



GUIDE DES EPREUVES

- -

Ce guide est à votre disposition pour découvrir les bases de la discipline du Cheval à 2 Pattes. Les exercices qui suivent ont été mis en application lors du 1^{er} Championnat du Monde de Cheval à 2 Pattes.

Le Cheval à 2 Pattes est une discipline dans laquelle l'esprit d'équipe et le fair-play priment.
Les épreuves officielles sont accessibles à tous, de 7 à 97 ans.
Les équipes sont composées de 4 personnes minimum et 6 personnes maximum.

SOMMAIRE

EQUIPEMENT	p. 2
EPREUVES DE SELECTION	p. 2
REPRISE DE DRESSAGE	p. 3
SAUT D'OBSTACLES	p. 4
HENNISSEMENT	p. 5
SELECTION DES QUALIFIES.....	p. 5
EPREUVE FINALE	p. 6
EPREUVE	p. 6
ELECTION DU PODIUM	p. 6
ANNEXES	p. 7
GRILLE DE NOTATION	
SCHEMA DE LA REPRISE DE DRESSAGE ET DU SAUT D'OBSTACLE	



GUIDE DES EPREUVES

- -

EQUIPEMENT

Pour faire du Cheval à 2 Pattes, chaque équipe est fortement conviée à adopter une tenue unique et originale, thématique ou non.

Chaque membre de l'équipe doit posséder son propre cheval-bâton, fabriqué main, ou non.

Tout cheval-bâton dangereux pour le public ou pour les autres participants (taille démesurée, matériaux pouvant entraîner des blessures) est interdit.

La tenue de l'équipe et le cheval-bâton font partie intégrante du barème de point.

EPREUVES DE SELECTION

Durant un Championnat, en fonction du nombre de participants, les épreuves se déroulent comme suit :

- **1^{ère} session**

La moitié des équipes passent l'épreuve du saut d'obstacle, l'autre moitié l'épreuve de dressage, sur des terrains différents. A la suite de cette manche, la moitié des équipes passent l'épreuve du hennissement

- **2^{ème} session**

Idem 1^{ère} session, ordre inversé :

La moitié des équipes passent l'épreuve du saut d'obstacle, l'autre moitié l'épreuve de dressage, sur des terrains différents. A la suite de cette manche, l'autre moitié passent l'épreuve du hennissement

A l'issue de cette épreuve 10 équipes se qualifient pour la finale.



GUIDE DES EPREUVES

- -

REPRISE DE DRESSAGE

(Reprise de dressage officielle du 1^{er} Championnat du Monde du Cheval à 2 Pattes)

- Vidéo « reprise de dressage » et vidéo « détail des pas » sur www.afc2p.fr/la-discipline/
- Schéma et explication technique en annexe

La reprise de dressage est effectuée par la totalité de l'équipe. Chaque cavalier doit avoir son propre cheval-bâton.

La chorégraphie est à reproduire fidèlement selon le document fourni (exemple en annexe). Il est possible d'y intégrer un ou deux tableau(x) libre(s) pendant la reprise.

Pour plus de facilité à apprendre la chorégraphie, nous conseillons de numéroter les cavaliers de 1 à 6 (maximum).

Le choix de la musique est libre. Elle est définie par chaque équipe (durée maximum 3mn).

TERRAIN :

- Taille du terrain : 18m x 9m
- Marquage au sol présent (lettres et axes principaux)



GUIDE DES EPREUVES

- -

SAUT D'OBSTACLES

L'épreuve de saut d'obstacles est effectuée par l'ensemble de l'équipe (idéalement). 6 passages par équipe sont imposés. Le choix des sauteurs d'obstacles est défini dans chaque équipe. Chaque sauteur d'obstacle devra sauter avec son cheval-bâton positionné entre ses jambes et avec sa tenue officielle.

L'épreuve se court en relais sur 6 passages sachant que le relai est passé par le concurrent en tapant dans la main du suivant.

