



# REGLEMENT DES COMPETITIONS 2011

*Applicable au 01 septembre 2010*

Rectificatif du 10 novembre 2010

## Dispositions spécifiques Concours de Saut d'Obstacles

### SOMMAIRE

#### PREAMBULE

#### I – ORGANISATION

##### Art. 1 – Normes pour les terrains

A - Terrain de concours

B - Terrains et obstacles d'entraînement

1 - Terrains d'entraînement

2 - Obstacles d'entraînement

3 - Entraînement hors épreuves

#### II – EPREUVES

##### Art. 2.1 - Nomenclature des épreuves

A - Epreuves des compétitions **Poney**

B - Epreuves des compétitions Club, Amateur et Pro

C - Epreuves Préparatoires

##### Art. 2.2 - Types d'épreuves

A - Epreuves Préparatoires

B - Epreuves Spéciales

1 - Puissance et puissance & adresse

2 - Epreuve par équipes composées de trois ou quatre concurrents de la même catégorie

3 - Epreuve par équipes composées de cavaliers de catégories différentes

4 - Epreuve relais

5 - Epreuve à difficultés progressives

6 - Epreuve Choisissez vos points

7 - Epreuve Choisissez votre itinéraire

8 - Epreuve par éliminations successives ou Prix du champion

9 - Épreuve de combinaisons

10 - Epreuve par groupes avec manche gagnante

11 - Epreuve avec manche gagnante

12 - Epreuves particulières

C - Epreuves de Vitesse

1 - Barème A au chronomètre

2 - Barème A à temps différé

3 - Barème Club

4 - Barème C

5 - Epreuve en deux phases

6 - Derby

D - Epreuves Grand Prix

1 - Barème A en une manche

2 - Barème A en deux manches

3 - Barème A à temps différé

4 - Barème A à barrage immédiat

5 - Barème « Super Dix »

E - Epreuves Poney A

F - Programmation d'épreuves pendant le Master Pro

#### III – OFFICIELS DE COMPETITION

##### Art 3.1 – Qualifications minimum requises

##### Art 3.2 - Jury

A - Composition

B - Fonctionnement

##### Art 3.3 - Chefs de piste

##### Art 3.4 – Commissaires au paddock

#### IV – CONCURRENTS

##### Art. 4.1 - Participations des concurrents

A - Conditions d'accès

B - Nombre de participations autorisées par épreuve et par jour

C – Fermetures des épreuves pour les couples en fonction des performances

D – Fermetures des épreuves pour les cavaliers

E – Surclassement

**V – PONEYS / CHEVAUX****Art. 5.1 - Participations des poneys / chevaux**

- A - Selon l'âge
- B - Selon le nombre d'épreuves par jour
- C - Selon le nombre de participations par épreuves
- D - Selon les limitations de l'organisateur

**Art. 5.2 - Ouvertures des épreuves Poney****Art. 5.3 - Harnachement**

- A - Sur les terrains d'entraînement
- B - Sur la piste de concours

**VI – NORMES TECHNIQUES****Art. 6.1 - Notions de temps et de vitesse**

- A - Temps d'un parcours
- B - Calcul du temps accordé
- C - Temps limite
- D - Enregistrement du temps
- E - Temps d'interruption
- F - Chutes et désobéissances pendant l'interruption de temps
- G - Corrections de temps
- H - Arrêt durant le parcours
- I - Vitesse

**Art. 6.2 - Les différents profils d'obstacles**

- A - Les barres
- B - Obstacle droit
- C - Obstacle large
- D - Rivière
- E - Combinaisons d'obstacles
- F - Banquettes, buttes et talus
- G - Combinaisons fermées et partiellement ouvertes
- H - Obstacles alternatifs et joker
- I - Fanions

**Art. 6.3 - Cote des obstacles****VII – DEROULEMENT****Art. 7.1 - Reconnaissance****Art. 7.2 - Obstacle d'essai****Art. 7.3 - Cloche****Art. 7.4 - Métrage du parcours****Art. 7.5 - Plan du parcours****Art. 7.6 - Modification du parcours****Art. 7.7 - Barrage**

- A - Généralités
- B - Obstacles et distances
- C - Elimination ou refus de participation à un barrage

**VIII – PENALITES****Art. 8.1 - Définition des fautes**

- A - Obstacle renversé
- B - Obstacles droits et obstacles larges
- C - Désobéissances
- D - Erreur de parcours
- E - Refus
- F - Dérobé
- G - Défense
- H - Chutes
- I - Aide de complaisance

**Art. 8.2 - Barèmes et pénalités**

- A - Barème A et barème C
- B - Résultats selon le barème A
- C - Résultats selon le barème C
- D - Barème Club

**Art. 8.3 - Cas d'élimination****Art. 8.4 - Disqualifications****IX – CLASSEMENT****Art. 9.1 - Classement individuel****Art. 9.2 - Remise des prix****X – COUPE CSO****Art. 10.1 - Organisation**

- A - Orientation
- B - Terrains et Jury

**Art. 10.2 - Epreuves et qualifications****Art. 10.3 - Normes techniques**

- A - CSO relais
- B - Normes pour le Carrousel
- C - Norme pour la finale de CSO

**Art. 10.4 - Déroulement**

- A - CSO
- B - Carrousel
- C - Epreuve optionnelle : Voltige ou Equifun
- D - Finale CSO

**Art. 10.5 - Pénalités**

- A - CSO
- B - Carrousel
- C - Epreuve optionnelle
- D - Classement provisoire des équipes
- E - Finale CSO

**Art. 10.6 - Classement****ANNEXE**

**Tableau de concordance - Règlements FFE - FEI**

## PREAMBULE

Le saut d'obstacles consiste à enchaîner un parcours d'obstacles sans faute. Les épreuves sont destinées à démontrer chez le poney/cheval sa franchise, sa puissance, son adresse, sa rapidité et son respect de l'obstacle et chez le concurrent, la qualité de son équitation.

## I – ORGANISATION

### Art. 1 – Normes pour les terrains

#### A - Terrain de concours

Le terrain doit être clos et comporter une entrée sécurisée pour les poneys / chevaux.

#### Chronométrage :

L'organisateur doit prévoir un chronométrage manuel ou électrique selon les épreuves organisées.

#### B - Terrains et obstacles d'entraînement

##### 1 - Terrains d'entraînement

Les terrains d'entraînement sont placés sous la surveillance et le contrôle du Commissaire au paddock et de ses adjoints désignés par le Président du concours.

L'organisateur doit prévoir au moins un terrain d'entraînement dont le sol et la surface permettent un entraînement satisfaisant pour l'épreuve concernée en fonction du nombre de concurrents.

Le nombre de poneys / chevaux admis est sous la responsabilité du Commissaire au paddock et peut être limité.

Les terrains d'entraînement doivent être pourvus au minimum d'un obstacle droit et d'un obstacle large. Tous les obstacles doivent y être construits d'une manière habituelle et encadrés de fanions rouges à droite et blancs à gauche.

Le ou les obstacles larges de plus de 1 mètre de hauteur sont équipés de fiches de sécurité à déclenchement automatique sur le plan postérieur.

- ◆ Le terrain d'entraînement est réservé en priorité aux concurrents qui vont participer à l'épreuve en cours.
- ◆ Le travail à pied et en longe des poneys / chevaux est interdit pendant les épreuves.

##### 2 - Obstacles d'entraînement

L'usage de matériel non mis à disposition par l'organisateur est interdit, sous peine de disqualification.

Aucune partie des obstacles d'entraînement ne peut être soutenue par un tiers.

#### ◆ Barres d'appel

Elles peuvent être placées directement en dessous du premier élément d'un obstacle ou, au plus, 1 mètre en avant de l'appel.

Si une barre d'appel est placée devant l'obstacle, une barre de réception peut être utilisée à l'arrière de cet obstacle à une distance équivalente et au maximum à 1 mètre.

#### ◆ Barres croisées sous forme d'obstacle de type croisillon

Si des barres croisées sont utilisées comme parties supérieures d'un obstacle, elles doivent être susceptibles de tomber individuellement.

La partie haute des barres doit reposer sur un support.

Une barre horizontale supérieure peut être utilisée à l'arrière des barres croisées, mais doit être située à au moins 20 cm plus haut que la hauteur de l'endroit où les barres se croisent. Tout élément d'un second plan ne peut être plus bas que l'élément du premier plan. Les obstacles asymétriques de type polonais sont interdits. Les extrémités des barres supérieures d'un obstacle doivent toujours reposer sur des supports.

Les obstacles d'entraînement ne peuvent dépasser de plus de 10 cm la hauteur et la largeur des obstacles de l'épreuve en cours. Ceux-ci ne dépasseront pas 1,60 m de haut et 1,80 m de large.

L'organisateur peut fournir du matériel pour simuler un obstacle d'eau.

### 3 - Entraînement hors épreuves

Lorsque cela est possible, un terrain d'entraînement peut être mis à la disposition des cavaliers, en dehors de leurs épreuves, sous réserve d'un affichage horaire, du respect de la priorité des chevaux participant à l'épreuve en cours et de la présence d'un Commissaire au paddock.

#### ◆ Barres de gymnastique

Les concurrents peuvent entraîner leurs poneys / chevaux sur des exercices de gymnastique en utilisant des barres de réglage posées sur le sol et des cavalettis, mais les obstacles utilisés à cet effet ne peuvent dépasser les cotes précisées au présent règlement. Les concurrents utilisant de semblables obstacles ne doivent pas enfreindre le règlement concernant le barrage des poneys / chevaux.

S'il y a suffisamment de place, une seule barre de réglage peut être utilisée, placée à au moins 2,50 m d'un obstacle droit si ce dernier ne dépasse pas la hauteur de 1,30 m.

Une barre de réglage à 2,50 m au moins du côté de la réception peut être utilisée.

#### ◆ Combinaisons

Des combinaisons sont permises aussi longtemps que la place le permet et à condition que les distances entre leurs éléments soient justes. Le matériel doit être fourni par l'organisateur. Quand les terrains d'entraînement sont encombrés, les concurrents doivent utiliser uniquement des obstacles simples.

## II – EPREUVES

### Art. 2.1 - Nomenclature des épreuves

Une épreuve est définie par la/les division(s) du concurrent, son indice et le type d'épreuve.

#### A - Epreuves des compétitions Poney

NOM DE L'EPREUVE	TYPE DE L'EPREUVE AU CHOIX
PoneyA 2	Spéciale / Vitesse
Poney A 1	Spéciale / Vitesse
Poney 5	Spéciale / Vitesse
Poney 4	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Ponam B 1 et Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Ponam C 1 et Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Ponam D1 et Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Ponam E 1 et Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix

Les épreuves Ponam sont des épreuves de la division Poney

#### B - Epreuves des compétitions Club, Amateur et Pro

NOM DE L'EPREUVE	TYPE DE L'EPREUVE AU CHOIX
Club 4	Spéciale / Vitesse
Club 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix

## B - Epreuves Préparatoires

NOM DE L'ÉPREUVE	
Préparatoire 50 cm	Préparatoire 1,10 m
Préparatoire 60 cm	Préparatoire 1,20 m
Préparatoire 70 cm	Préparatoire 1,30 m
Préparatoire 80 cm	Préparatoire 1,40 m
Préparatoire 90 cm	Préparatoire 1,50 m
Préparatoire 1,00 m	

### Art. 2.2 - Types d'épreuves

Il existe quatre types d'épreuves :

- A.** Les épreuves Préparatoires
- B.** Les épreuves Spéciales
- C.** Les épreuves Vitesse
- D.** Les épreuves Grand Prix

### A - Epreuves Préparatoires

Le but de ces épreuves est de préparer les concurrents et / ou les poneys / chevaux, aux épreuves de saut d'obstacles, et plus particulièrement aux épreuves du type Grand Prix.

Ces épreuves sont définies par la hauteur des obstacles.

Elles sont ouvertes à tous les poneys /chevaux inscrits au minimum sur la liste des chevaux de Club, et à tous les concurrents LFC Club minimum et titulaires du Galop 2 minimum.

Elles sont génératrices de points au classement permanent pour les couples ayant réalisé un parcours sans pénalités.

Elles sont jugées :

- ♦ **Au Barème A, sans chronomètre, sans barrage**
- ♦ **En deux phases** : 1<sup>ère</sup> phase sans chronomètre, 2<sup>ème</sup> phase sans chronomètre :

L'épreuve comporte deux phases, disputées sans interruption à une vitesse identique ou différente. La ligne d'arrivée de la première phase est la même que la ligne de départ de la seconde.

- La première phase est un parcours de 8 à 9 obstacles avec une combinaison.
- La seconde phase se dispute sur 4 à 6 obstacles.

Les concurrents pénalisés à la première phase sont prévenus par un son de cloche après le saut du dernier obstacle. S'ils ont dépassé le temps accordé de la première phase, ils en sont informés par ce même signal, après avoir franchi la ligne d'arrivée de la première phase. Ils doivent alors arrêter leur parcours après avoir franchi la première ligne d'arrivée.

Les concurrents non pénalisés à la première phase continuent le parcours qui se termine après le franchissement de la seconde ligne d'arrivée. Si la seconde phase est disputée selon le barème A, la pénalité pour dépassement du temps accordé est de 1/4 de point pour chaque seconde commencée.

Les concurrents arrêtés à la première phase ne peuvent être classés qu'après les concurrents ayant pris part aux deux phases.

En cas d'égalité pour la première place, les concurrents concernés seront classés premiers ex aequo.

### B - Epreuves Spéciales

Pour les concurrents Amateur et Pro, les épreuves Spéciales ne génèrent pas de point au classement permanent.

Les épreuves Spéciales individuelles se déroulant au chronomètre sont ouvertes à une seule division de concurrent.

Les épreuves Amateur Spéciales se déroulant sans chronomètre peuvent être ouvertes aux licenciés Club lorsque cela est stipulé sur la DUC.

Les épreuves Pro Spéciales se déroulant sans chronomètre peuvent être ouvertes aux licenciés Amateur lorsque cela est stipulé sur la DUC.

Les épreuves Amateur Spéciales « par équipes composées de cavaliers de divisions différentes » et « relais », jugées au chronomètre, points 3 et 4 ci-dessous, peuvent être ouvertes aux licenciés Pro lorsque cela est stipulé sur la DUC.

## 1 – Puissance et puissance & adresse

Ces épreuves sont ouvertes aux concurrents ayant atteint 16 ans dans l'année civile en cours. Elles sont jugées au barème A, sans chronomètre.

### a) Principe

En cas d'égalité, la première place se dispute par barrages successifs.

Les obstacles des barrages doivent toujours être de la même forme, de la même nature et de la même couleur qu'au parcours initial.

Si, après le 3<sup>ème</sup> barrage, il n'y a pas de vainqueur, le jury peut arrêter l'épreuve. Après le 4<sup>ème</sup> barrage, le jury doit arrêter l'épreuve. Les concurrents restant en compétition sont classés ex aequo.

Si, après le 3<sup>ème</sup> barrage, les concurrents ne désirent pas continuer, le jury doit arrêter l'épreuve.

Si aucun concurrent ne parvient à réussir un parcours sans faute au 3<sup>ème</sup> barrage, il ne peut pas y avoir de 4<sup>ème</sup> barrage.

### b) Puissance

Le parcours initial se compose de 4 à 6 obstacles simples dont au moins un obstacle droit et un obstacle en largeur. Les obstacles avec de l'eau et les obstacles naturels sont interdits.

Le parcours doit comprendre au moins deux obstacles de 1,60 m à 1,70 m de hauteur, et un mur ou un obstacle droit pouvant varier de 1,70 m à 1,80 m de hauteur.

Le premier obstacle doit être d'au moins 1,40 m de hauteur.

Un obstacle droit peut être utilisé à la place du mur. Dans ce cas, des palanques surmontées d'une barre peuvent convenir pour ce remplacement.

En cas d'égalité, la première place se dispute par barrages successifs sur deux obstacles qui doivent être le mur et un obstacle en largeur.

Lors des barrages, les deux obstacles doivent être régulièrement surélevés et élargis en même temps.

