



**CRITERIUM 2020
CHALLENGE
INDICE 3 / MOUSTIQUES et POUSSINS**



HORSE BALL

Le présent document présente l'ensemble des données techniques du « Challenge / Indice 3 », mis en place pour la 1^{ère} journée du Critérium de Horse Ball qui se tient à Lamotte Beuvron du 22 au 25 octobre. Le « Challenge / Indice 3 » s'adresse aux équipes et cavaliers des catégories Moustiques et Poussins.

SOMMAIRE

Généralités	2
Scores et Classements	3
Ateliers	4

Généralités

Le parcours du « Challenge / Indice 3 » est composé de 4 ateliers indépendants :

. ATELIER N°1 – EQUITATION : Chacun leurs tours, dans un couloir balisé de 5m de large le long du terrain, les cavaliers doivent effectuer un "aller/retour" en effectuant un arrêt avec mains sur la tête, puis récupérer un ballon sur un plot. Sur le retour, ils doivent prendre le galop ainsi que tenter de réaliser 2 "jongles" avec le ballon (au trot ou galop). Chaque "exercice" est évalué en fonction de l'allure à laquelle il est effectué et de sa bonne réalisation. L'équipe obtient un score global moyen sur l'atelier.

. ATELIER N°2 – PASSES : L'atelier se déroule en 2 parties par équipe sur un espace de 40x20m. D'abord au pas, l'équipe doit réaliser le plus grand nombre de passes pendant 1 minute. L'exercice est réitérer une seconde fois au trot sur le même principe. Les passes doivent être réalisés en respectant les règles élémentaires pour être comptabilisés. Si le ballon tombe à terre, si un joueur garde le ballon plus de 10 secondes ou si le ballon sort des limites du terrain le compte de passes repart à 0. Dès la fin du temps (1 minute), c'est le plus grand nombre de passes effectuées successivement qui est pris en compte aux 2 allures afin d'établir le score moyen de l'équipe sur l'atelier.

. ATELIER N°3 – RAMASSAGES : L'atelier se dispute en binômes ou trinômes (en fonction du nombre de cavaliers présents). Chaque groupe doit effectuer des séries de ramassages sur un cercle balisé à main droite, puis à main gauche. Des ballons sont disposés sur le cercle. Chaque série dure 1 minute. A l'issue du passage de tous les groupes, l'équipe obtient un score global moyen sur l'atelier en fonction de l'allure à laquelle sont effectués les ramassages ainsi que leurs bonnes réalisation.

. ATELIER N°4 - TIRS AU BUT : L'atelier se déroule en 3 séries de tirs au but, par équipe. Pour chaque série, les cavaliers s'élancent, comme ils le souhaitent (un par un ou les uns derrière les autres) afin d'aller inscrire un but en empruntant un couloir balisé. A l'issue des 3 séries de tirs, l'équipe obtient un score global moyen sur l'atelier en fonction de l'allure à laquelle sont effectués les tirs ainsi que leurs bonnes réalisation.

Les documents techniques concernant le parcours du « Challenge / Indice 3 » sont disponibles en ANNEXES du présent document (plans, tracé, fiches par atelier, fiches d'évaluation...).

Pour tout ce qui n'est pas prévu dans le présent document, les arbitres et officiels sont seuls garants du bon déroulement des épreuves. Leurs décisions sont sans appel.

ORGANISATION ET DEROULEMENT

Le « Challenge / Indice 3 » se déroule en 4 étapes : ATELIER N°1 - EQUITATION puis ATELIER N°2 - PASSES puis ATELIER N°3 - RAMASSAGES puis ATELIER N°4 - TIRS AU BUT.

Avant le début de chaque atelier, l'entraîneur doit signifier l'organisation et l'ordre de passage de ses cavaliers aux officiels de compétition.

Note : toutes les données d'évaluation sont disponibles dans le présent document sur les FICHES ATELIERS et sur la grille d'évaluation en ANNEXE.

EQUIPEMENTS DES CAVALIERS ET EQUIDES

Le matériel obligatoire pour les cavaliers et les équidés est celui indiqué pour disputer des rencontres officielles de horse ball indiqué dans le Règlement de Horse Ball. Chaque équipe doit se

présenter sur le terrain avec un ballon de horse ball règlementaire.

ENTRAINEURS ET SOIGNEURS

Pour le « Challenge / Indice 3 », 1 entraîneur est autorisé à circuler sur le terrain afin de guider les cavaliers et poneys entre les différents ateliers. Lors des évaluations, il n'est pas autorisé à toucher les cavaliers, poneys et/ou matériel mis en place (plots, barres, ballons...). Dans tous les cas, il doit se conformer aux instructions des arbitres et ne doit pas intervenir de manière directe ou indirecte sur le comportement des poneys.

L'éventuel 2ème entraîneur ainsi que les soigneurs (et) ne peuvent pas entrer sur le terrain et doivent se tenir dans la zone de sécurité du côté opposé à l'espace de l'atelier « Equitation ». Ils peuvent s'y déplacer sans limite.

ARBITRAGE

3 arbitres sont disposés sur les différents ateliers terrain afin de juger les cavaliers.

Ils sont en charge du jugement des ateliers et doivent également veiller à la bonne mise en place générale du parcours. Ils sont en liaison radio et peuvent se concerter à tout moment sur l'ensemble des ateliers.

Les arbitres peuvent aider au placement des cavaliers et poneys en dehors des périodes d'évaluation. Ils sont autorisés à donner le ballon à un concurrent uniquement si cela n'a aucune incidence sur l'évaluation d'un atelier.

