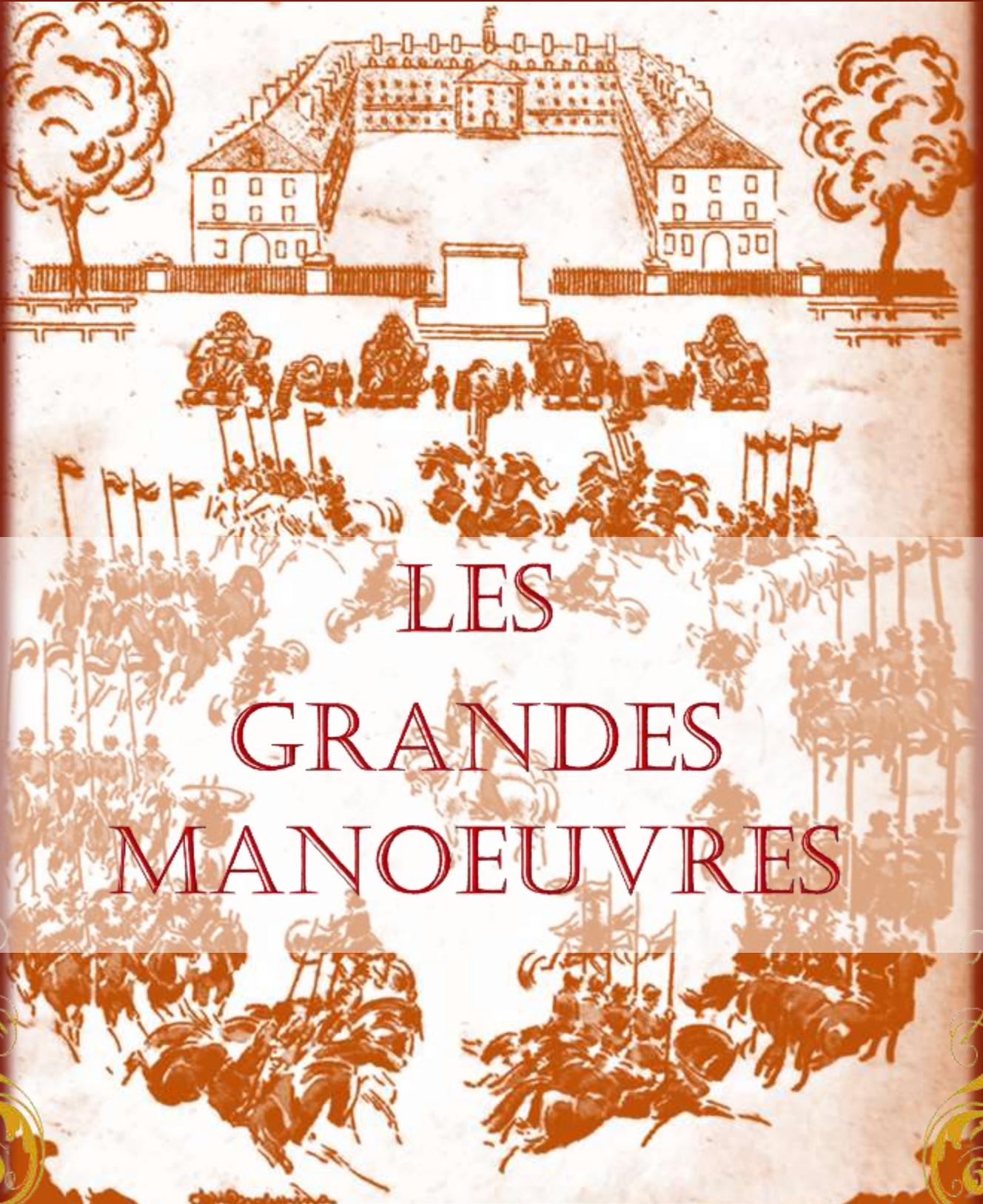


PROGRAMME



LES GRANDES MANOEUVRES

TOURNOI DE
CAVALERIE

2024



JEUDI 1 AOUT

ARRIVEE DES PARTICIPANTS

- 15H Accueil des participants et montage des bivouacs et paddocks
- APRES MIDI Repos / formation des cavaliers / reconnaissance du terrain
Inspection vétérinaire
- 20H Réunion d'information pour les cavaliers inscrits au RAID