L'obstacle droit ou le mur peut être surélevé seulement si les concurrents à égalité pour la première place n'ont pas été pénalisés au parcours précédent.

### c) Epreuve des Six Barres

Dans cette épreuve, six obstacles droits sont placés en ligne droite à environ deux foulées poney / cheval de distance les uns des autres. Ils doivent être d'une construction identique et composés uniquement de barres du même type. Le nombre d'obstacles peut être réduit en fonction des dimensions de la piste.

Tous les obstacles peuvent être mis :

- ♦ soit à la même hauteur. On monte, par exemple, tous les obstacles à 1,20 m de hauteur.
- ♦ soit à hauteurs progressives. On construit, par exemple, le parcours en suivant d'un obstacle à un autre la progression suivante : 1,10 m, puis 1,20 m, 1,30 m, 1,40 m, 1,50 m, et enfin 1,60 m. On peut également choisir la progression : les deux premiers à 1,20 m, les deux suivants à 1,30 m et ainsi de suite...

En cas de refus ou de dérobage, le concurrent doit reprendre le parcours à partir de l'obstacle où la faute a été commise.

Le premier barrage se dispute obligatoirement sur les 6 obstacles surélevés sauf si les concurrents à égalité pour la première place ont été pénalisés au parcours initial. Dès le deuxième barrage, le nombre des obstacles peut être réduit jusqu'à trois.

## 2 - Epreuve par équipes composées de trois ou quatre concurrents de la même catégorie.

### a) Composition

Un même poney / cheval ne peut être engagé que dans une seule et même équipe. Un poney / cheval de remplacement peut être engagé.

Un même concurrent ne peut concourir que pour une seule équipe.

### b) Barème

Ces épreuves sont jugées selon le barème A au chronomètre ou barème Club pour les épreuves Club. En cas d'égalité de pénalités pour la première place, on organise un barrage au chronomètre sur un parcours réduit à six obstacles.

Ces épreuves peuvent se disputer en deux manches sous réserve des conditions de droit de participation des poneys / chevaux.

### c) Ordre de passage selon les stipulations du programme

- ♦ Soit successivement tous les numéros 1, puis les numéros 2 et ainsi de suite.
- ♦ Soit tous les concurrents d'une même équipe à la suite, puis ceux d'une autre équipe et ainsi de suite.

- ◆ Soit successivement les trois premiers concurrents de l'équipe, puis ensuite les 4<sup>èmes</sup> concurrents de chaque équipe dans le même ordre de passage que les équipes.

En cas de barrage le même ordre et le même principe seront conservés.

d) **Élimination, abandon**

Si un concurrent est éliminé ou ne termine pas son parcours pour une raison quelconque, il lui sera compté le même nombre de pénalités que celui encouru par le concurrent qui a été le plus fortement pénalisé au cours du même parcours, plus 20 pénalités. Si le concurrent éliminé a fait lui-même le plus grand nombre de pénalités avant son abandon ou son élimination, 20 pénalités seront ajoutées à son résultat.

En cas de barrage, un concurrent éliminé ou ayant abandonné lors du premier parcours peut participer si son équipe s'est qualifiée.

Si deux ou plusieurs concurrents d'une équipe sont éliminés, l'équipe entière est éliminée.

e) **Cas particulier d'une équipe composée de 3 concurrents**

Le chef d'équipe a la possibilité de déterminer l'ordre de départ des concurrents de l'équipe en fonction de la formule choisie.

L'élimination d'un concurrent entraîne l'élimination de toute l'équipe.

f) **Classement**

- ◆ Soit le total des pénalités encourues par les trois meilleurs concurrents de chaque équipe avec, en cas d'égalité de pénalités entre 2 ou plusieurs équipes, les temps additionnés des trois meilleurs concurrents pour départager.
- ◆ Soit en cas d'égalité pour la première place, barrage au chronomètre ; le classement s'obtient en totalisant les pénalités des trois concurrents les mieux classés de chaque équipe. S'il existe des ex aequo, les temps additionnés de ces trois concurrents seront décisifs.

### 3 - Epreuve par équipes composées de cavaliers de divisions différentes

Cette épreuve est jugée au barème A et selon les conditions stipulées au programme.

Les cotes de cette épreuve sont obligatoirement celles de la catégorie la plus basse.

### 4 - Epreuve relais

a) **Généralités**

Ces épreuves sont disputées par équipe de deux ou de trois concurrents. Les membres de l'équipe entrent ensemble en piste.

Le parcours indiqué sur le plan doit être effectué successivement par les équipiers.

Le concurrent qui franchit la ligne de départ doit sauter le premier obstacle et le concurrent sautant le dernier obstacle doit aussi franchir la ligne d'arrivée pour arrêter le chronomètre.

Le temps du parcours est pris au moment où le premier concurrent franchit la ligne de départ jusqu'à ce que le dernier membre de l'équipe ait franchi la ligne d'arrivée.

Le temps accordé est basé sur la vitesse de l'épreuve et la longueur du parcours, multipliées par le nombre d'équipiers.

Si des désobéissances avec renversement d'obstacles sont commises, les corrections de temps doivent être ajoutées au temps mis pour effectuer le parcours.

L'élimination d'un équipier entraîne l'élimination de toute l'équipe.

La quatrième désobéissance de l'équipe ou la première chute d'un concurrent élimine toute l'équipe.

L'équipe est éliminée si, en relayant, le concurrent prend sa battue avant que les antérieurs du poney / cheval de son coéquipier touchent le sol.

b) **Relais**

Dans ces épreuves, le premier concurrent fait son parcours et lorsqu'il a sauté le dernier obstacle, le concurrent suivant prend le départ et ainsi de suite.

Aussitôt que les antérieurs du poney / cheval de son coéquipier, qui saute le dernier obstacle, touchent le sol, le concurrent suivant peut sauter le premier obstacle.

Ces épreuves se disputent selon le barème A ou C.

c) **Epreuve à relais successifs à l'Américaine**

Cette épreuve se dispute sur un nombre maximum d'obstacles. Toutefois, les concurrents se relayent après chaque faute de parcours jusqu'à ce que le parcours soit effectué autant de fois qu'il y a de coéquipiers dans l'équipe.

Des points de bonification sont accordés, soit 2 points par obstacle correctement franchi et 1 point pour un obstacle renversé. 1 point est déduit pour la première désobéissance, 2 points pour la désobéissance suivante

commise par chacun des deuxième et troisième coéquipiers selon le nombre de coéquipiers, 1 point est déduit pour le dépassement de temps de chaque seconde commencée.

## 5 - Epreuve à difficultés progressives

Cette épreuve se dispute sur 8 ou 10 obstacles de plus en plus difficiles. Aucune combinaison d'obstacles n'est autorisée. Les difficultés ne sont pas dues seulement à la hauteur et à la largeur des obstacles, mais aussi à la difficulté du tracé.

Des points de bonification sont accordés à raison de : 1 point pour l'obstacle n° 1 non renversé, 2 points pour le n° 2, 3 points pour le n° 3, etc., avec un total de 36 ou 55 points. Aucun point n'est accordé pour un obstacle renversé. Les fautes autres que le renversement sont pénalisées comme au barème A.

Cette épreuve peut se disputer soit sans chronomètre avec un barrage, soit au chronomètre. En cas de barrage, il y aura six obstacles au minimum qui peuvent être surélevés et/ou élargis. Les obstacles du barrage doivent être sautés dans le même ordre qu'au parcours initial et conservent les points respectifs attribués au parcours initial.

Les concurrents non qualifiés pour le barrage seront classés selon les points obtenus dans le parcours initial, sans tenir compte du temps.

Comme dernier obstacle du parcours, on peut prévoir éventuellement un obstacle alternatif, dont une partie est considérée comme joker. Le joker doit être plus difficile que l'autre obstacle alternatif et avoir des points doublés. Si le joker est renversé, les points doivent être déduits du total des points obtenus par le concurrent. La cote à indiquer dans le programme est la cote maximum du dernier obstacle normal. Le joker majoré de 10 cm est autorisé.

## 6 - Epreuve Choisissez vos points

### a) Principe

Dans l'épreuve choisissez vos points, un certain nombre d'obstacles, sans combinaison, sont placés sur le terrain. A chaque obstacle, il est attribué de 10 à 120 points suivant sa difficulté.

Chaque concurrent dispose de 45 secondes minimum à 90 secondes maximum. Pendant ce temps, il peut sauter deux fois tous les obstacles qu'il désire dans n'importe quel ordre et dans n'importe quel sens. Il peut franchir la ligne de départ dans n'importe quelle direction.

Le concurrent est crédité du nombre de points attribués à chaque obstacle pour autant qu'il l'ait franchi correctement. Aucun point n'est attribué pour un obstacle renversé.

### b) Parcours

La ligne de départ doit être munie de quatre fanions, placés de telle sorte qu'il y ait un rouge et un blanc de chaque côté de la ligne.

Les obstacles doivent être construits pour être sautés dans les deux sens. Le Chef de piste a la possibilité d'attribuer le même nombre de points à plusieurs obstacles. S'il n'est pas possible de placer 12 obstacles sur la piste, il lui appartient d'en supprimer.

Tout obstacle renversé pendant un parcours ne sera pas reconstruit. S'il est ressauté, aucun point ne sera crédité au concurrent. Il en va de même pour le renversement d'un obstacle et pour le déplacement d'une partie inférieure située dans le même plan vertical.

En cas de désobéissance, sans renverser l'obstacle, le concurrent peut franchir cet obstacle ou continuer sur le prochain obstacle.

Le fait, volontaire ou non, de franchir un obstacle pour la troisième fois ou de passer entre les fanions d'un obstacle déjà renversé n'entraîne pas l'élimination. Toutefois, le concurrent ne bénéficie pas du nombre de points attribués à cet obstacle.

Toutes les désobéissances sont pénalisées par le temps perdu par le concurrent. La chute est éliminatoire.

Un coup de cloche annonce la fin du parcours. Pour permettre d'enregistrer le temps de son parcours, le concurrent doit alors passer la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre. S'il ne passe pas la ligne d'arrivée, il est classé le dernier des concurrents avec les mêmes points.

Si le temps fixé est atteint au moment où le poney / cheval prend déjà sa battue, cet obstacle, s'il est franchi correctement, compte.

### c) Joker

Deux choix pour l'utilisation d'un joker :

Un obstacle peut être prévu dans le parcours, dûment délimité par des fanions et intitulé joker. Le joker peut être sauté deux fois. 200 points sont attribués chaque fois que cet obstacle est sauté correctement mais, s'il est renversé, les 200 points sont déduits du total des points obtenus à ce stade par le concurrent.

Le joker ne fait pas partie du parcours. Une fois le temps fixé atteint, un coup de cloche annonce la fin du parcours du concurrent. Pour permettre d'enregistrer le temps de son parcours, le concurrent doit franchir la ligne d'arrivée. Dès lors, il dispose de 20 secondes pour tenter le joker. 200 points sont attribués si cet obstacle est sauté correctement mais, s'il est renversé, les 200 points sont déduits du total des points obtenus à ce stade par le concurrent.

En sonnant la cloche, il peut être demandé que le joker soit franchi dans les 20 secondes après que le temps fixé est terminé et après que le concurrent a franchi la ligne d'arrivée. Un seul essai est autorisé.

#### d) Classement

Le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité de points, le temps le plus rapide mis par un concurrent entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée sera déterminant. En cas d'égalité de points et de temps pour la première place, un barrage sera prévu selon la même formule dans un temps fixé de 40 secondes.

### 7 – Epreuve Choisissez votre itinéraire

#### a) Principe

Dans l'épreuve Choisissez votre itinéraire, les obstacles ne peuvent être sautés qu'une seule fois dans l'ordre choisi par le concurrent. Tout concurrent qui ne saute pas tous les obstacles est éliminé. Aucune combinaison d'obstacles ne peut être prévue.

#### b) Parcours

Les concurrents peuvent couper la ligne de départ et la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre. Ces lignes doivent être munies de quatre fanions, placés de telle sorte qu'il y ait un rouge et un blanc de chaque côté de la ligne.

Les obstacles peuvent être sautés dans un sens ou dans l'autre, sauf indication contraire sur le plan du parcours.

Cette épreuve se dispute sans vitesse imposée selon le barème C.

Si le concurrent n'a pas terminé son parcours dans les 120 secondes qui suivent le déclenchement du chronomètre, il sera éliminé.

Toutes les désobéissances sont pénalisées par le temps perdu par le concurrent.

S'il y a refus ou dérobade avec renversement ou déplacement de l'obstacle, le concurrent ne peut reprendre son parcours que lorsque l'obstacle renversé ou déplacé a été remis en place et que le Jury lui donne le signal du départ. Il peut alors sauter l'obstacle de son choix. Dans ce cas, il sera ajouté 6 secondes de correction de temps, au temps mis par le concurrent pour effectuer son parcours.

### 8 - Epreuve par éliminations successives ou Prix du Champion

#### a) Principe

Cette épreuve se dispute par paires de concurrents. Chaque paire oppose les deux concurrents l'un à l'autre. Ils s'affrontent simultanément sur deux parcours identiques.

Les gagnants de chaque manche éliminatoire sont qualifiés pour s'affronter par groupes de deux dans la manche éliminatoire suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux finalistes s'opposent entre eux pour désigner le vainqueur de l'épreuve.

#### b) Qualification

Les concurrents doivent être qualifiés soit à la suite d'une épreuve séparée du programme, soit à l'issue d'un parcours qualificatif préliminaire, et jugés soit selon le barème A au chronomètre, soit selon le barème C. S'il y a des ex aequo pour la dernière place dans l'épreuve qualificative ou dans le parcours qualificatif initial, il doit y avoir un barrage.

Dans cette épreuve, chaque concurrent ne peut monter, dans les manches éliminatoires, qu'un seul poney / cheval, qu'il choisit parmi ceux qu'il a qualifiés dans la manche préliminaire qualificative ou dans l'épreuve qualificative.

#### c) Parcours

Le premier tour est éliminatoire et qualifie 16 poneys / chevaux.

Les rencontres sont organisées comme suit :

- ◆ 1<sup>ère</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 1<sup>er</sup> et le 16<sup>e</sup> concurrents.
- ◆ 2<sup>ème</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 3<sup>ème</sup> et le 14<sup>ème</sup> concurrents.
- ◆ 3<sup>ème</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 5<sup>ème</sup> et le 12<sup>ème</sup> concurrents.
- ◆ 4<sup>ème</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 7<sup>ème</sup> et le 10<sup>ème</sup> concurrents.
- ◆ 5<sup>ème</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 2<sup>ème</sup> et le 15<sup>ème</sup> concurrents.

- ◆ 6<sup>ème</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 4<sup>ème</sup> et le 13<sup>ème</sup> concurrents.
- ◆ 7<sup>ème</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 6<sup>ème</sup> et le 11<sup>ème</sup> concurrents.
- ◆ 8<sup>ème</sup> rencontre : 1/8<sup>e</sup> de finale opposant le 8<sup>ème</sup> et le 9<sup>ème</sup> concurrents.

Un membre du jury doit être placé à la ligne de départ pour donner le signal du départ et un autre à la ligne d'arrivée pour déterminer le concurrent qui franchira le premier cette ligne.

Le concurrent qui obtient le plus petit nombre de points et qui, en cas d'égalité de points, a passé la ligne d'arrivée en premier, sera qualifié pour la manche suivante. Les concurrents ayant été battus dans les mêmes manches seront classés à égalité.

Si un concurrent pénètre dans le parcours de l'autre concurrent et par conséquent gêne ce dernier, le concurrent responsable de ce dérangement sera éliminé.

Si un concurrent découvre que son adversaire a abandonné dans n'importe quelle manche, le concurrent restant doit effectuer seul la manche en question.