A tout moment, et en cas de nécessité (destruction d'un atelier, chute ou cas de force majeure...), les arbitres peuvent interrompre l'exécution d'un atelier par un coup de sifflet (qui arrête également le chronomètre le cas échéant). L'évaluation de l'atelier sous les ordres des arbitres, au coup de sifflet (ainsi que le chronomètre le cas échéant).

CHRONOMETRAGE

Le chronométrage peut être effectué par le jury à l'aide de la table de marque. Dans ce cas, son évolution est visible sur le panneau d'affichage. Le chronomètre démarre et s'arrête au coup de sifflet des arbitres. Le chronométrage peut aussi être effectué directement par les arbitres sans visibilité sur le panneau d'affichage.

Scores et Classements

SCORES - ATELIER N°1 : EQUITATION

A l'issue du passage de tous les cavaliers d'une équipe sur l'atelier, un score moyen des cavaliers d'une même équipe est calculé. Afin d'obtenir un **SCORE EQUITATION**, cette moyenne est multiplié par 6.

SCORES - ATELIER N°2 : PASSES

Le plus grand nombre de passes successives effectuées au pas, puis au trot sont additionnés Afin d'obtenir un **SCORE PASSES**.

SCORES - ATELIER N°3 : RAMASSAGES

A l'issue du passage de tous les cavaliers d'une équipe sur l'atelier, un score moyen des cavaliers d'une même équipe est calculé. Afin d'obtenir un **SCORE RAMASSAGES**, cette moyenne est multiplié par 6.

SCORES - ATELIER N°4 : TIRS AU BUT

A l'issue du passage de tous les cavaliers d'une équipe sur l'atelier, un score moyen des cavaliers d'une même équipe est calculé. Afin d'obtenir un **SCORE TIS AU BUT**, cette moyenne est multiplié par 6.

CLASSEMENT GENERAL DE L'EPREUVE DU CHALLENGE

Des classements sont établis entre toutes les équipes participantes sur chacun des ateliers. Afin d'obtenir un classement final, des points sont attribués de la manière suivantes :

- . La meilleure équipe de l'atelier EQUITATION remporte 10 points... et proportionnellement aux nombre d'équipes engagées dans l'épreuve, des points sont attribué à chaque équipe de ce classement de manière décroissante (la dernière équipe remporte 0 point).
- . La meilleure équipe de l'atelier PASSES remporte 20 points... et proportionnellement aux nombre d'équipes engagées dans l'épreuve, des points sont attribué à chaque équipe de ce classement de manière décroissante (la dernière équipe remporte 0 point).
- . La meilleure équipe de l'atelier RAMASSAGES remporte 20 points... et proportionnellement aux nombre d'équipes engagées dans l'épreuve, des points sont attribué à chaque équipe de ce classement de manière décroissante (la dernière équipe remporte 0 point).
- . La meilleure équipe de l'atelier TIRS AU BUT remporte 20 points... et proportionnellement aux nombre d'équipes engagées dans l'épreuve, des points sont attribué à chaque équipe de ce classement de manière décroissante (la dernière équipe remporte 0 point).

Tous les points accumulés par une équipe sont additionnés afin d'établir le classement général (score maximum : 70 points). En cas d'égalité, les équipes sont départagées de la manière suivante :

- . Equipe ayant réalisé le meilleur score sur l'atelier « passes » ;
- . Equipe ayant réalisé le meilleur score sur l'atelier « ramassages » ;
- . Equipe ayant réalisé le meilleur score sur l'atelier « tirs au but » ;
- . Equipe ayant réalisé le meilleur score sur l'atelier « équitation » ;
- . Moyenne d'âge la plus jeune des cavaliers de l'équipe.

Les Ateliers

ATELIER N°1 : EQUITATION

PRESENTATION & OBJECTIFS

Chacun leurs tours, dans un couloir balisé de 5m de large le long du terrain, les cavaliers doivent effectuer des « exercices ».

1 - Le cavalier part seul de la ligne de départ à l'allure qu'il souhaite et doit effectuer un arrêt avec une immobilité de 3 secondes entre 4 plots disposés au milieu de la longueur.

Si l'arrêt est réussi, dans l'espace balisé, le cavalier remporte 4 points. Si, pendant ou après l'arrêt, le cavalier pose ses 2 mains sur la tête pendant 2 secondes en conservant l'immobilité de son poney, il remporte 2 points supplémentaires.

2 - A partir de l'arrêt, le cavalier doit ensuite, à l'allure qu'ils souhaitent, contourner (par la droite ou par la gauche) un plot cavaletti situé au bout du couloir balisé. Il doit récupérer un ballon de horse ball posé sur le plot.

Si le ballon est récupéré à la 1ère tentative les cavaliers gagnent 6 points, à la 2ème tentative ils gagnent 3 points. La récupération du ballon doit se faire dans le mouvement, sans rupture d'allure. La récupération à l'arrêt ne rapporte aucun point. Si, après 2 tentatives, le cavalier n'est pas parvenu à récupérer le ballon, les arbitres peuvent le lui donner dans les mains. S'il y a destruction de l'obstacle (chute du plot cavaletti) alors que le ballon est disposé dessus, cela est comptabilisé comme une tentative infructueuse.

3 - Le cavalier, balle en main, doit revenir jusqu'à la ligne d'arrivée. Sur cette longueur, il doit prendre le galop pour un minimum de 5 foulées. Sur cette même longueur, quand il le souhaite, le cavalier doit effectuer 2 « jongles » avec le ballon au trot ou au galop (ballon jeter en l'air et récupérer à 2 reprises).

