

Concours CLUB & PONAM

1er mars 2007

- ▲ Attelage
- ▲ Barrel race
- ▲ CCE
- ▲ Coupe cross
- ▲ Coupe CSO
- ▲ Courses
- ▲ Cross
- ▲ CSO
- ▲ Dressage
- ▲ Endurance
- ▲ Epreuves combinées
- ▲ Equifun
- ▲ Equitation éthologique
- ▲ Horse-ball
- ▲ Hunter
- ▲ Polo
- ▲ Pony/Mounted-games
- ▲ Tests ONC
- ▲ TREC
- ▲ Voltige



REGLEMENT OFFICIEL FFE

FEDERATION FRANÇAISE D'EQUITATION

www.ffe.com



Le sport qui galope

- 4^e sport olympique en France
- 2^e fédération équestre au monde
- 1^{er} employeur du secteur sportif
- 1^{ère} nation européenne de tourisme équestre
- 1^{er} sport féminin en France
- Seul sport olympique mixte

- ▲ 20 disciplines
- ▲ 409 médailles internationales depuis 1912
- ▲ 6 400 clubs FFE
- ▲ 8 000 compétitions par an
- ▲ 50 000 épreuves, tous niveaux confondus
- ▲ 523 696 licenciés en 2006
- ▲ 1 000 000 de cavaliers pratiquants
- ▲ 1 200 000 d'engagements en concours par an



Nicolas Touzaint et Galan de Sauvagère vainqueurs de la Finale de la Coupe du Monde de concours complet 2006 à Malmö (Suède) - Photo : Lotta Gyllensten



Eugénie Angot et Cigale du Taillis remportent en 2006 le très prestigieux Grand Prix du CSI***** de Calgary (Canada) - Photo : FFE/PSV



L'équipe de France d'endurance Championne du Monde 2006 aux Jeux Mondiaux d'Aix la Chapelle (Allemagne)-
Photo : FFE/PSV



L'équipe de France de concours complet Championne Olympique en titre - Athènes en 2004 (Grèce) - Photo : FFE/PSV

Règlement Officiel FFE

Concours Club et Ponam

Fédération Française d'Equitation

Parc Equestre 41600 Lamotte



www.ffe.com

Chapitre 1 - Dispositions générales	7	Chapitre 8 - Coupes de France & Criteriums Ponam	30
Art. 1.1 - Orientations	7	Art. 8.1 - Orientations	30
Art. 1.2 - Champ d'application	7	Art. 8.2 - Coupes de France	30
Art. 1.3 - Validation des Galops	7	Art. 8.3 - Critériums de France	31
Art. 1.4 - Définitions	8	Chapitre 9 - Concours de Saut d'Obstacles - CSO	33
Chapitre 2 - Code de conduite	9	Art. 9.1 a - Orientations	33
Art. 2.1 - Sécurité	9	Art. 9.2 - Organisation	33
Art. 2.2 - Lutte contre le dopage	9	Art. 9.3 - Catégories d'épreuves	33
Art. 2.3 - Lutte contre la brutalité à l'égard des équidés	9	Art. 9.4 - Normes techniques	34
Art. 2.4 - Réclamations	9	Art. 9.5 - Déroulement des épreuves	39
Art. 2.4 bis - Acceptation des risques	10	Art. 9.6 - Pénalités et classement	45
Art. 2.5 - Sanctions et éliminations	10	Chapitre 9A – CSO Grand Prix Ponam	50
Chapitre 3 - Organisation	11	Art. 9A.1 - Orientations	50
Art. 3.1 - Organisateur	11	Art. 9A.2 - Organisation	50
Art. 3.2 - Programmation des concours	11	Art. 9A.3 - Catégories d'épreuves	50
Art. 3.3 - Modifications	12	Art. 9A.4 - Normes techniques	50
Art. 3.4 - Jury	12	Art. 9A.5 - Déroulement des épreuves	51
Art. 3.5 - Service Médical	13	Art. 9A.6 - Pénalités et Classement	51
Art. 3.6 - Déroulement des concours	13	Chapitre 9B - CSO Poneys A	52
Art. 3.7 - Résultats	13	Art. 9B.1 - Orientations	52
Art. 3.8 - Prix	14	Art. 9B.2 - Organisation	52
Chapitre 4 - Cavaliers	15	Art. 9B.3 - Catégories d'épreuves	54
Art. 4.1 - Catégorie des cavaliers	15	Art. 9B.4 - Normes techniques	54
Art. 4.2 - Participations	15	Art. 9B.5 - Déroulement des épreuves	54
Art. 4.3 - Tenue des cavaliers	16	Art. 9B.6 - Pénalités et Classement	54
Art. 4.4 - Salut	17	Chapitre 10 - Dressage	55
Chapitre 5 - Poneys et chevaux	18	Art. 10.1 - Orientations	55
Art 5.1 - Catégorie des poneys et chevaux	18	Art. 10.2 - Organisation	55
Art. 5.2 - Participations	19	Art. 10.3 - Catégories d'épreuves	55
Art. 5.3 - Harnachement	20	Art. 10.4 - Normes techniques & reprises	56
Chapitre 6 - Epreuves	24	Art. 10.5 - Déroulement des épreuves	73
Art. 6.1 - Epreuves : nomenclature	24	Art. 10.6 - Pénalités	73
Art. 6.2 - Engagements	25	Art. 10.7 - Classement	74
Chapitre 7 - Championnats	27	Chapitre 10A - Dressage Grand Prix Ponam	75
Art. 7.1 - Qualifications	27	Art. 10 A.1 - Orientations	75
Art. 7.2 - Participation aux championnats	28	Art. 10 A.2 - Organisation	75
Art. 7.3 - Championnats départementaux	28	Art. 10 A.3 - Catégories d'épreuves	75
Art. 7.4 - Championnats régionaux	28	Art. 10 A.4 - Normes techniques	75
Art. 7.5 - Championnats Interrégionaux	28	Art. 10 A.5 - Déroulement des épreuves	75
Art. 7.6 - Championnats de France	29	Art. 10 A.6 - Pénalités	81
		Art. 10 A.7 - Classement	81
		Chapitre 11 - Concours Complet d'Equitation	82
		Art. 11.1 - Orientations	82
		Art. 11.2 - Organisation	83
		Art. 11.3 - Catégorie d'épreuves	84
		Art. 11.4 - Normes techniques & reprises	84
		Art. 11.5 - Déroulement des épreuves	93
		Art. 11.6 - Pénalités	98
		Art. 11.7 - Classement général	99