Les manches éliminatoires auxquelles participent les deux concurrents se déroulent sans tenir compte du temps. Chacune des fautes commises de quelque nature qu'elle soit barre renversée, refus, déroboade... est pénalisée d'un point au barème A ou de 3 secondes au barème C. Dans le cas d'un refus, le concurrent se voit attribuer un point de pénalité, ou 3 secondes selon le barème et il continue son parcours sans sauter cet obstacle ou sans attendre que l'obstacle soit reconstruit. Un concurrent dépassant un obstacle sans intention de le franchir sera éliminé.

Si, à la fin d'une manche éliminatoire, il y a égalité absolue entre les deux concurrents, la manche doit être recommencée.

## 9 - Épreuve de combinaisons

Le parcours doit comprendre six obstacles :

- ◆ un obstacle simple comme premier obstacle,
- ◆ cinq combinaisons.

Au moins un obstacle doit être un triple.

L'épreuve est jugée au barème A ou au barème C.

S'il y a un barrage précisé au programme, le parcours doit comprendre six obstacles :

- ◆ un double,
- ◆ un triple,
- ◆ quatre obstacles simples.

On veillera à supprimer les éléments des combinaisons du parcours initial.

La longueur du parcours ne doit pas dépasser 600 m.

## 10 - Epreuve par groupes avec manche gagnante

- ◆ Dans cette épreuve, les concurrents sont divisés en groupes. Ils peuvent être divisés, par tirage au sort, selon les résultats d'une épreuve qualificative ou selon un récent classement FFE.
- ◆ La façon dont les concurrents sont divisés en groupes et la manière dont l'ordre de départ au sein des groupes est déterminé, doit être spécifié dans le programme.
- ◆ Tous les concurrents du premier groupe prennent d'abord le départ, ensuite tous les concurrents du deuxième groupe, et ainsi de suite.
- ◆ Le meilleur concurrent de chaque groupe se qualifie pour la manche gagnante.
- ◆ L'organisateur peut spécifier dans le programme qu'un nombre limité de concurrents, qui n'ont pas obtenu le meilleur résultat de leur groupe, mais qui ont les meilleurs résultats suivants, sont aussi qualifiés pour la manche gagnante.
- ◆ Tous les concurrents de la manche gagnante partent avec aucune pénalité.
- ◆ Les concurrents de la manche gagnante garderont l'ordre de départ de la première manche ou ils partiront dans l'ordre inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche, si cela est spécifié dans le programme.
- ◆ La première manche et la manche gagnante sont jugées selon le Barème A au chronomètre.
- ◆ Si un concurrent qualifié pour la manche gagnante ne prend pas le départ, il ne sera pas remplacé.

## 11 - Epreuve avec manche gagnante

### 1. Epreuve en deux manches et manche gagnante

- ◆ Dans cette épreuve, les 16 meilleurs concurrents de la première manche se qualifient pour la seconde manche, dans laquelle ils prennent le départ dans le sens inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche.
- ◆ Les 8 meilleurs concurrents selon le total des pénalités et du temps dans les deux manches ou de la seconde manche uniquement, participent à la manche gagnante.
- ◆ Le parcours de la seconde manche peut être différent de la première manche.
- ◆ Le parcours de la manche gagnante doit être un parcours raccourci sur les obstacles de la première et/ou de la seconde manche.
- ◆ L'ordre de départ dans la manche gagnante est dans l'ordre inverse du total des pénalités et du temps des deux manches ou de la seconde manche uniquement, selon les conditions stipulées dans le programme.
- ◆ Dans la manche gagnante, tous les concurrents partent avec aucune pénalité.
- ◆ Les trois manches sont jugées selon le Barème A au chronomètre. Pour un dépassement de temps dans la manche gagnante, les concurrents sont pénalisés d'un point de pénalité pour chaque tranche de quatre secondes commencée.
- ◆ Si un concurrent, qualifié pour la manche gagnante, renonce à prendre le départ, il ne sera pas remplacé.

### 2. Epreuve en une manche et manche gagnante

Dans la manche gagnante les concurrents repartent avec aucune pénalité

- ◆ Dans cette épreuve les 10 meilleurs concurrents, au moins 25% et dans tous les cas tous les sans fautes, de la première manche se qualifient pour la manche gagnante. L'ordre de départ est l'ordre inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche.
- ◆ Dans la manche gagnante, tous les concurrents repartent avec aucune pénalité.
- ◆ Les deux manches sont jugées selon le barème A au chrono
- ◆ Si un concurrent qualifié pour la manche gagnante ne prend pas le départ dans cette manche, il ne sera pas remplacé.

## 12 – Epreuves particulières

Les organisateurs peuvent prévoir de nouvelles épreuves sous réserve de validation par la FFE.

### C - Epreuves de Vitesse

Le but de ces épreuves est de démontrer l'obéissance, la maniabilité et la vitesse du poney / cheval. Ces épreuves sont génératrices de points pour le classement permanent.

Les parcours doivent comporter des courbes plus ou moins larges. Les virages difficiles sont à proscrire. Les obstacles très variés et les obstacles alternatifs sont autorisés, donnant au concurrent la possibilité de raccourcir son parcours, mais en sautant un obstacle plus difficile.

Sont dits Parcours de chasse, les parcours comportant certains obstacles naturels, tels que buttes, talus, fossés, etc. Ils doivent être indiqués comme tels dans le programme.

Il n'est établi aucun tracé fixe à suivre mais, sur le plan, une série de flèches au-dessus de chaque obstacle indique le sens dans lequel il doit être franchi.

Des points de passage obligatoire peuvent être prévus en cas de nécessité.

Ces épreuves peuvent être jugées selon :

#### 1. le barème A au chronomètre,

#### 2. le barème A à temps différé :

- ◆ Cette épreuve se dispute sur un minimum de 11 obstacles et un maximum de 13 obstacles, avec combinaisons de type double ou triple, sur un tracé Grand Prix.
- ◆ Elle est jugée au barème A, sans chronomètre et au chronomètre à partir des obstacles n°8 ou n°9.
- ◆ La 1<sup>ère</sup> chute ou la 3<sup>ème</sup> désobéissance sont éliminatoires.
- ◆ Le temps accordé doit être calculé sur la partie non chronométrée et sur la partie chronométrée. La pénalité pour dépassement du temps accordé est de 1/4 de point par seconde commencée. Les pénalités de temps dépassé sur la première étape peuvent être annoncées au concurrent.
- ◆ Le classement se fait par l'addition des pénalités sur l'ensemble du parcours. On ajoute ainsi les pénalités pour faute aux obstacles et les pénalités cumulées pour temps dépassé. A égalité de pénalités, les concurrents seront départagés par le temps de la 2<sup>ème</sup> partie chronométrée.

**3. le barème Club**, qui est conseillé en **Poney A**,

**4. le barème C**, qui est interdit en Club et **Poney**,

**5. l'épreuve en deux phases :**

- ◆ L'épreuve comporte deux phases, disputées sans interruption à une vitesse identique ou différente. La ligne d'arrivée de la première phase est la même que la ligne de départ de la seconde.
- ◆ La première phase est un parcours de 8 à 9 obstacles avec une combinaison.
- ◆ La seconde phase se dispute sur 4 à 6 obstacles.
- ◆ Les concurrents pénalisés à la première phase sont prévenus par un son de cloche après le saut du dernier obstacle. S'ils ont dépassé le temps accordé de la première phase, ils en sont informés par ce même signal, après avoir franchi la ligne d'arrivée de la première phase. Ils doivent alors arrêter leur parcours après avoir franchi la première ligne d'arrivée.
- ◆ Les concurrents non pénalisés à la première phase continuent le parcours qui se termine après le franchissement de la seconde ligne d'arrivée. Si la seconde phase est disputée selon le barème A, la pénalité pour dépassement du temps accordé est de 1/4 de point pour chaque seconde commencée.
- ◆ Le jugement de cette épreuve doit être spécifié au programme selon l'une des formules suivantes :

1 <sup>ERE</sup> PHASE	2 <sup>EME</sup> PHASE	CLASSEMENT
Sans chronomètre	Au chronomètre	Selon les pénalités et le temps de la 2 <sup>eme</sup> phase, et si nécessaire, selon les pénalités de la 1 <sup>ere</sup> phase.
Au chronomètre	Au chronomètre	Selon les pénalités et le temps de la 2 <sup>eme</sup> phase, et si nécessaire, selon les pénalités et le temps de la 1 <sup>ere</sup> phase.
Barème A sans chronomètre	Barème C	Selon le temps total (barème C) de la 2 <sup>eme</sup> phase, et si nécessaire, selon les pénalités de la 1 <sup>ere</sup> phase.
Barème A au chronomètre	Barème C	Selon le temps total (barème C) de la 2 <sup>eme</sup> phase, et si nécessaire, selon les pénalités et le temps de la 1 <sup>ere</sup> phase.

### 6. le Derby

Le Derby est une épreuve courue selon les conditions suivantes :

- ◆ Une seule manche sans barrage ou avec un seul barrage.
- ◆ Distance minimum comprise entre 1 000 m et 1 300 m sur un parcours comportant au minimum 30 % d'efforts avec des obstacles naturels obligatoirement surmontés d'une barre de CSO mobile.
- ◆ Epreuve jugée selon le barème A ou le barème C.

**Derby- Club** Normes techniques :

<b>CLUB 4 ET 3</b>	12 obstacles dont 4 obstacles naturels	Distance : 500m	Barème A sans chrono
<b>CLUB 2</b>	14 obstacles dont 6 obstacles naturels	Distance : 600m	Barème A sans chrono
<b>CLUB 1 ET ELITE</b>	16 obstacles dont 8 obstacles naturels	Distance : 800 m	Barème A au chrono

### D - Epreuves Grand Prix

Les épreuves Grand Prix sont celles dans lesquelles l'aptitude à l'obstacle est le facteur principal bien que la vitesse puisse y être introduite pour départager les concurrents. Ces épreuves sont génératrices de points pour le classement permanent.

**Les épreuves Pro 2 Grand Prix peuvent être ouvertes aux LFC Amateur lorsque cela est stipulé à la DUC. Ces épreuves ne sont pas génératrices de point pour les concurrents LFC Amateur.**

Elles doivent se dérouler selon l'une des formules suivantes :

**1. Barème A en une manche**, avec ou sans chronomètre, avec un barrage au chronomètre.

**2. Barème A en deux manches :**

Cette épreuve comporte deux parcours, qui sont identiques ou différents de par leur tracé ou de par la dimension de leurs obstacles. Le jury peut décider de la nécessité d'une deuxième reconnaissance. Chaque concurrent doit réaliser les deux parcours avec le même poney / cheval. Les concurrents qui ne participent pas à la seconde manche ne peuvent pas être classés. Les concurrents qui ont été éliminés ou qui ont abandonné lors de la première manche, ne peuvent pas participer à la seconde manche.

Tous les concurrents participent à la première manche.

Le programme précise les conditions de participation à la seconde manche :

- ◆ Participation de tous les concurrents.
- ◆ Participation d'un nombre limité de concurrents, avec un minimum de 25 % des partants de l'épreuve.
- ◆ Participation des concurrents en fonction de leur classement dans la première manche, en tenant compte des pénalités et du temps ou des pénalités seules.

Dans tous les cas, les concurrents ayant terminé la première manche sans faute participent à la seconde manche, même si cela n'est pas mentionné dans le programme.

Cette épreuve est jugée selon le programme parmi l'une des formules suivantes :

1 <sup>ERE</sup> MANCHE	2 <sup>EME</sup> MANCHE		BARRAGE
<b>Barème A et Barème Club</b>	<b>Barème A et Barème Club</b>	<b>Ordre de départ</b>	<b>Ordre de départ</b>
Avec chrono	Sans chrono et en tenant compte du temps de la 1 <sup>ère</sup> manche.	Ordre inverse des pénalités et du temps de la première manche.	Identique à celui de la 2 <sup>ème</sup> manche.
Sans chrono	Sans chrono	En cas d'égalité de pénalités, les concurrents gardent leur ordre de passage initial.	
Avec ou sans chrono	Au chrono	Ordre inverse des pénalités et du temps de la 1 <sup>ère</sup> manche.	<b>Sans barrage.</b>

Trois types de classements possibles :

- a) Les concurrents sont classés selon les pénalités et le temps dans le barrage. Les autres concurrents sont classés selon le total des pénalités des deux manches et du temps dans la première manche.
- b) Les concurrents sont classés selon les pénalités et le temps dans le barrage. Les autres concurrents sont classés selon le total de leurs pénalités dans les deux manches.
- c) Les concurrents sont classés selon le total de leurs pénalités dans les deux manches et du temps dans la seconde manche.

### 3. Barème A à temps différé :

- ◆ Cette épreuve se dispute sur un minimum de 11 obstacles et un maximum de 13 obstacles, avec combinaisons de type double ou triple, sur un tracé Grand Prix.
- ◆ Elle est jugée au barème A, sans chronomètre et au chronomètre à partir des obstacles n°8 ou n°9.
- ◆ La 1<sup>ère</sup> chute ou la 3<sup>ème</sup> désobéissance sont éliminatoires.
- ◆ Le temps accordé doit être calculé sur la partie non chronométrée et sur la partie chronométrée. La pénalité pour dépassement du temps accordé est de 1/4 de point par seconde commencée. Les pénalités de temps dépassé sur la première étape peuvent être annoncées au concurrent.
- ◆ Le classement se fait par l'addition des pénalités sur l'ensemble du parcours. On ajoute ainsi les pénalités pour faute aux obstacles et les pénalités cumulées pour temps dépassé. A égalité de pénalités, les concurrents seront départagés par le temps de la 2<sup>ème</sup> partie chronométrée.

### 4. Barème A à barrage immédiat :

Cette épreuve se déroule sur 10 obstacles maximum avec, une ou deux combinaisons autorisées.

Le barrage a lieu sur 5 à 6 obstacles maximum dont une combinaison.

Après le passage de la ligne d'arrivée d'un concurrent sans pénalité sur le parcours initial, le jury sonne la cloche immédiatement pour lui donner le départ du barrage.

Sur décision du jury, annoncée en début d'épreuve, le concurrent dispose d'un temps de 30 ou 45 secondes pour franchir la ligne de départ du barrage.

Cette épreuve est jugée au barème A, avec ou sans chronomètre pour le parcours initial et au chronomètre pour le barrage.

Les concurrents arrêtés à l'issue du parcours initial ne peuvent être classés qu'après les concurrents ayant participé au barrage.

## 6. Barème « Super Dix » :

Ce barème permet d'offrir aux cavaliers un nouveau format sportif attrayant, et à l'organisateur d'anticiper sur une programmation définie et médiatisable comme support de paris sportifs en ligne.

Dans le cas où les changements de chevaux, et/ou les engagements terrains, et/ou les changements de monte sont autorisés dans l'épreuve, ceux-ci doivent être effectués au maximum une heure avant le début de l'épreuve.

Cette épreuve se déroule en une manche par Groupes « Simple Dix » et une manche gagnante « Super Dix ».

### ➤ Groupes « Simple Dix » :

Les couples engagés sont répartis en groupe de 10. Si, le nombre de couples engagés n'est pas un multiple de dix, le dernier groupe est constitué de 6 couples minimum.

En dessous de 6 couples restants, le dernier groupe peut être de 11, 12, 13, 14, ou 15 couples.

Exemples :

- pour 35 engagés, il y aura deux Groupes de 10 et un Groupe de 15.
- Pour 36 engagés, il y aura trois Groupes de 10 et un Groupe de 6.

Un résultat à l'issue de chaque Groupe « Simple Dix » peut être publié.

### ➤ « Super Dix » :

La liste des qualifiés pour la manche gagnante précise pour chaque couple son Groupe « Simple Dix » d'origine.

L'ordre de départ est l'ordre inverse des résultats, prenant en compte les pénalités aux obstacles et de temps de la première manche.

### Option A :

- ◆ Les 10 meilleurs concurrents de la première manche se qualifient pour la manche gagnante.
- ◆ Dans la manche gagnante, tous les concurrents repartent avec aucune pénalité.
- ◆ Les deux manches sont jugées au Barème A au chronomètre : L'addition des pénalités pour fautes aux obstacles et des pénalités de temps donne le résultat obtenu par le couple. Le temps est pris en considération pour départager l'égalité pour la première place et / ou les places suivantes.
- ◆ Le parcours de la manche gagnante peut être un parcours raccourci de la première manche.