Si le cavalier (ballon en main) effectue au minimum 5 foulées au galop, il remporte 6 points. Si le cavalier effectue 2 « jongles » avec le ballon au trot ou au galop, il remporte 3 points. Si le ballon tombe à terre, le cavalier doit le ramasser afin de poursuivre la réalisation de l'atelier. Le cavalier termine son atelier dès qu'il a franchi la ligne d'arrivée.

Informations générales	
Début de l'atelier	Lors du franchissement de la ligne de « départ ».
Fin de l'atelier	Lors du franchissement de la ligne de « d'arrivée ».

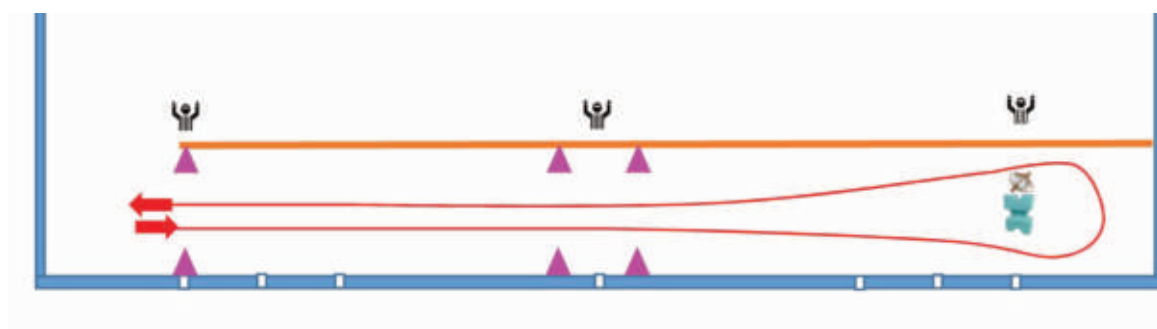
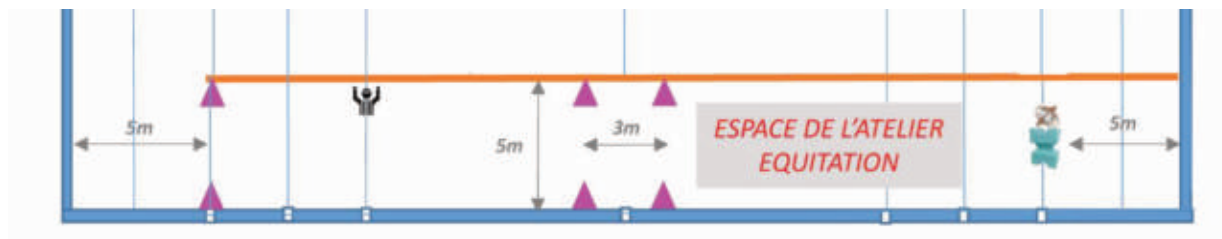
Barème	
Arrêt 3 secondes ou plus	4 points
Mains sur la tête 2 secondes ou plus	2 points
Tentatives de récupération du ballon	2 tentatives possibles.
Récupération du ballon	6 points à la 1 ^{ère} tentative / 3 points à la 2 ^{ème} tentative
5 foulées au galop ou plus	6 points
2 « jongles » minimum au trot ou au galop	3 points

Ce qui peut arriver...	Conséquences
L'arrêt ne s'effectue pas dans l'espace balisé.	Echec. Le cavalier continue son parcours.
L'arrêt dure moins de 3 secondes	Echec. Le cavalier continue son parcours. Si le cavalier a quand même mis les mains sur la tête au moins 2 secondes, cela n'est pas pris en compte.
L'arrêt dure 3 secondes ou plus et le cavalier a mis les mains sur la tête moins de 2 secondes	Le score est celui de l'arrêt de 3 secondes ou plus (4 points). Le cavalier continue son parcours.
Le ballon est récupéré mais le cavalier ne contourne pas le plot	Les arbitres arrêtent le cavalier. La récupération du ballon n'est pas valable. Elle est comptabilisée comme une tentative infructueuse. Le cavalier doit recommencer la récupération du ballon s'il reste des tentatives à effectuer. Dans le cas inverse, il continue son parcours.
Le plot tombe avec le ballon dessus	La tentative de récupération du ballon est comptabilisée comme infructueuse. Les arbitres arrêtent le cavalier pour remettre en place le matériel. Le cavalier doit recommencer la récupération du ballon s'il reste des tentatives à effectuer.
Le cavalier fait moins de 5 foulées de galop	Echec. Le cavalier continue son parcours.
Volte	La volte est autorisée.
Ballon qui tombe à terre	Si le ballon tombe à terre, le cavalier doit le ramasser pour continuer son parcours.
Sortie du terrain	Le cavalier doit revenir sur le terrain à l'endroit de la sortie, sous les ordres des arbitres afin de continuer son parcours.
Chute	La chute est éliminatoire. Le score du cavalier sera de 0 point. Le cavalier peut terminer son

	parcours.
Abandon	Le score du cavalier sera de 0 point.

PLAN DE L'ATELIER

. Matériel nécessaire : 1 ballon, 6 plots, 1 plot cavaletti (environ 60cm de hauteur).



ATELIER N°2 : PASSES

PRESENTATION & OBJECTIFS

L'atelier se déroule en 2 périodes et par équipe.

