.
- L'exercice est validé lorsque le cheval sort complètement du labyrinthe.



Contrat 10 points : En licol et longe. Faire le parcours rouge

Contrat 15 points : En licol et longe. Faire le parcours jaune.

Contrat 20 points : En licol et longe reliée par un élastique. Faire le parcours jaune.

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
- 2 points si l'équidé sors du tracé.

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 4

INITIATION

TEST 2: Parcours de désensibilisation

Équipement:

- Délimiter une zone de 5 m x 5m à l'aide de quatre plots.
- Drapeau
- Spray
- Stick. De communication où chambrière

Temps autorisé: 2 minute

Descriptif :

Tester la confiance, la concentration et la stabilité du cheval face à différents objets ou stimulations.

Le cheval doit rester immobile dans un carré pendant que le cavalier effectue plusieurs actions de désensibilisation.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval se tient immobile à l'intérieur d'un carré de 5 m x 5 m.
- Le cavalier est également à l'intérieur du carré, à proximité du cheval.
- La longe est tenue à une distance équivalente à la longueur de l'encolure du cheval, afin d'assurer la sécurité du couple tout en conservant la légèreté.
- La longe doit rester détendue pendant tout l'exercice.
- Le cavalier réalise trois exercices de désensibilisation successifs.
- Le cheval doit rester immobile et calme du début à la fin.



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
- 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 4

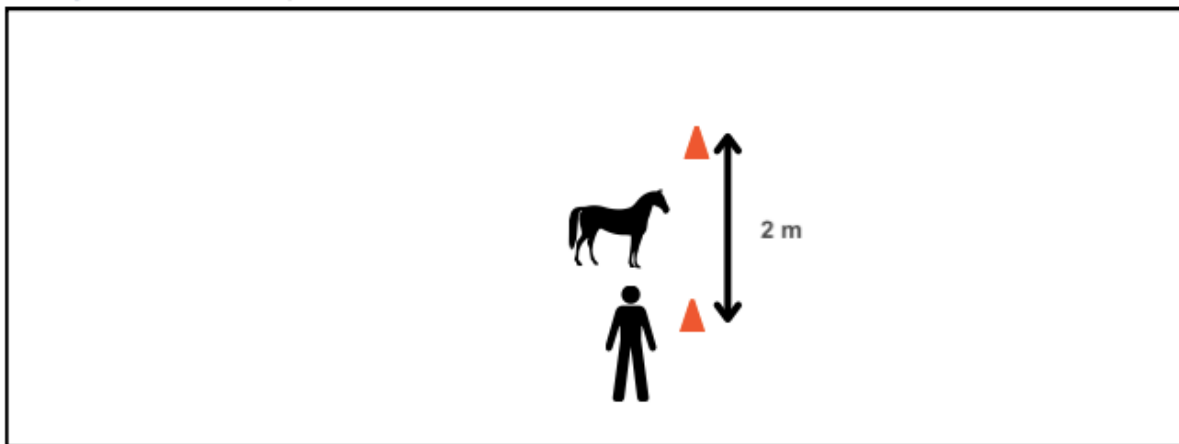
INITIATION

TEST 3: Le déplacement latéral

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

Temps autorisé : 60 seconde

Descriptif : Faire un déplacement latéral de 4 m entre les cônes



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) --> 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 4

INITIATION

TEST 4: L'essuis glace

Equipement :

- 2 plots pour marquer le départ et l'arrivée
- 1 barre au sol

Temps autorisé : 1 minutes

Descriptif de l'exercice

Objectif :

Travailler la mobilité du cheval, la coordination des hanches et des épaules, l'équilibre et la précision des aides en longe.

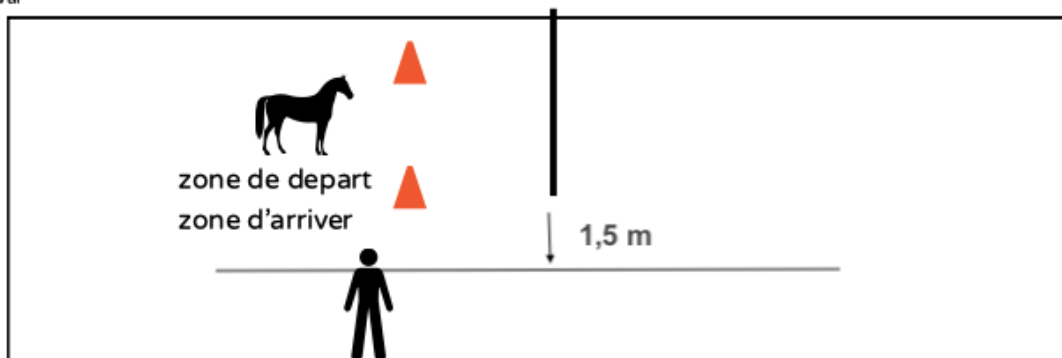
Déroulement :

Le cavalier fait passer son cheval au pas sur une barre au sol.

Après avoir franchi la barre, il demande au cheval de réaliser un demi-tour.

Le cheval repasse ensuite la barre au sol au pas.

L'exercice est terminé lorsque le cheval reste immobile après la barre. Le cavalier n'a pas le droit de franchir la barre au sol avec le cheval



Contrat 10 : En licol

Contrat 15 points : En licol avec la longe relié à un élastique.

Contrat 20 points : En licol avec la longe reliée à un élastique. Derrière le couloir

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 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 4

INITIATION

TEST 5: Le va et vient

Équipement :

- 2 barre au sol
- Délimité. Une zone de départ et d'arrivée pour le cheval

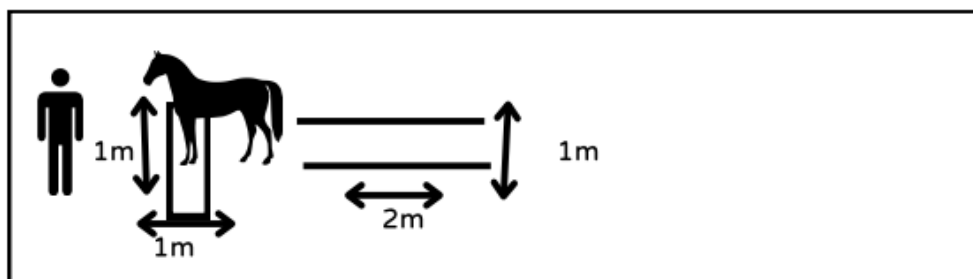
Temps autorisé :

1 minute 30 secondes

Descriptif de l'exercice :

Exercice : Recul dans le couloir

Le cheval est placé face à un couloir étroit délimité par deux barres au sol espacées d'un mètre sur une longueur de deux mètres. Le cavalier Ne dépasse pas la zone de départ du cheval . À distance, il demande au cheval de reculer dans le couloir sans que celui-ci ne touche les barres. Une fois arrivé au bout, le cheval marque un arrêt de trois secondes, puis revient vers le cavalier, toujours sans toucher les barres.