VENDREDI 2 AOUT

- 5H30 RAID (25 km) / OPTIONNEL Départ de nuit
Durée : 4 heures

« Randonnée sur des chemins inconnus des participants, à découvrir à l'aide d'une carte et d'une boussole. Seuls à l'extérieur, ils doivent s'assurer de trouver le bon chemin et de le suivre selon un temps donné. La mission sera d'aller chercher des documents en terrain ennemi. L'équipe sera notée sur le temps idéal, l'état des chevaux, la qualité du parcours. »

- 16H EPREUVE 1 : COURSE DE LANCES EN CAMPAGNE (EN EQUIPE)

« Les cavaliers partiront en groupe, se verront confier une mission pour effectuer une course de lances dans un camp ennemi. Ils devront atteindre des cibles au galop selon un chronomètre. »



SAMEDI 3 AOUT

- 10H Cérémonie d'ouverture
- 10H15 Défilé d'ouverture en ville
- 10H45 EPREUVE 2 : PROGRAMME LIBRE EN EQUIPE
- « Présentation libre en musique (5 minutes environ) des équipes en compétition. Programme libre choisi par les équipes afin de plaire au public. Des points sont donnés sur le style, la présentation complète, le travail du cheval, l'originalité »*
- 14H EPREUVE 3 : COURSE DE TETES ET JEU DE BAGUES (SABRE ET LANCE, INDIVIDUEL)
- « Parcours individuel de 16 cibles appelées têtes placées au sol et dans les airs à toucher au galop avec le sabre et la lance de cavalerie. Classement individuel et par équipe »*
- 19H30 Soirée de GALA des Grandes Manœuvres - Bal et cocktail dînatoire
Remise des prix du RAID

DIMANCHE 4 AOUT

- 9H EPREUVE 4 : COURSE D'OBSTACLES EN CAMPAGNE
- "Parcours chronométré de 20 obstacles de différents types représentant les difficultés rencontrées par une escouade de cavalerie en mission : enclouage de canon, colline escarpée, portail, bordures maraichères, sauvetage de cavalier blessé, franchissement de gué, bascule, cercle d'obéissance, reculer, labyrinthe, branches basses, sauts, immobilité, ... Les équipes sont notées sur le temps, l'esprit d'équipe, la complicité avec le cheval, surmonter les obstacles »*
- 14H EPREUVE 5 : LE JEU DE LA ROSE (INDIVIDUEL)
- « Tous les cavaliers se regroupent pour lancer une chasse éliminatoire. Pour attraper un cavalier, un autre doit accrocher une rose sur son épaule ou son dos. (Durée : 3 minutes)
Les derniers cavaliers à ne pas avoir été touchés par une rose sont vainqueurs et apportent des points à leur équipe »*

14H30 EPREUVE 6 : ECOLE D'ESCOUADE
(Le déroulé du carrousel sera donné ultérieurement)

« Reprise déroulée en équipe, en musique, mêlant ordre serré et ordre dispersé. Les équipes présentent leurs meilleures tenues et harnachement sur une série de figures imposées pour montrer leur niveau technique, la complicité avec le cheval. Les cavaliers doivent porter leur équipement complet avec leurs armes.

Les équipes seront évaluées sur la qualité des figures, l'équipement et le comportement du cheval ».

16H GRANDE CHARGE DE CAVALERIE

16H30 Cérémonie de clôture et Remise des prix

17H Départ des participants