Chapitre 11A - Concours Complet Grand Prix Ponam		Chapitre 15 - Coupe Cross	125
Art. 11A.1 - Orientations	100	Art. 15.1 - Orientations	125
Art. 11A.2 - Organisation	100	Art. 15.2 - Organisation	125
Art. 11A.3 - Catégorie d'épreuves	100	Art. 15.3 - Catégories d'épreuves	125
Art. 11A.4 - Normes techniques	100	Art. 15.4 - Normes techniques	125
Art. 11A.5 - Déroulement des épreuves	101	Art. 15.5 - Déroulement des épreuves	126
Art. 11A.6 - Pénalités	101	Art. 15.6 - Pénalités	127
Art. 11A.7 - Classement général	101	Art. 15.7 - Classement	127
Chapitre 11B - Concours Complet Poneys A	102	Chapitre 16 - Coupe CSO	128
Art. 11B.1 - Orientations	102	Art. 16.1 - Orientations	128
Art. 11B.2 - Organisation	102	Art. 16.2 - Organisation	128
Art. 11B.3 - Catégories d'épreuves	102	Art. 16.3 - Catégories d'épreuves	128
Art. 11B.4 - Normes techniques & reprises	102	Art. 16.4 - Normes techniques	128
Art. 11B.5 - Déroulement des épreuves	106	Art. 16.5 - Déroulement des épreuves	128
Art. 11B.6 - Pénalités	106	Art. 16.6 - Pénalités	129
Art. 11B.7 - Classement	107	Art. 16.7 - Classement Définitif	130
Chapitre 12 - Cross	109	Chapitre 17 - Courses	131
Art. 12.1 - Orientations	109	Art. 17.1 - Orientations	131
Art. 12.2 - Organisation	109	Art. 17.2 - Organisation	131
Art. 12.3 - Catégorie d'épreuves	109	Art. 17.3 - Catégories d'épreuves	132
Art. 12.4 - Normes techniques	109	Art. 17.4 - Normes techniques	132
Art. 12.5 - Déroulement des épreuves	109	Art. 17.5 - Déroulement de l'épreuve	132
Art. 12.6 - Pénalités	109	Art. 17.6 - Pénalités	133
Art. 12.7 - Classement	109	Art. 17.7 - Classement	133
Chapitre 13 - Attelage	110	Chapitre 18 - Endurance	134
Art. 13.1 - Orientations	110	Art. 18.1 - Orientations	134
Art. 13.2 - Organisation	110	Art. 18.2 - Organisation	134
Art. 13.3 - Catégories d'épreuves	111	Art. 18.3 - Catégories d'épreuves	134
Art. 13.4 - Normes techniques	112	Art. 18.4 - Normes Techniques	135
Art. 13.5 - Déroulement des épreuves	117	Art. 18.5 - Déroulement	135
Art. 13.6 - Pénalités	119	Art. 18.6 - Pénalités	135
Art. 13.7 - Classement	122	Art. 18.7 - Classement	135
Chapitre 13 A - Attelage Grand Prix Ponam	122	Chapitre 19 - Equifun	136
Art. 13 A.1 - Orientations	122	Art. 19.1 - Orientations	136
Art. 13 A.2 - Organisation	122	Art. 19.2 - Organisation	136
Art. 13 A.3 - Catégories d'épreuves	122	Art. 19.3 - Catégories d'épreuves	136
Art. 13 A.4 - Normes techniques	122	Art. 19.4 - Normes techniques	136
Art. 13 A.5 - Déroulement des épreuves	122	Art. 19.5 - Déroulement des épreuves	138
Art. 13 A.6 - Pénalités	122	Art. 19.6 - Pénalités	136
Art. 13 A.7 - Classement général	122	Art. 19.7 - Classement	136
Chapitre 14 - Barrel Race	123	Chapitre 20 - Equitation éthologique	138
Art. 14.1 - Orientations	123	Art. 20.1 - Orientations	138
Art. 14.2 - Organisation	123	Art. 20.2 - Organisation	138
Art. 14.3 - Catégories d'épreuves	123	Art. 20.3 - Catégories d'épreuves	139
Art. 14.4 - Normes techniques	123	Art. 20.4 - Normes techniques	139
Art. 14.5 - Déroulement des épreuves	124	Art. 20.5 - Déroulement des épreuves	139
Art. 14.6 - Pénalités	124	Art. 20.6 - Pénalités	145
Art. 14.7 - Classement	124	Art. 20.7 - Classement	145

Chapitre 21 - Horse-ball	146	Chapitre 25 - Trec	190
Article 21.1 - Orientations	146	Art. 25.1 - Orientations	190
Article 21.2 - Organisation	146	Art. 25.2 - Organisation	190
Article 21.3 - Catégories d'épreuves	149	Art. 25.3 - Catégories d'épreuves	190
Article 21.4 - Normes techniques	149	Art. 25.4 - Normes techniques	191
Article 21.5 - Déroulement des épreuves	149	Art. 25.5 - Déroulement des épreuves	193
Article 21.6 - Pénalités	155	Art. 25.6 - Pénalités	196
Article 21.7 - Classement	157	Art. 25.7 - Classement	197
Chapitre 22 - Hunter équitation	158	Chapitre 26 - Voltige	198
Art. 22.1 - Orientations	158	Art. 26.1 - Orientations	198
Art. 22.2 - Organisation	158	Art. 26.2 - Organisation	198
Art. 22.3 - Catégories d'épreuves	158	Art. 26.3 - Catégories d'épreuves	198
Art. 22.5 - Déroulement des épreuves	159	Art. 26.4 - Normes techniques	198
Art. 22.6 - Pénalités, notation	160	Art. 26.5 - Déroulement des Epreuves	199
Art. 22.7 - Classement	160	Art. 26.6 - La notation	200
 		Art. 26.7 - Classement	200
Chapitre 23 - Polo	161	 	
Art. 23.1 - Orientations	161	Chapitre 27 - Epreuves combinées	201
Art. 23.2 - Organisation	161	Art. 27.1 - Orientations	201
Art. 23.3 - Catégorie des épreuves	162	Art. 27.2 - Organisation	201
Art. 23.4 - Normes techniques	162	Art. 27.3 - Catégories d'épreuves	201
Art. 23.5 - Déroulement des épreuves	163	Art. 27.4 - Normes techniques	201
Art. 23.6 - Pénalités	167	Art. 27.5 - Déroulement	201
Art. 23.7 - Classement	168	Art. 27.6 - Pénalités	201
 		Art. 27.7 - Classement	201
Chapitre 24 - Pony-Games	170	 	
Art. 24.1 - Orientations	170	Chapitre 28 - OI / ONC	202
Art. 24.2 - Organisation	170	Art. 28.1 - Epreuves qualificatives	202
Art. 24.3 - Catégories d'épreuves	172	Art. 28.2 - Déroulement des épreuves	202
Art. 24.4 - Normes techniques	173	Art. 28.3 - Jury	202
Art. 24.5 - Déroulement des épreuves	184	Art. 28.4 - Finale Nationale	202
Art. 24.6 - Pénalités	185	Art. 28.5 - Barèmes techniques	202
Art. 24.7 - Classement	189		
Art. 24.8 - Pony-Games en paires	189		

Article 1.1 - Orientations

1. Les concours Club sont destinés à offrir aux clubs un circuit d'animation attractif pour motiver leurs cavaliers à la compétition.

Ils intègrent tous les niveaux de cavaliers et toutes les tailles d'équidés.

Les concours Club s'appuient sur la pédagogie de la réussite avec des épreuves facilement accessibles. Ils offrent un circuit de qualifications fondé sur une logique participative grâce notamment à des contrats techniques adaptés à des équidés de club.

Ce circuit aboutit à une finale nationale qui permet à chacun de trouver un objectif à sa mesure. Les concours Club mettent en valeur les notions d'équipe et de convivialité.

