



# GUIDE DES ÉPREUVES

- -

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<sup>er</sup> Championnat du Monde de Cheval à 2 Pattes.

Quelques modifications ont été apportées pour ce 2<sup>ème</sup> Championnat du Monde.

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

## SOMMAIRE

---

ÉQUIPEMENT .....	p. 2
ÉPREUVES DE SÉLECTION .....	p. 2
REPRISE DE DRESSAGE .....	p. 3
SAUT D'OBSTACLES .....	p. 4
HENNISSEMENT .....	p. 5
SÉLECTION DES QUALIFIÉS.....	p. 5
ÉPREUVE FINALE .....	p. 6
ÉPREUVE .....	p. 6
PODIUM.....	p. 6
ANNEXES .....	p. 7
GRILLE DE NOTATION	
SCHÉMA DE LA REPRISE DE DRESSAGE ET DU SAUT D'OBSTACLE	



# GUIDE DES ÉPREUVES

- -

## ÉQUIPEMENT

---

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.

## ÉPREUVES DE SELECTION

---

### - 1<sup>ère</sup> 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<sup>ème</sup> session

Idem 1<sup>ère</sup> 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 passe l'épreuve du hennissement

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



# GUIDE DES ÉPREUVES

- -

## REPRISE DE DRESSAGE

---

- Vidéo « reprise de dressage » et vidéo « détail des pas » sur [www.afc2p.fr/la-discipline/](http://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 (en annexe).

Il est possible d'y intégrer des tableaux libres.

Pour plus de facilité pour l'exécution de la chorégraphie, nous conseillons de numéroter les cavaliers de 1 à 6.

Concernant la partie artistique, la créativité, l'humour et l'audace sont très appréciés et récompensés. Le jury intégrera ce critère dans son vote.

Le choix de la musique est libre. (durée entre 2:45mn et 3:15mn).

### **NOTATION** (voir grille en annexe) :

- Note technique : de 0 à 50 points
- Note artistique : de 0 à 40 points
- Note ambiance : de 0 à 10 points

### **TERRAIN** :

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



# GUIDE DES ÉPREUVES

- -

## SAUT D'OBSTACLES

---

L'épreuve de saut d'obstacles est effectuée par l'ensemble des cavaliers de l'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 passage du premier obstacle et arrêté après le passage du dernier.

### **NOTATION** (voir grille en annexe) :

- Note technique : de 0 à 50 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 revient sur l'obstacle oublié et recommence..

En cas de chute sans gravité, le concurrent reprend son parcours sans que la chute ne soit pénalisée.

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 celui-ci ne peut pas sauter, un des concurrents devra sauter 2 fois pour atteindre les 6 passages règlementaires. 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 ÉPREUVES

- -

## HENNISSEMENT

---

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

Aucune aide technique n'est autorisée.

Cette épreuve est obligatoire dans l'attribution de la note finale.

Chaque équipe doit y présenter la même tenue que dans les autres épreuves.

## SÉLECTION DES QUALIFIÉS

---

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 sont qualifiées pour la finale.



# GUIDE DES ÉPREUVES

- -

## ÉPREUVE FINALE

---

Les 10 équipes finalistes, ont un moment imparti pour se préparer à la finale (entre 30 minutes et 1 heure).

Sur une musique de leur choix, les équipes qualifiées doivent créer une chorégraphie libre mêlant sauts, danse, portés, pyramides, hennissements... dans un temps limité à 3mn par équipe.

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

- Piaffer
- Galop
- Appuyer
- Pirouette
- Salut

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

Le comité organisateur se réserve le droit de quelques surprises.

### TERRAIN :

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

### PODIUM

---

A l'issue de la finale, le jury rendra son classement après délibération.