Le chronomètre est déclenché au son de la cloche donnant le départ et est arrêté au passage de la ligne d'arrivée du 6^{ème} concurrent.

NOTATION (voir grille en annexe) :

- Note technique : de 50 à 0 points
 - o 1 pénalité par obstacle renversé,
 - o 1 pénalité par obstacle franchi sans cheval-bâton positionné entre les jambes.
- Note artistique (allure, humour, ambiance...) : 0 à 40 points

En cas d'erreur de parcours, le concurrent reprend le parcours sur l'obstacle qu'il aurait dû franchir (ex : s'il saute l'obstacle n°3 et n°5, il revient sur le n°4 puis resaute le n°5).

En cas de chute sans gravité, le concurrent reprend son parcours sans pénalité.

En cas de chute plus grave, le chronomètre est arrêté. Le cavalier et le cheval sont soignés sur place ou en dehors de la piste (si possible). Si l'équipe n'est pas trop affligée, elle reprend le parcours. Celui du cavalier blessé n'est pas comptabilisé en termes de passage effectué (il faut 6 passages) et le chrono redémarre dès franchissement de la ligne de départ.

TERRAIN :

- Taille du terrain : 18m x 9m
- Obstacles : 8 obstacles de 30cm à 70cm



GUIDE DES EPREUVES

- -

HENNISSEMENT

Un seul membre de l'équipe est amené à produire le hennissement avec la gestuelle, sur un temps maximal de 10 secondes, accompagné de son cheval-bâton.

Aucune aide technique n'est autorisée.

NOTATION :

Épreuve éliminatoire en cas de non-présence, présence sans le cheval-bâton ou sans la tenue complète.

SELECTION DES QUALIFIES

Une fois que la totalité des équipes a effectué les épreuves qualificatives, les points de chaque épreuve sont additionnés selon la grille en annexe.

Les 10 équipes ayant le meilleur score peuvent être qualifiés pour la finale.



GUIDE DES EPREUVES

- -

EPREUVE FINALE

Suite à l'annonce des 10 équipes finalistes, chacune d'elle a un moment imparti pour se préparer à la finale.

Sur une musique tirée au sort (choix de l'organisation), elles doivent créer une chorégraphie libre mêlant sauts, danse, porté, pyramide, hennissement... tout ce qui lui permettra de se distinguer, en un temps limité à 3mn par équipe.

5 figures sont imposées et doivent être intégrés dans chaque reprise de dressage :

- Piaffer
- Galop
- Appuyer
- Pirouette
- Salut

Les équipes évoluent les unes après les autres (tirage au sort ou classement de points) sur le terrain dédié.

TERRAIN :

- Taille du terrain : 18m x 9m
- Marquage au sol présent (lettres et axes principaux)

ELECTION DU PODIUM

Une fois que la totalité des équipes a effectué l'épreuve, les points de chaque grille de notation sont additionnés pour définir le podium final.

Le jury (composé des juges de saut d'obstacles et de dressage) est seul arbitre de sa décision. Elle est sans appel et doit être justifiable auprès des compétiteurs.

Reprise de Dressage

Juge : _____

N° ou nom Equipe : _____

Total : /200

		Figure	Points (/10)	Commentaires
1	A	Entrée au trot en file indienne Arrêt Salut		
2	C	Départ au trot sur la ligne du milieu		
3	MK HF	Diagonale au trot allongé		
4	KM FH	Diagonale au passage		
5	C	Arrêt		
6	C	Piaffer (3 ou 6 battues)		
7	C	Arrêt		
8	B F	Repartir en petite diagonale		
9	D E	Départ au galop		
10	M H	Botte à botte sur la ligne du milieu Diagonale vers M et H au 2 temps		
11	C	Botte à botte par 2 jusqu'au X Diagonale vers H et M en appuyer		
12	F K	Changements de pied		
13	A X	Doubler en botte à botte Doubler vers E et B		
14	E B	Préparation Pirouette et pirouette		
15	E B	Salut		