La pratique des concours Club par les adultes, dans les épreuves qui leur sont réservées, est destinée à leur offrir un réel projet d'animation sportive.

La pratique des concours Club a pour but l'épanouissement physique et moral des cavaliers.

Les organisateurs et les enseignants doivent veiller avec beaucoup d'attention à ces objectifs.

Chaque type d'équitation qui conduit à ces concours doit tenir compte des chevaux et des poneys en tant qu'êtres vivants et exclure les actes de violence et de brutalité.

2. Les concours Ponam concernent les trois disciplines olympiques et l'attelage.

Leurs règlements sont une déclinaison des règlements FEI. Situés à la rencontre des clubs et des filières sportives, les concours Ponam sont destinés à offrir un circuit sportif réservé aux cavaliers jusqu'à 18 ans et aux poneys B, C et D. Ce circuit permet :

- de participer au développement de ces disciplines
- de faire progresser la qualité des organisations de compétitions
- de construire un projet sportif
- de faire progresser la technique des cavaliers et des poneys en les perfectionnant dans une discipline,
- de détecter les couples cavalier/poney à potentiel international,
- de servir d'outil de sélection pour les championnats d'Europe poney.

Tout en garantissant la prise en compte de la spécificité de l'enfance, les épreuves de concours Ponam aident les cavaliers qui le souhaitent, à intégrer une démarche comportementale se rapprochant du haut niveau. Cette entrée dans une logique de filière doit faciliter leur passage à cheval et l'accès direct aux niveaux nationaux et internationaux juniors, jeunes cavaliers et seniors.

Article 1.2 - Champ d'application

Ce règlement est le seul à s'appliquer à toutes les épreuves Club & Ponam.

Est réputé connaître l'ensemble de ce règlement, se soumettre sans réserve à toutes les dispositions qu'il renferme et aux conséquences qui peuvent en découler :

- toute personne qui engage ou monte un poney ou un cheval en épreuve,
- tout dirigeant d'un Club adhérent à la FFE.

Des modifications éventuelles peuvent être apportées en cours d'année au présent règlement.

Elles feront l'objet d'une publication dans la REF et seront consultables sur le site www.ffe.com, rubrique FFE Club SIF, règlement.

Article 1.3 - Validation des Galops

Les contrats techniques proposés dans les différentes séries et disciplines des concours Club sont prévus pour permettre aux enseignants qui le souhaitent de valider la pratique équestre des galops correspondants.

Article 1.4 - Définitions

Club adhérent	CLAF, CLAG, ORAF ou ORAG adhérent à la FFE, à jour de sa cotisation.
Concours	Rencontre sportive organisée sous le contrôle d'un club adhérent.
Série	Niveau des épreuves organisé par ordre croissant de difficulté de la 3e série, niveau le moins élevé, à la 1e série, niveau le plus élevé.
Catégories des cavaliers	Classification en fonction des limites d'âge maximales des cavaliers. Il s'agit de l'âge des cavaliers dans l'année civile des championnats pour lesquels ils peuvent se qualifier.
Catégories des équidés	Classification en fonction des tailles des équidés.
Catégorie d'épreuve	Classification des épreuves en fonction de la catégorie des cavaliers et des équidés.
Couple	Association d'un cavalier et d'un équidé participant ensemble à une épreuve.
Dopage	Utilisation de produits pouvant modifier les capacités physiques ou psychiques au moment de l'épreuve et/ou pouvant porter atteinte à la santé d'un cavalier ou d'un équidé.
DUC	Déclaration Unique de Concours
EL	Cavalier / équidé déclaré par le jury éliminé du classement final d'une épreuve.
Engageur	Personne physique ou morale au nom de qui l'engagement est fait.
Epreuve	Rencontre entre cavaliers où un classement est établi et où des prix sont distribués.
LFC	Licence Fédérale de Compétition
NP	Cavalier, équidé engagés et n'ayant pas pris le départ d'une épreuve
Organisateur	Représentant légal du club adhérent à la FFE dont le nom figure au BO du concours. L'organisateur est responsable légal du bon déroulement du concours jusqu'à la transmission des résultats au SIF.
Saison sportive	Période qui va du lendemain du dernier week-end pris en compte pour les qualifications au championnat de France de l'année précédente jusqu'au dernier week-end pris en compte pour les qualifications au championnat de France de l'année en cours.

Article 2.1 - Sécurité

La sécurité est l'affaire de tous.

Toutes les personnes présentes doivent respecter les consignes de sécurité et les espaces prévus pour la circulation des piétons, des chevaux et poneys et des véhicules.

Les chiens doivent être tenus en laisse.

Article 2.2 - Lutte contre le dopage

Les organisateurs, les enseignants, et tous les acteurs de la FFE ont le devoir de prévenir des risques du dopage. Toutes les modalités qui font référence sont contenues dans le règlement intérieur de la Fédération.

Article 2.3 - Lutte contre la brutalité à l'égard des équidés

Toute brutalité et cruauté à l'égard des équidés est interdite, soit en piste, soit sur le terrain d'exercice ou ailleurs. L'auteur est passible d'une amende de 80 à 800 euros. Si cette amende est infligée, elle doit être transmise avec le Procès Verbal au SIF pour encaissement et publication dans la REF.

Le concurrent et/ou l'équidé peuvent en outre être éliminés de toutes les épreuves du concours où la faute a été commise. Les sanctions et les éliminations sont de la compétence du jury.

Article 2.4 - Réclamations

a. Le droit de réclamer contre un concurrent ou un équidé à l'occasion d'une épreuve, ou contre le classement de celle-ci, ou au sujet de son organisation et de son déroulement, appartient exclusivement au représentant légal du groupement équestre adhérent ayant engagé un cavalier ou un équidé dans l'épreuve en cause.

b. Le responsable du poney ou du cheval dans les cas de dopage est l'engageur conjointement avec le propriétaire et le cavalier.

c. Les réclamations se font par écrit auprès du président du jury qui doit tout mettre en œuvre pour régler les litiges sur place. En cas de doute, il doit trancher en faveur du cavalier.

d. Pour être recevable, toute réclamation doit être déposée :

- avant le commencement de l'épreuve auprès du président du jury si elle concerne l'organisation d'une épreuve.

- au plus tard une demi-heure après la proclamation des résultats, si elle concerne le déroulement de l'épreuve auprès du président du jury qui tranche et qui fait figurer sa décision sur le procès-verbal.

- au plus tard dans les 5 jours qui suivent la proclamation des résultats, par lettre recommandée adressée à la FFE, si elle concerne la qualification des cavaliers ou des équidés, le classement d'une épreuve, les substitutions d'équidés ou cavaliers, par erreur, négligence ou manœuvre frauduleuse, les falsifications de documents d'identification ou de livrets signalétiques.

e. Si le président du jury ne trouve pas de solution au litige, la réclamation doit être adressée dans un délai de huit jours, par celui qui la dépose, en lettre recommandée avec accusé de réception, à la FFE qui peut saisir la commission juridique et disciplinaire.

f. La commission juridique et disciplinaire doit saisir la commission régionale de conciliation pour tentative de conciliation, par la commission juridique de la FFE avant tout examen de réclamation d'un club adhérent de la région concernée. La commission régionale de conciliation comprend trois membres :

- un membre désigné par le comité poney du CRE

- un membre désigné par le comité cheval du CRE

- un membre désigné par le comité tourisme équestre du CRE

Article 2.4 bis - Acceptation des risques

Lorsqu'un concurrent a pris le départ, c'est qu'il a reconnu les difficultés de l'épreuve et qu'il a accepté les risques éventuels.