Contrat 10 points : En licol et longe. Le cavalier peut accompagner son cheval.

Contrat 15 points : En licol et longe. Le cavalier ne franchit pas la zone de départ du cheval.

Contrat 20 points : En licol et longe reliée par un élastique, le cavalier reste dans sa zone.

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

- 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 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 4

INITIATION

TEST 6: Les ilos

Équipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol

Temps autorisé :

1 minute 30

Descriptif de l'exercice :

Le cheval et le cavalier débutent dans la zone départ/arrivée.

Après une immobilité ils se dirigent vers les barres pour déplacer les hanches du cheval sur 1/4 de cercle. Il poursuivent leur chemin et passent sous l'arche.

Sur la base suivante, il faudra déplacer les épaules de 1/4 de cercle. Direction la barre au sol, arrêter son cheval au-dessus de la barre, le faire reculer jusqu'à ce que les antérieurs repassent de l'autre côté de la barre et avancer pour passer le passage étroit avant de revenir dans la base de Départ/Arrivée.

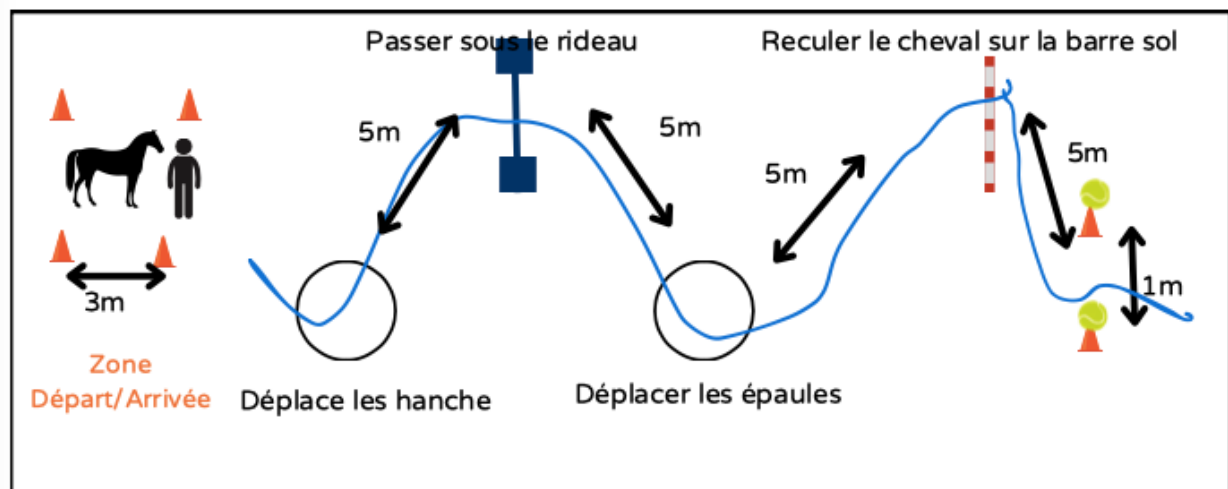
À ne pas faire :

- le cavalier ne passe pas sous l'arche (sauf contrat 10)
- le cavalier ne franchit pas le passage étroit

cercle.

3e cercle.

si il termine de franchir la barre.
ine le recul. L'exercice est



Contrat 10 points : En licol et longe, le cavalier peut accompagner son cheval dans les dispositifs.

Contrat 15 points : En licol et longe, le cavalier ne franchit pas les dispositifs avec le cheval.

Contrat 20 points : En licol et longe reliée 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 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 4

CLUB 2

TEST 1: Le labyrinthe

Équipement : Des barres au sol pour délimiter le labyrinthe.

Temps autorisé : 1 minutes

Descriptif de l'exercice :

Faire passer le cheval à l'intérieur d'un labyrinthe matérialisé au sol (barres au sol, cônes, etc.), sans qu'il ne touche les barres.

Le cavalier reste à l'extérieur du dispositif et guide son cheval uniquement avec la longe et/ou le stick, selon le niveau du contrat choisi.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval entre dans le labyrinthe et suit le parcours indiqué.
- Le cavalier reste en dehors du dispositif pendant toute la durée de l'exercice.
- Le cheval doit réaliser l'intégralité du parcours sans toucher ni déplacer de barre.
- L'exercice est validé lorsque le cheval sort complètement du labyrinthe.



Contrat 10 points : En licol et longe. Faire le parcours rouge

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique. Pour le contrat 15 point faire le parcours jaune

Contrat 20 points : En liberté. Pour le contrat 20 point Faire le parcours jaune

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
- 2 points si l'équidé sors du tracé.

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 4

CLUB 2

TEST 2: Le parcours de désensibilisation

Équipement:

- Délimiter une zone de 5 m x 5 m à l'aide de quatre plots.
- Drapeau
- Spray
- Stick De communication où chambrière

Temps autorisé: 1 minute 30

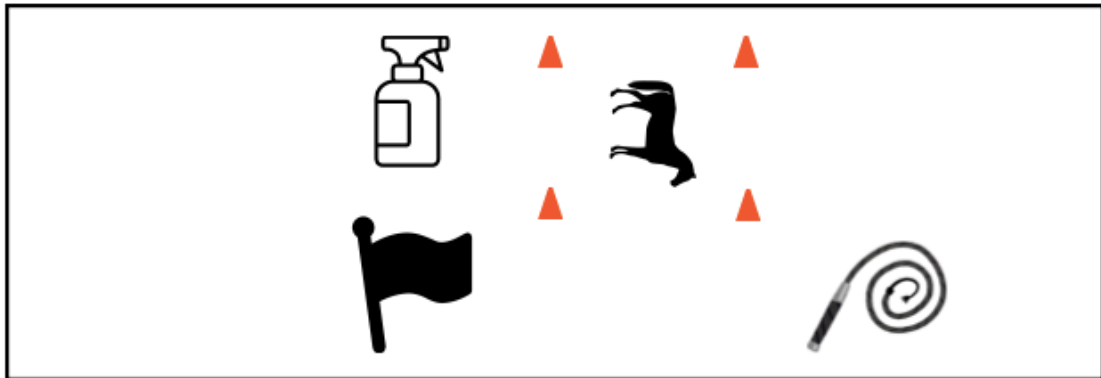
Descriptif :

Tester la confiance, la concentration et la stabilité du cheval face à différents objets ou stimulations.