/150

Notes d'ensemble

		Points (/10)	Commentaires
1	Technique et allure (posture, rythme, régularité)		
2	Choix de la musique		
3	Artistique (créativité, style)		
4	Humour		
5	Ambiance (club de supporters)		

/50

Saut d'obstacles

Juge : _____

N° ou nom Equipe : _____

/ 90

	Saut 1	Saut 2	Saut 3	Saut 4	Saut 5	Saut 6	Saut 7	Saut 8	Total
Passage 1									
Passage 2									
Passage 3									
Passage 4									
Passage 5									
Passage 6									

Total / 48

Bonus en cas de sans faute + 2

/50

Notes d'ensemble

		Points (/10)	Commentaires
1	Technique et allure (posture, rythme...)		
2	Artistique (créativité, style)		
3	Humour		
4	Ambiance (club de supporters)		

/40

Finale

Juge : _____

N° ou nom Equipe : _____

Total :

/100

Technique

	Figure	Points (/10)	Commentaires
1	Piaffer		
2	Galop		
3	Appuyer		
4	Pirouette		
5	Salut		

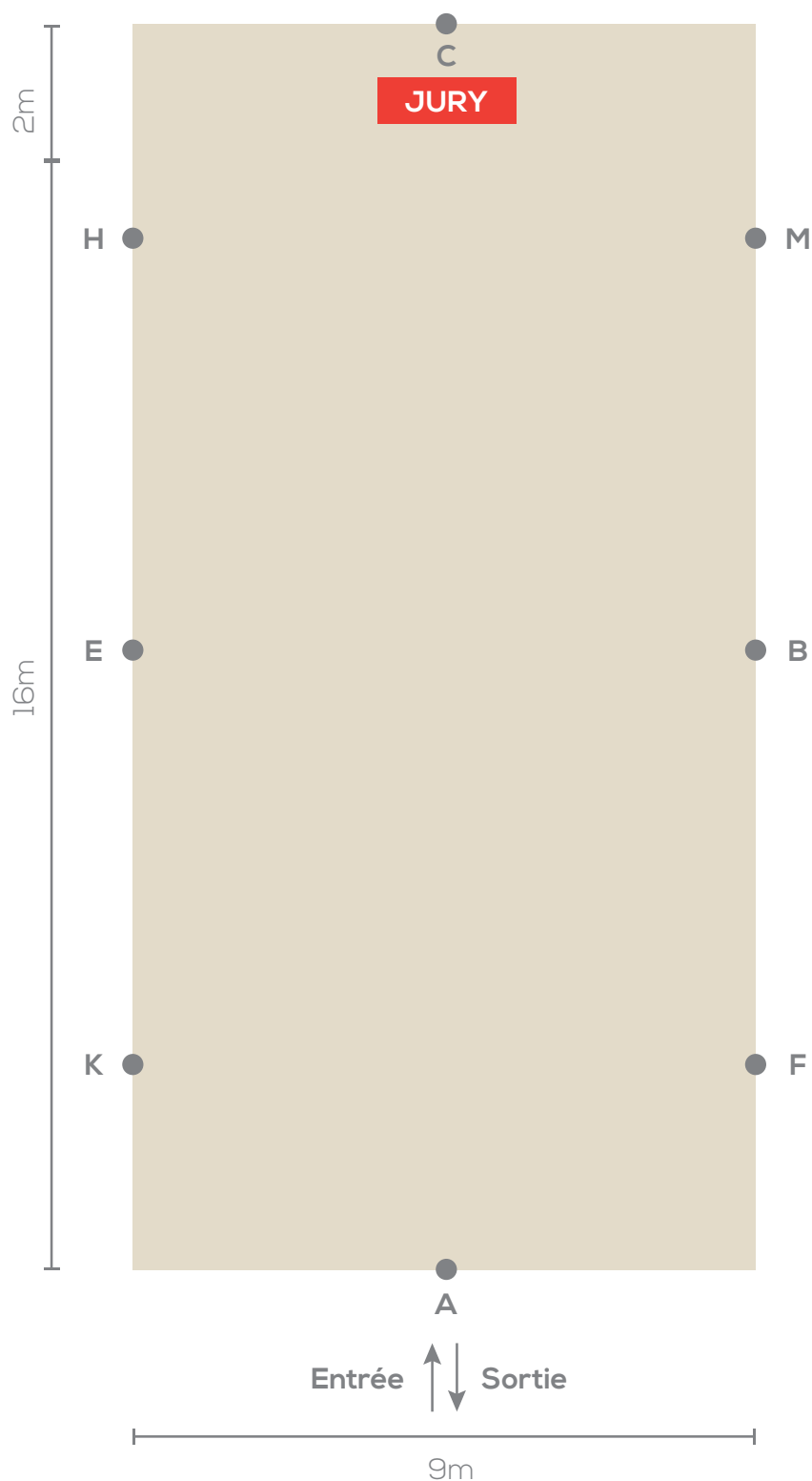
/50

Notes d'ensemble

		Points (/10)	Commentaires
1	Audace		
2	Créativité		
3	Exécution		
4	Humour		
5	Ambiance		

/50

REPRISE DE DRESSAGE



INSTRUCTIONS

→ Cette chorégraphie est à effectuer sur la musique de votre choix (durée maximum : 3 min)

→ Chaque cavalier est numéroté de 1 à 6. Pour les équipes de moins de 6 cavaliers, la chorégraphie est à adapter en fonction du nombre de personnes.

→ Ces 4 tableaux sont imposés mais vous avez la possibilité d'y insérer un tableau de votre choix ou des figures inventées, avec totale liberté et originalité (avant, pendant ou après la reprise), tout en gardant une durée maximum de 3 min.

Légende :