### Option B :

Le règlement sportif de l'Option B est le même que l'Option A avec la possibilité pour l'organisateur de retenir pour la manche gagnante tous les couples « sans faute », même au-delà de 10.

## E – Epreuves Poney A

Dans les épreuves Poney A2 et A1, les parcours alternent des obstacles de type classique, des obstacles à option et des dispositifs de maniabilité selon les normes suivantes :

- ◆ Poney A2 : 8 obstacles minimum et 10 obstacles maximum, dont 2 à 4 dispositifs,
- ◆ Poney A1 : 10 obstacles minimum et 12 obstacles maximum, dont 2 dispositifs.

Les fiches descriptives des dispositifs sont disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) dans la rubrique Documents Techniques.

## F – Programmation d'épreuves pendant le Master Pro

Pour le Master Pro, une épreuve de même division et indice Elite et/ou 1 ne peut être organisée à la même date.

### III – OFFICIELS DE COMPETITION

#### Art 3.1 – Qualifications minimum requises

EPREUVES	PRESIDENT DE JURY	ASSESEUR	COMMISSAIRE AU Paddock
Club Poney Ponam BC 1, Elite	Club	---	---
Ponam DE 1, Elite	Candidat National	Club	---
Amateur 3, 2, 1 Pro 3	Candidat National	Club	National
Amateur Elite Pro 2	National	Candidat National	National
Pro 1 Pro Elite	National Elite	National	National Elite

EPREUVES	CHEF DE PISTE
Club Poney Ponam BC 1, Elite	Club
Ponam DE 1, Elite Amateur 3, 2	Candidat National
Amateur 1, Elite Pro 3	National
Pro 2, 1 Pro Elite	Candidat National Elite National Elite

#### Art 3.2 - Jury

##### A - Composition

Le jury doit être composé d'un Président et au minimum d'un Assesneur.

Pour les épreuves Pro 1 et Pro Elite, un deuxième Assesneur est requis.

Quand un jugement à la rivière est nécessaire, le Juge devra faire partie des membres du jury de terrain.

##### B - Fonctionnement

Le jury doit être installé dans une tribune indépendante à laquelle le public n'a pas accès. Cette tribune doit être à une hauteur suffisante pour permettre de voir tous les obstacles.

L'organisateur a pour obligation de prévoir la mise en place d'un secrétariat opérationnel, une demi-heure avant le début des épreuves et une demi-heure après la remise des prix de la dernière épreuve du concours.

Le secrétariat est sous la direction du Président du jury. Un speaker est recommandé.

#### Art 3.3 - Chefs de piste

L'organisateur doit mettre à la disposition du Chef de piste le personnel nécessaire.

Le Chef de piste travaille en collaboration avec le Président du jury et le Président du concours. Pour tout problème concernant le parcours, un ou des obstacles, la distance du parcours, etc., toute décision modificative sera prise en concertation entre le Chef de piste et le Président du jury. La modification sera annoncée aux concurrents par tous les moyens possibles et affichée à l'entrée de la piste. Pour ces raisons, le Chef de piste doit être présent dans l'enceinte du concours en permanence.

Le Chef de piste doit participer à l'élaboration du programme.

Avant le début de l'épreuve, le Chef de piste établit un plan mentionnant le tracé et la distance. Il le fournit au jury et le communique pour affichage officiel.

#### Art 3.4 – Commissaires au paddock

Les attributions du Commissaire au paddock sont :

- ◆ Assurer le bon déroulement de l'épreuve.

- ◆ Lutter contre toute forme de barrage et de mauvais traitement envers les chevaux.
- ◆ Veiller à la sécurité des concurrents et des chevaux.
- ◆ Gérer les terrains d'entraînement afin d'offrir aux concurrents les meilleures conditions.
- ◆ Veiller à la construction et à la qualité des obstacles de détente : état du matériel, fanions, fiches de sécurité.
- ◆ S'assurer des informations diverses réglementaires à l'affichage.
- ◆ Contrôler la tenue et le harnachement.
- ◆ Assurer, après concertation avec le jury, l'entrée en piste des concurrents dans l'ordre du programme ou dans l'ordre modifié en fonction des dérogations accordées ou des tranches horaires.
- ◆ Demander aux concurrents, avant chaque épreuve, de déclarer leurs poneys / chevaux partants.
- ◆ Veiller au bon comportement des concurrents et au respect des règlements en vigueur.
- ◆ Surveiller les abus dans l'entraînement des poneys / chevaux.
- ◆ Pratiquer un contrôle des bandages et protections.
- ◆ Pratiquer le contrôle des documents d'accompagnement des poneys / chevaux sur demande du Président du jury.

## IV – CONCURRENTS

### Art. 4.1 - Participations des concurrents

#### A – Conditions d'accès

DIVISIONS D'ÉPREUVES	LICENCES COMPETITION	COMPETITIONS PROPOSEES	GALOP MINIMUM
Club	Club	Club 4, 3	Galop 2
		Club 2	Galop 3
		Club 1	Galop 4
		Club Elite	Galop 6 de cavalier
Poney	Club OU Amateur OU Pro	Poney 5, 4, 3 Poney A2, A1	Galop 2
		Poney 2, 1 Ponam B1, B Elite Ponam C1, D1, E1	Galop 4
		Ponam C Elite Ponam D Elite Ponam E Elite	Galop 6 de cavalier
Amateur	Amateur	Amateur	Galop 7 de cavalier ou une participation minimum à une épreuve Amateur ou Pro de CSO avant le 17 novembre 2008
Pro	Pro	Pro	

#### B - Nombre de participations autorisées par épreuve et par jour

DIVISION	NOMBRE DE PONEYS / CHEVAUX PAR ÉPREUVE	NOMBRE DE PARTICIPATIONS PAR JOUR
Club	3	3
Poney	3	5
Amateur	3	Non limité
Pro	3	Non limité

Lors d'un concours, les concurrents doivent respecter le nombre maximum de poneys / chevaux autorisés par épreuve stipulé au programme.

## C - Fermetures des épreuves pour les couples en fonction des performances

A compter du 17 novembre 2008, les épreuves de niveau inférieur sont ouvertes ou fermées aux couples cavalier / équidé selon les tableaux suivants.

La fermeture s'applique pour les 12 mois qui suivent l'obtention et l'enregistrement à la FFE de la dernière performance dans le premier quart.

Pour toutes les divisions, les règles de fermeture qui suivent ne s'appliquent pas aux épreuves de type Préparatoires et Spéciales.

♦ LFC Amateur en épreuve Amateur :

	Amateur	Indice Elite GP / V	Indice 1 GP / V	Indice 2 GP / V	Indice 3 GP / V
6 classements en GP	Indice Elite	O	O		
6 classements en GP	Indice 1	O	O		
6 classements en GP	Indice 2	O	O	O	
6 classements en GP	Indice 3	O	O	O	O

O = ouvert

■ = fermé

Classement = 1<sup>er</sup> quart

♦ LFC Amateur en épreuve Pro 2 GP :

	Amateur Elite, 1 GP / V	Amateur 2, 3 GP / V
6 classements	O	

## D – Fermetures des épreuves pour les cavaliers

Un cavalier LFC Amateur ayant eu quatre classements dans le premier quart avec quatre poneys / chevaux différents en épreuves Amateur 1, et/ou Elite de type Vitesse et/ou Grand Prix, ne peut plus engager dans les épreuves réservées aux LFC Amateur dans les douze mois qui suivent.

Un cavalier LFC Pro ayant eu quatre classements dans le premier quart avec quatre poneys / chevaux différents en épreuve Pro, ne pourra pas opter pour une LFC Amateur dans les douze mois qui suivent la dernière performance.

Ces règles de fermeture ne s'appliquent pas aux cavaliers de 18 ans et moins.

## E - Surclassement

Les cavaliers Amateur de 18 ans et moins peuvent opter pour la division Pro pour un concours. Dans ce cas les épreuves Amateur de types Vitesse et Grand Prix leur sont fermées.

**Les cavaliers LFC Amateur peuvent concourir les épreuves PRO 2 GP. Celles-ci ne sont pas génératrices de points au classement permanent Amateur.**

## V – PONEYS / CHEVAUX

### Art. 5.1 - Participations des poneys / chevaux

#### A - Selon l'âge

AGE DES PONEYS / CHEVAUX	EPREUVES FERMEES EN CLUB ET PONEY	EPREUVES FERMEES EN AMATEUR ET PRO
6 ans et moins	As Poney	Puissance, Puissance et Adresse Derby Pro Elite
5 ans et moins	Ponam Elite	En deux manches Par éliminations successives Pro 2 et plus Amateur Elite et plus Championnats nationaux
4 ans	Ponam 1 Club 1, Elite Poney 1	Amateur 1 Avec barrage y compris immédiat

Les chevaux de 4 ans ne peuvent courir qu'une fois dans une seule épreuve par jour.

#### B - Selon le nombre d'épreuves par jour

EPREUVES	Club et Poney	Amateur	Pro	Préparatoire
INDICES	Tous	3, 2, 1, Elite	3, 2, 1, Elite	Toutes
PARTICIPATIONS/JOUR	3	3	2	3

Ces nombres de participations par jour sont autorisés sous réserve :

- ◆ de qualification d'âge dans les épreuves,
- ◆ de qualification selon les conditions particulières publiées au programme à la demande de l'organisateur,
- ◆ de la nature des épreuves : un même poney / cheval en épreuves Ponam 1 et Elite, Amateur et Pro ne peut pas participer le même jour à une épreuve en 2 manches et à une autre épreuve.

La participation des couples dans deux concours différents le même jour est possible dans la mesure où le nombre de participations du concurrent et du poney / cheval est conforme au nombre de participations défini précédemment.

Tout dépassement du nombre maximum de participations autorisées par journée entraîne les disqualifications du poney / cheval concerné et des concurrents qui l'ont monté dans toutes les épreuves auxquelles il a participé dans la journée.

#### C – Selon le nombre de participations par épreuves

En épreuves Club et Poney, un même poney / cheval peut concourir au maximum trois fois dans la même épreuve avec des concurrents différents.

En épreuves Ponam Elite, Amateur 3, un même poney / cheval peut concourir deux fois dans la même épreuve avec des concurrents différents.

En épreuves Amateur 2, 1, Elite et Pro, un même poney / cheval peut concourir une seule fois dans la même épreuve.

En Amateur et Pro, un même couple ne peut participer qu'à un seul Grand Prix par jour.

#### D - Selon les limitations de l'organisateur

L'organisateur peut dans toutes les épreuves limiter la participation des poneys / chevaux selon leur âge ou la catégorie de taille.

## Art. 5.2 – Ouvertures des épreuves de la division **Poney**

Les épreuves Poney indicées 5, 4, 3, 2 et 1 sont « open » : ouvertes aux poneys B, C, D.

Elles peuvent être réservées à une seule ou plusieurs tailles de poneys lorsque l'organisateur le précise au programme.

Les épreuves Ponam de la division Poney sont toujours réservées à une catégorie de poney.

## Art. 5.3 – Harnachement

Le port d'une cravache plombée à son extrémité est totalement interdit, de même que le port ou l'utilisation d'une cravache de plus de 75 cm sur la piste, le terrain d'entraînement ou d'échauffement en passant des barres ou n'importe quel autre obstacle. Aucun substitut à une cravache ne peut être utilisé. Ne pas se conformer à ce paragraphe entraîne l'élimination.

### A - Sur les terrains d'entraînement

En épreuves Club et **Poney**, le règlement concernant le harnachement sur le terrain de concours s'applique sauf pour l'utilisation des rênes allemandes qui sont autorisées uniquement sur le plat.

Sur le terrain d'entraînement, les concurrents sont autorisés à utiliser une cravache de dressage lors du travail sur le plat.

### B - Sur la piste de concours

#### En épreuves Club, **Poney**, Amateur, Pro et Préparatoire

- ◆ Les œillères sont interdites.
- ◆ Seules les martingales à anneaux, coulissant sur les rênes, sont admises.  
Les martingales fixes, avec collier, attachées à une muserolle française simple sans adjonction, sont autorisées uniquement dans les épreuves Préparatoire 1,00 m et plus.
- ◆ Le jury de terrain peut interdire :
  - l'usage d'un mors ou d'un harnachement susceptible d'occasionner des blessures au poney / cheval,
  - l'utilisation d'un harnachement sans mors entraînant une situation dangereuse.
- ◆ Une peau de mouton peut être utilisée sur chaque montant de bride, à condition que le diamètre de la peau de mouton n'excède pas 3 cm à compter de la ganache.
- ◆ L'utilisation d'un attache-langue est interdite.
- ◆ L'utilisation de rênes allemandes sur la piste de compétition est interdite.

#### En épreuves Amateur, Pro et Préparatoire 1,00 m et plus

- ◆ Il n'y a aucune restriction sur les mors.

#### En épreuve Club, **Poney** et **Préparatoire 0,95 cm** et moins

- ◆ Le releveur et le Pessoa ne sont autorisés qu'avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixée aux alliances.
- ◆ La bride et le Pelham ne sont autorisés qu'avec des alliances reliant le mors de filet au mors de bride et une seule paire de rênes fixée aux alliances.
- ◆ Le Hackamore simple ou combiné avec un filet est autorisé. Lorsqu'il est combiné avec un filet il doit être utilisé avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixée aux alliances.

## VI – NORMES TECHNIQUES

### Art. 6.1 - Notions de temps et de vitesse

#### A - Temps d'un parcours

1. Le temps du parcours est enregistré en secondes et centièmes de secondes. C'est l'addition du temps mis par un concurrent pour effectuer son parcours et des éventuelles corrections de temps.
2. Le temps du parcours commence au moment précis où le cheval monté passe la ligne de départ après le signal de départ et avant l'expiration du compte à rebours de 45 secondes et se termine au moment où le concurrent franchit à cheval la ligne d'arrivée, dans la bonne direction, après avoir terminé son parcours.
3. Un tableau d'affichage peut indiquer le compte à rebours des 45 secondes.  
Le compte à rebours peut être ramené à 30 secondes sur décision du jury et de l'organisateur  
Cette modification doit être prévue et annoncée avant le début de l'épreuve.

#### B - Calcul du temps accordé

Le calcul du temps accordé se fait selon la formule suivante : distance divisée par vitesse, multiplié par 60 = temps accordé en secondes.

Des tableaux types sont disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) rubrique Documents terrain.

#### C - Temps limite

Le temps limite est égal au double du temps accordé pour toutes les épreuves où un temps accordé a été fixé.

#### D - Enregistrement du temps

1. Chaque épreuve d'un concours doit être chronométrée par le même système ou à l'aide du même équipement de chronométrage. Un appareil à déclenchement automatique est obligatoire pour les concours Pro. Il est souhaitable dans tous les autres concours. Le chronométrateur doit enregistrer le numéro du cheval et le temps mis par le concurrent pour accomplir son parcours.
2. Deux chronomètres digitaux sont requis au cas où surviendrait une panne du système à déclenchement automatique. Un autre chronomètre est nécessaire pour mesurer le temps mis pour prendre le départ après le son de cloche, les désobéissances, les interruptions, le temps mis pour franchir deux obstacles consécutifs et le temps limite pour une défense. Le Président du jury ou un assesseur doit avoir un chronomètre digital à main.
3. Dans toutes les épreuves où le temps est pris à l'aide de chronomètres à main, le temps doit être enregistré en secondes et centièmes de secondes. S'il y a deux chronomètres, le temps d'un seul chronomètre sera pris en considération et le temps du second chronomètre sera utilisé comme moyen de contrôle.
4. En cas de panne de l'équipement de chronométrage à déclenchement automatique, le temps de tout cavalier concerné par cette panne sera pris par un chronomètre à main au centième de seconde. Un enregistrement vidéo ne doit jamais être retenu pour établir le temps de parcours d'un concurrent.
5. Si le franchissement de la ligne de départ et/ou de la ligne d'arrivée par le concurrent ne peut être clairement jugé depuis la tribune du jury dans les Grands Prix, une ou deux personnes munies d'un fanion, seront placées, l'une sur la ligne de départ, l'autre sur la ligne d'arrivée pour signaler le passage du concurrent. Le temps mis par le concurrent pour effectuer son parcours sera alors enregistré depuis la tribune du jury.