Le cheval doit rester immobile dans un carré pendant que le cavalier effectue plusieurs actions de désensibilisation.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval se tient immobile à l'intérieur d'un carré de 5 m x 5 m.
- Le cavalier est également à l'intérieur du carré, à proximité du cheval.
- La longe est tenue à une distance équivalente à la longueur de l'encolure du cheval, afin d'assurer la sécurité du couple tout en conservant la légèreté.
- La longe doit rester détendue pendant tout l'exercice.
- Le cavalier réalise trois exercices de désensibilisation successifs.
- Le cheval doit rester immobile et calme du début à la fin.



Contrat 10 points : En licol et longe.

Contrat 15 points : Licol relié à la longe par un élastique. Le cheval se tient immobile à l'intérieur d'un carré de 4 m x 4 m.

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

Bonus :

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

Pénalités :

- 2 points si équidé non immobile
- 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 4

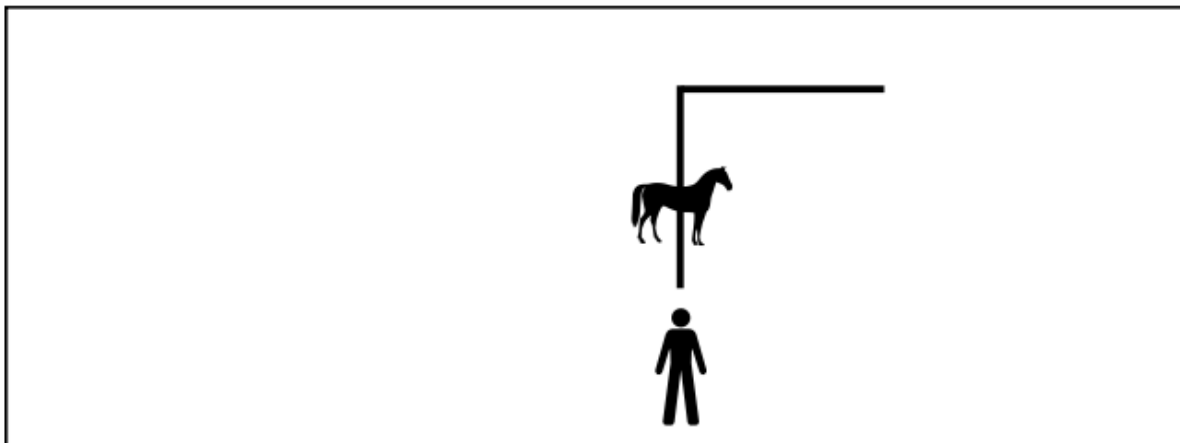
CLUB 2

TEST 3: Le déplacement latéral

Équipement : 2 barre au sol

Temps autorisé : 60 seconde

Descriptif : Le cheval se déplace latéral sur la barre au sol en L



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) --> valable pour les 3 contrats

-2point si équidé par contact entre la barre au sol et le cheval

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 4

CLUB 2

TEST 4: L'essuis glace

Équipement :

- 2 plots pour marquer le départ et l'arrivée
- petit obstacle (50cm)

Temps autorisé : 50 seconde

Descriptif de l'exercice

Objectif :

Travailler la mobilité du cheval, la coordination des hanches et des épaules, l'équilibre et la précision des aides en longe.

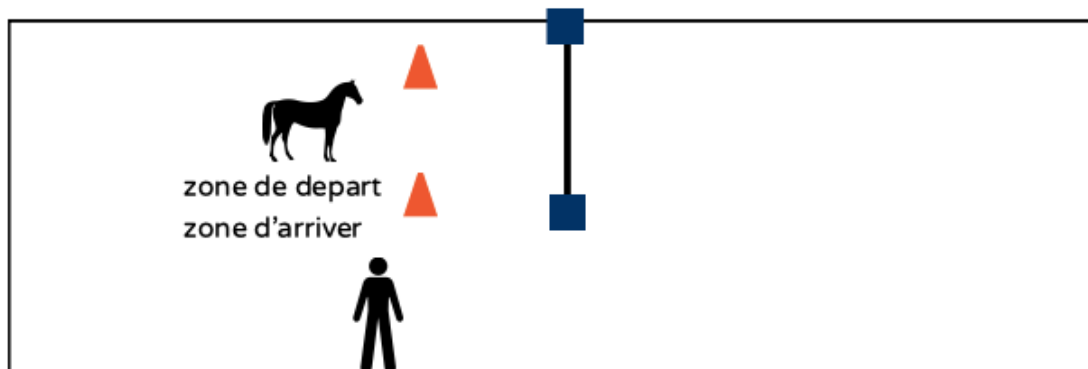
Déroulement :

Le cavalier fait passer son cheval au pas sur une barre au sol.

Après avoir franchi la barre, il demande au cheval de réaliser un demi-tour.

Le cheval repasse ensuite la barre au sol au pas.

L'exercice est terminé lorsque le cheval reste immobile après la barre. Le cavalier n'a pas le droit de franchir la barre au sol avec le cheval



Contrat 10 : En licol

Contrat 15 points : En licol avec la longe reliée à 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 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 4

CLUB 2

TEST 5: Le va et vient

Équipement :

- 2 barre au sol
- Délimité. Une zone de départ et d'arrivée pour le cheval

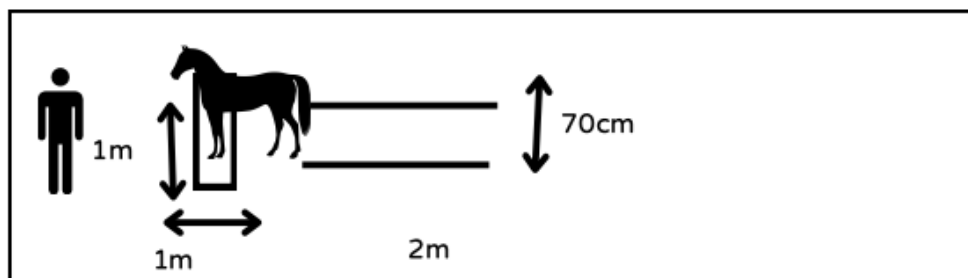
Temps autorisé :

1 minute 30 secondes

Descriptif de l'exercice :

Exercice : Recul dans le couloir

Le cheval est placé face à un couloir étroit délimité par deux barres au sol espacées d'un mètre sur une longueur de deux mètres. Le cavalier Ne dépasse pas la zone de départ du cheval . À distance, il demande au cheval de reculer dans le couloir sans que celui-ci ne touche les barres. Une fois arrivé au bout, le cheval marque un arrêt de trois secondes, puis revient vers le cavalier, toujours sans toucher les barres.