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 : 

<b>/100</b>
-------------

Technique		Points (/10)	Commentaires
1	Entrée au trot en file indienne		
2	Respect des diagonales		
3	Respect des pas (Piaffer, galop, appuyer et pirouette)		
4	Salut		
5	Allure / Synchronisation / Rythme		

         /50

Artistique		Points (/10)	Commentaires
1	Créativité		
2	Humour et audace		
3	Esthétisme des costumes		
4	Esthétisme des chevaux		

         /40

Ambiance		Points (/10)	Commentaires
1	Ambiance / Supporters		

         /10

# 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

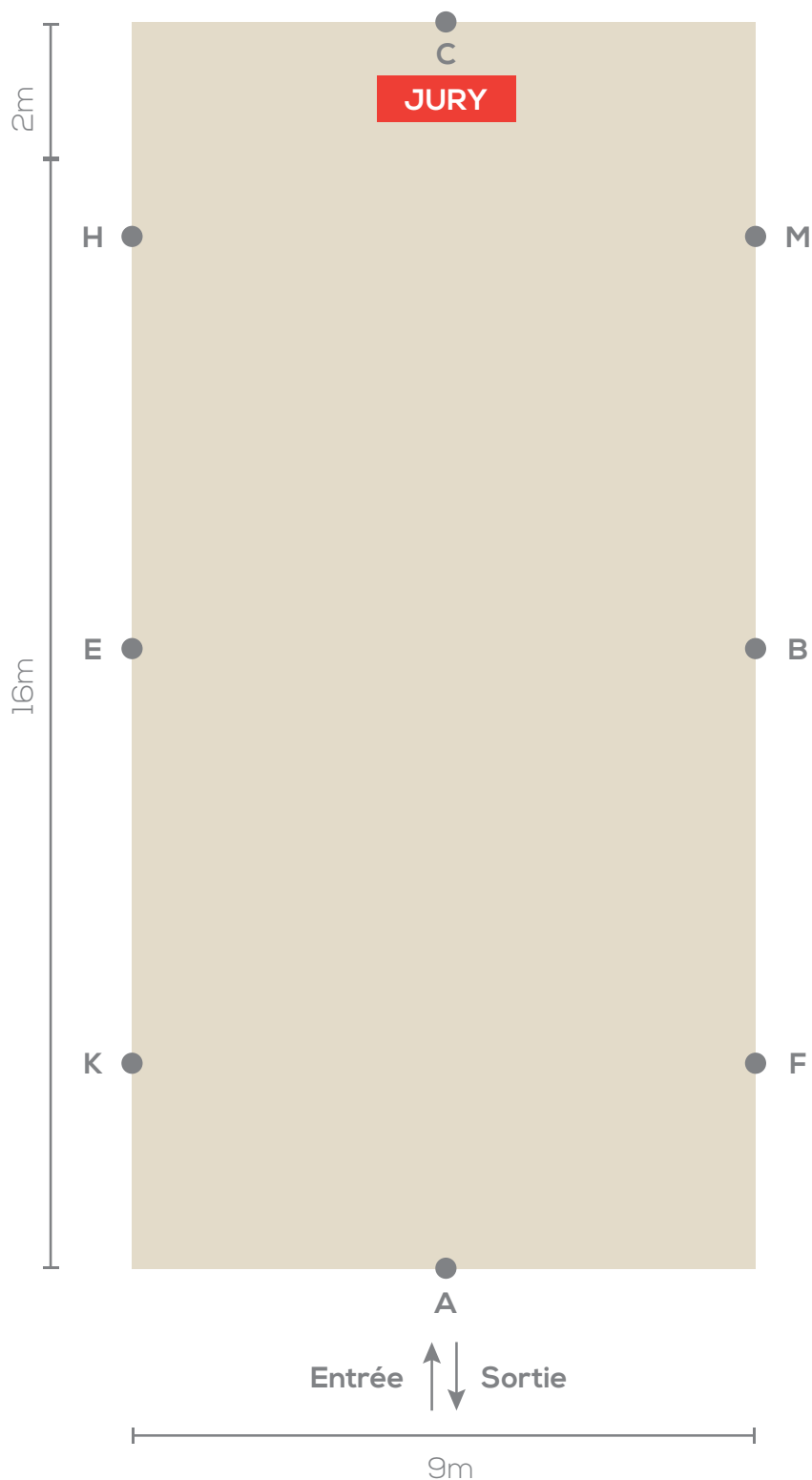
## Notes d'ensemble

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

\_\_\_\_\_  
/40



# 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 :

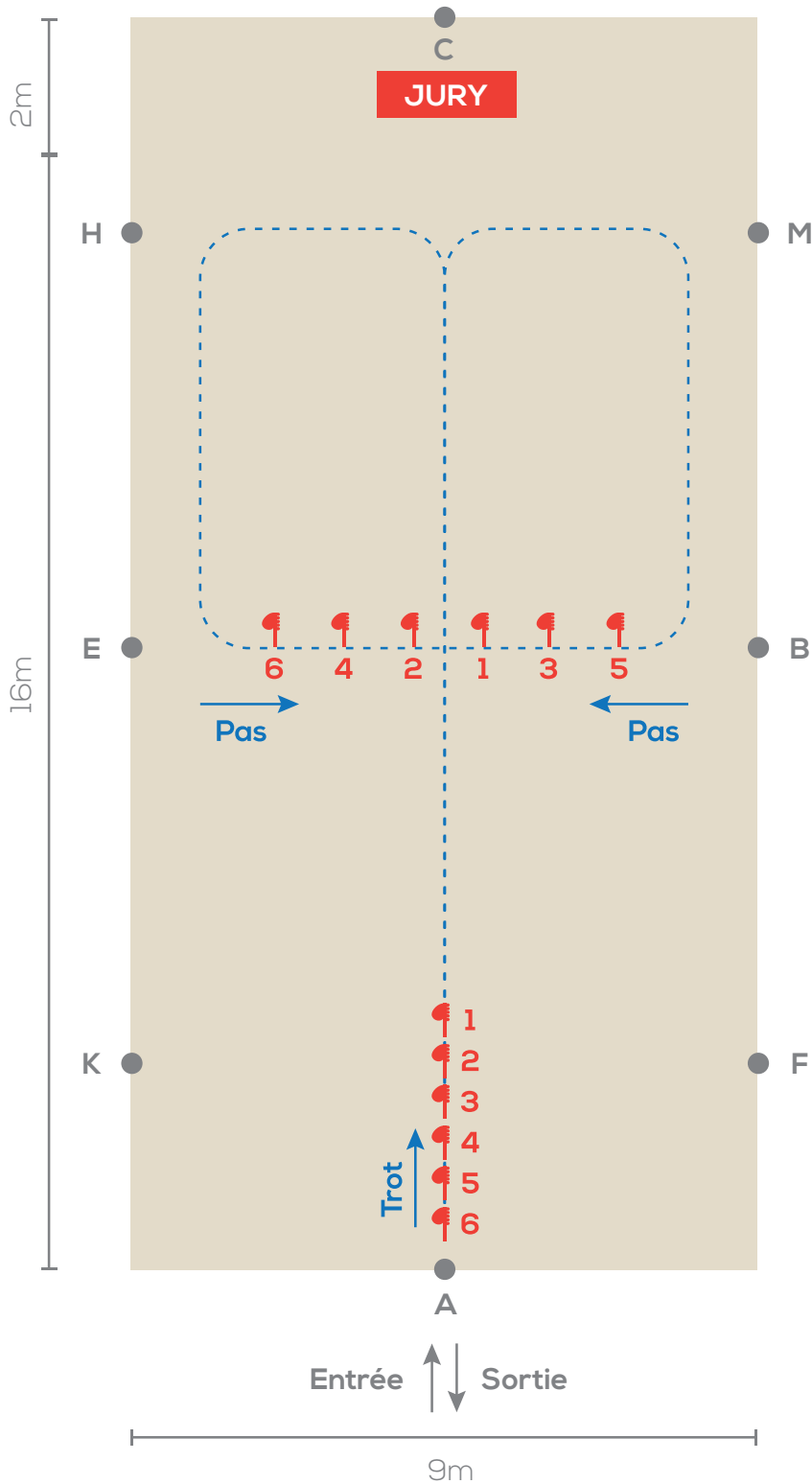


Cheval



Allure à respecter