Article 2.5 - Sanctions et éliminations

2.5 a - Sanctions

1. L'organisateur peut prononcer l'exclusion du concours d'un cavalier ou de tous les cavaliers d'un club, d'un propriétaire ou d'un responsable du club adhérent, ou de toute personne les accompagnant.
2. Le président du jury peut disqualifier un concurrent d'un concours, d'une épreuve ou lui interdire l'entrée en piste pour transgression des règlements, manque de correction, non respect de l'environnement et des plantations, non respect des consignes de sécurité et des règles de circulation, pour l'utilisation abusive des installations et terrains etc.
3. Les incidents sanctionnés font l'objet d'une inscription au procès-verbal de l'épreuve et d'un rapport circonstancié, avec indication des témoins éventuels et, si possible, leur déposition.
Ce rapport est adressé à la FFE qui peut saisir la commission disciplinaire et juridique.

2.5 b - Eliminations

1. En plus des causes d'élimination prévues dans les conditions particulières à chaque discipline, il est interdit aux cavaliers et aux équidés sous peine d'élimination de parcourir d'avance, dès lors que les parcours y sont installés, les terrains d'épreuves et/ou d'y sauter/ franchir un ou des obstacles.
2. Sous peine de disqualification du couple engagé, pendant toute la durée du concours, les chevaux et les poneys ne peuvent être montés que par les cavaliers avec lesquels ils sont engagés.

Article 3.1 - Organisateur

3.1 a - Organismes qualifiés

Seuls les clubs adhérents à la FFE, les organismes reconnus par elle ainsi que la FFE, les comités régionaux et les comités départementaux sont qualifiés pour organiser un concours. Ils sont responsables financièrement et doivent avoir souscrit une police d'assurance de responsabilité civile en cours de validité. Le programme des épreuves et les conditions de participation sont fixés pour chaque discipline par leur règlement particulier.

3.1 b - Rôle de l'organisateur

L'organisateur est chargé de la mise au point du matériel et du bon déroulement du concours.

Les contrôles des équidés sont effectués sous sa responsabilité.

L'organisateur désigne le jury, le chef de piste, les commissaires, le responsable du service médical, les équipes techniques et d'accueil. Il a pour obligation de s'assurer de la compétence des personnes qui officient sur son concours.

Il lui appartient de prendre toute décision concernant l'organisation générale du concours. Il doit veiller particulièrement à la sécurité et au bien-être des cavaliers et des équidés. Il doit respecter et faire respecter les dispositions générales du règlement dans l'enceinte du concours.

Il veillera particulièrement aux parkings et à la circulation dans l'enceinte du concours.

Il est responsable de la transmission des résultats au SIF.

Article 3.2 - Programmation des concours

3.2 a - DUC, Déclarations Uniques de Concours

1. Les organisateurs peuvent saisir leurs DUC deux fois par an :

- Du 1er septembre au 30 octobre pour les concours du premier semestre (1er janvier-30 juin) de l'année qui suit.
- Du 1er mars au 30 avril pour les concours du second semestre (1er juillet-31 décembre) de l'année en cours.

2. Les CRE peuvent soit valider, soit annuler les DUC saisies. Ils doivent valider les championnats régionaux et départementaux. Ils peuvent le faire du 1er au 15 novembre pour les DUC du premier semestre et du 1er au 15 mai, pour les DUC du second semestre. Au-delà de ces 15 jours, toutes les DUC et championnats non annulés par le CRE sont validés.

3. Les championnats interrégionaux sont validés par le CRE de la région où ils se déroulent. A charge pour lui d'obtenir l'accord des autres régions concernées.

4. Les DUC des Grands Prix et Critériums Ponam sont saisis par la FFE.

5. Le calendrier de l'ensemble des DUC enregistrées est consultable sur internet. Il est publié dans la REF de janvier et dans la REF de juillet.

3.2 b - Enregistrement des DUC et ouverture aux engagements

1. L'organisateur peut, soit saisir sa DUC directement sur internet avec son code adhérent et son code secret, soit adresser le formulaire papier au SIF 14490 LITTEAU.

2. Il faut une DUC par jour de concours, sauf si une même épreuve se déroule sur deux jours ou plus.

3. La FFE adresse à l'organisateur un rappel du programme de son concours. S'il ne répond pas, le concours est ouvert aux engagements sans modifications par rapport à la déclaration initiale un mois avant le concours.

3.2 c - Programmes

L'organisateur veille à programmer les épreuves ouvertes aux plus jeunes de préférence entre 10 h et 16 h. Les programmes des concours qui font foi et engagent les parties, sont ceux disponibles sur le site internet www.ffe.com. Ils doivent satisfaire aux conditions du présent règlement.

Article 3.3 - Modifications

3.3 a - Changement de Lieu

Avant de demander l'annulation d'un concours, l'organisateur doit s'assurer qu'aucun autre club adhérent du même département ou d'un département limitrophe ne peut le maintenir. Le changement de lieu est à déclarer à FFE Club. L'information de changement de lieu sera effectuée par l'organisateur.

3.3 b - Changement d'horaire

Tout changement d'horaire survenant après la première épreuve doit être annoncé par avis apposé au tableau d'affichage :

- a. au moins une heure à l'avance, s'il s'applique à la première journée
- b. avant la fin de la journée, s'il s'applique aux épreuves du lendemain

Il appartient aux concurrents de se tenir informés.

3.3 c - Annulation d'un concours

L'annulation d'un concours doit revêtir un caractère exceptionnel.

Toute annulation de concours doit se faire par écrit auprès de FFE Club. Les engagements seront remboursés directement aux engageurs. Les frais de gestion sont à la charge de l'organisateur.

L'information de report ou d'annulation auprès des participants sera effectuée par l'organisateur.

Si l'annulation est décidée sur le terrain, elle ne peut être prononcée que par l'organisateur.

Article 3.4 - Jury

3.4 a - Composition

Dans chaque concours il doit y avoir :

- un jury, placé sous l'autorité d'un président désigné par l'organisateur, qui peut être assisté d'un ou plusieurs assesseurs,
- une tribune particulière réservée au jury, avec le personnel technique nécessaire,
- un secrétaire mis à la disposition du Jury, du début à la fin de l'épreuve.

Le président du jury dispose de la liste officielle des engagements, de la liste des forfaits, du règlement, des feuilles de notes, du tracé du parcours, etc ...

3.4 b - Rôle

Le jury juge techniquement les épreuves et établit le classement des concurrents conformément aux prescriptions du présent règlement, dont il est chargé d'assurer l'application intégrale.

Il peut contrôler l'identité des cavaliers et des équidés.

Il fait respecter le règlement.