Contrat 10 points : En licole et en longe

Contrat 15 points : En licole avec la longereliée à 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 si le cheval ne passe pas du première coup sous l'arche

- 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 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 4

CLUB 2

TEST 6: Les embûches

Équipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol

Temps autorisé :

1 minute 30

Descriptif de l'exercice :

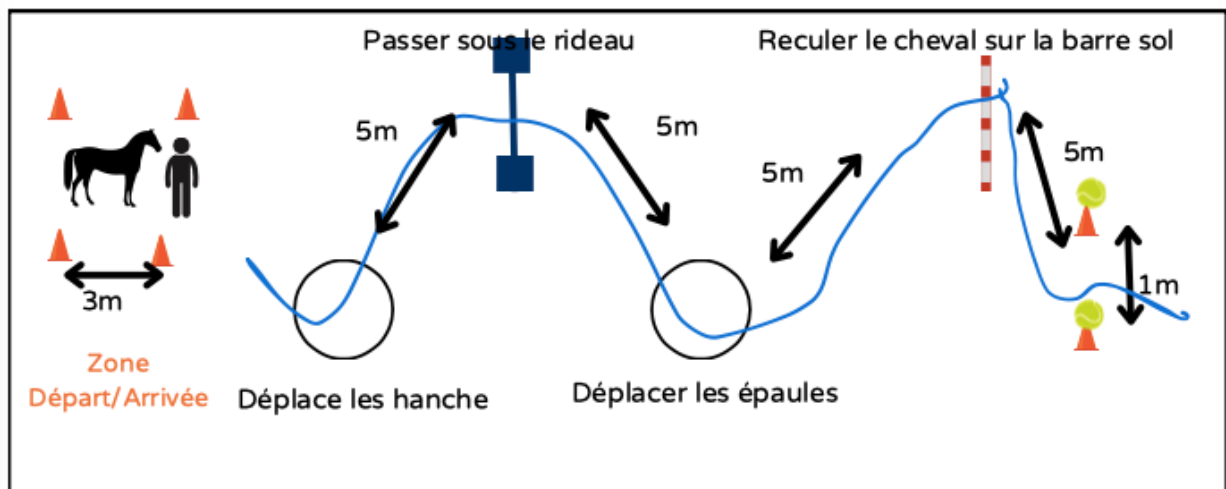
Le cheval et le cavalier débutent dans la zone départ/arrivée.

Après une immobilité ils se dirigent vers les barres pour déplacer les hanches du cheval sur $\frac{3}{4}$ de cercle. Il poursuivent leur chemin et passent sous l'arche.

Sur la base suivante, il faudra déplacer les épaules de $\frac{3}{4}$ de cercle. Direction la barre au sol, arrêter son cheval au-dessus de la barre, le faire reculer jusqu'à ce que les antérieurs repassent de l'autre côté de la barre et avancer pour passer le passage étroit avant de revenir dans la base de Départ/Arrivée.

A ne pas faire:

- le cavalier ne passe pas sous l'arche
- le cavalier ne franchit pas le passage étroit



Contrat 10 points : En licol et longe

Contrat 15 points : En licol et longe reliée 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)

EQUIFEEL

Lieu: CO EQUI PIEDS

ETAPE 4

INITIATION MONTÉ

TEST 1: Le labyrinthe

Équipement : Des barres au sol pour délimiter le labyrinthe.

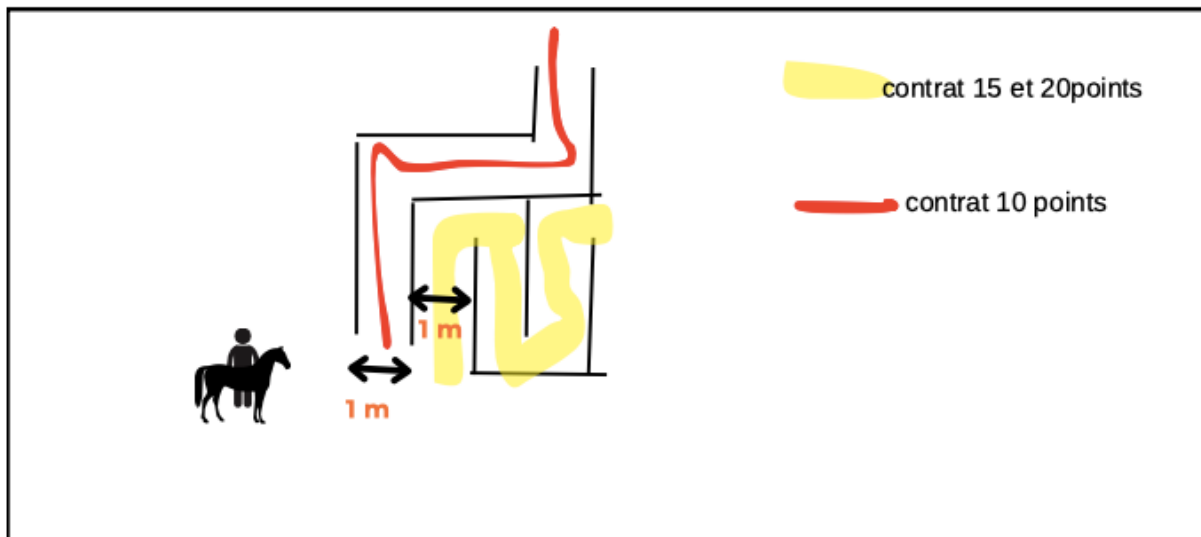
Temps autorisé : 1 minutes

Descriptif de l'exercice :

Faire passer le cheval à l'intérieur d'un labyrinthe matérialisé au sol (barres au sol, cônes, etc.), sans qu'il ne touche les barres.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval entre dans le labyrinthe et suit le parcours indiqué.
- Le cheval doit réaliser l'intégralité du parcours sans toucher ni déplacer de barre.
- L'exercice est validé lorsque le cheval sort complètement du labyrinthe.



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

Contrat 15 points : En licol avec une main sur la tête, faire l'option jaune

Contrat 20 points : En cordelette, faire l'option jaune

|

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
- 2 points si l'équidé sors du tracé.

