

JOURNEE DEPARTEMENTALE DU DIMANCHE 30 SEPTEMBRE 2018

Le Comité Départemental d'Équitation de l'Oise serait heureux de vous accueillir au stade équestre de Compiègne pour la Journée Départementale « Edition 2018 ».

Cette journée réservée aux clubs de l'Oise, à leurs dirigeants, aux enseignants et aux cavaliers licenciés en club sera ouverte au grand public.

Vous en trouverez les conditions de participation et le programme détaillé ci-dessous.

Nous terminerons cette journée par une remise de bons cadeaux, dont le montant n'est pas encore déterminé et sera inférieur aux années précédentes, à tous les clubs participants.

DEROULEMENT DE LA JOURNEE :

- **9h : Réunion de briefing des coaches**
Autour d'un café, nous vous présenterons les modifications apportées à cette journée.
- **9h30 : Début des jeux**
Attention : Conditions d'entraînement identiques aux Pros : Seul le slalom sera à disposition lors des détente

1/ Jeu des tasses
Voir règlement ci-joint
2/ Jeu du slalom
Voir règlement ci-joint
3/ Jeu du Petit Président
Voir règlement ci-joint
- **12h30/13h30 : Pause déjeuner**
- **13h30 : INNOVATION ! LE FUN NATURE : Vous allez fouler la piste en herbe !**
- **A l'issue de cette épreuve : Remise Générale des cadeaux. Seuls les clubs présents jusqu'à cette remise de prix pourront en bénéficier.**

Seront récompensés par flots les 1^{ers} de chaque poule pour les jeux du matin et pour les 10 premières équipes de l'après-midi.

Une buvette classique de concours sera à votre disposition toute la journée

Conditions de participation :

Les épreuves sont réservées à tous les cavaliers titulaires d'une licence délivrée au titre d'un club de l'Oise. Les épreuves sont ouvertes aux cavaliers ayant une licence pratiquant ou compétition (Club, Amateur ou Pro). Toutes les épreuves sont ouvertes aux poneys et aux chevaux.

Un club peut présenter deux équipes maximum. Un même cavalier ne peut faire partie que d'une seule équipe et ce, par jeu. Chaque équipe devra obligatoirement participer aux 4 épreuves. Au sein d'une équipe, les 4 cavaliers peuvent être différents selon les épreuves.

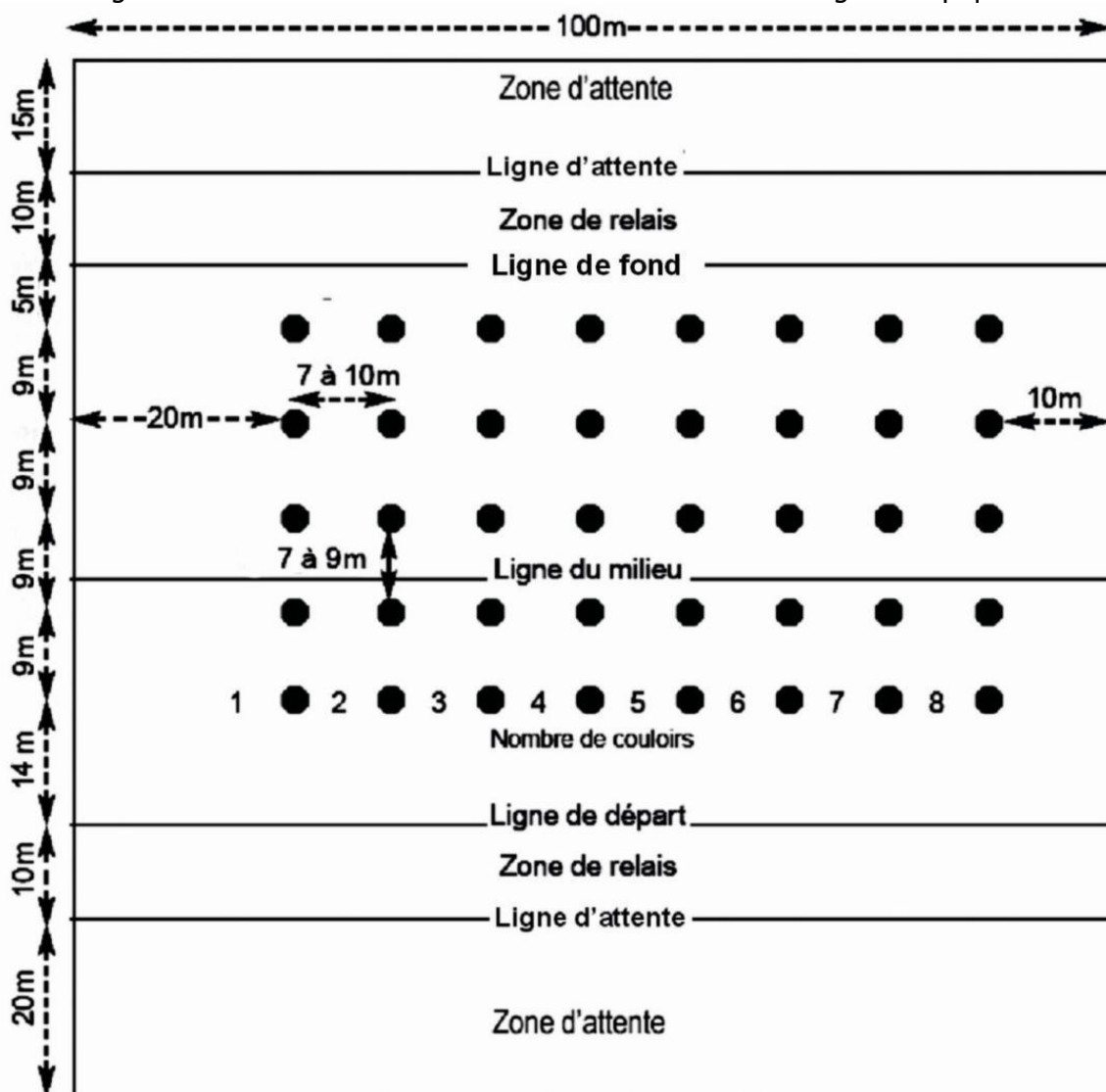
Le Comité serait ravi que les cavaliers portent des tenues aux couleurs de leur club !