#### E - Temps d'interruption

1. Pendant l'arrêt du chronomètre, le concurrent reste libre de ses mouvements jusqu'au moment où le signal de la cloche l'autorise à repartir. Le chronomètre est remis en marche lorsque le concurrent arrive à l'endroit précis où le chronomètre a été arrêté.
2. La responsabilité de déclencher et d'arrêter le chronomètre est du seul ressort du Juge en charge de la cloche. L'équipement de chronométrage doit être tel que cette procédure puisse être respectée. Le chronométrateur ne peut pas être chargé de cette fonction.  
L'équipement de chronométrage automatique ne doit pas seulement enregistrer le temps mis par les concurrents, mais également le temps avec les corrections de temps s'il y en a.

## F - Chutes et désobéissances pendant l'interruption de temps

1. Le temps d'un parcours n'est interrompu que sous réserve des prescriptions des articles G et H. Le chronomètre n'est pas arrêté en cas d'erreur de parcours, de dérobadé ou de refus.
2. Les chutes du poney / cheval ou du concurrent sont toujours pénalisées pendant le temps au cours duquel le parcours a été interrompu.
3. Les désobéissances ne sont pas pénalisées pendant le temps au cours duquel le parcours a été interrompu à l'exception des refus faisant suite à un refus avec renversement.
4. Les prescriptions concernant l'élimination restent en vigueur pendant le temps au cours duquel le parcours a été interrompu.

## G - Corrections de temps

1. Si, par suite d'une désobéissance, un concurrent déplace ou renverse un obstacle ou un fanion déterminant la rivière ou un obstacle naturel ou si la nature de l'obstacle est changée par le renversement d'un fanion, la cloche est sonnée et le chronomètre est arrêté jusqu'à ce que l'obstacle soit reconstruit. Le concurrent sera pénalisé pour un refus et 6 secondes de correction de temps seront ajoutées au temps qu'il a mis pour effectuer son parcours.
2. Le chronomètre sera remis en marche lorsque le poney / cheval se présentera devant l'obstacle où le refus a eu lieu. Si la désobéissance a eu lieu sur le deuxième ou les éléments suivants de la combinaison, le chronomètre sera remis en marche lorsque le poney / cheval se présentera devant le premier élément de la combinaison.

## H - Arrêt durant le parcours

1. Lorsque, pour quelque raison que ce soit, ou en raison de circonstances imprévues, un concurrent n'est pas en mesure de continuer son parcours, la cloche doit être sonnée pour arrêter le concurrent. Dès qu'il apparaît de façon évidente que le concurrent s'arrête, le chronomètre sera arrêté. Aussitôt que le parcours est prêt, la cloche sera sonnée et le chronomètre remis en marche lorsque le concurrent arrivera à l'endroit précis où le chronomètre avait été arrêté.
2. Si, malgré le son de la cloche, le concurrent ne s'arrête pas, il continue à ses propres risques et le chronomètre ne doit pas être arrêté. Le jury décide si le concurrent doit être éliminé pour avoir ignoré l'ordre d'arrêt ou si, en raison des circonstances, il doit être autorisé à continuer son parcours. Si le concurrent n'est pas éliminé, il est autorisé à continuer son parcours. Les résultats obtenus aux obstacles, avant et après l'ordre d'arrêt compteront quel que soit le score.
3. Si le concurrent s'arrête volontairement pour signaler au jury que l'obstacle à sauter est mal construit ou à cause de circonstances imprévues indépendantes du concurrent - chien sur la piste, obstacle détruit ou autre -, le concurrent doit s'arrêter et lever le bras en direction du jury, dans ce cas le chronomètre est immédiatement arrêté, si la requête est recevable, le concurrent reprendra son parcours où il a été arrêté, et le chronomètre sera remis en marche, aucune pénalité ne sera comptée.
  - ◆ Si les dimensions sont exactes et que l'obstacle en question est bien reconstruit, ou si les circonstances imprévues ne sont pas acceptées comme telles par le jury, le concurrent sera pénalisé comme pour un arrêt dans le parcours et le temps de son parcours sera augmenté de 6 secondes.
  - ◆ S'il est nécessaire de reconstruire l'obstacle ou une partie de celui-ci ou si les circonstances imprévues sont acceptées comme telles par le jury, le concurrent ne sera pas pénalisé. Le temps de l'interruption doit être déduit et le chronomètre doit être arrêté jusqu'au moment où le concurrent reprend son parcours au point où il avait été arrêté. Tout délai subi par le concurrent doit être pris en considération et un nombre approprié de secondes déduites de son temps enregistré.

## I – Vitesse

En épreuves Club et **Poney**, quel que soit le type d'épreuve :

EPREUVES		VITESSE
Poney A 2, 1		250 m / min
Poney 5, 4, 3		Ponam B 1, Elite 300 m / min
Poney 2, 1	Club 4, 3, 2	Ponam C 1, Elite 330 m / min
	Club 1, Elite	Ponam D 1, Elite 350 m / min

La vitesse peut être diminuée de 30 m / min pour les épreuves se déroulant en indoor.

**En épreuves Amateur et Pro :**

TYPE D'EPREUVE	VITESSE
Préparatoire	350 m /min
Spéciale	350 m /min
Vitesse	350 m au minimum à 400m au maximum / min
Grand Prix Amateur et Pro 3	350 m / min
Grand Prix Pro 2 et Pro 1	375 m / min
Grand Prix Pro Elite	400 m / min

Ces vitesses peuvent être adaptées :

- ◆ Selon la nature du concours en indoor, la vitesse sera réduite de 25 mètres par minute sans descendre au-dessous de 350 mètres par minute.
- ◆ Selon les dimensions du terrain en extérieur et si le parcours est inférieur à 550 mètres ou si les dimensions du terrain sont inférieures à 100 m x 50 m, le jury en accord avec le Chef de piste peut réduire la vitesse de 25 mètres / minute.
- ◆ Selon les conditions climatiques.

**Art. 6.2 - Les différents profils d'obstacles**

**A - Les barres**

Les barres ou les autres parties d'obstacles reposent sur des supports à la profondeur minimale de 20 mm et la profondeur maximale de 22 mm. La barre doit pouvoir rouler sur son support. En ce qui concerne les palanques, balustrades, barrières, portails, etc. le diamètre des supports doit être plus ouvert ou même plat.

**B - Obstacle droit**

Pour qu'un obstacle, quelle que soit sa construction, puisse être appelé droit, toutes les parties qui le composent doivent être placées dans le même plan vertical du côté où le cheval prend sa battue, sans qu'il y ait sur le sol ni barre, ni haie, ni banquettes, ni fossé d'appel.

**C - Obstacle large**

Un obstacle large est un obstacle qui est construit de telle façon qu'il nécessite un effort tant en largeur qu'en hauteur. Les fiches de sécurité à déclenchement automatique doivent être utilisées pour le plan postérieur des obstacles larges et pour la / les barre(s) placée(s) sur une rivière et pour les plans médians et postérieurs dans le cas de triple barre. Elles sont obligatoires sur tous les obstacles larges de plus de 1 m de hauteur.

Des fiches de sécurité doivent aussi être utilisées sur les terrains d'entraînement.

**D – Rivière**

1. Un obstacle est appelé rivière quand il s'agit d'un plan d'eau. La rivière doit avoir un minimum de front de 3,50 mètres.
2. Un élément d'appel, haie, muret, d'une hauteur minimale de 40 cm et maximale de 50 cm doit être placé du côté où le poney / cheval prend sa battue.  
La longueur du front de la rivière doit avoir au moins 30% de plus que la largeur y compris avec les décorations florales et autres.
3. Plusieurs lattes doivent être prévues afin de pouvoir à tout moment remplacer la latte endommagée. Le côté de la réception de la rivière doit être délimité par une latte d'une largeur de 6 cm au moins et n'excédant pas 8 cm. Cette latte doit être recouverte d'une couche de plasticine blanche au cours des épreuves Pro Elite.  
La latte doit être placée au bord de l'eau et convenablement fixée au sol.
4. Si le fond de la rivière est en béton ou en matériau dur, il doit être recouvert d'un matériau souple et fixé tel qu'un tapis-brosse ou un caoutchouc.
5. Il y a faute à la rivière :
  - ◆ Quand un poney / cheval met un ou plusieurs pieds dans l'eau ou sur la latte délimitant la rivière. Il n'y a faute que quand le pied ou le fer touche la latte : l'empreinte du boulet ne constitue pas une faute.
  - ◆ Si un poney / cheval touche l'eau avec un ou plusieurs pieds.
6. Heurter, renverser ou déplacer la haie ou l'élément d'appel n'entraîne aucune pénalité.

7. Si un des quatre fanions est renversé ou déplacé, il appartient au Juge à la rivière de décider s'il y a ou non une déroboade selon le côté du fanion par lequel le cheval est passé. Si la décision est une déroboade, la cloche sera sonnée et le chronomètre arrêté pendant la remise en place du fanion renversé ou déplacé et 6 secondes seront ajoutées.
8. Le Juge à la rivière est membre du jury et sa décision est souveraine.
9. Le Juge à la rivière doit prendre note du numéro des poneys / chevaux pénalisés à la rivière et des raisons de ces pénalités.
10. Si des barres dans le même plan vertical sont utilisées au-dessus d'une rivière, elles ne doivent pas être placées à plus de 2 m du pied de l'obstacle. La barre ne doit pas être placée à plus de 1,50 m de haut. Cet obstacle est jugé comme un obstacle droit et non comme une rivière.
11. Si l'eau est utilisée en dessous, devant ou derrière un obstacle, la largeur de l'obstacle, y compris le plan d'eau, ne doit pas dépasser 2 mètres.

### **E - Combinaisons d'obstacles**

1. Par combinaison double, triple ou plus, il faut entendre un ensemble de deux, trois ou plusieurs obstacles, dont la distance entre les éléments consécutifs est de 5,80 m minimum et de 11 m maximum, exception faite pour les parcours de Chasse ou de Vitesse, jugés selon le barème C, et pour les obstacles permanents et fixes en terre. La distance se mesure du pied de l'obstacle du côté où le poney / cheval se réceptionne, au pied de l'obstacle suivant du côté où le poney / cheval prend sa battue.
2. Dans les combinaisons, chaque obstacle de cet ensemble doit être sauté séparément et consécutivement, sans tourner autour d'aucun élément. Les fautes commises à tout obstacle d'une combinaison sont pénalisées séparément.
3. Quand il y a refus ou déroboade, le concurrent est obligé, sous peine d'élimination de reprendre tous les éléments à moins qu'il ne s'agisse d'une combinaison fermée, de la partie fermée d'une combinaison, d'une épreuve des Six Barres ou d'obstacles en ligne.
4. Les pénalités pour les fautes faites à chaque élément et pendant les différents essais, sont comptées séparément et s'ajoutent les unes aux autres.
5. Dans une combinaison, une triple barre peut uniquement être utilisée comme le premier élément.

### **F - Banquettes, buttes et talus**

1. Les banquettes, buttes, talus et passages en contrebas, garnis ou non d'obstacles de quelque forme que ce soit ou quel que soit le sens dans lequel il faut les prendre, doivent être considérés comme des combinaisons d'obstacles.
2. Une banquette ou une butte non garnie d'un obstacle ou garnie seulement d'une ou de plusieurs barres peut être prise de volée. Cette façon de franchir l'obstacle n'entraîne aucune pénalité.
3. Les banquettes, à l'exception des banquettes en forme de table n'excédant pas un mètre de hauteur, les buttes, les passages en contrebas, les talus, les descentes ou les rampes, ne sont pas autorisés dans les concours en hall.

### **G - Combinaisons fermées et partiellement ouvertes**

1. Une combinaison est considérée comme complètement fermée, si les limites qui l'entourent ne peuvent être franchies que par un saut.
2. Une combinaison fermée peut avoir la forme d'un saut de puce, d'un parc à moutons carré ou hexagonal ou de tout obstacle similaire considéré comme combinaison fermée par décision du jury. Une combinaison est considérée comme partiellement ouverte si une partie de cette combinaison est ouverte et l'autre fermée. En cas de refus, déroboade, la procédure suivante s'applique :
  - ◆ si la désobéissance se produit dans la partie fermée, le concurrent doit sortir de la combinaison en sautant dans le sens du parcours,
  - ◆ si la désobéissance se produit dans la partie ouverte, le concurrent doit recommencer à sauter toute la combinaison. S'il ne le fait pas, il sera éliminé.Dans le cas d'une désobéissance, à n'importe quel endroit, avec renversement ou déplacement de l'obstacle, une correction de temps de 6 secondes sera appliquée. Si, une fois à l'intérieur de l'enclos, le cheval refuse, le concurrent doit sortir en sautant dans le sens du parcours.
3. Le jury doit décider, avant l'épreuve, si la combinaison doit être considérée comme fermée ou partiellement ouverte. Cette indication doit être indiquée sur le plan du parcours.

4. Si une combinaison n'est pas indiquée sur le plan du parcours comme étant fermée ou partiellement ouverte, elle doit être considérée comme ouverte et jugée comme telle.

## H - Obstacles alternatifs et joker

1. Lorsque dans une épreuve deux obstacles du parcours portent le même numéro, le concurrent a le choix de sauter l'un ou l'autre des obstacles.
  - ◆ S'il y a un refus ou une dérobade sans renversement ou déplacement de l'obstacle, lors de son nouvel essai, le concurrent n'est pas obligé de sauter l'obstacle sur lequel le refus ou la dérobade a été commis. Il peut sauter l'obstacle de son choix.
  - ◆ S'il y a un refus ou une dérobade avec un renversement ou un déplacement de l'obstacle, il ne peut reprendre son parcours que lorsque l'obstacle renversé ou déplacé a été rétabli et que le jury lui donne le départ. Il peut alors sauter l'obstacle de son choix.Les fanions rouges et blancs doivent être placés de chaque côté des éléments des obstacles alternatifs.
2. Le joker est un obstacle difficile, mais ne doit pas être antisportif. Il peut être utilisé dans les épreuves à difficultés progressives ou Choisissez vos points.

## I - Fanions

1. Des fanions entièrement rouges et entièrement blancs doivent être utilisés pour indiquer les détails ci-après du parcours :
  - ◆ Le départ, où il est souhaitable de placer également un panneau avec la lettre D.
  - ◆ Les fanions peuvent être attachés à n'importe quelle partie des encadrements des obstacles. Ils peuvent aussi être indépendants. Un fanion rouge et un fanion blanc doivent être placés aux obstacles verticaux et deux fanions rouges et deux blancs au moins pour délimiter la largeur des obstacles larges. Ils doivent également être utilisés pour délimiter les obstacles prévus sur le terrain d'entraînement ou l'obstacle d'essai sur la piste. Sur le terrain d'entraînement, il est aussi autorisé d'utiliser des encadrements / chandeliers avec le haut rouge ou blanc, en lieu et place de fanions.
  - ◆ Les points de passage obligatoires.
  - ◆ L'arrivée, où il est souhaitable de placer également un panneau avec la lettre A.
2. Aux obstacles, lignes de départ et d'arrivée et aux points de passage obligatoires, le concurrent a l'obligation de passer entre les fanions rouges à sa droite et blancs à sa gauche.
3. Si un concurrent dépasse les fanions du mauvais côté, il doit retourner sur ses pas et les franchir du bon côté avant de continuer son parcours. S'il ne rectifie pas cette erreur, il sera éliminé.
4. Le renversement d'un fanion à quelque endroit de la piste que ce soit n'entraîne aucune pénalité. De plus, si un fanion délimitant un obstacle, un point de passage obligatoire ou la ligne d'arrivée a été renversé à la suite d'une désobéissance / défense sans franchir ces lignes ou à cause de circonstances imprévues, le fanion ne doit pas être remis en place, le concurrent doit continuer son parcours et l'obstacle / le point de passage obligatoire sera jugé comme si le fanion était à sa place d'origine. Le fanion doit être remis en place avant que le départ soit donné au prochain concurrent.
5. Toutefois, si un fanion définissant les limites de la rivière ou d'un obstacle naturel, a été renversé à la suite d'une désobéissance ou à cause de circonstances imprévues et dans tous les cas où la nature de l'obstacle est changée par le renversement d'un fanion le jury doit interrompre le parcours du concurrent. Le chronomètre doit être arrêté pendant la remise en place du fanion renversé et une correction de temps de 6 secondes sera appliquée.
6. Dans certaines épreuves Spéciales, les lignes de départ et d'arrivée peuvent être coupées dans les deux sens. Dans ce cas, ces lignes sont pourvues de quatre fanions : un fanion rouge et un fanion blanc à chacune des deux extrémités de ces lignes.