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 4

INITIATION MONTÉ

TEST 2: Le parcours de désensibilisation

Équipement:

- Délimiter une zone de 5 m x 5m à l'aide de quatre plots.
- Drapeau
- Spray
- Stick. De communication où chambrière

Temps autorisé : 2 minute

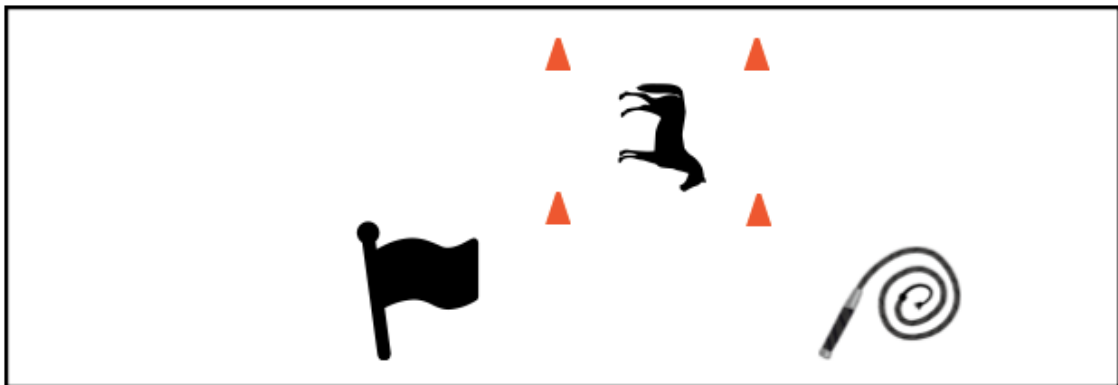
Descriptif :

Tester la confiance, la concentration et la stabilité du cheval face à différents objets ou stimulations.

Le cheval doit rester immobile dans un carré pendant que le cavalier effectue plusieurs actions de désensibilisation.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval se tient immobile à l'intérieur d'un carré de 5 m x 5 m.
- Les rênes doivent rester détendues pendant tout l'exercice.
- Le cavalier réalise 2 exercices de désensibilisation. Il faut qu'il fasse 3 fois chaque ustensile. De chaque côté du cheval.
- Le cheval doit rester immobile et calme du début à la fin.



Contrat 10 points : En licol avec un accompagnant à côté

Contrat 15 points : En licol, seul

Contrat 20 points : En licol, rênes longues

Bonus :

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

Pénalités :

2 points si équidé non immobile

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/arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 4

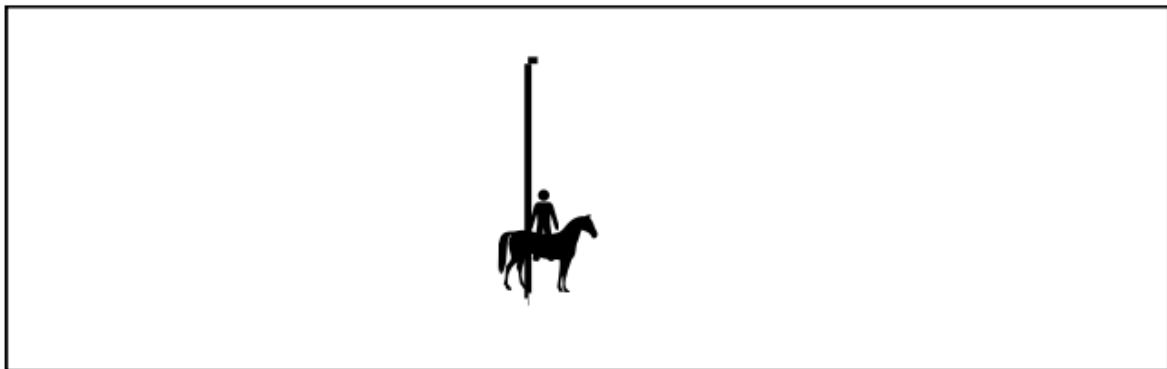
INITIATION MONTÉ

TEST 3: Le déplacement latéral

Équipement : 4 barre au sol

Temps autorisé : 60 seconde

Descriptif : Le cheval est le cavalier. Doivent réaliser un déplacement latéral. Sur les barres au sol.



Contrat 10 points : En licol, face à la barrière

Contrat 15 points : En licol, éloigné de la barrière

Contrat 20 points : En licol avec une main sur la tête

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 4

INITIATION MONTÉ

TEST 4: La serpentine

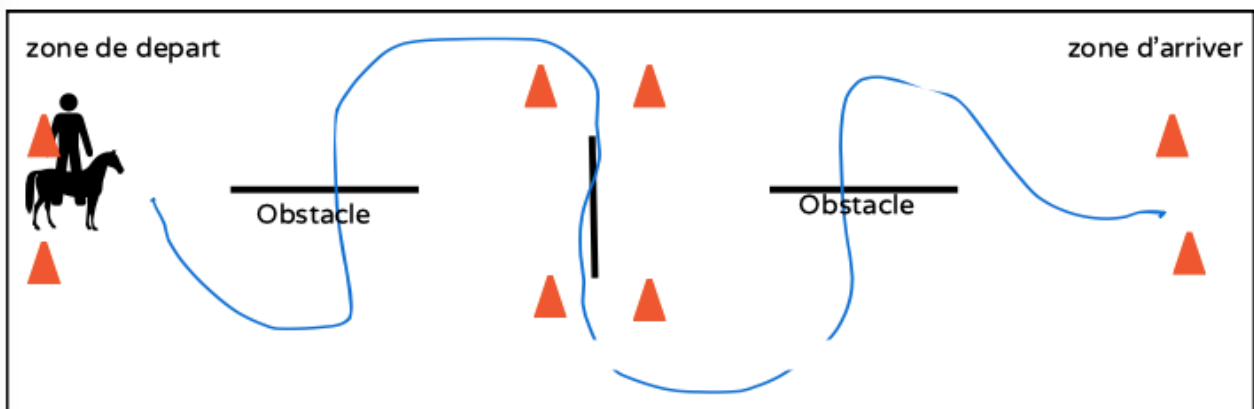
Équipement :

- 4 plots pour marquer le départ et l'arrivée et 4 plot pour les zones de transition
- 3 barres au sol

Temps autorisé : 1 minute 30

Le cavalier part de la zone de départ. Il effectue une serpentine en passant par différents dispositifs.