1 - Au coup de sifflet de l'arbitre le chronomètre démarre pour une durée de 1 minute. Sur l'ensemble de l'espace (40x20m), les cavaliers doivent se faire des passes au pas. Les arbitres comptent le nombre de passes effectuées successivement sans erreurs. Si le ballon tombe à terre, si un joueur garde le ballon plus de 10 secondes ou si le ballon sort des limites du terrain (avec ou sans joueur) le compte de passes repart à 0. Dès la fin du temps (1 minute), c'est le plus grand nombre de passes effectuées successivement qui est pris en compte.

2 - Au coup de sifflet de l'arbitre le chronomètre démarre pour une durée de 1 minute. Le principe est le même que celui énoncé ci-dessus mais les passes doivent s'effectuer au trot.

Au pas comme au trot, les passes sont comptabilisées uniquement si ces dernières respectent les données suivantes :

- Passe réalisé en respectant les données règlementaire de la passe « *Il y a passe lorsque le ballon quitte les mains d'un joueur et qu'il est récupéré par un de ses coéquipiers sans avoir touché le sol. Tout toucher de ballon entre deux joueurs d'une même équipe est considéré comme une passe, sauf la transmission de la main à la main. La passe peut se faire dans toutes les directions* ».
- Passe réalisé à 2 mains.
- Passe réalisé entre 2 joueurs étant dans le même sens (maximum à 45°).
- Ne pas enchaîner plus de 2 passes consécutives entre 2 mêmes joueurs.

- Respect de l'allure (pas ou trot) à l'émission du ballon.

Informations générales	
Début de l'atelier	Au coup de sifflet des arbitres.
Fin de l'atelier	A la fin du temps (1 minute) au coup de sifflet des arbitres ou de la sonnerie.

Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon tombe à terre	Le compte de passes repart à 0.
Un joueur garde le ballon plus de 10 secondes	Le compte de passes repart à 0.
Le ballon sort des limites du terrain (avec ou sans joueur)	Le compte de passes repart à 0. Si le ballon est à terre, les arbitres donnent le ballon dans les mains d'un cavalier pour continuer l'atelier.
Passe réalisé à 1 main	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Passe réalisé entre 2 joueurs n'étant pas dans le même sens (45° max)	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Plus de 2 passes consécutives entre 2 mêmes joueurs	Seules 2 passes sont comptabilisées. Les suivantes entre les mêmes joueurs ne sont pas comptabilisées. L'atelier continu.
Non respect de l'allure (pas ou trot) à l'émission du ballon	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Passe « de la main à la main »	La passe n'est pas comptabilisée. L'atelier continu.
Volte	La volte est autorisée.
Chute (avec ou sans ballon)	Les arbitres sifflent pour arrêter le chronomètre. Le cavalier est remis en selle. Le compte de passe repart à 0. Le chronomètre repart au coup de sifflet des arbitres.

PLAN DE L'ATELIER

L'évaluation de l'atelier se déroule sur un espace de 20m x 40m.



ATELIER N°2 : RAMASSAGES

PRESENTATION & OBJECTIFS

Avant le début de l'atelier, et en fonction du nombre de joueur présent dans l'équipe (4 min. et 7max.), des « groupes » sont définis par l'entraîneur de la manière suivante :

Equipe de 4 cavaliers : 2 binômes.
 Equipe de 5 cavaliers : 1 binôme + 1 trinôme.
 Equipe de 6 cavaliers : 2 trinômes.
 Equipe de 7 cavaliers : 2 binômes + 1 trinôme.

Chaque binôme et/ou trinôme effectue 2 séries de ramassages : à main droite puis à main gauche. Chaque série dure 1 minute. Avant le début de chaque série, des ballons sont disposés sur le cercle (2 ballons par cavalier).

Pour chaque série, les cavaliers se placent sous les ordres des arbitres derrière et à l'extérieur de la ligne de barres au sol (zone de « remise »). Au coup de sifflet de l'arbitre, le chronomètre démarre pour une durée de 1 minute. A l'allure qu'ils souhaitent, les uns derrière les autres, en groupe ou chacun leur tour, les cavaliers doivent décrire un cercle en passant à l'intérieur des portes balisées par des plots. Ils doivent ramasser de la meilleure des façons possible les ballons disposés sur le cercle.

Les ballons doivent être ramassés à gauche lors du passage à main gauche et à droite lors du passage à main droite. Chaque ramassage est jugé en fonction de l'allure à laquelle il est réalisé (un ramassage au pas rapporte 1 point, au trot il rapporte 2 points, au galop il rapporte 3 points). Le ramassage doit se faire dans le mouvement et sans rupture d'allure (l'allure prise ne compte est celle constatée moment du touché du ballon). Le ramassage à l'arrêt n'apporte aucun point. Pour qu'un ramassage soit validé, les cavaliers doivent obligatoirement emprunter les portes balisées par des plots et ramener les ballons ramassés dans l'espace de « remise » situé derrière et à l'extérieur de la ligne de barres au sol. Ils peuvent effectuer autant de passages qu'ils souhaitent et ne peuvent ramasser qu'un seul ballon à la fois.

Informations générales	
Début de l'atelier	Au coup de sifflet des arbitres.
Fin de l'atelier	A la fin du temps (1 minute) au coup de sifflet des arbitres ou de la sonnerie.

