



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

Ce guide est à votre disposition pour vous préciser les critères qui seront évalués lors des épreuves du Championnat de Bretagne de Cheval à 2 Pattes.

Le Cheval à 2 Pattes est une discipline dans laquelle l'esprit d'équipe, le fair-play et l'humour décalé priment. Le Championnat de Bretagne est ouvert aux équipes dont les membres ont 14 ans et plus et interdits pour sa pratique aux plus de 110 ans afin de préserver l'intégrité physique de nos aînés.

Les équipes sont composées de 6 personnes et d'un coach si les équipes le souhaitent.

SOMMAIRE

ÉQUIPEMENT	p. 2
LES ÉPREUVES	p. 2
COURSE ÉPIQUE	p. 3
HENNISSEMENT	p. 4
REPRISE DE DRESSAGE	p. 5
PODIUM	p. 6
ANNEXES	p. 7
GRILLES DE NOTATION	



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

ÉQUIPEMENT

Chaque équipe est fortement conviée à arborer 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 et pouvant entraîner des blessures est interdit.

La tenue de l'équipe et le cheval-bâton ont une importance dans le jugement artistique de l'épreuve.

LES ÉPREUVES

Les équipes inscrites doivent participer aux 3 épreuves suivantes :

- La Course Épique
- Le Hennissement
- La Reprise de Dressage

Ces 3 épreuves se déroulent les unes après les autres pour que les spectateurs puissent apprécier l'ensemble du spectacle. A l'issue du classement de la journée, le podium du Championnat de Bretagne sera prononcé.



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

LA COURSE ÉPIQUE

La course épique est une course collective parsemée d'obstacles équestres et de difficultés « horse » du commun.

Chaque équipe devra présenter ses 6 cavaliers à cette épreuve . Ils se relayeront pendant l'épreuve. Le cavalier 1 effectuera le parcours et passera le témoin ou plutôt le bâton, ou plutôt le cheval bâton au cavalier 2 puis celui-ci au cavalier 3 etc etc....

A l'instar d'une course hippique, et selon le nombre d'équipes participantes, plusieurs équipes (nombre à définir par les organisateurs) pourront concourir simultanément... Attention, il va y avoir du sport !

Les équipes s'affrontent le long d'un parcours semé d'obstacles et d'embûches.

Le chronomètre est déclenché dès le coup d'envoi. Le temps de chaque équipe, composée de 3 relayeurs sera noté afin de faire un classement final. Attention ! la notation de cette épreuve ne porte pas que sur le temps !

NOTATION (voir grille en annexe) / 100 Points :

- Note technique : de 0 à 30 points

o Chaque obstacle ou embûche non franchi entraîne une pénalité de 10 points

o Temps d'arrivée : la 1ere équipe en temps remporte 30 points, la 2ème remporte 25 points, le 3ème remporte 20 points, la 4^{ème} 15 points, la 5ème 10 points Les autres équipes n'ont pas de point !

- Note artistique (allure, humour, ambiance...) : 0 à 70 points

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. Sachez que notre équipe de vétérinaires veille au grain ou plutôt à la meule !

TERRAIN : - Taille du terrain : 18m x 9m - Obstacles de 30cm à 70cm et embûches surprises



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

LE HENNISSEMENT

Un seul membre de l'équipe imite le hennissement du cheval avec la gestuelle et une scénographie à imaginer ou pas, sur un temps maximal de 15 secondes, accompagné bien entendu de son cheval bâton.

Aucune aide technique n'est autorisée.

NOTATION (voir grille en annexe) / 50 Points :

Cette épreuve est obligatoire dans l'attribution de la note finale et fera l'objet d'une remise de prix spécial.

Le prix spécial sera décerné et remis par le présentateur de l'évènement !

Chaque MAÎTRE HENNISSEUR (car c'est bien de lui qu'il s'agit !) est un membre de l'équipe et doit se présenter dans la même tenue que dans les autres épreuves.