Nouveauté 2018 : Inscription sur le site FFE SIF via DUM dans la partie tourisme équestre sur la partie gauche de votre page d'accueil. Si un équidé est monté par plusieurs cavaliers, n'inscrivez qu'une fois l'équidé avec l'un des cavaliers. Seule la traçabilité de l'équidé nous importe.

Ce nouveau mode d'inscription engendre un cout de 4.00 € par équidé. Le total de vos engagements sur la journée vous sera remboursé par chèque le 30 septembre. La clôture d'engagement est fixée au **Jeudi 20 Septembre 2018**.

Terrain

Dimensions maximales : 110m de long sur 100 m de large. Il est possible de modifier les distances suivant la longueur et la largeur du terrain dont on dispose mais en gardant les proportions. Si les piquets sont espacés de 8 à 10 mètres entre deux lignes, il est possible de matérialiser les couloirs par des lignes au sol tracées à une distance de 4 à 5 mètres des lignes de piquets.



Normes techniques par jeu

N°1 - Les deux tasses

Équipement de chaque couloir :

2 tasses,
4 piquets.

Règle du jeu : les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 s'élanche, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième.

Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élanche alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : lorsque le cavalier prend une tasse, si elle tombe, il peut descendre pour la ramasser, mais il devra impérativement remonter pour la poser. Par contre, lorsque le cavalier pose la tasse, si elle tombe, il pourra la remettre à pied.

N°2 - Slalom

Équipement pour chaque couloir :

1 témoin,
5 piquets.

Règle du jeu : au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5^{ème} piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis sa faute. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Celui-ci doit réparer son erreur et repartir du côté qu'il veut, à condition d'avoir repassé la porte (la porte étant le passage entre 2 piquets). Si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra repasser la porte comprise entre le 4^{ème} et le 5^{ème} piquet. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

N°3 – Le Petit Président

Équipement de chaque couloir :

1 piquet,
1 poubelle,
5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y

Départ : 1 lettre Y est donnée au cavalier n°1

Terrain : 1 piquet est positionné dans le couloir sur le même alignement que les 1ers piquets

Fond : les lettres P, O, N et E sont positionnées sur une poubelle, située à 3 m derrière la ligne de fond

Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se tiennent derrière la ligne de départ. Une poubelle contenant les 4 tubes P, O, N et E est située à 3 mètres derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 part avec le tube Y et va l'enfiler sur le piquet situé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite au fond collecter le tube E sur la poubelle et vient l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 va collecter le tube N avant de l'enfiler sur le piquet au

retour. Le cavalier 3 fera de même avec le tube O et le cavalier 4 avec le tube P de façon à constituer le mot P.O.N.E.Y. sur le piquet à la fin du jeu.

Erreurs : Si un tube ou un piquet tombe, le cavalier peut corriger son erreur à pied ou à poney. Si la poubelle est renversée, il peut descendre pour les remettre à l'endroit quel que soit le positionnement sur la poubelle mais doit remonter pour enfiler le tube.

N°4 – Le FUN-NATURE – NOUVEAUTE !!!

Présentation du jeu : Epreuve par équipe de 4 cavaliers en groupe.

Le « FUN-NATURE » est un Parcours en Terrain Varié (PTV) composé de plusieurs dispositifs sans obstacle à sauter. Il se déroulera entre la carrière en sable habituelle, le terrain en herbe et la détente du terrain en herbe.

Le « FUN-NATURE » se courre sans chronomètre.

13h30 : Une reconnaissance à pied d'une durée de 30 mn sera effectuée à l'aide du plan fourni aux coachs lors du briefing du matin. Un départ d'équipe sera donné toutes les 3/5 minutes.

L'ensemble de l'équipe part en groupe en même temps. Le parcours sera composé d'allures imposées et de terrain varié. Il s'agit d'un parcours de maîtrise des allures agrémenté d'un passage de gué, de butte et de bordure maraichère.

Vous ne serez pas autoriser à doubler l'équipe qui sera partie avant vous.

Deux tentatives de franchissement seront autorisées pour le gué et la butte.



Jugement des pénalités : 1 point de pénalité pour toute faute.

La bordure maraichère sera notée comme suit : Passage au galop => 0 point de pénalité, Passage au trot => 1 point, Passage au Trot => 3 points, Un pied ou plus en dehors du couloir => 4 points.

Ce qui peut arriver :

Non-respect d'une allure imposée par un ou plusieurs membres de l'équipe

Refus de franchissement d'un des 11 dispositifs par un ou plusieurs membres de l'équipe.

Si ces informations vous semblent nécessiter des éclaircissements, n'hésitez pas à nous contacter. Nous nous ferons un plaisir de vous apporter les compléments d'information que vous attendez.

Contacts :

Peggy BLONDEL : 06.11.41.49.19

Laurence GAGNEAU : 06.85.21.72.96