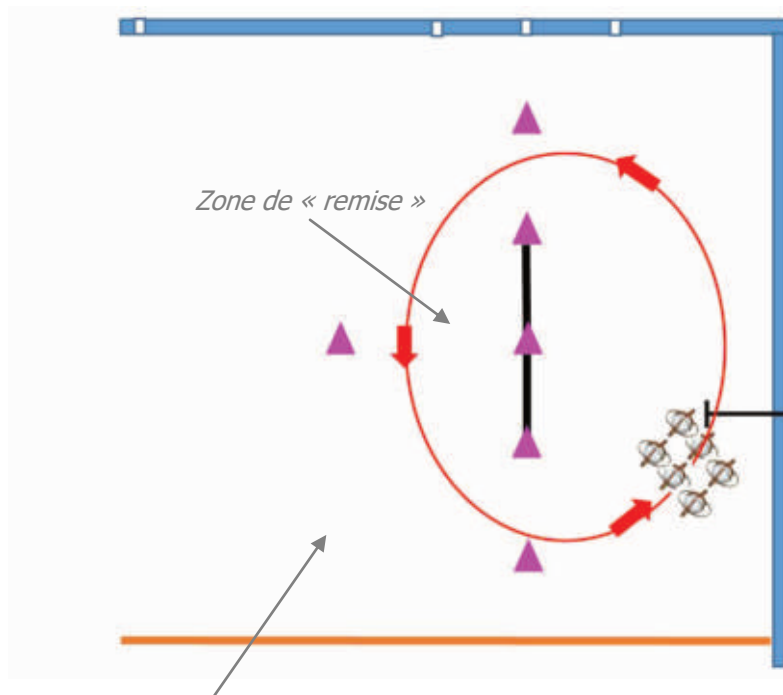
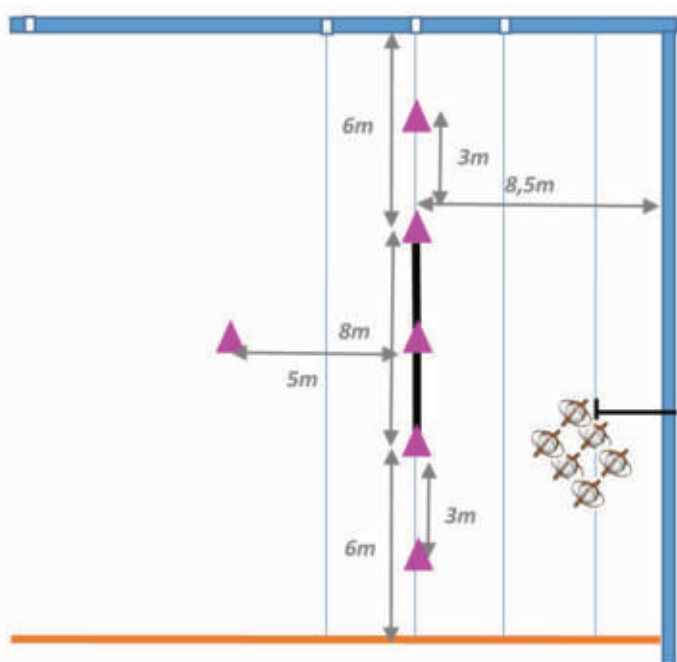
Barème	
Ramassage au galop du bon côté avec ballon rapporté à la « remise »	3 points
Ramassage au galop du bon côté avec ballon rapporté à la « remise »	2 points
Ramassage au galop du bon côté avec ballon rapporté à la « remise »	1 point
Nombre de tentatives pour ramasser un ballon	1 tentative possible.

Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon n'est pas ramassé	0 point. Le cavalier doit revenir rapidement en selle afin de refaire une tentative en réitérant le cheminement sur le cercle balisé.
Le ballon est ramassé mais il tombe au sol avant le retour dans la zone de « remise »	0 point. Le ramassage n'est pas validé. Le cavalier continue son parcours. Le ballon n'est plus exploitable.
Rupture d'allure descendante sur le ballon	L'allure prise en compte est celle constatée lors du touché du ballon par le cavalier. L'exécution de l'atelier à l'arrêt rapporte 0 point.
Un cavalier ramasse 2 ballons	1 seul ramassage est pris en compte (celui qui rapporte le plus de points au cavalier).

Demi-tour sur le ballon	Echec. Le ramassage n'est pas validé. Le cavalier doit lâcher le ballon et refaire un tour pour tenter un autre ramassage. Si le cavalier ne pose pas le ballon et/ou le ramène dans la zone de « remise », le score est de 0 point et le ballon n'est plus exploitable.
Volte	La volte, au-delà du tracé du cercle de ramassage n'est pas autorisée. En cas de volte, le ramassage du cavalier n'est pas comptabilisé.
Chute (avec ou sans ballon)	Les arbitres sifflent pour arrêter le chronomètre. Le cavalier est remis en selle. Le ballon (s'il était ramassé) n'est pas pris en compte et devient inexploitable. Le chronomètre repart au coup de sifflet des arbitres. Les cavaliers se positionnent à l'endroit où ils étaient au moment de l'arrêt de l'atelier.
Erreur de parcours	A partir du moment où un cavalier emprunte une porte balisée alors que la précédente n'a pas été franchie, il est considéré comme « hors-jeu ». Toutes ses réalisations à partir de son erreur de parcours ne seront pas prises en compte.

PLAN DE L'ATELIER

. Matériel nécessaire : 4 ou 6 ballons, 6 plots, 2 barres (3.5m).



Mise en place de l'atelier pour une série de ramassages à gauche avec un trinôme (6 ballons).

ATELIER N°2 : TIRS AU BUT

PRESENTATION & OBJECTIFS

L'atelier se déroule en 3 séries et par équipe.

Pour chaque série, les cavaliers se placent (ballons en mains) entre les plots situés à 5 m du couloir balisé pour cheminer vers le but.