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

REPRISE DE DRESSAGE

- Vidéo « Figures et reprise de dressage » sur <http://chevala2pattesbretagne.com> et sur www.afc2p.fr/la-discipline

La reprise de dressage est effectuée par la totalité de l'équipe, soit 6 cavaliers. Chaque cavalier doit avoir son propre cheval-bâton.

Sur une musique de leur choix, les équipes présentes au Championnat de Bretagne doivent présenter une chorégraphie libre mêlant figures de dressage, sauts, danse, portés, pyramides, hennissements qui aura été bien-sûr travaillée durant les longs mois de préparation... et ce dans un temps limité à 5mn par équipe.

- o 6 figures de dressage sont imposées au minimum et doivent être intégrées dans la reprise de dressage :
 - Le Piaffer
 - Le Galop
 - L'Appuyer
 - La Pirouette
 - Le Trot
 - Le Salut

Liberté est donnée aux équipes d'ajouter d'autres figures de dressage (Diagonale / Espagnol / Pyramide...)

Les équipes évoluent les unes après les autres sur le terrain dédié... Chaque figure supplémentaire ajoutée pourra rapporter jusqu'à 10 points.

Le choix de la musique est libre (Durée 5 min max) et aura été envoyée au préalable en format MP3 à l'organisation..

Chaque figure de dressage fera l'objet d'une vidéo explicative sur www.afc2p.fr/la-discipline

NOTATION (voir grille en annexe) / 200 Points :

- Note technique : de 0 à 100 points. Chaque figure de dressage, lorsqu'elle est correctement exécutée, rapporte des points. Une figure plus difficile rapportera un nombre de points plus importants. Lorsqu' une figure de dressage n'est pas réalisée, l'équipe est pénalisée de 10 points ! Des figures supplémentaires rapportent des points.
- Note artistique : de 0 à 100 points.

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



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

PODIUM

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

Le jury (composé de juges techniques et de juges artistiques) est seul arbitre de sa décision. Elle est sans appel et doit être justifiable auprès des compétiteurs.

Seront récompensés à l'issue des épreuves :

- Le podium du Championnat de Bretagne
- L'équipe possédant le meilleur Maître Hénaisseur
- Le prix des meilleurs supporters



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

ANNEXE / LA COURSE ÉPIQUE

La Course épique CHAMPIONNAT DE BRETAGNE _____ 2022

TOTAL	/ 100
--------------	--------------

EQUIPE	TEMPS	Classement	Penalites en Points	TOTAL/30
Total				/30

Notes d'ensemble

		Points
1	Technique et allure (posture chevaline, rythme) / 30 points	
2	Humour et originalité / 30 points	
3	Ambiance (club de supporters et partenaires) / 10 points	
Total		_____ /70

www.afc2p.fr



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

ANNEXE / REPRISE DE DRESSAGE

Reprise de Dressage

CHAMPIONNAT BRETAGNE 2022

NOM Equipe : _____

Total : /200

Technique / Les imposés et libres		Points	Commentaires
1	TROT / 10		
2	GALOP / 10		
3	PIAFFER / 10		
4	APPUYER / 10		
5	PIROUETTE / 10		
6	SALUT / 10		
7			
8			
9			
10			
11	SYNCHONISATION / 10		

_____/100

Artistique		Points	Commentaires
1	Créativité / Originalité / 40 Points		
2	Humour et audace / 20 points		
3	Esthétique des costumes / 10 points		
4	Esthétique des chevaux batons / 10 points		
5	Choix de la musique / 10 points		
6	Réactivité du Public / 10 points		

_____/100

www.afc2p.fr



GUIDE DES ÉPREUVES

ANNEXE / LE HENISSEMENT

Hénnissement		Juge :	
Championnat de Bretagne de Cheval à 2 Pattes			
	Equipe	Points (/50)	Commentaires
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			



GUIDE DES ÉPREUVES

- - -

ANNEXE / LES MEILLEURS SUPPORTERS

Meilleurs supporters		Juge :	
Championnat du Bretagne du Cheval à 2 Pattes			
<i>Notation sur l'ambiance apportée par les supporters de chaque équipe</i>			
	Equipe	Points (/20)	Commentaires
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			