Il doit sauter le premier obstacle, passer entre les deux passages étroits pour sauter le dernier obstacle et franchir la zone d'arrivée.



Contrat 10 points : En licol

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

Contrat 20 points : En 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 par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats
- 2 point si le cavalier ne respecte pas les allures demandées

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 4

INITIATION MONTÉ

TEST 5: Le va et vient

Équipement :

- 2 barre au sol
- Délimité. Une zone de départ et d'arrivée pour le cheval

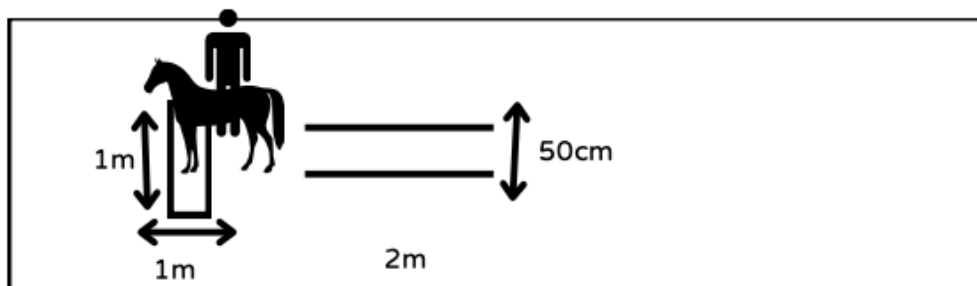
Temps autorisé :

1 minute

Descriptif de l'exercice :

Exercice : Recul dans le couloir

Le cheval est placé face à un couloir étroit délimité par deux barres au sol espacées d'un mètre sur une longueur de deux mètres. Le cavalier Ne dépasse pas la zone de départ du cheval . À distance, il demande au cheval de reculer dans le couloir sans que celui-ci ne touche les barres. Une fois arrivé au bout, le cheval marque un arrêt de trois secondes, puis revient , toujours sans toucher les barres.



Contrat 10 points : En licol

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

Contrat 20 points : **En 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

- 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 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 4

INITIATION MONTÉ

TEST 6: Les ilos

Équipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol

Temps autorisé :

1 minute 30

Descriptif de l'exercice :

Le cheval et le cavalier débutent dans la zone départ/arrivée.

Après une immobilité ils se dirigent vers les barres pour déplacer les hanches du cheval sur 1/4 de cercle. Il poursuivent leur chemin et passent sous l'arche.

Sur la base suivante, il faudra déplacer les épaules de 1/4 de cercle. Direction la barre au sol, arrêter son cheval au-dessus de la barre, le faire reculer jusqu'à ce que les antérieurs repassent de l'autre côté de la barre et avancer pour passer le passage étroit avant de revenir dans la base de Départ/Arrivée.

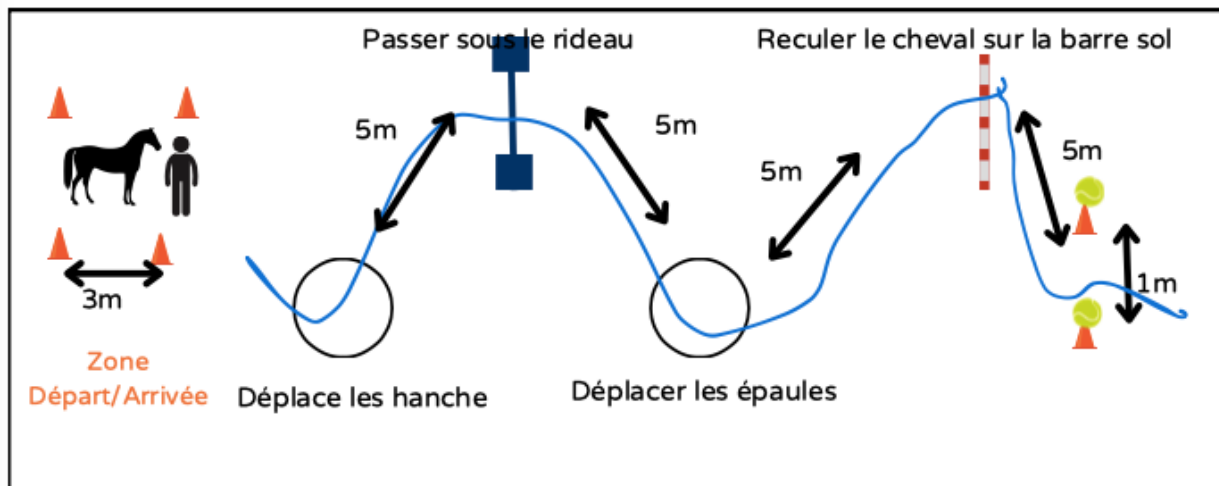
A ne pas faire :

- le cavalier ne passe pas sous l'arche (sauf contrat 10)
- le cavalier ne franchit pas le passage étroit

cercle.

de cercle.

s il termine de franchir la barre.
ine le recul. L'exercice est



Contrat 10 points : En licol

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

Contrat 20 points : EN 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 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 4

MONTÉ

TEST 1: Le labyrinthe

Équipement : Des barres au sol pour délimiter le labyrinthe.

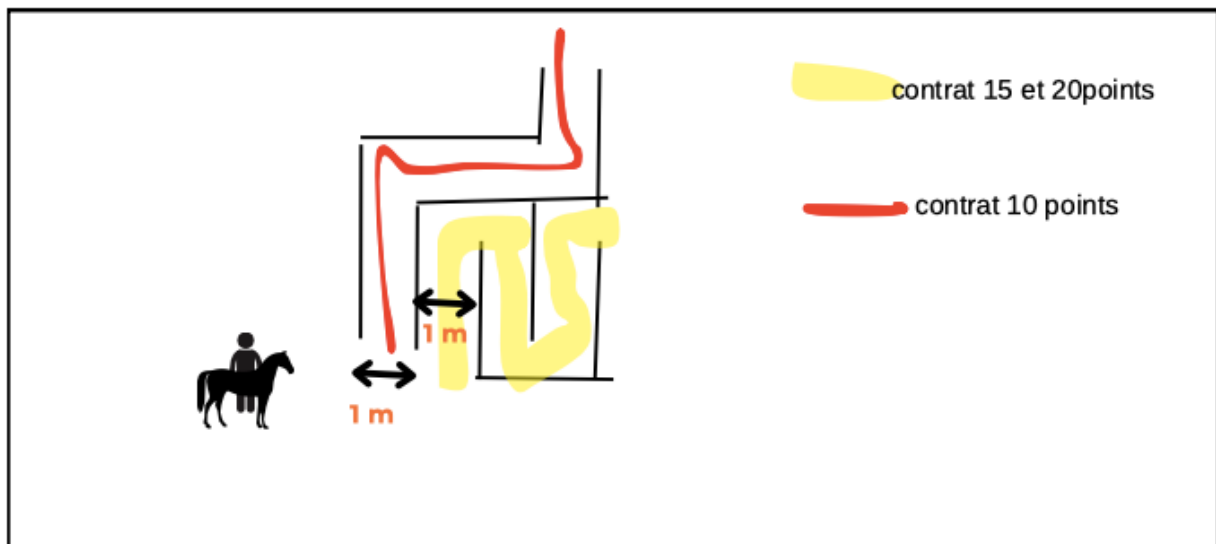
Temps autorisé : 1 minutes

Descriptif de l'exercice :