Au coup de sifflet de l'arbitre, à l'allure qu'ils souhaitent, les uns derrière les autres, en groupe ou chacun leur tours, les cavaliers s'élancent pour aller inscrire un but. A la fin du couloir balisé pour cheminer vers le but, les cavaliers peuvent tourner à droite ou à gauche.

Le tir au but au pas rapporte 1 point, le tir au trot rapporte 2 points et le tir au galop rapporte 3 points. Le tir à l'arrêt ou à 1 main n'apporte aucun point. Pour être validé les joueurs doivent obligatoirement emprunter intégralement le couloir balisé par les barres. La tentative de tir au but

doit s'effectuer dans le mouvement sans « retour en arrière », « volte », « reculé » ou « demi-tour ».

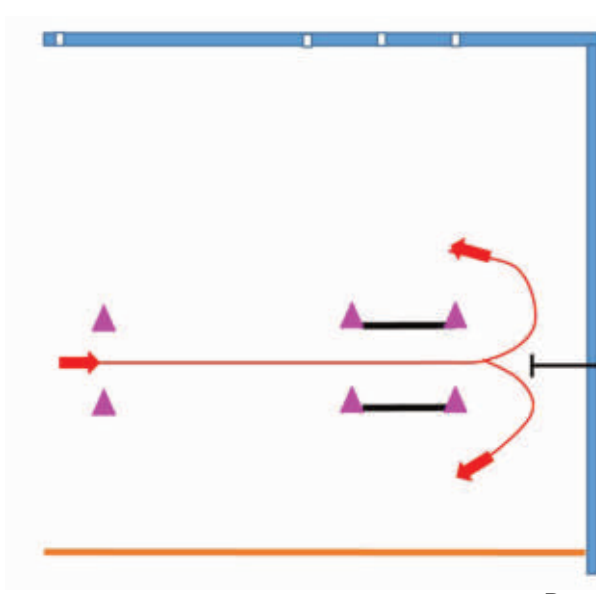
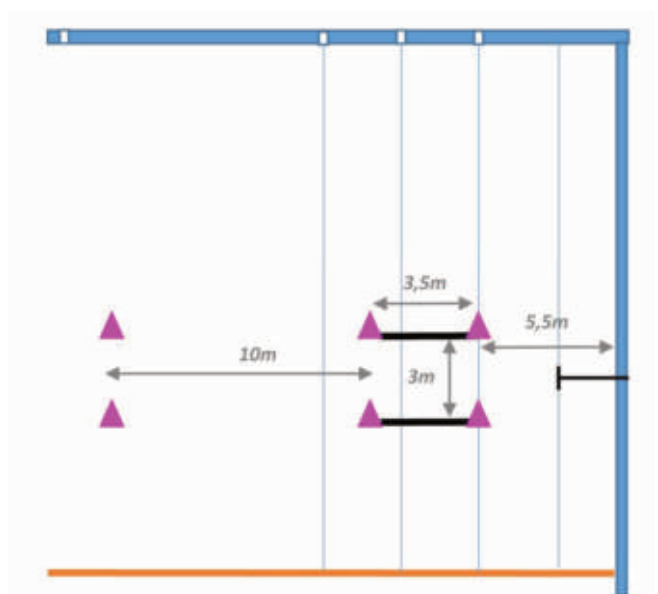
Informations générales	
Début de l'atelier	Au coup de sifflet des arbitres.
Fin de l'atelier	A la fin du passage et de la tentative de tous les cavaliers de l'équipe.

Barème	
But marqué au pas	1 point
But marqué au trot	2 points
But marqué au galop	3 points
Emission du ballon à 1 main quelle que soit l'allure	0 point.

Ce qui peut arriver...	Conséquences
Le ballon n'entre pas dans le but	0 point.
Emission du ballon à 1 main quelle que soit l'allure	0 point.
Le tir est effectué à l'arrêt	0 point.
Le ballon n'est pas envoyé par le cavalier	0 point.
Le cavalier n'a pas respecté le couloir balisé	0 point.
Perte du ballon avant le tir	0 point.
« Retour en arrière », « volte », « reculé » ou « demi-tour » pour venir marquer un but	0 point.
Chute	En fonction de la chute et pour des raisons de sécurité, les arbitres peuvent décider d'arrêter l'évaluation de la série de tirs au but durant laquelle il y a une chute. Les arbitres peuvent décider d'annuler les résultats de la série pour la réitérer. Dans ce cas, le cavalier qui avait chuté n'est pas autorisé à participer à la nouvelle série. Dans tous les cas le cavalier qui chute ne rapporte aucun point.

PLAN DE L'ATELIER

. Matériel nécessaire : 4 à 7 ballons, 6 plots, 2 barres (3.5m).