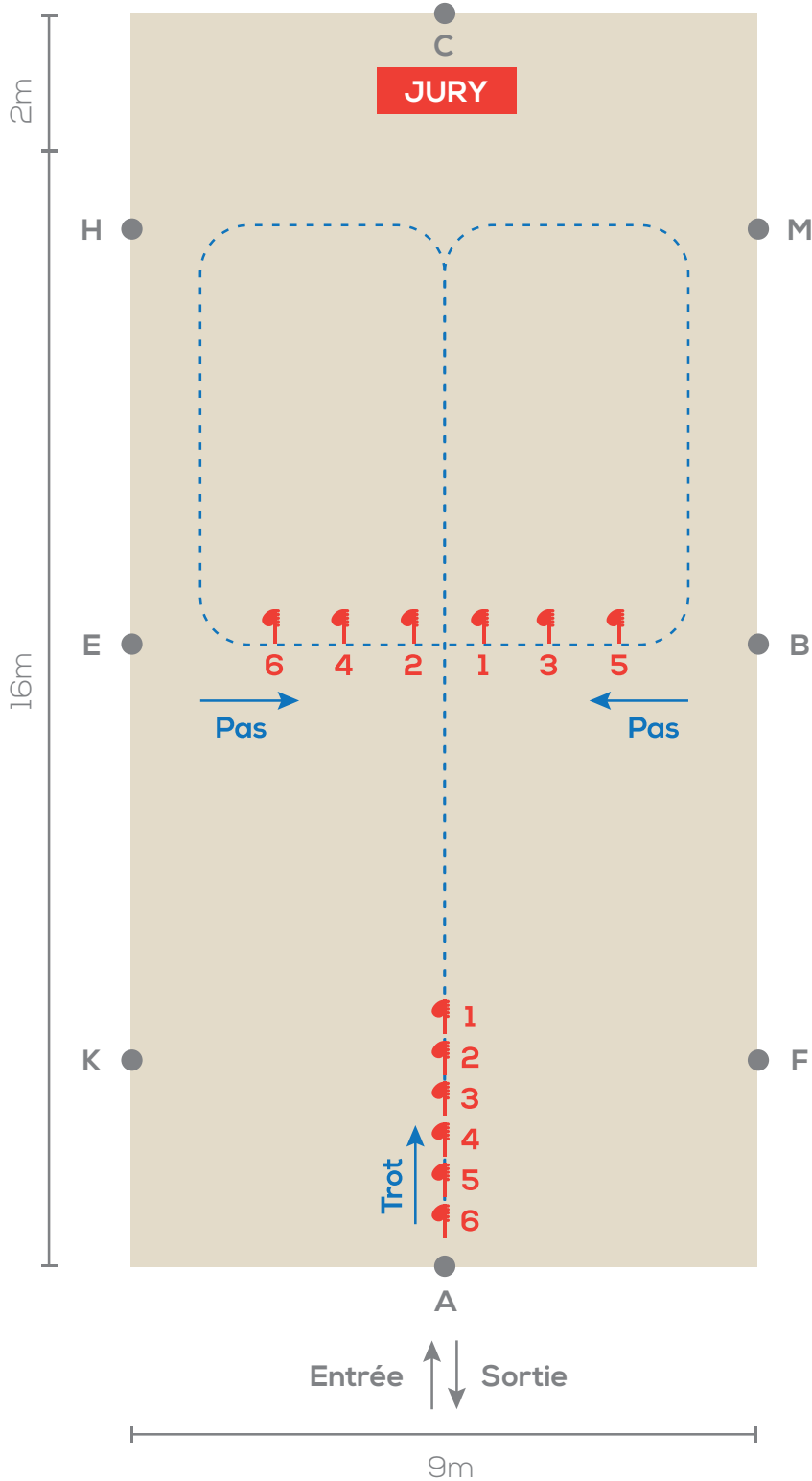


Cheval



Allure à respecter

1^{ER} TABLEAU



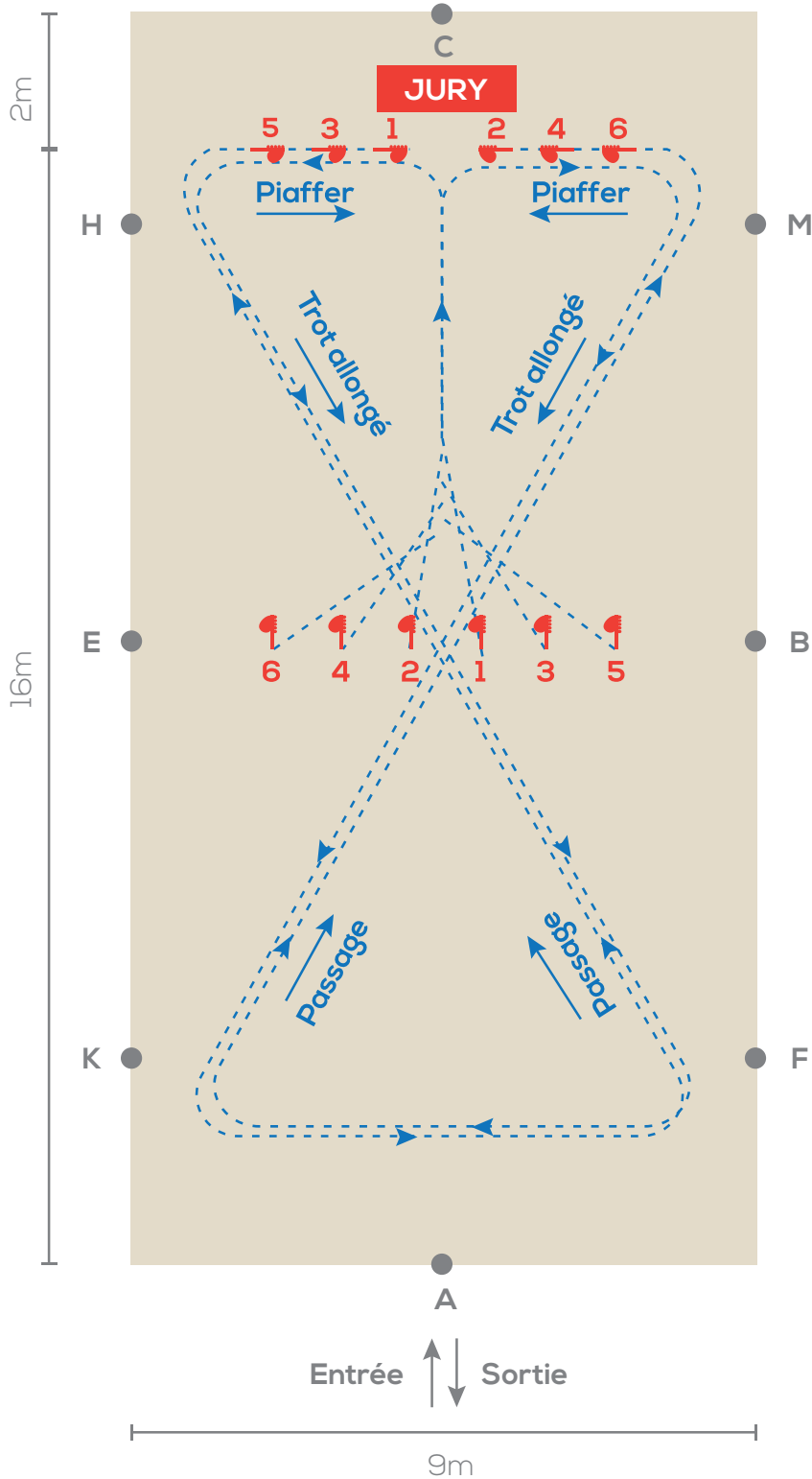
INSTRUCTIONS

- Entrée au trot en file indienne
- A la hauteur H - M :
1 à droite, 2 à gauche,
3 à droite, 4 à gauche,
5 à droite, 6 à gauche
- A la hauteur B - E :
tourner vers le centre au pas
et se positionner face au jury
- Arrêt
- Salut

Légende :