Faire passer le cheval à l'intérieur d'un labyrinthe matérialisé au sol (barres au sol, cônes, etc.), sans qu'il ne touche les barres.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval entre dans le labyrinthe et suit le parcours indiqué.
- Le cheval doit réaliser l'intégralité du parcours sans toucher ni déplacer de barre.
- L'exercice est validé lorsque le cheval sort complètement du labyrinthe.



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

Contrat 15 points : En cordelette. Pour le contrat 15 prend l'option jaune

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

Pour le contrat 20 points faire l'option jaune

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
- 2 points si l'équidé sors du tracé.

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 4

MONTÉ

TEST 2: Le parcours de désensibilisation

Équipement:

- Délimiter une zone de 5 m x 5 m à l'aide de quatre plots.
- Drapeau
- Spray
- Stick. De communication où chambrière

Temps autorisé : 2 minute

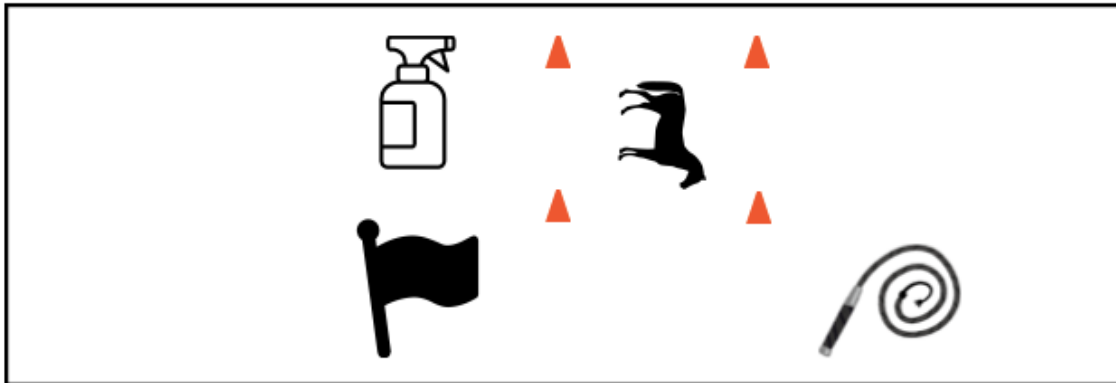
Descriptif :

Tester la confiance, la concentration et la stabilité du cheval face à différents objets ou stimulations.

Le cheval doit rester immobile dans un carré pendant que le cavalier effectue plusieurs actions de désensibilisation.

Déroulement de l'exercice :

- Le cheval se tient immobile à l'intérieur d'un carré de 5 m x 5 m.
- Les rennes doivent rester détendus pendant tout l'exercice.
- Le cavalier réalise trois exercices de désensibilisation. Il faut qu'il fasse 3 fois chaque ustensile. De chaque côté du cheval.
- Le cheval doit rester immobile et calme du début à la fin.



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

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/arrêter le cheval par exemple)

ETAPE 4

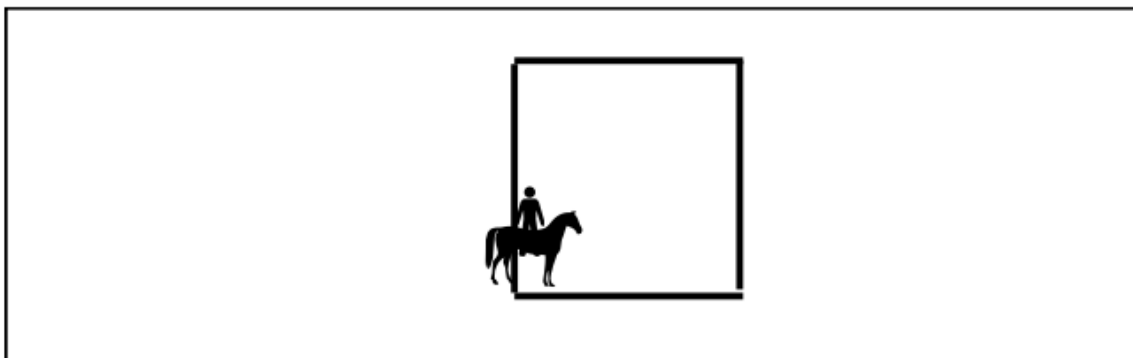
MONTÉ

TEST 3: Le déplacement latéral

Équipement : 4 barre au sol

Temps autorisé : 60 seconde

Descriptif : Le cheval est le cavalier. Doivent réaliser un déplacement latéral. Sur les barres au sol. En effectuant le carré



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 4

MONTÉ

TEST 4: La serpentine

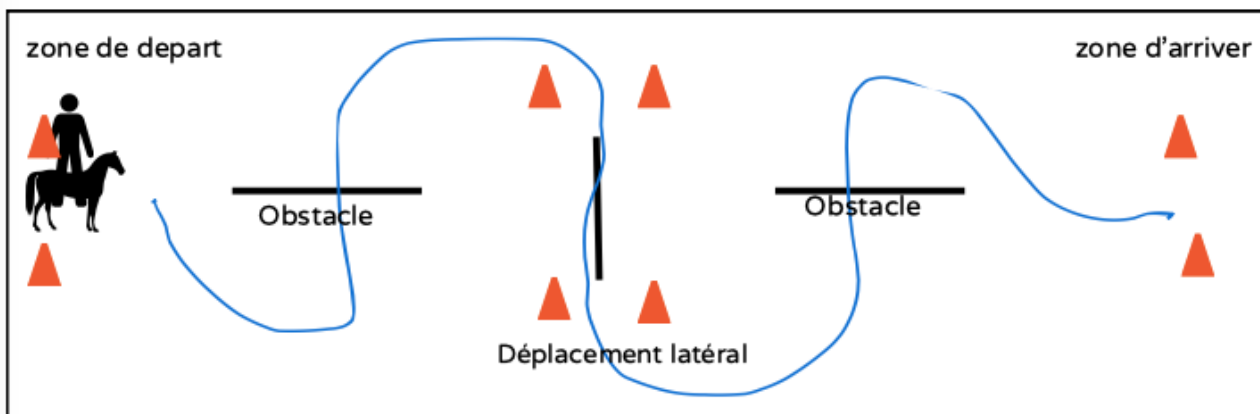
Équipement :