3.4 c - Président du jury

Le président du jury reçoit toutes les réclamations auxquelles les épreuves peuvent donner lieu, formulées par écrit, et leur donne la suite réglementaire.

Le président du jury intervient d'office pour sanctionner toutes infractions au présent règlement qui se produisent pendant les épreuves. Il tranche tout différend relatif au déroulement technique de l'épreuve.

Il mentionne tout incident au procès-verbal de l'épreuve.

Il prend toutes dispositions à l'égard d'un cavalier ou d'un équidé jugé inapte à poursuivre la compétition.

Le président du jury peut interrompre un parcours et renvoyer un cavalier :

- si l'insuffisance de ses aptitudes est un danger pour lui même et les spectateurs,
- si l'état physique de son équidé est insuffisant.

Le président du jury proclame les résultats.

Il signe le procès verbal des résultats.

3.4 d - Chef de piste

Le chef de piste établit les parcours : plans, tracés, cotes des obstacles en référence aux catégories d'épreuves. Il a autorité sur les personnels mis à sa disposition pour l'organisation de la piste et la manipulation des obstacles. Il doit être consulté quand se produit un incident sur le terrain. Le chef de

piste prévu au programme d'un concours doit obligatoirement y officier, sauf cas exceptionnel. En cas d'empêchement, son remplaçant devra avoir la qualification requise.

3.4 e - Commissaire au paddock

Pour toutes les disciplines, le paddock doit être conçu et géré dans le but de permettre une détente efficace des couples en veillant à leur sécurité.

Un commissaire au paddock, désigné par l'organisateur du concours, doit être présent sur le terrain d'exercice une demi-heure avant et pendant toute la durée de chaque épreuve.

Le commissaire au paddock a pour mission de :

- limiter l'accès au paddock à sa capacité d'accueil,
- veiller à ce que tout élément dangereux soit immédiatement retiré ou remplacé,
- empêcher les excès ou brutalités, interdire le « barrage » des équidés,
- veiller à ce que les tenues des cavaliers respectent les normes de sécurité,
- veiller à ce que harnachements et embouchures soient en conformité avec la réglementation,
- veiller, après les avoir pointés, à ce que les cavaliers se présentent dans l'ordre de départ.

Si des incidents graves se produisent, le commissaire au paddock fait, après l'épreuve, un rapport au président du jury qui décide des sanctions à appliquer : amendes, disqualifications.

Ces incidents sont relatés au procès-verbal de l'épreuve.

3.4 f - Vétérinaire, maréchal-ferrant

En cas de besoin ou d'accident, pendant toute la durée des épreuves, l'organisateur doit pouvoir joindre rapidement un vétérinaire et un maréchal-ferrant. Dans les chapitres qui suivent, des recommandations spécifiques sont cependant prévues pour certaines disciplines.

Article 3.5 - Service Médical

La mise en condition du blessé prime par rapport à son évacuation.

Seul un médecin est habilité à diriger les soins et à orienter les secours en présence d'un blessé.

L'organisateur doit afficher à côté des listes de départ, les numéros de téléphone du SAMU, du médecin, des pompiers et de la gendarmerie.

Dans les chapitres qui suivent, pour chaque discipline des recommandations sont prévues.

Ces recommandations sont à moduler en tenant compte de l'accessibilité des secours.

Article 3.6 - Déroulement des concours

3.6 a - Le tableau d'affichage doit comporter les renseignements suivants :

- nom de l'organisateur et représentant légal,
- nom du président du jury,
- nom des officiels, du chef de piste,
- les numéros de téléphone et adresses du SAMU, du médecin, des pompiers, de la gendarmerie, du vétérinaire et du maréchal-ferrant,
- renseignements techniques concernant les épreuves,
- les horaires,
- les résultats, dès qu'ils sont connus.

3.6 b - Les aires réservées à la compétition doivent respecter les normes techniques réglementaires.

3.6 c - Pour toutes les disciplines, l'ordre de passage valable est affiché par le SIF après clôture des engagements. L'ordre de passage d'un ou plusieurs cavaliers peut être modifié par le président du jury sous réserve que la demande justifiée valablement lui en soit faite avant le début de l'épreuve.

Article 3.7 - Résultats

1. PV des épreuves

Les résultats doivent être notés exclusivement sur les imprimés prévus à cet effet, et adressés au SIF dans les huit jours suivant la compétition. Le cachet de la poste fait foi. Les listings des résultats doivent comporter la signature ainsi que le nom et prénom du président du jury.

L'organisateur est responsable des résultats qui doivent être complets et rédigés correctement. Pour chaque couple inscrit, il faut mentionner un classement en terme de place : 1er, 2e ou une note moyenne sur 100 ou un total selon les disciplines ou NP pour non partant ou EL pour éliminé. L'organisateur a obligation de conserver le double du listing des résultats jusqu'à la fin de la saison sportive concernée. Les résultats ne sont définitifs qu'après le traitement de l'ensemble des résultats de la saison sportive.

2. Délais

Les résultats sont à renvoyer sous 8 jours. Ils doivent être expédiés en chronopost s'il s'agit du dernier concours qualificatif pour un championnat de France.

L'organisateur ne pourra prétendre qu'à la moitié des reversements si ses résultats ne sont pas expédiés dans les 8 jours suivant la date du concours. Après 20 jours, aucun reversement ne sera effectué. Si les résultats ne sont pas parvenus au SIF la veille de la clôture des championnats de France pour lesquels le concours est qualificatif ou s'ils parviennent au-delà du délai de 3 mois, l'organisateur aura l'interdiction d'organiser des concours pendant le millésime en cours et le millésime suivant.

Article 3.8 - Prix

Les remises des prix doivent valoriser les cavaliers.

Il est formellement interdit de distribuer des prix en espèces.

Au minimum, le premier classé d'une épreuve reçoit :

- Un cadeau souvenir ou une coupe,
- Une plaque et un flot.

Les suivants dans l'ordre du classement reçoivent au minimum :

- Une plaque et/ou un flot pour les huit premiers classés ou pour le premier tiers si l'épreuve comporte moins de 21 partants.

Pour les championnats, les suivants dans l'ordre du classement reçoivent au minimum une plaque et un flot pour les huit premiers classés ou pour le premier tiers si l'épreuve comporte moins de 21 partants. Les médailles d'or, d'argent et de bronze sont obligatoires pour les trois premiers classés d'un championnat.

La proclamation des résultats et la remise des prix doivent se faire dans la mesure du possible après chaque épreuve du concours, en un lieu prévu à cet effet et annoncé au public.

Toute absence non motivée, tenue ou attitude incorrecte lors de la remise des prix peut entraîner la radiation par le jury du classement de l'épreuve, et par là même, la non-distribution des prix correspondants.

Article 4.1 - Catégorie des cavaliers

Toute personne peut concourir dans les épreuves des concours Club et Ponam.