-  Cheval
-  Allure à respecter

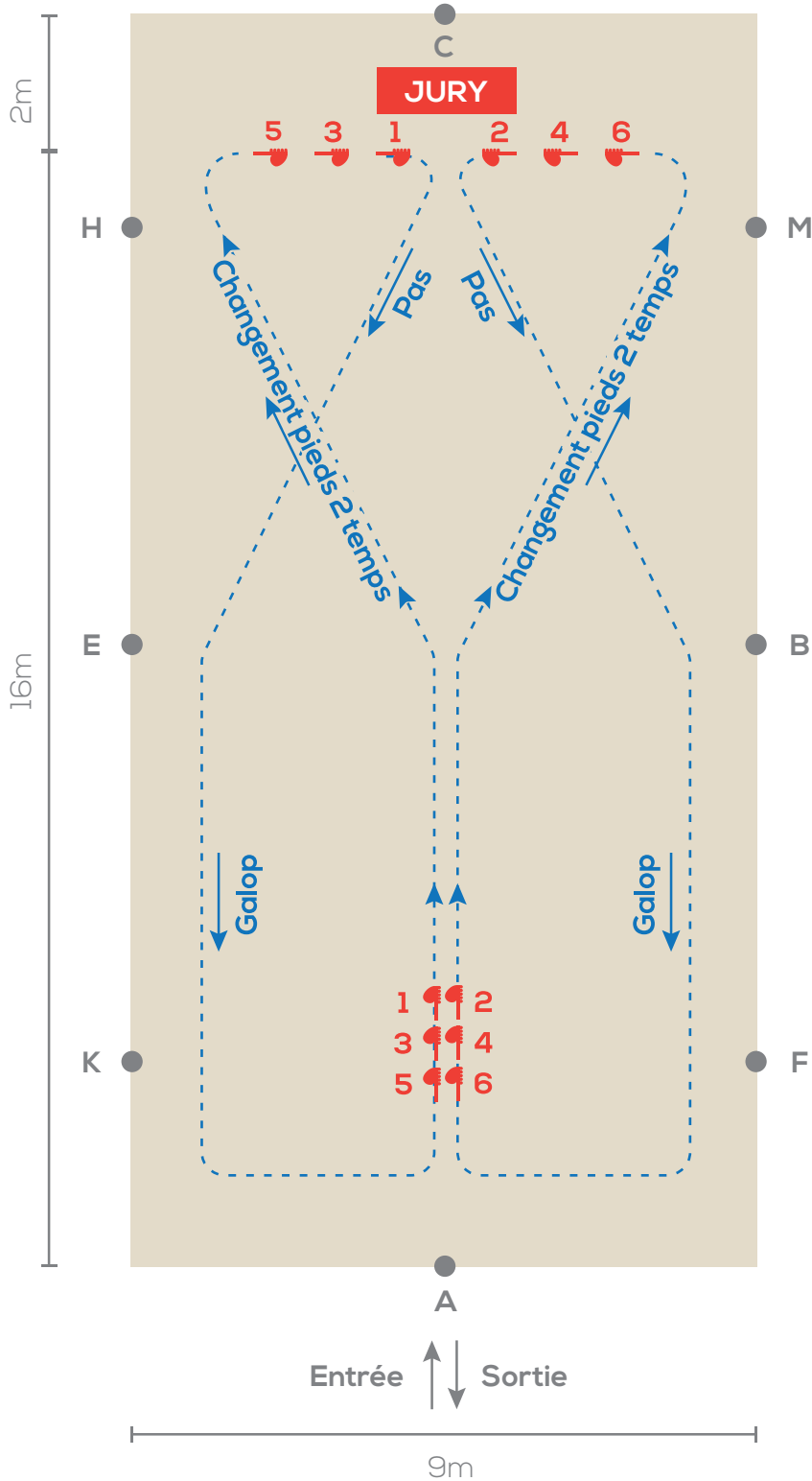
2ÈME TABLEAU



INSTRUCTIONS

- Repartir au trot 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 puis s'aligner vers C
- Face à C, les cavaliers 1 - 3 - 5 à droite et les cavaliers 2 - 4 - 6 à gauche
- Impairs : diagonale M - K en trot allongé
- Pairs : diagonale H - F en trot allongé
- Croisement en X dans l'ordre 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
- Les pairs tournent à droite en F et les impairs tournent à gauche en K. Les cavaliers pairs restent en piste intérieure au trot moyen
- Croisement en A
- Pairs : diagonale K - M en passage
- Impairs : diagonale F - H en passage
- Croisement en X dans l'ordre 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
- Pairs : Tourner à gauche en M
- Impairs : Tourner à droite en H
- Les cavaliers se font face en ligne
- Arrêt
- Piaffer (6 foulées)
- Arrêt