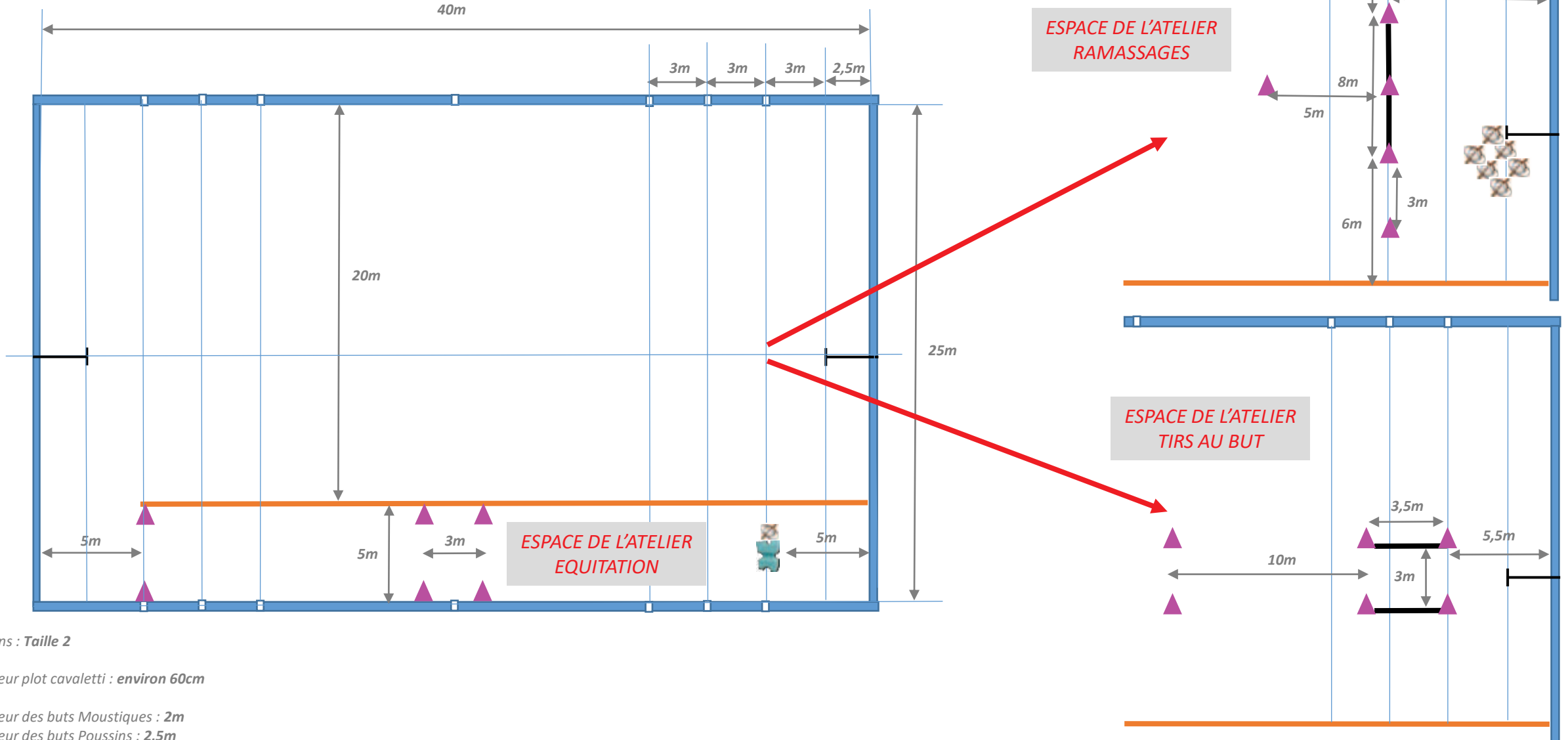
ANNEXES AU CRITERIUM HORSE-BALL

CHALLENGE

INDICE 3 / MOUSTIQUES et POUSSINS

HORSE BALL CHALLENGE / INDICE 3

-  12 cônes
-  7 ballons
-  Barrières (35m)
-  2 barres (3,5m)
-  2 buts
-  1 plot cavaletti