## Art. 6.3 - Cotes des obstacles

1. Dans toutes les épreuves l'organisateur peut choisir de surélever les obstacles de 5 cm. Dans ce cas il doit impérativement l'annoncer sur son programme.
2. Le Chef de piste devra obligatoirement respecter la cote des épreuves, le seul facteur pouvant intervenir étant l'état du terrain.
3. La hauteur du 1er obstacle pourra être inférieure de 10 cm de la hauteur des autres obstacles.
4. La hauteur des obstacles de volée et triple barre est celle des oxers majorée de 5 cm en hauteur et de 20 cm minimum en largeur.

5. La hauteur et la largeur des combinaisons peuvent être inférieures de 5 cm en moyenne par rapport aux obstacles simples.

**TABLEAU RECAPITULATIF DES COTES ET NORMES TECHNIQUES IMPOSEES**

NOM DE L'EPREUVE	HAUTEUR	MAJORATION 5CM SI ANNONCEE	LARGEUR CONSEILLEE HAUTEUR +	RIVIERE LARGEUR MAXIMALE	NOMBRE DE COMBINAISONS
Club 4	0,65 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 combinaison
Club 3	0,75 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 combinaison
Club 2	0,85 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons
Club 1	0,95 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Club Elite	1,05 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Poney A 2	0,50 m	OUI	idem	Non	Non
Poney A 1	0,60 m	OUI	idem	Non	1 combinaison
Poney 5	0,60 m	OUI	+ 10 cm	Non	Facultatif
Poney 4	0,70 m	OUI	+ 10 cm	Non	Facultatif
Poney 3	0,80 m	OUI	+ 10 cm	Non	Facultatif
Poney 2	0,90 m	OUI	+ 10 cm	Non	Facultatif
Poney 1	1,00 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Ponam B1	0,90 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Ponam B Elite	1,00 m	OUI	+ 10 cm	2,50 m	1 ou 2 combinaisons
Ponam C1	1,00 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Ponam C Elite	1,10 m	OUI	+ 10 cm	2,80 m	1 ou 2 combinaisons
Ponam D 1	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Ponam D Elite	1,20 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Ponam E 1	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Ponam E Elite	1,20 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Amateur 3	0,95 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons
Amateur 2	1,05 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Amateur 1	1,15 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Amateur Elite	1,25 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 3	1,20 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Pro 2	1,30 m	OUI	+ 10 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 1	1,40 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro Elite	1,50 m	OUI	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	50 cm	OUI	idem	Non	Non
Préparatoire	60 cm	OUI	idem	Non	Facultatif
Préparatoire	70 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Facultatif
Préparatoire	80 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Facultatif
Préparatoire	90 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Facultatif
Préparatoire	1,00 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	1,20 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,30 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,40 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,50 m	OUI	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons

## VII – DEROULEMENT

### Art. 7.1 – Reconnaissance

Le Président du jury autorise l'entrée en piste par une sonnerie de cloche et le confirme par haut-parleur. La reconnaissance est autorisée avant le second parcours des épreuves en deux manches comportant deux parcours différents.

### Art. 7.2 – Obstacle d'essai

1. L'organisateur d'un concours, se disputant à l'intérieur, peut, lorsque les possibilités d'exercer les chevaux sont très limitées, et avec l'accord du jury, donner l'autorisation spéciale d'utiliser la piste à des périodes déterminées.
2. En cas d'insuffisance ou d'impraticabilité du ou des terrain(s) d'entraînement, un obstacle d'essai n'appartenant pas au parcours doit être placé sur la piste. En toute autre circonstance, les obstacles facultatifs ou d'essais ne sont pas autorisés.

L'obstacle peut être un obstacle large ou un obstacle vertical ne dépassant pas les cotes de l'épreuve en cours, avec des fanions rouges et blancs et étant non numéroté. Ses dimensions ne peuvent pas être modifiées pendant le déroulement de l'épreuve. Seuls deux essais sont autorisés sur cet obstacle sous peine de disqualification. Pour effectuer ses essais, le concurrent dispose de 90 secondes au maximum, comptées à partir du moment où le jury a sonné. Un renversement, un refus ou une dérobadie comptent comme un essai. Si, au premier essai, il y a refus avec renversement ou déplacement de l'obstacle, cet obstacle doit être rétabli et le concurrent a le droit d'effectuer un second et dernier essai. Le temps pour rétablir l'obstacle est alors neutralisé.

Le jury doit donner le signal du départ pour le parcours après que le concurrent a effectué son essai ou après 90 secondes. Après le signal de départ, le concurrent qui n'a effectué qu'un seul essai, est autorisé à faire le second essai mais il doit franchir la ligne de départ, dans la bonne direction, dans les 45 secondes. S'il ne le fait pas, le temps du parcours est quand même déclenché.

3. Il est interdit aux concurrents de franchir ou d'essayer de franchir tout obstacle sur la piste au cours d'une présentation faite avant l'épreuve sous peine de disqualification.

### Art. 7.3 – Cloche

1. La cloche est utilisée pour communiquer avec les concurrents. Le jury a la charge de la cloche et la responsabilité de son utilisation.

La cloche sert :

- ◆ A autoriser les concurrents à entrer en piste dès que le parcours est prêt pour la reconnaissance et à signifier que la période pour la reconnaissance est terminée.
  - ◆ A donner le départ et activer le compte à rebours des 45 secondes, visible sur l'équipement électrique, sur le tableau d'affichage ou sur tout autre écran sur le terrain. Le compte à rebours des 45 secondes établit le temps dont dispose le concurrent avant de commencer son tour. Le jury de terrain a le droit d'interrompre ce compte à rebours en cas de circonstances imprévues. Les désobéissances, les chutes etc., se produisant entre le signal de départ et le moment où le concurrent franchit la ligne de départ dans la bonne direction, ne sont pas pénalisées. Franchir une deuxième fois et dans la bonne direction la ligne de départ, après que la cloche a retenti, et ce avant de sauter ou tenter de sauter le premier obstacle est considéré comme une désobéissance. Toutefois, lors de circonstances particulières, si la configuration de la piste l'exige, le jury de terrain a la possibilité de ne pas déclencher le départ ou d'annuler la procédure. Il donne alors un nouveau départ et relance le compte à rebours des 45 secondes.
  - ◆ A arrêter un concurrent pour quelque raison que ce soit ou à la suite d'un incident imprévu et à lui donner le signal de continuer son parcours après une interruption.
  - ◆ A lui indiquer qu'un obstacle à la suite d'une désobéissance a été remis en place.
  - ◆ A indiquer, par des sons répétés et prolongés, que le concurrent a été éliminé.
2. Si le concurrent n'obéit pas au signal d'arrêt, il peut être éliminé à la discrétion du jury.
  3. Si, après une interruption, le concurrent prend le départ et saute ou essaye de sauter un obstacle, sans avoir attendu le son de la cloche, il sera éliminé.  
Le cavalier doit se tenir près de l'obstacle lorsqu'il est en reconstruction.

**Art. 7.4 - Métrage du parcours**

1. Un membre du jury doit reconnaître le parcours avant le départ de l'épreuve. Le parcours est le chemin que doit suivre un concurrent pour effectuer une épreuve à partir des fanions de départ jusqu'aux fanions d'arrivée. La longueur doit être mesurée avec précision, en tenant compte des tournants de la ligne normale à suivre par le poney / cheval. Cette ligne normale doit passer par le milieu de l'obstacle.
2. Pour toutes les épreuves, le jury doit s'assurer de la distance du parcours.
3. Une fois l'épreuve commencée, le jury, en accord avec le Chef de piste, peut modifier le temps accordé, après que trois concurrents ont terminé le parcours sans chute ni désobéissance ou toute autre interruption, mais avant que le concurrent suivant ait pris le départ. Le résultat des concurrents ayant terminé leur parcours avant que le temps soit changé sera alors modifié en conséquence.
4. Le jury peut modifier la vitesse avant le départ du premier concurrent dans l'épreuve si les conditions du terrain deviennent mauvaises.
5. La longueur totale en mètres d'un parcours ne pourra jamais dépasser le nombre d'obstacles de l'épreuve, multiplié par 60 en épreuve Amateur et Pro et 50 en épreuve Club et **Poney**.
6. Les lignes de départ et d'arrivée ne doivent pas être à plus de 15 m et à moins de 6 m du premier et du dernier obstacle.

**Art. 7.5 - Plan du parcours**

Le plan doit être affiché, avant le début de l'épreuve, près de l'entrée de la piste de concours. Il doit indiquer :

- ◆ L'emplacement des lignes de départ et d'arrivée. Sauf décision préalable contraire, celles-ci peuvent être recoupées sans pénalités.
- ◆ L'emplacement relatif, le genre, le numérotage et le lettrage des obstacles.
- ◆ Les points de passage obligatoire indiqués par un fanion blanc à gauche et par un fanion rouge à droite.
- ◆ Le tracé à suivre par les concurrents est indiqué :
  - soit par une ligne continue, s'il doit être suivi strictement,
  - soit par une série de flèches indiquant le sens dans lequel chaque obstacle et passage obligatoire doit être franchi, si le concurrent est libre de choisir son propre tracé.
- ◆ Le barème de pénalités utilisé.
- ◆ Le temps accordé et le temps limite, ou le temps fixé dans certaines épreuves Spéciales.
- ◆ Les obstacles, la longueur, le temps accordé et le temps limite dans le(s) barrage(s).
- ◆ L'indication de la ou des combinaisons considérées comme fermées ou partiellement ouvertes.
- ◆ Dans le barème C, les pénalités en secondes pour chaque faute aux obstacles.
- ◆ Toutes décisions et / ou modifications apportées au parcours par le jury.

Une copie conforme doit être remise au jury.

**Art. 7.6 - Modification du parcours**

1. Si pour une raison de force majeure, le plan d'un parcours déjà affiché doit être modifié, le changement ne peut être fait qu'après accord du jury. En ce cas, tous les concurrents doivent être avisés des modifications.
2. Une fois l'épreuve commencée, celle-ci ne peut voir son règlement modifié, ni le tracé de son parcours ou les obstacles changés.  
Si un cas de force majeure oblige d'interrompre l'épreuve, elle doit être reprise ultérieurement sur les mêmes obstacles, le même parcours, autant que possible, dans les mêmes conditions et au point exact où elle a été interrompue.
3. Si les circonstances l'exigent, suite à une détérioration de l'état du terrain ou d'autres circonstances spéciales, le jury peut modifier les obstacles pendant une manche ou entre les manches d'une compétition. Les obstacles qui ne peuvent être déplacés, tels que rivières, fossés ou obstacles fixes, doivent être retirés du parcours. Si un obstacle a été retiré du parcours durant une épreuve, le résultat des concurrents, pénalisés à cet obstacle pendant cette épreuve, sera modifié par l'annulation des points de pénalités et par la correction du temps encouru à cet obstacle en particulier. Toutes les éliminations et les pénalités de temps déjà encourues seront toutefois maintenues.
4. Si nécessaire, un nouveau temps accordé et un nouveau temps limite seront fixés pour le parcours modifié.

## Art. 7.7 - Barrage

### A - Généralités

1. Seuls les concurrents à égalité pour la première place après un ou plusieurs parcours éliminatoires de la même épreuve peuvent prendre part à un barrage. Le poney / cheval doit être le même au barrage que sur le parcours initial. Un ou plusieurs barrages peuvent être prévus pour désigner le vainqueur d'une épreuve, sauf réglementation spécifique des Championnats Départementaux, Régionaux et des Championnats Nationaux. Si, après le dernier barrage, il n'y a pas de solution, les concurrents ex aequo seront classés à la première place.
2. Un barrage doit, en principe, être disputé suivant le même règlement et le même barème que le parcours initial. Toutefois le barrage d'une épreuve mineure, autre qu'une épreuve Grand Prix, jugée au barème A, peut, pour autant que cela soit prévu au programme, être jugé selon le barème C. Dans tous les cas, les barrages doivent avoir lieu immédiatement à l'issue du parcours initial de l'épreuve.
3. Le barrage peut suivre immédiatement le parcours initial pour les concurrents sans faute.
4. Sauf stipulation contraire au présent règlement, pour les épreuves de Puissance et des Six Barres, aucune épreuve ne peut donner lieu à plus de deux barrages.
5. L'ordre des obstacles dans un barrage peut être modifié par rapport au parcours initial.
  - ◆ L'ordre de départ au barrage doit en principe rester identique à l'ordre de passage du parcours initial.
  - ◆ Cependant, l'ordre de passage peut être différent :
    - Soit selon le programme de l'épreuve publié sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) : le temps du parcours initial peut, que le tour initial soit sans chronomètre ou au chronomètre, être déterminant pour l'ordre de passage.
    - Soit, sur décision du Président du jury, compte tenu des dérogations accordées lors du tour initial.
  - ◆ Les modifications sont annoncées à tous les concurrents.
  - ◆ Sans stipulation d'un barrage au programme, il sera considéré que l'épreuve se dispute sans barrage.

### B – Obstacles et distances

6. Les obstacles du ou des barrage(s) ne peuvent être surélevés et / ou élargis partiellement ou dans la totalité, sans dépasser les limites, que si les concurrents ex aequo à la première place ont terminé le parcours précédent sans pénalité de saut.
7. Si le parcours initial comporte une ou des combinaison(s) d'obstacles, le(s) barrage(s) doit(vent) également inclure une combinaison.
8. Le nombre d'obstacles dans un barrage doit être de six au minimum, sauf en cas de barrage immédiat. Les combinaisons comptent comme un obstacle.
9. La forme, le genre d'obstacles et la couleur de ceux-ci ne peuvent pas être changés mais il est permis de supprimer l'un des obstacles d'une combinaison. Si la combinaison est un triple ou un quadruple, le ou les éléments du centre de cette combinaison, ne peuvent pas être supprimés.
10. Dans un barrage, la distance entre les éléments d'une combinaison ne peut jamais être modifiée.
11. Deux obstacles au maximum, larges ou verticaux, peuvent être ajoutés au parcours du barrage. Ces deux obstacles doivent être sur le parcours pendant la reconnaissance de celui-ci. Si les obstacles verticaux peuvent être sautés de n'importe quel côté, ou juste d'un côté, cela doit être indiqué clairement.

### C - Elimination ou refus de participation à un barrage

1. Un concurrent qui est éliminé dans un barrage sera classé dernier des concurrents qui ont terminé le barrage.
2. Un concurrent qui, avec l'autorisation du jury, abandonne lors d'un barrage, doit toujours être classé après un concurrent éliminé.
3. Si, avant un barrage décisif, deux ou plusieurs concurrents refusent de continuer à barrer, le jury décidera s'il peut accepter cette demande ou s'il doit la rejeter. Si le jury accepte la demande, l'organisateur attribuera la coupe par tirage au sort et le montant des prix en espèces prévus pour les places non attribuées sera additionné et réparti à parts égales entre les concurrents concernés. Si l'instruction de continuer de la part du jury n'est pas suivie par les concurrents, la coupe ne sera pas attribuée, et les concurrents ne recevront que le montant du prix et le classement équivalents à la place la plus basse à l'issue du barrage qu'ils auraient dû effectuer.