- 4 plots pour marquer le départ et l'arrivée et 4 plot pour les zones de transition
- 3 barres au sol

Temps autorisé : 1 minute 30

Descriptif de l'exercice :

1. Départ : Le cavalier commence entre les deux plots.
2. Serpentine : Il effectue une serpentine et se dirige vers le premier obstacle.
3. Premier saut : Le cheval doit franchir le premier obstacle au trot.
4. Transition au pas : Après le saut, en arrivant entre les deux autres plots, le cavalier repasse au pas.
5. Barre au sol : Le cheval traverse la barre au sol en déplacement latéral.
 - Attention : le cheval ne doit pas toucher la barre.
6. Retour au trot : Une fois la barre franchie, le cavalier repasse entre les deux plots et repart au trot.
7. Deuxième saut : Le cheval franchit le deuxième obstacle au trot.
8. Arrivée : Après le saut, le cavalier se dirige vers la zone d'arrivée.
9. Fin de l'exercice : L'exercice est terminé lorsque le cheval est complètement immobile



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 par contact entre le cavalier et l'équidé (avec son corps, la longe, le stick) --> valable pour les 3 contrats
- 2 point si le cavalier ne respecte pas les allures demandées

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 4

MONTÉ

TEST 5: Le va et vient

Équipement :

- 2 barre au sol
- Délimité. Une zone de départ et d'arrivée pour le cheval

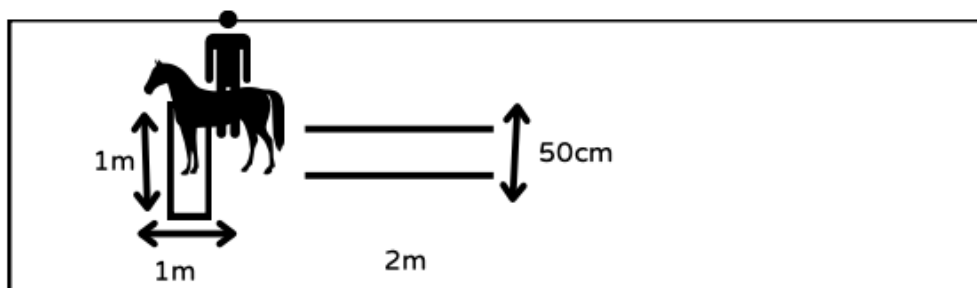
Temps autorisé :

1 minute

Descriptif de l'exercice :

Exercice : Recul dans le couloir

Le cheval est placé face à un couloir étroit délimité par deux barres au sol espacées d'un mètre sur une longueur de deux mètres. Le cavalier Ne dépasse pas la zone de départ du cheval . À distance, il demande au cheval de reculer dans le couloir sans que celui-ci ne touche les barres. Une fois arrivé au bout, le cheval marque un arrêt de trois secondes, puis revient vers le cavalier, toujours sans toucher les barres.



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

- 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 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 4

MONTÉ

TEST 6: Les ilos

Équipement :

- 4 cubes
- 4 barres au sol

Temps autorisé :

1 minute 30

Descriptif de l'exercice :

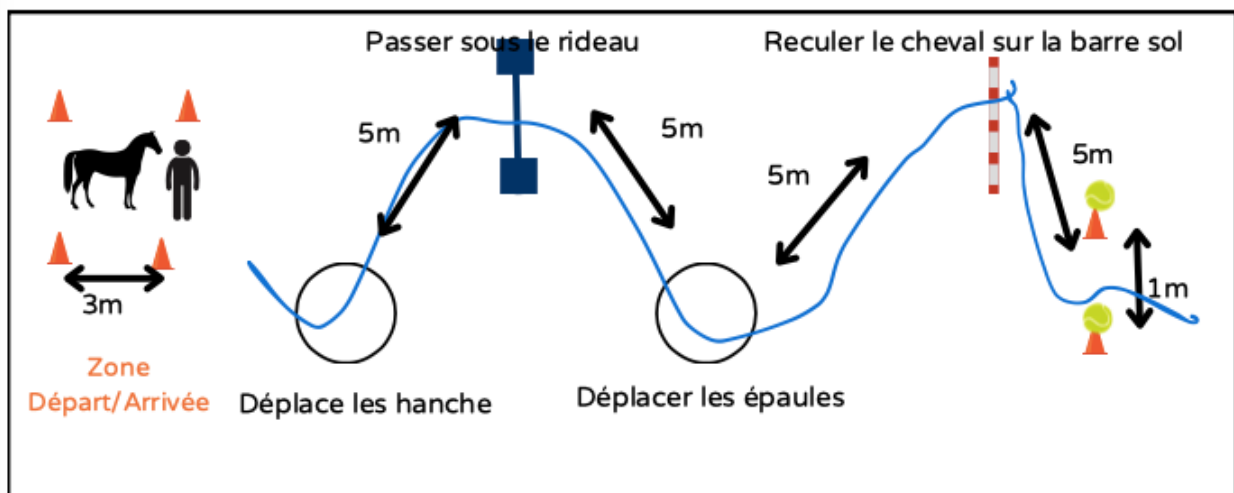
Le cheval et le cavalier débutent dans la zone départ/arrivée.

Après une immobilité ils se dirigent vers les barres pour déplacer les hanches du cheval sur $\frac{3}{4}$ de cercle. Il poursuivent leur chemin et passent sous l'arche.

Sur la base suivante, il faudra déplacer les épaules de $\frac{3}{4}$ de cercle. Direction la barre au sol, arrêter son cheval au-dessus de la barre, le faire reculer jusqu'à ce que les antérieurs repassent de l'autre côté de la barre et avancer pour passer le passage étroit avant de revenir dans la base de Départ/Arrivée.

A ne pas faire:

- le cavalier ne passe pas sous l'arche
- le cavalier ne franchit pas le passage étroit



Contrat 10 points : En licol

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

Contrat 20 points : En 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 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)