Ballons : Taille 2

Hauteur plot cavaletti : environ 60cm

Hauteur des buts Moustiques : 2m

Hauteur des buts Poussins : 2,5m

PLAN TECHNIQUE DU PARCOURS (INDICE 3) SUR UN TERRAIN DE HORSE BALL DE 40M X 25M

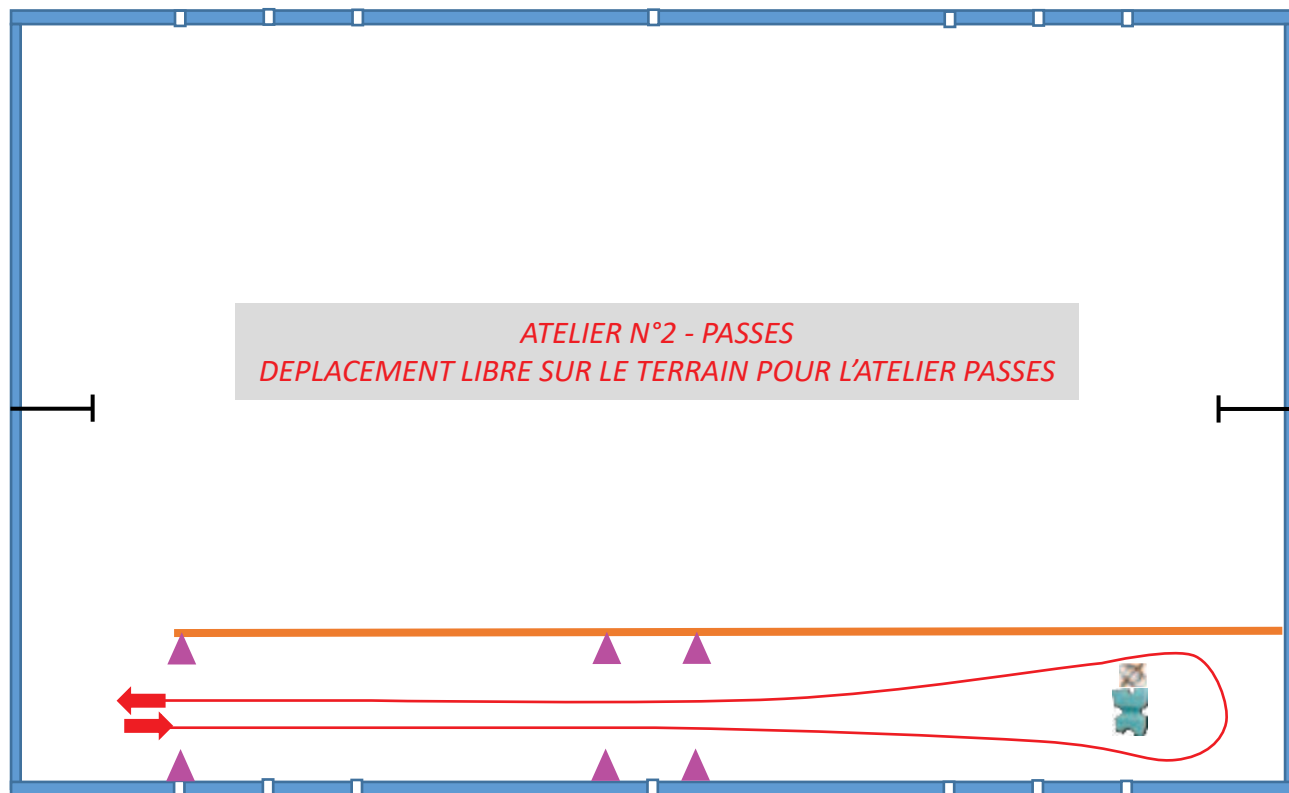
HORSE BALL CHALLENGE / INDICE 3

. **ATELIER N°1 – EQUITATION** : Chacun leurs tours, les cavaliers doivent effectuer des exercices dans un couloir balisé de 5m de large et 35m de long.

. **ATELIER N°2 – PASSES** : Au pas (1mn) puis au trot (1mn), l'équipe doit réaliser le plus grand nombre de passes.

. **ATELIER N°3 – RAMASSAGES** : Par binômes ou trinômes, les cavaliers doivent effectuer des ramassages sur un cercle balisé à main droite (1mn), puis à main gauche (1mn).

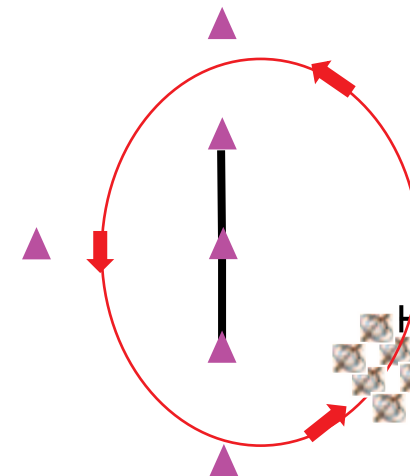
. **ATELIER N°4 - TIRS AU BUT** : Par équipe, les cavaliers inscrire des buts. L'équipe effectue 3 passages.



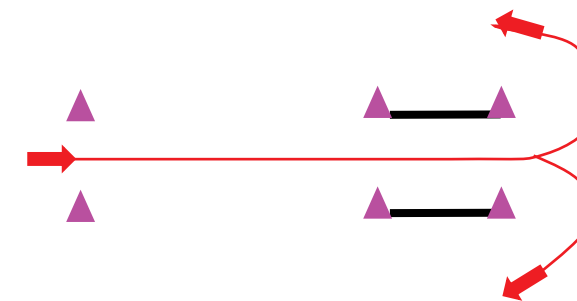
ATELIER N°1
EQUITATION

TRACÉ GÉNÉRAL DU PARCOURS (INDICE 3)

ATELIER N°3
RAMASSAGES



ATELIER N°4
TIRS AU BUT



GRILLE EVALUATION

HORSE BALL CHALLENGE / INDICE 3

GRILLE D'EVALUATION

DATE :	
EPREUVE :	
EQUIPE :	

NB CAVALIERS :

ATELIER - EQUITATION

	CAVALIER N°1	CAVALIER N°2	CAVALIER N°3	CAVALIER N°4	CAVALIER N°5	CAVALIER N°6	CAVALIER N°7	POINTS	TOTAL
ARRET 3SECS.								x 4pts =	
MAINS TETE 2SECS.								x 2pts =	
RECUP. BALLON TENTATIVE N°1								x 6pts =	
RECUP. BALLON TENTATIVE N°2								x 3pts =	
GALOP (5 foulés min.)								x 6pts =	
2 JONGLES (trot ou galop)								x 3pts =	
								TOTAL POINTS :	
								SCORE (Total points / Nb cavaliers) x 6 :	

ATELIER - RAMASSAGE

	GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	POINTS	TOTAL
RAMASSAGE A DROITE - PAS				x 1pt =	
RAMASSAGE A DROITE - TROT				x 2pts =	
RAMASSAGE A DROITE - GALOP				x 3pts =	
				TOTAL POINTS :	
				SCORE (Total points / Nb cavaliers) x 6 :	

RAMASSAGE A GAUCHE - PAS				x 1pt =	
RAMASSAGE A GAUCHE - TROT				x 2pts =	
RAMASSAGE A GAUCHE - GALOP				x 3pts =	
				TOTAL POINTS :	
				SCORE (Total points / Nb cavaliers) x 6 :	

ATELIER - PASSES

	NB PASSES
PASSES - PAS	
PASSES - TROT	
SCORE :	

ATELIER - TIR AU BUT

	SERIE N°1	SERIE N°2	SERIE N°3	POINTS	TOTAL
TIR - PAS				x 1pt =	
TIR - TROT				x 2pts =	
TIR - GALOP				x 3pts =	
				TOTAL POINTS :	
				SCORE (Total points / Nb cavaliers) x 6 :	