Cependant pour les championnats nationaux, interrégionaux, régionaux et départementaux, les critères Ponam, les limites d'âge suivantes s'appliquent :

Limite d'âge	Catégorie	Catégorie club	Catégorie Ponam
8 ans et moins	Moustiques	A2, A1, B, C, D, E	B, C, D, E
9 et 10 ans	Poussins	A2, A1, B, C, D, E	B, C, D, E
11 et 12 ans	Benjamins	A1, B, C, D, E	B, C, D, E
13 et 14 ans	Minimes	B, C, D, E	B, C, D, E
15 et 16 ans	Cadets	C, D, E	C, D, E
17 et 18 ans	Juniors	D, E	D, E
Aucune	Toutes	E	E
27 ans minimum	Senior +	E +	

Les limites d'âge sont des limites maxima.

Il s'agit de l'âge du cavalier dans l'année civile des championnats pour lesquels il peut se qualifier.

Article 4.2 - Participations

4.2 a - Ouverture et fermeture

1. Les épreuves Club sont réservées aux cavaliers qualifiés et titulaires dans la discipline concernée, de la licence compétition Club validée le jour du concours.

1bis. En horse-ball, pour les épreuves par catégorie d'âge de cavaliers (moustiques, poussins, etc...), les cavaliers doivent être titulaires d'une licence compétition Club au minimum.

2. Tout cavalier participant à un concours Ponam doit être en possession d'une licence compétition de l'année en cours dans n'importe quelle catégorie. Il doit être qualifié pour l'épreuve dans laquelle il est engagé.

3. Les épreuves Senior + sont réservées aux cavaliers de 27 ans et plus.

4. Dans les catégories moustiques, poussins, benjamins, minimes, cadets et juniors, un cavalier peut concourir dans les épreuves des catégories d'âge supérieures. Cette règle ne s'applique pas pour accéder à la catégorie Senior + strictement réservée aux cavaliers de 27 ans et +. Pour les disciplines collectives, se reporter aux conditions spécifiques à chaque discipline.

5. Les enseignants d'équitation titulaires d'une licence compétition Club peuvent participer aux épreuves Club sauf aux championnats départementaux, régionaux, interrégionaux et nationaux dans les disciplines olympiques. Ils ne peuvent pas participer aux épreuves Ponam.

4.2 b - Participations autorisées par journée de compétition

Avec le même équidé, dans la même épreuve, un cavalier ne peut participer qu'une fois.

Le nombre de participations pour un même cavalier correspond au maximum autorisé dans une épreuve et/ou la discipline la plus restrictive dans laquelle le cavalier est engagé dans la même journée.

Toute participation HORS CONCOURS est interdite. Tout dépassement du nombre maximum de participations autorisées par journée entraîne la disqualification du cavalier concerné ainsi que tous les équidés qu'il a montés dans toutes les épreuves auxquelles il a participé dans cette journée.

Discipline	Participations
Dressage	3
CSO	3
Hunter	3
CCE / Cross	2
Coupes cross et CSO	2
Trec	1
Attelage Club 3 / 2	3
Attelage Club 1 / GP	2
Voltige	2

Discipline	Participations
Horse Ball	2
Barrel Race	3
Polo	2
Endurance	1
Equifun	3
Pony Games	1
Courses	2
Equitation Ethologique	2

4.2 c - Participations autorisées dans les séries inférieures

Particularités Ponam : S'il concourt dans une série donnée, un même cavalier avec un même poney a droit à 5 participations dans une série supérieure. Au delà de ces 5 participations, ce couple ne peut plus participer dans sa série de départ.

Mesure spéciale jeune poney en épreuves Ponam : lorsqu'un couple est composé d'un cavalier avec un jeune poney de 4 ou 5 ans, la règle des 5 participations dans une série supérieure ne s'applique pas.

Article 4.3 - Tenue des cavaliers

Le président du jury est compétent pour sanctionner toute tenue négligée ou dangereuse.

Le règlement sur la tenue s'applique également au paddock.

Tenue d'équitation libre, sous la responsabilité du club adhérent au nom duquel le cavalier est engagé, elle doit être adaptée, propre et correcte, elle peut être aux couleurs du club.

Protection individuelle céphalique répondant aux normes NF EN 1384 : le port de cette protection attachée est obligatoire pendant tout le temps où le cavalier est en selle dans l'enceinte générale du concours. La jugulaire doit être ajustée. Le terme « casque » employé dans le règlement, correspond à l'appellation commune pour la protection céphalique aux normes européennes précitées.

Les semelles lisses sont recommandées.

Les éperons sont interdits dans les catégories A.

Les éperons de plus de 1,5 cm sont interdits dans les catégories B, C et D.

Les éperons de plus de 3 cm sont interdits dans les catégories E.

Seuls les éperons en métal à tige émoussée sont permis.

La cravache est autorisée pour les amazones dans toutes les disciplines.

Disciplines	Interdit	Obligatoire
CSO	Eperons catégorie poneys A. Cravache de dressage sauf pour le travail sur le plat à la détente	Casque
Test OI / ONC	Eperons	Casque
CCE	Eperons catégorie A. Cravache en dressage pour tous les équidés sauf pour la catégorie A et les amazones	CSO : Casque Cross : casque de cross, protège dos et dossards avec porte numéro.
Dressage	Cravache pour tous les équidés sauf catégorie A, les épreuves Carrousel et les Amazones	Casque

Disciplines	Interdit	Obligatoire
Hunter	Casque	Couleurs sobres, discrètes et harmonieuses.
Attelage	Stick	Casque. Fouet, gants. Protège dos pour le marathon en 1ère série Club et en Grand Prix Ponam.
Horse-Ball Le port de protections (genouillères, protège tibia,...) et plus particulièrement d'un protège dos, est recommandé.	Eperons pour les poneys A, cravache sauf pour les poneys A mais attachée à la selle, bijoux, montres, casques à grille.	Maillots noirs à bandes blanches verticales de 5 cm (réservés aux arbitres). Casque avec mentonnière, maillots aux couleurs de l'équipe, numérotés sur la poitrine et dans le dos (chiffres de 10 cm minimum à 20 cm maximum).
Polo Casque avec grille de protection faciale et lunettes de protection recommandées.	Etriers de sécurité en caoutchouc	Casques et bottes. Culottes blanches, genouillères, éperons à bouts arrondis posés à une hauteur normale et tenus par l'intermédiaire de la courroie, maillots aux couleurs de l'équipe numérotés de 1 à 6 sur la poitrine et dans le dos (chiffres de 10 cm minimum à 20 cm maximum).
Trec		Casque pour toutes les épreuves PTV : Casque et protège-dos
Endurance		Casque
Voltige	Chaussures à talon	Tenue adaptée
Course	Eperons et cravache	Bottes. Culottes blanches, casque de couleur, toque et protège dos.
Pony Games Les cavaliers peuvent porter un dossard aux couleurs de l'équipe. Manches longues conseillées en 1e série.	Chaps et mini chaps, les casques blancs, les toques blanches, les déguisements du casque, bijoux et montres, cravaches et éperons. Grelots et tout autre équipement bruyant.	Casque. Un bandeau blanc ou noir de 5 cm doit être mis sur le casque du dernier de l'équipe. Bottes ou boots d'équitation.
Barrel Race	Eperons et cravache en 2e et 3e série. Cravache en 1e série	Casque
Equitation éthologique	Eperons	Casque en phase B
Epreuves combinées	La tenue de chaque discipline s'impose.	