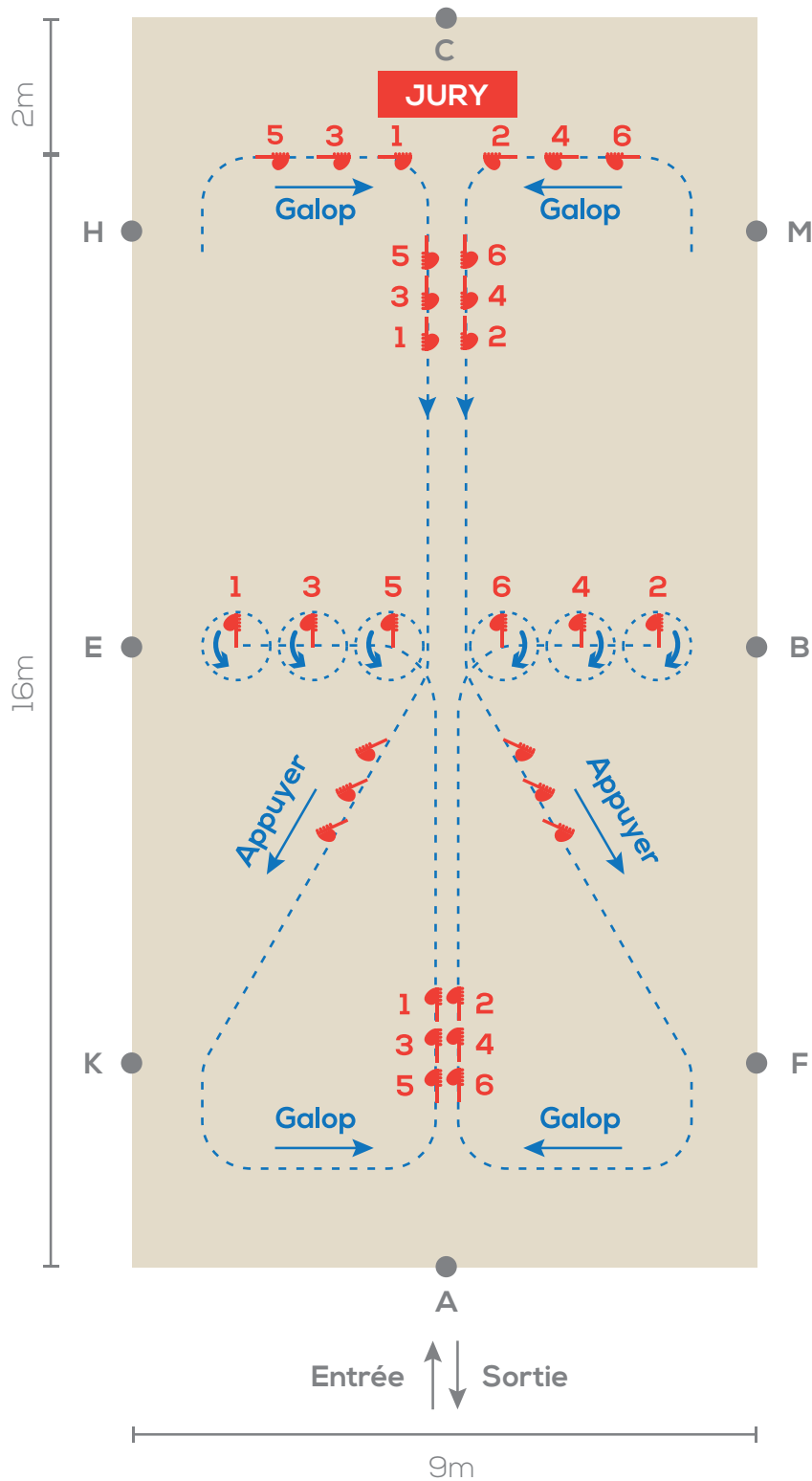
3^{ÈME} TABLEAU



INSTRUCTIONS

- Repartir au pas 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6
- Pairs : Tourner en C vers B (en restant au pas)
- Impairs : Tourner en C vers E (en restant au pas)
- Pairs : Galop en B (pied droit)
- Impairs : Galop en E (pied gauche)
- Tourner en A et se mettre par 2 au botte à botte jusqu'au centre de la piste
- Pairs : diagonale vers M avec changement de pied tous les 2 temps
- Impairs : diagonale vers H avec changement de pied tous les 2 temps
- Retour au galop normal en M et H (pied droit pour les impairs et pied gauche pour les pairs)

4ÈME TABLEAU



INSTRUCTIONS

- Tourner en C vers le centre du terrain, par 2 au botte à botte
- Pairs : Diagonale vers F, en appuyer au galop, changement de pied en F
- Impairs : Diagonale en K, en appuyer au galop, changement de pied en K
- Tourner en A vers le centre du terrain au « botte à botte »
- Pairs : Tourner du centre du terrain vers B au galop
- Impairs : Tourner du centre du terrain vers E au galop
- Une fois alignés, 4 temps de galop sur place
- Pairs : pirouette à droite
- Impairs : pirouette à gauche
- Face au jury : Arrêt - Salut

SAUT D'OBSTACLES