## VIII – PENALITES

### Art. 8.1 - Définition des fautes

Au cours d'un parcours, de la ligne de départ à la ligne d'arrivée, des pénalités sont données pour :

- ◆ le renversement d'un obstacle et un pied dans l'eau ou sur la latte délimitant la rivière,
- ◆ une désobéissance,
- ◆ une erreur de parcours,
- ◆ une chute du poney / cheval et / ou du concurrent,
- ◆ une aide de complaisance,
- ◆ un dépassement du temps accordé ou du temps limite.

Les désobéissances commises pendant le temps où le parcours est interrompu ne sont pas pénalisées.

Les désobéissances, les chutes, etc., survenant entre le signal de départ et le moment où le concurrent coupe la ligne de départ dans le bon sens, ne sont pas pénalisées.

### A - Obstacle renversé

1. Un obstacle est considéré comme renversé lorsque, par la faute du poney / cheval ou du concurrent :

- Une des parties supérieures du même plan vertical le composant ou sa totalité tombe, même si la partie tombante est arrêtée dans sa chute par une autre partie de l'obstacle.
- L'une de ses extrémités, au moins, ne repose plus sur n'importe quelle partie de son support.

2. Toucher et déplacer une quelconque partie d'un obstacle ou de ses fanions, dans quelque sens que ce soit au cours du saut, ne compte pas comme renversement d'obstacles. En cas de doute, le jury décidera en faveur du concurrent. Le renversement ou le déplacement d'un obstacle et/ou d'un fanion à la suite d'une désobéissance est pénalisé uniquement comme un refus.

En cas de déplacement d'une quelconque partie d'un obstacle, à l'exception des fanions, à la suite d'une désobéissance, la cloche sera sonnée et le chronomètre arrêté pendant que les parties déplacées de l'obstacle seront remises en place. Ceci ne compte pas comme un renversement et n'est pénalisé que comme une désobéissance et par le temps.

3. Si un obstacle du parcours, heurté par le poney / cheval ou par le concurrent en le sautant arrive à terre après le passage de la ligne d'arrivée, aucune faute n'est comptée au concurrent. Mais si cet obstacle, simple ou combinaison, est le dernier du parcours et s'il commence à tomber avant que le concurrent ait passé la ligne d'arrivée, une faute est comptée même si l'obstacle arrive à terre après le passage de la ligne d'arrivée. Cependant aucune faute ne sera comptée lorsque cet obstacle arrive à terre après que le concurrent a quitté la piste.
4. Les pénalités pour un obstacle renversé sont celles prévues dans les barèmes A et C.
5. Si une partie quelconque d'un obstacle qui a été renversé est de nature à empêcher un concurrent de sauter un autre obstacle, la cloche doit être sonnée et le chronomètre arrêté, pendant que cet objet est enlevé et que le passage est rétabli.
6. Si un concurrent saute correctement un obstacle mal rétabli, il n'encourt aucune pénalité. S'il renverse cet obstacle il sera pénalisé suivant le barème de l'épreuve.

### B - Obstacles droits et obstacles larges

1. Quand un obstacle droit ou un élément d'obstacle est composé de deux ou plusieurs parties superposées et situées dans un même plan vertical, la chute de la partie supérieure est seule pénalisée.

2. Quand un obstacle large ne nécessitant qu'un saut est composé de parties non situées dans un même plan vertical, la chute de l'une ou plusieurs parties supérieures, n'est comptée que pour une faute, quels que soient le nombre et la place des parties tombées. Le renversement d'arbustes, de haies, etc., utilisés comme garniture n'entraîne aucune pénalité.

### C - Désobéissances

Sont considérées comme désobéissances et sont pénalisées comme telles :

- ◆ Un refus.
- ◆ Une déroboade.
- ◆ Une défense.
- ◆ Un cercle plus ou moins régulier ou un groupe de cercles en quelque endroit de la piste qu'il ait été exécuté et pour quelque raison que ce soit.

- ◆ Un cercle autour du dernier obstacle sauté, à moins que le tracé du parcours ne l'exige par une ligne continue.
- ◆ Des cercles autour de l'obstacle suivant à sauter.  
Toutefois, il n'est pas considéré comme une désobéissance d'effectuer des cercles autour d'un obstacle pendant 45 secondes, après une dérobadie ou un refus, que l'obstacle soit à reconstruire ou non, avant d'être en position de sauter l'obstacle.

#### **D - Erreur de parcours**

Il y a erreur de parcours quand le concurrent :

- ◆ N'accomplit pas le parcours conformément au plan affiché.
- ◆ Ne franchit pas la ligne de départ ou la ligne d'arrivée entre les fanions dans le bon sens.
- ◆ Oublie un passage obligatoire.
- ◆ Ne saute pas les obstacles dans l'ordre ou dans le sens indiqué, sauf pour certaines épreuves Spéciales.
- ◆ Saute ou essaie de sauter un obstacle ne faisant pas partie du parcours ou omet un obstacle. Les obstacles n'étant pas inclus dans le parcours devraient être barrés mais si ce n'est pas fait par le Chef de piste, cela n'empêche pas l'élimination du concurrent qui franchit un obstacle ne faisant pas partie du parcours.

#### **E - Refus**

1. Il y a refus quand le poney / cheval s'arrête devant un obstacle qu'il doit franchir, qu'il l'ait ou non renversé ou déplacé.
2. L'arrêt devant un passage obligatoire ou un obstacle, sans reculer ni le renverser, et immédiatement suivi d'un saut de pied ferme, n'est pas pénalisé.
3. Si l'arrêt se prolonge et si le poney / cheval recule volontairement ou non d'un seul pas, il lui est compté un refus.
4. Si un poney / cheval glisse à travers l'obstacle, le Juge en charge de la cloche doit immédiatement décider s'il y a refus ou faute pour le renversement de l'obstacle. S'il opte pour un refus, le concurrent est immédiatement sonné et il doit être prêt à franchir à nouveau l'obstacle dès qu'il est reconstruit. Si le Juge décide qu'il n'y a pas de refus, la cloche n'est pas sonnée et le concurrent doit continuer son parcours. Il est alors pénalisé pour le renversement d'un obstacle.
5. Lorsque la cloche a sonné et que le concurrent saute dans son élan d'autres éléments de la combinaison, il n'encourt ni l'élimination ni une pénalité supplémentaire, s'il renverse cet élément de la combinaison.

#### **F - Dérobé**

1. Il y a dérobé lorsque le poney / cheval échappe au contrôle de son cavalier et évite un obstacle qu'il doit sauter ou un passage obligatoire qu'il doit franchir.
2. Lorsqu'un poney / cheval saute un obstacle entre deux fanions rouges ou entre deux fanions blancs, l'obstacle n'a pas été franchi correctement. Le concurrent est pénalisé comme pour une dérobadie et il doit sauter à nouveau l'obstacle correctement.
3. Est considéré comme dérobé et pénalisé comme tel, le fait pour un poney / cheval ou une partie de celui-ci de dépasser la ligne de front d'un obstacle à sauter, d'un élément d'une combinaison, de la ligne d'arrivée ou d'un passage obligatoire.

#### **G - Défense**

1. Il y a défense quand le poney / cheval refuse de se porter en avant, fait un arrêt pour n'importe quelle raison, fait un ou plusieurs demi-tours plus ou moins réguliers ou complets, se cabre ou recule pour quelque raison que ce soit.
2. Il y a défense quand le concurrent arrête son poney / cheval à n'importe quel moment que ce soit et pour n'importe quelle raison, sauf dans le cas d'un obstacle mal reconstruit ou pour indiquer au jury un événement imprévu. Une défense est pénalisée comme un refus sauf autres cas prévus.

#### **H - Chutes**

1. Il y a chute du concurrent lorsque le poney / cheval n'étant pas tombé, il y a séparation de corps volontaire ou involontaire entre le poney / cheval et le concurrent et que ce dernier a touché le sol. Il y a également chute s'il est nécessaire au concurrent, pour se remettre en selle, d'avoir recours à un appui ou une aide extérieure de quelque nature que ce soit.

S'il n'est pas clairement établi que le cavalier a eu recours à un appui ou à une aide extérieure pour éviter de tomber, le bénéfice du doute lui est accordé.

2. Le poney / cheval est considéré comme tombé lorsque l'épaule et la hanche ont touché le sol ou l'obstacle et le sol.
3. La première chute du poney / cheval, du concurrent ou du couple, élimine le couple sauf disposition contraire prévue par le barème Club. Dans ce cas de figure, le concurrent n'a pas le droit de sauter d'obstacle.

**I - Aide de complaisance**

1. Toute intervention physique d'un tiers, sollicitée ou non, faite dans le but d'aider le concurrent ou son poney / cheval entre le franchissement de la ligne de départ dans le bon sens et la ligne d'arrivée après avoir sauté le dernier obstacle est considérée comme une aide de complaisance qui est interdite.
2. Dans certains cas exceptionnels, le jury peut autoriser le concurrent à entrer en piste à pied ou avec l'aide d'une autre personne sans que cela soit considéré comme une aide de complaisance.
3. Toute forme d'aide de complaisance physique reçue par un concurrent à poney / cheval entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée donnera lieu à élimination par décision du jury.
4. Au cours du parcours, toute aide donnée à un concurrent à poney / cheval pour rajuster sa selle ou la bride ou pour lui remettre la cravache pendant le parcours entraînera l'élimination. Le fait de remettre à un concurrent sa bombe et/ou ses lunettes pendant son parcours n'est pas considéré comme une aide de complaisance.

**Art. 8.2 - Barèmes et pénalités**

**A - Barème A et barème C**

FAUTES	PENALITES BAREME A	PENALITES BAREME C
Obstacle renversé en sautant	4 points	4 secondes
Obstacle renversé en sautant dans un barrage, sur la 2 <sup>ème</sup> phase d'une épreuve en 2 phases, dans une épreuve par éliminations successives	4 points	3 secondes
Faute à la rivière	4 points	4 secondes
Faute à la rivière dans un barrage, sur la 2 <sup>ème</sup> phase d'une épreuve en 2 phases, dans une épreuve par éliminations successives	4 points	3 secondes
1 <sup>ère</sup> désobéissance	4 points	0
2 <sup>ème</sup> désobéissance	4 points	0
3 <sup>ème</sup> désobéissance	Elimination	Elimination
Désobéissance avec destruction	4 points + 6 secondes	6 secondes
Chute du poney / cheval ou du concurrent	Elimination	Elimination
Dépassement de temps sur le parcours initial	¼ point par seconde entamée	0
Dépassement de temps sur le barrage final	1 point par seconde entamée	0
Dépassement de temps limite	Elimination	Elimination

Barème C. Il n'y a pas de temps accordé, mais il y a un temps limite de :

- ◆ 3 minutes, si le parcours est égal ou supérieur à 600 m,
- ◆ 2 minutes, si le parcours a moins de 600 m.

**B - Résultats selon le barème A**

L'addition des pénalités pour fautes aux obstacles et des pénalités de temps donne le résultat obtenu par le concurrent pour son parcours. Le temps peut être pris en considération pour départager l'égalité pour la première place et / ou les places suivantes selon les conditions fixées pour l'épreuve.

**1 - Epreuves normales**

a) **Barème A sans chronomètre**

Les concurrents à égalité de pénalités partagent les prix.

b) **Barème A sans chronomètre avec barrage au chronomètre**

C'est une épreuve sans chronomètre avec un temps accordé. En cas d'égalité de points de pénalités pour la première place, il y aura un barrage au chronomètre. Les autres concurrents sont classés selon leurs pénalités dans le parcours initial.

c) **Barème A sans chronomètre avec barrages successifs**

C'est une épreuve sans chronomètre avec un temps accordé. En cas d'égalité de points de pénalités pour la première place, il y aura un premier barrage sans chronomètre et, s'il y a encore égalité de pénalités pour la première place, il y aura un deuxième barrage au chronomètre. Les autres concurrents seront classés selon les pénalités dans le premier barrage et, si nécessaire, dans le parcours initial.

**2 - Epreuves au chronomètre**

a) **Barème A au chronomètre**

Les concurrents à égalité de pénalités, à quelque place que ce soit, sont classés d'après le temps mis pour effectuer le parcours.

b) **Barème A au chronomètre avec barrage au chronomètre**

C'est une épreuve au chronomètre. Dans le cas d'égalité des points de pénalités pour la première place, il y aura un barrage au chronomètre. Les autres concurrents sont classés selon leurs points de pénalités et leur temps dans le parcours initial. Dans certaines épreuves le barrage peut être disputé selon le barème C si cela est stipulé au programme.

c) **Barème A au chronomètre avec barrages successifs**

C'est une épreuve au chronomètre, comme au point 2.2. Si dans le premier barrage au chronomètre, il y a des concurrents à égalité de pénalités pour la première place, il y aura un second barrage au chronomètre. Les autres concurrents seront classés selon les points de pénalité et de temps dans le premier barrage et, si nécessaire, selon les points de pénalité et de temps dans le parcours initial.

**C - Résultats selon le barème C**

L'addition du temps du parcours, y compris les secondes de correction de temps s'il y en a, plus quatre secondes pour chaque obstacle renversé, ou trois secondes dans un barrage, sur la seconde phase d'une épreuve en deux phases, ou dans une épreuve par éliminations successives, donne le résultat obtenu, en secondes, par le concurrent pour son parcours.

En cas d'égalité pour la première place, les concurrents seront classés premiers ex aequo, à moins que le programme du concours ne prévoise la possibilité d'un barrage.

**D - Barème Club**

**1 - Principe**

Le parcours doit être réalisé dans le temps imparti par le Chef de piste. Ce temps sera calculé sur la base du double du temps accordé selon la distance du parcours.

Pour un score maximum, le cavalier doit franchir tous les obstacles sans erreur de parcours non rectifiée et dans le temps imparti.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

**2 - Score**

Obstacle simple bien franchi dans l'ordre des numéros des obstacles..... 2 points

Élément d'une combinaison bien franchi..... 2 points

Obstacle renversé ..... 1 point

Obstacle franchi après un ou plusieurs refus ..... 1 point

**3 - Pénalités**

Défense, volte, erreur de parcours rectifiée..... Pénalisées par le temps

Chute..... Pénalisée par le temps

Refus sans renversement d'obstacle :

◆ Cas 1 : l'obstacle est correctement franchi après le ou les refus..... 1 point

◆ Cas 2 : après le ou les refus, le cavalier poursuit son parcours sans avoir franchi l'obstacle ..... 0 point

Refus avec renversement d'obstacle : après neutralisation du temps imparti diminué de 4 secondes, le

Président du jury sonne la cloche pour redonner le départ et le chronomètre est relancé.

Après la reprise du parcours les cas 1 ou 2 s'appliquent.

#### 4 - Fin du parcours

Le parcours sera arrêté, avec le score acquis à ce moment, par la cloche, à l'expiration du temps imparti.

#### 5 - Classement

- ◆ Barème Club sans chronomètre : les concurrents à score égal partagent les prix.
- ◆ Barème Club au chronomètre : les concurrents à égalité de score à quelque place que ce soit, sont classés d'après le temps mis pour effectuer le parcours. Cependant en cas d'égalité de score et de temps pour la première place, un barrage peut avoir lieu.

#### Art. 8.3 - Cas d'élimination

L'élimination signifie que le concurrent et le poney / cheval en question ne peuvent plus continuer l'épreuve. Le concurrent a le droit de sauter un seul obstacle simple, après avoir abandonné ou avoir été éliminé, pour autant que cet obstacle fasse partie de l'épreuve en cours. Toutefois, ceci ne s'applique pas si l'élimination est due à une chute.