Article 4.4 - Salut

Tout cavalier, quelle que soit la discipline, salue en inclinant la tête face au jury.
En aucun cas, le cavalier ne doit retirer son casque.

CHAPITRE 5 - PONEYS ET CHEVAUX

Art 5.1 - Catégorie des poneys et chevaux

5.1 a – Tailles des équidés

Catégorie A	Maximum 1,07 m
Catégorie B	Plus de 1,07 m à 1,30 m
Catégorie C	Plus de 1,30 m à 1,40 m
Catégorie D	Plus de 1,40 m à 1,48 m
Catégorie E	1,49 m et plus

En cas de ferrure, une tolérance de 1 cm en plus est accordée. En fonction de l'épreuve considérée, l'organisateur propose des épreuves par catégories : A, B, C, D, E ou des épreuves dites Open, qui regroupent toutes les catégories de tailles sauf les A.

En concours club, la catégorie Open regroupe les équidés B, C, D et E dans les trois séries.

En concours Ponam, la catégorie Open regroupe les poneys B, C, et D uniquement en 3e et 2e série. Les Open Ponam se courent sur les difficultés techniques des épreuves de catégorie C correspondantes. La catégorie E poney, Ep, rassemble les équidés de plus de 1,48 m ayant au moins un auteur (père ou mère) arabe ou inscrit à un stud-book poney. Ces épreuves se courent sur les normes techniques D Ponam. La catégorie Ep peut donner lieu à un championnat de France.

Surclassement : tous les poneys peuvent être surclassés et concourir dans des catégories de tailles supérieures sauf règlement spécifique de certaines disciplines et sauf les poneys A dans les épreuves Open et les disciplines collectives.

5.1 b - Conditions de toisage

Le toisage doit être effectué sur une zone plane et de niveau.

La toise doit être équipée d'un niveau à bulle d'air et ferrée avec du métal. Le toiseur doit la vérifier.

5.1 c - Présentation de l'équidé à la toise

L'équidé doit être présenté au toisage en filet simple, calme, préalablement détendu et dans les conditions dans lesquelles il participe aux compétitions.

Si l'équidé présenté au toiseur est à son avis inapte à être mesuré, le propriétaire doit être informé que l'équidé sera mesuré à sa charge, à une date ultérieure, lorsque les conditions de toisage seront réunies. La décision du toiseur quant à l'aptitude de l'équidé à être mesuré est sans appel.

Pour le toisage, l'équidé doit être présenté d'aplomb et dans un port d'encolure naturel.

5.1 d - Déroulement du toisage

Le toiseur doit identifier l'équidé à l'aide de son document d'identification. Il doit ensuite procéder à un examen des allures, réalisé au pas et au trot en ligne droite sur un terrain dur. Il doit également inspecter les pieds et la ferrure. Si l'un de ces trois examens au moins n'est pas satisfaisant, le toiseur doit Refuser de mesurer l'équidé et décider, à la charge du propriétaire, de reporter le toisage. L'équidé est interdit de compétition tant que le toisage n'a pas été effectué.

Le toisage doit être effectué au point le plus élevé du garrot, point qui doit être, si nécessaire, repéré et marqué en faisant abaisser préalablement la tête de l'équidé.

5.1 e - Toisage hors taille

Aucun toisage n'est définitif pour les compétitions officielles de la FFE.

Si un équidé est jugé hors taille, lors d'une compétition, un rapport est établi par le président du jury et envoyé à la FFE sous 8 jours.

Une lettre recommandée est adressée sous 15 jours au propriétaire de l'équidé qui a 15 jours pour faire appel de la décision par lettre recommandée.

En cas d'appel, la FFE nomme, à la charge du propriétaire, un toiseur officiel.

Si le toisage hors taille est confirmé, l'équidé est automatiquement disqualifié de l'épreuve où il a été toisé et de toutes celles qui ont suivi.

Après épuisement des délais d'appel, la FFE rectifie la taille auprès du SIRE, du SIF et du GICE.

Article 5.2 - Participations

5.2 a - Document d'identification

Tout poney ou cheval participant à un Concours Club ou présent dans l'enceinte d'un concours, doit être muni du document d'identification portant un n° SIRE, établi par l'établissement public « Les Haras Nationaux », et enregistré par le SIF dans les conditions réglementaires.

Tout poney participant à un concours Ponam doit être muni d'un document d'identification comportant un numéro SIRE et un certificat d'origine, établi par l'établissement public « Haras Nationaux » et enregistré par le SIF dans les conditions réglementaires.

Les concours Ponam sont également ouverts aux poneys ayant satisfait aux tests ONC de la FFE.

Les épreuves de qualification tests ONC dans le circuit Ponam sont ouvertes aux poneys munis d'un document d'identification pour équidés d'origine inconnue ou d'origine non constatée.

5.2 b - Etat sanitaire

Tout cheval et poney participant à un Concours doit être dans un état de santé général satisfaisant et à jour de ses vaccinations selon la réglementation publique en vigueur.

5.2 c - Age minimum

Pour pouvoir participer aux épreuves des concours, les équidés doivent avoir 4 ans minimum et 3 ans au minimum uniquement pour la phase A du concours d'Equitation Ethologique.

Epreuves	3e et 2e séries	1e série	Grand Prix
Age mini des équidés club	4 ans	4 ans	
Age mini des poneys ponam	4 ans	5 ans	6 ans

5.2 d - Nombre de participations journalières autorisées

La notion de participation s'entend dans la même épreuve avec des cavaliers différents ou dans des épreuves différentes.

Le nombre de participations pour un même équidé correspond au maximum autorisé dans une épreuve et/ou la discipline la plus restrictive dans laquelle l'équidé est engagé dans la même journée. Toute participation « hors concours » est interdite.

Les équidés de 4 ans n'ont droit qu'à une participation par jour, quelle que soit la discipline où ils concourent.

La participation des couples dans deux concours différents le même jour est possible dans la mesure où le nombre de participations du cavalier et de l'équidé est conforme au nombre de participations défini aux articles 4.2 b et 4.2 c participation des cavaliers et participation des équidés.

Tout dépassement du nombre maximum de participations autorisées par journée entraîne la disqualification de l'équidé concerné ainsi que des cavaliers qui l'ont monté dans toutes les épreuves auxquelles il a participé dans la journée.

Discipline Club	Participations
Dressage	3
CSO / Coupe CSO	3
Hunter	3
CCE/Cross/Coupe cross	2
Trec	1
Attelage Club 3 / 2	3
Attelage Club 1	2
Voltige	3
Horse Ball	2
Barrel Race	3
Polo	2
Endurance	1
Equifun	3
Pony Games 3, 2, A	3
Pony Games 1	2
Courses	1
Equitation Ethologique	2

Discipline/Série ponam	Participations
Dressage	
3e serie	3
2e et 1e série	2
Grand Prix	1
Saut d'Obstacles	
3e serie	3
2e, 1e série et tests ONC	2
Grand Prix	1
Concours Complet	
3e serie	2
2e et 1e série	1
Grand Prix	1
Attelage	
Grand Prix	1

5.2 e - Changement d'équidé après la clôture des engagements

Après la clôture des engagements, tout changement d'équidé est interdit. Si l'équidé ne peut prendre le départ, il doit être déclaré non partant. Si le cavalier souhaite monter un autre équidé non engagé initialement, cela ne peut se faire que par l'intermédiaire d'un engagement sur le terrain.