# 1<sup>ER</sup> 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 :



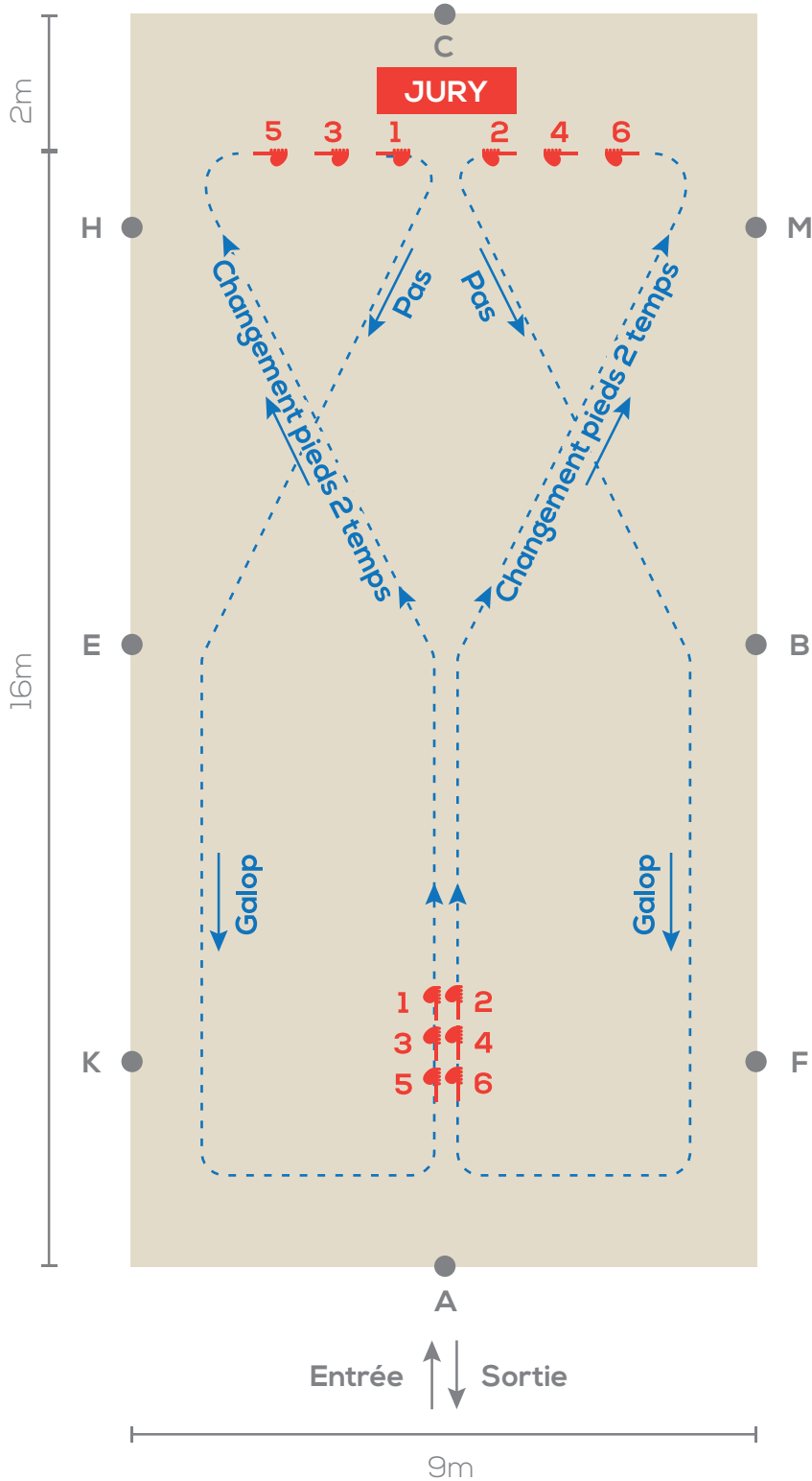
Cheval



Allure à respecter



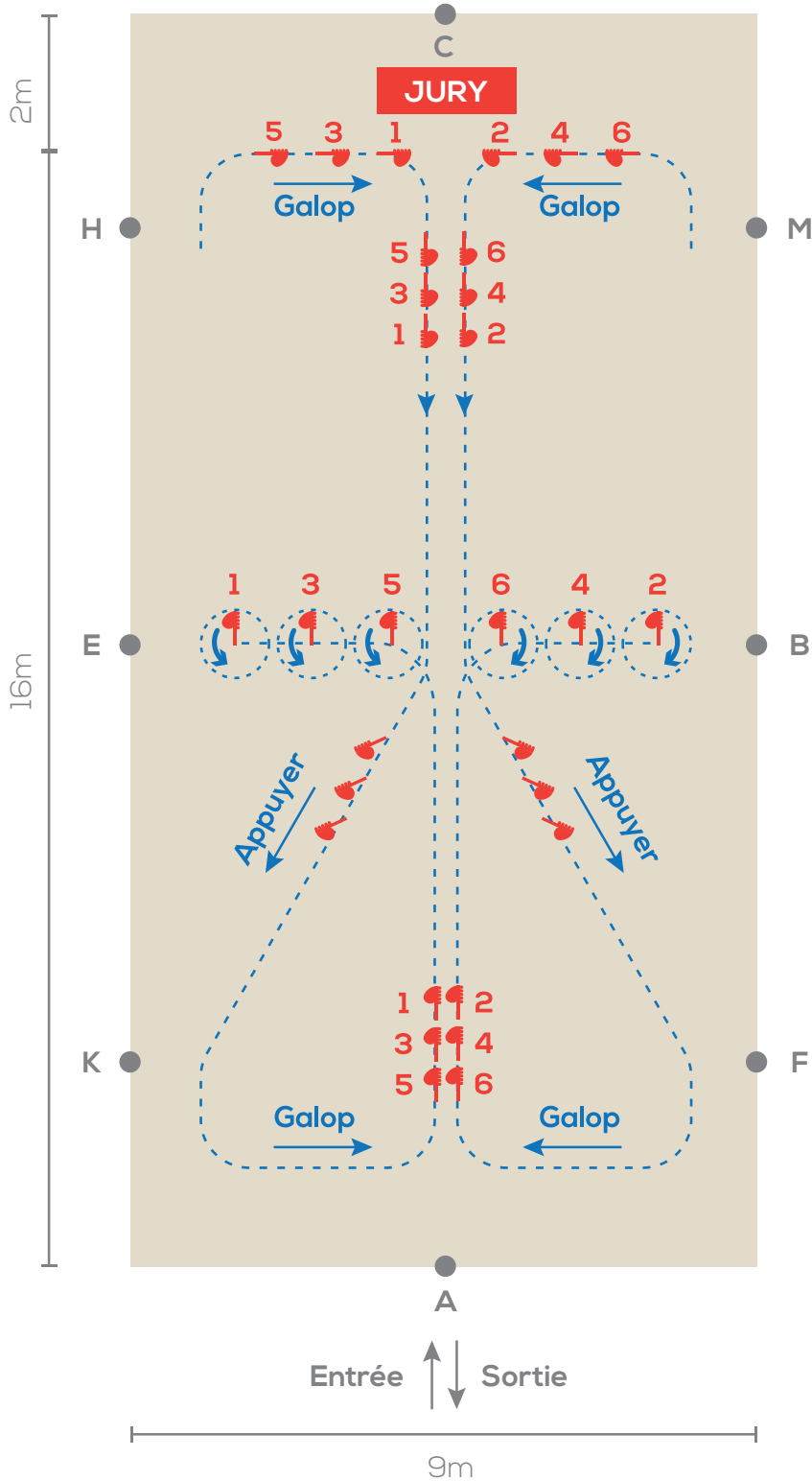
# 3<sup>ÈME</sup> TABLEAU



## 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