Les alinéas suivants précisent les raisons pour lesquelles les concurrents sont éliminés dans toutes les épreuves de saut d'obstacles. L'élimination doit être appliquée par le jury dans les cas suivants :

- ◆ Sauter ou essayer de sauter un obstacle sur la piste avant le début du parcours, à exception de(s) obstacle(s) d'essai autorisé(s) par le jury.
- ◆ Prendre le départ avant que le signal n'en soit donné et sauter le premier obstacle du parcours.
- ◆ Mettre plus de 45 secondes pour sauter le premier obstacle après que le temps du parcours a commencé, à l'exception de tous les cas résultant de circonstances indépendantes de sa volonté.
- ◆ Poney / cheval se défendant 45 secondes de suite pendant le parcours.
- ◆ Mettre plus de 45 secondes pour franchir le prochain obstacle ou mettre plus de 45 secondes entre le franchissement du dernier obstacle et la ligne d'arrivée.
- ◆ Sauter le premier obstacle en omettant de franchir la ligne de départ entre les fanions dans la bonne direction.
- ◆ Oublier un passage obligatoire ou ne pas suivre le parcours indiqué précisément par une ligne continue sur le plan du parcours.
- ◆ Traverser, sauter ou essayer de sauter un obstacle ne faisant pas partie du parcours pendant le parcours.
- ◆ Ne pas sauter un obstacle du parcours ou après une dérobaie ou un refus ne pas essayer de sauter à nouveau l'obstacle où la faute a été commise.
- ◆ Sauter un obstacle dans le mauvais ordre.
- ◆ Sauter un obstacle dans la mauvaise direction.
- ◆ Dépasser le temps limite.
- ◆ Sauter ou essayer de sauter un obstacle renversé avant qu'il soit reconstruit suite à un refus.
- ◆ Sauter ou essayer de sauter un obstacle après une interruption sans avoir attendu le son de la cloche.
- ◆ Ne pas sauter de nouveau tous les éléments d'une combinaison après un refus ou une dérobaie sauf s'il s'agit de la partie fermée d'une combinaison.
- ◆ Ne pas franchir séparément et consécutivement chaque obstacle d'une combinaison.
- ◆ En fonction du barème ne pas franchir à cheval la ligne d'arrivée, entre les fanions, dans la bonne direction, après avoir sauté le dernier obstacle avant de quitter la piste.
- ◆ Concurrent et/ou poney / cheval quittant la piste sans autorisation du jury, même avant de prendre le départ.
- ◆ Poney / cheval en liberté quittant la piste avant la fin du parcours, même avant de prendre le départ.
- ◆ Accepter à poney / cheval tout objet quelconque au cours du parcours, sauf la coiffure et/ou les lunettes.
- ◆ Utiliser une cravache de plus de 75 cm de longueur ou plombée à son extrémité sur le parcours.
- ◆ Accident survenant à un concurrent ou à un poney / cheval qui l'empêche de terminer l'épreuve.
- ◆ Ne pas sortir d'une combinaison fermée dans la bonne direction ou déplacer une combinaison fermée.
- ◆ Troisième désobéissance sur l'ensemble du parcours.
- ◆ En fonction du barème à la première chute pendant le parcours.
- ◆ Si le jury décide que pour une raison ou une autre un poney / cheval ou un cavalier est inapte à continuer la compétition.

L'élimination est laissée à la discrétion du jury dans les cas suivants :

- ◆ Ne pas entrer en piste à l'appel de son nom et / ou de son numéro.
- ◆ Ne pas entrer à poney / cheval en piste ou ne pas sortir à poney / cheval de la piste.
- ◆ Toute aide de complaisance physique.

- ◆ Ne pas s'arrêter lorsque la cloche retentit en cours de parcours.

#### Art. 8.4 - Disqualifications

Disqualification signifie qu'un concurrent et son poney / cheval ou ses poneys / chevaux ne peuvent plus prendre part à une épreuve ou à toute autre épreuve du concours.

Le jury peut disqualifier un concurrent dans les circonstances suivantes :

- ◆ Pénétrer à pied en piste après le début de l'épreuve.
- ◆ Exercer les poneys / chevaux sur la piste, y sauter ou essayer de sauter un obstacle sans autorisation du jury.
- ◆ Sauter ou essayer de sauter l'obstacle d'essai sur la piste plus de fois qu'autorisé.
- ◆ Sauter ou essayer de sauter n'importe quel obstacle de la piste ou un obstacle faisant partie d'une épreuve suivante.
- ◆ Ne pas participer à un barrage sans l'accord du jury, ou sans raison valable.
- ◆ Barrer les poneys / chevaux.
- ◆ Exercer les poneys / chevaux pendant la durée du concours sur des obstacles autres que ceux fournis par l'organisateur.
- ◆ Sauter en sens contraire les obstacles des terrains d'entraînement et d'échauffement et l'obstacle d'essai, s'il y en a un, sur la piste.

## IX – CLASSEMENT

#### Art. 9.1 - Classement individuel

Le classement d'un concurrent individuel s'établit selon le barème en application et les indications du programme général de l'épreuve ou les modifications notées au plan du parcours.

Les gagnants d'épreuves qualificatives conservent les prix qu'ils ont remportés même s'ils refusent de participer à l'épreuve finale pour laquelle ils sont qualifiés.

#### Art. 9.2 - Remise des prix

Les concurrents classés doivent prendre part à la cérémonie de distribution des prix et doivent le faire avec les poneys / chevaux classés. Cependant des exceptions pour des raisons de sécurité peuvent être accordées par le jury.

Si un concurrent classé ne se présente pas à la cérémonie de distribution des prix, et ceci sans motif valable, le jury, selon son jugement, peut décider de lui retirer son prix. De ce fait, l'organisateur doit publier dans le programme, le nombre de concurrents qui devront prendre part à la cérémonie de remise des prix ou, à défaut, leur en faire l'information suffisamment tôt en cours d'épreuve. Si ce nombre de concurrents n'est pas précisé ou annoncé, les 8 premiers classés doivent prendre part à la cérémonie de remise des prix.

Les poneys / chevaux peuvent porter lors de la cérémonie de remise des prix les couvertures offertes par le sponsor de l'épreuve ou la couverture du sponsor du concurrent, sauf décision contraire de l'organisateur annoncée au paddock.

## X – COUPE CSO

#### Art 10.1 – Organisation

##### A - Orientation

La coupe CSO est une épreuve Club ou **Poney** qui se court uniquement par équipes.

Cette compétition fait appel à la pluridisciplinarité des activités que peut pratiquer un cavalier dans un centre équestre. La coupe CSO est une épreuve combinée. Sauf dispositions spécifiques ci-après, les règlements du CSO, du Carrousel, de la Voltige et de l'Equifun s'appliquent.

##### B - Terrains et Jury

Les différents tests peuvent être disputés successivement ou simultanément selon les conditions d'organisation. Les terrains sont ceux des disciplines spécifiques. Le jury est composé d'un Président du jury Juge Club au moins et d'autant d'assesseurs que nécessaire, selon le choix de l'organisateur : ateliers simultanés ou succession des tests. Dans ce dernier cas, le même jury composé au moins du Président et d'un assesseur, suit l'ensemble de la compétition.

**Art 10.2 - Epreuves et qualifications**

EPREUVES	TAILLE MAXI DES EQUIDES	AGE MAXI DES CAVALIERS
Poney A Benjamin	A	12 ans
Poney Minimé	B	14 ans
Poney Cadet	C	16 ans
Poney Junior	D	18 ans
Club	E	Libre

Les poneys A ne peuvent être surclassés dans les épreuves Poney et Club.

La catégorie de l'équipe est déterminée par le cavalier le plus âgé composant l'équipe et par la taille de l'équidé le plus grand.

***Exemple 1 :** si le cavalier le plus âgé a 17 ans et que le poney le plus grand est un poney C : Epreuve Poney Junior.*

***Exemple 2 :** si le cavalier le plus âgé a 10 ans et que le poney le plus grand est un poney B : Epreuve Poney Minimé.*

***Exemple 3 :** si le cavalier le plus âgé a 40 ans et/ou l'équidé le plus grand est un E : Epreuve Club.*

La coupe CSO est une épreuve qui se dispute par équipes de trois ou quatre couples.

Un cavalier et /ou un équidé de réserve peuvent être engagés.

Hormis l'équidé de réserve, un poney / cheval supplémentaire peut être utilisé pour la voltige. Dans ce cas, le poney / cheval en question ne peut être utilisé que pour la voltige.

**Tenue et Harnachement**

Se référer aux Dispositions Générales ou Spécifiques par discipline relatives à la tenue des concurrents et au harnachement des poneys / chevaux des épreuves Club.

**Art 10.3 - Normes techniques**

**A - CSO relais**

CSO RELAIS	PONEY A BENJ.	PONEY MIN	PONEY CAD.	PONEY JUN CLUB
Vitesse en mètres / minute	200	270	300	330
Nombre d'obstacles	8	8 à 10	8 à 10	8 à 10
Nombre de combinaisons	---	1 double à 2 foulées	1 double à 2 foulées	1 double à 2 foulées
Hauteur droit maximum	50	60	70	80
Oxers :				
Hauteur devant maxi	45	50	65	80
Hauteur derrière maxi	50	60	70	85
Largeur maxi des oxers	40	60	80	90

**B - Normes pour le Carrousel**

Reprise libre en musique par équipe de 3 à 4 cavaliers.

Costumes recommandés.

Carrière de 40 m x 20 m

Temps accordé : 3,30 minutes maximum.

		Entourer la note obtenue				
<b>Au pas</b>						
1	Une figure au pas moyen	0	1	2	3	4
2	Doubler individuel final. Arrêt sur la ligne M-G-H	0	1	2	3	4
<b>Au trot de travail</b>						
3	Entrée et arrêt	0	1	2	3	4
4	Un cercle de 10 mètres	0	1	2	3	4
5	Changement de main sur les diagonales M-K et F-H par files de 2 se croisant en X	0	1	2	3	4
<b>Au galop de travail</b>						
6	Un cercle de 20 mètres, derrière un chef de reprise	0	1	2	3	4
<b>Note d'ensemble</b>						
7	Allures - Impulsion – Soumission	0	1	2	3	4
8	Présentation des Equidés – Toilettage	0	1	2	3	4
9	Présentation et tenue des cavaliers	0	1	2	3	4
10	Dessin de la reprise - Musique – Harmonie	0	1	2	3	4
<b>Total maximum par juge : 40 points</b>						

**C - Norme pour la finale de CSO**

Les normes sont les mêmes que pour le CSO relais, + 5 cm facultatif.

**Art 10.4 - Déroulement**

La Coupe des Clubs CSO se court sur les deux épreuves ci-dessous, une troisième épreuve facultative et la finale CSO.

L'ordre des épreuves peut être modifié.

**A - CSO**

Les 3 ou 4 cavaliers de l'équipe entrent ensemble en piste et se groupent dans un enclos.

Cet enclos doit mesurer au minimum 10 m x 10 m. Sauf pour le premier cavalier, chacun ne part – sous peine d'élimination - que lorsque son prédécesseur est rentré au relais, son parcours terminé.

**B - Carrousel, reprise de dressage en équipe et en musique**

La musique est fournie sur CD identifié par le responsable 30 minutes avant le passage de l'équipe.

La reprise commence au moment où le chef de reprise ou les concurrents avance(nt) après le salut.

Elle se termine lorsque les cavaliers ont terminé de saluer.

**C - Epreuve optionnelle à choisir parmi les 2 suivantes**

♦ **Voltige**

Programme libre en musique. L'équipe présente un programme de son choix d'une durée de 6 minutes.

Chaque voltigeur devra présenter 5 figures au choix minimum dont 3 au pas et 2 au galop.

Le passage d'un voltigeur se fait par une figure de transition au minimum à 2 voltigeurs au pas.

Acquisition des points : pour chaque cavalier ayant réalisé les 5 figures..... 1 point

Pour la tenue adaptée de l'équipe et pour la présentation du cheval..... 1 point

Pour les enchaînements..... 1 point

Le résultat des 3 meilleurs voltigeurs est retenu pour un total général maximum de 5 points.

♦ **Equifun**

Résultat :

1 cavalier dans le temps ..... 2 points

2 cavaliers dans le temps..... 3 points

3 cavaliers dans le temps..... 4 points

Tenue des cavaliers et la présentation des équidés ..... 1 point

Total maximum de l'équipe..... 5 points

## D - Finale CSO

Les 10 premières équipes à l'issue du classement provisoire participent à la finale.  
Tous les cavaliers de l'équipe (3 ou 4) participent à cette épreuve.

### Art 10.5 - Pénalités

#### A - CSO

Pénalités : les pénalités pour désobéissances s'additionnent sur le même obstacle.

Obstacle renversé .....	4 points
1 <sup>ère</sup> désobéissance.....	4 points
2 <sup>ème</sup> désobéissance.....	4 points
3 <sup>ème</sup> désobéissance sur le même obstacle.....	Elimination
Temps dépassé.....	1 point par seconde
Erreur de parcours .....	Elimination
Chute du cavalier et/ou de l'équidé.....	Elimination

#### Résultat de l'équipe en CSO relais :

Il est obtenu en additionnant les 3 meilleurs scores, soit le plus petit nombre de fautes en ajoutant aux pénalités sur la piste les pénalités pour temps dépassé.

#### B - Carrousel

L'harmonie équestre du carrousel ainsi que le thème artistique sont les objectifs à atteindre tout en gardant une bonne cohérence. Les costumes ne doivent pas altérer le profil ni les allures des poneys/chevaux par un déguisement envahissant.

Les mouvements techniquement supérieurs ne sont pris en compte que dans les notes artistiques.

En cas de chute ou de sortie du rectangle d'un ou plusieurs cavaliers de l'équipe, une pénalité de 5 points par chute ou sortie de cavalier sera déduite de la note de la reprise de l'équipe.

**Pénalisation :** *au-dessus de 3 minutes ½ : 2 points de pénalité retranchés du total. Résultat de l'équipe pour le Carrousel : 40 points maximum. S'il y a 2 juges, c'est la moyenne des 2 notes qui sera retenue.*

#### C - Epreuve optionnelle

La participation à cette troisième épreuve facultative peut apporter à l'équipe un bonus de 5 points maximum.

#### D - Classement provisoire des équipes

Il est obtenu par l'équipe, soit : points du carrousel + points épreuve facultative - points CSO relais.

L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est première. Les ex-æquo sont départagés par la note du carrousel, en cas de nouvelle égalité par le classement du CSO relais.

A l'issue de ce classement provisoire, les 10 premières équipes dans chaque catégorie sont qualifiées pour la Finale.

#### E - Finale CSO

Elle se déroule au barème A sans chronomètre. Jugement identique à l'épreuve de relais.

Un autre barème pourra être utilisé pour le championnat de France.

#### Résultat de l'équipe pour la finale :

Il est obtenu par l'addition des pénalités pour refus, voltes, barres, erreurs, temps dépassé... sur les trois meilleurs parcours de l'équipe.

### Art 10.6 - Classement

Classement de la 11e à la dernière place = classement avant la Finale CSO.

Classement de la 1e à la 10e place = total du classement provisoire – les pénalités des trois meilleurs couples de l'équipe à la finale CSO.

L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est première.

En cas d'égalité, les équipes sont départagées par la place du CSO de la finale, puis en cas de nouvelle égalité par la place du Carrousel.

## ANNEXE

## TABLEAU DE CONCORDANCE - REGLEMENTS FFE - FEI

ART FFE	INTITULES	ART FEI
<b>Chapitre 2</b>	<b>EPREUVES</b>	
2.2 B 1	Epreuves de Puissance et Puissance & Adresse	262
2.2 B 1 b	Puissance	262.2
2.2 B 1 c	Epreuve des Six Barres	262.3
2.2 B 4	Epreuve relais	268
2.2 B 4 c	Epreuve relais successifs à l'Américaine	268.4
2.2 B 5	Epreuve à difficultés progressives	269
2.2 B 6	Epreuves Choisissez vos points	270
2.2 B 7	Epreuve Choisissez votre itinéraire	271
2.2 B 8	Epreuve Prix du Champion	272
2.2 B 9	Epreuves Derby	277
2.2 B 10	Epreuves de combinaisons	278
<b>Chapitre 8</b>	<b>PENALITES</b>	
8.2 A & B	Barème A	236 & 238
8.2 A & C	Barème C	239