Article 5.3 - Harnachement

Tout équidé doit être monté avec une selle, avec ou sans étriers. La selle d'amazone est autorisée, sauf sports collectifs. Le cavalier ne doit pas attacher directement ou indirectement une partie de son corps à la selle. L'étrier et l'étrivière doivent pendre librement de la selle. En cas de chute, l'étrivière et/ou l'étrier doit pouvoir se désolidariser de la selle, ou le pied doit pouvoir se libérer de l'étrier par déclenchement automatique.

Le dispositif « sangle de ramassage » est autorisé uniquement en Horse-Ball.

Croupière et collier de chasse sont autorisés. L'usage des guêtres à clous ou similaires ainsi que de tout produit sensibilisant est interdit.

L'usage des œillères est autorisé uniquement en attelage.

Rondelles lisses autorisées sauf en dressage Ponam et en dressage de CCE Ponam.

Guêtres et bandes interdites en dressage et dressage de CCE.

Rênes allemandes autorisées sur le plat à la détente.

Le règlement sur le harnachement s'applique également au paddock et dans l'enceinte générale du concours dès l'arrivée des cavaliers. Pour toutes les disciplines et séries Club ou Ponam, le jury de terrain peut décider si les mors ou éperons sont anormaux ou cruels et ne peuvent en conséquence être utilisés.

Disciplines Club	Seul harnachement autorisé		
Dressage et Dressage de CCE	Sur un filet simple, martingale à anneaux et gogue indépendant autorisés en 2e et 3e série, bride autorisée en 1e et 2e série. Embouchures : cf planche des embouchures Club et Ponam. Muserolles autorisées : française, allemande, irlandaise, croisée.		
CSO, CSO du CCE et CROSS	Martingale à anneaux seulement sur les rênes et sans système d'arrêt fixe en CSO et Cross. Embouchures : cf planche embouchures Club et Ponam.		
Hunter	Sur un filet simple la martingale à anneaux ou fixe sur muserolle française est autorisée. Embouchures : cf planche embouchure CSO Club et Ponam. La bride est autorisée en 1e série.		
TREC et Endurance	Embouchure libre. Martingale à anneaux autorisée.		
Voltige	Rênes allemandes réglables et/ou rênes fixes sont autorisées. Tapis à épaisseur non limitée fortement conseillé. Filet simple. Protections recommandées.		
Barrel Race	Martingale fixe ou à anneaux autorisée, filet simple en 3e et 2e série, toute embouchure de la planche Club et Ponam y compris hackamore en 1e série. Selle libre.		
Equit. éthologique	Filet simple, licol. Selles libres. Aucun enrênement.		
Disciplines Club	Interdit	Obligatoire	Enrênements autorisés
Attelage Mors d'attelage et œillères		Reculement	
Pony Games	Crampons, crinières tressées et queue tressée. Les pièces de harnachement ne doivent pas avoir d'utilisation différente de la leur (exemple : martingale à anneaux utilisée en fixe).	Selles : couteaux ouverts, sangles à deux sanglons (seules embouchures autorisées : mors en caoutchouc, à branche, de course, à olive, Baucher, ordinaire, canons à double brisure, à aiguilles). Pour les filets à aiguilles, les aiguilles ne doivent pas dépasser 4,5 cm.	Martingale fixe sur muserolle française ou martingale à anneaux.
Courses Selle entraînement conseillée	Mors en chaîne ou cannelé, tout enrênement, œillères fermées, rondelles, crampons.		
Horse Ball	Filet à aiguilles et œillères. Protections des montants de filet excédant 2 cm d'épaisseur.	Cloches, guêtres ou bandes aux 4 membres sauf poneys A. Martingale fixe rigide ou élastique sauf poneys A. Le flot des rênes doit être noué. La sangle de ramassage doit passer dans la main de la martingale.	
Polo Cloches conseillées	Œillères. Crampons fixes supérieurs à 1,3 cm.	Guêtres ou bandes sur les 4 membres, queue tressée.	Martingale fixe rigide ou élastique.
Disciplines Ponam	Seuls Harnachements autorisés		
Dressage et Dressage du CCE	3e série : sur filet simple, gogue indépendant. 2e et 1e série : filet simple. Toutes les parties d'un mors en métal dans la bouche du poney doivent être du même métal.		
CSO, CSO du CCE, Cross du CCE	1e, 2e et 3ème série : martingale à anneaux seulement sur les rênes et sans système d'arrêt fixe.		
Tests ONC	Le poney doit être monté en filet simple, c'est-à-dire sans enrênement et avec l'une des embouchures de la colonne de gauche de la planche ci-après.		

Planches des embouchures Ponam et Club

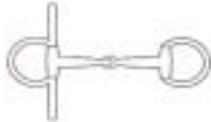
Seules embouchures autorisées en dressage, CSO, tests OI/ONG, CCE, Cross, Hunter, Pony-Games, Voltige, Barrel Race 3e et 2e série et équitation éthologique :



Baucher



Filet avec Canon en caoutchouc sans brisure



Filet à olives
a) avec branches
b) sans branches



Filet de course



Filet ordinaire



Filets avec canon à double brisure

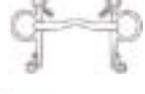
Embouchures supplémentaires en CSO, cross, hunter et Barrel Race 1e série



Pelham sans brisure



Pelham avec brisure



Pelham sans brisure avec liberté de langue



Courroie de raccordement pour rêne simple



Mors Thiedeman avec brisure



Mors Thiedeman sans brisure avec liberté de langue



Embouchure Pessoa.

Toutes les embouchures peuvent être recouvertes soit d'un caoutchouc, soit de cuir, soit de plastique. Le releveur est autorisé en CSO, Cross et Hunter, uniquement avec des alliances. Le Hackamore simple ou combiné avec un filet est autorisé uniquement en CSO et en barrel Race 1e série.

Planches des seules embouchures autorisées pour monter en bride en dressage et dressage du CCE Club 1 et 2

Différents filets de mors de bride



Filet de mors de bride ordinaire

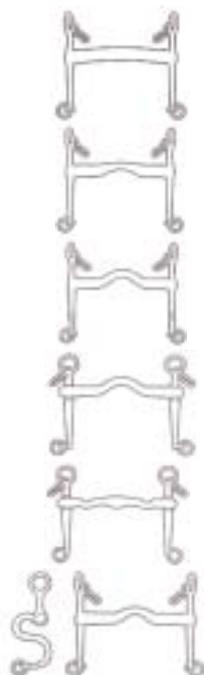


Filet de mors de bride à double brisure



Filet de mors de bride à olives

Différents filets de mors



Mors ordinaire droit sans liberté de langue



Mors ordinaire à branches droites avec liberté de langue

Mors à pompe

Variation de mors ordinaire à branches droites avec liberté de langue

Mors ordinaire à branches en forme de S avec liberté de langue



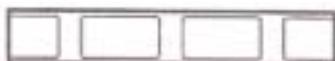
Gourmette



Fausse gourmette



Couvre gourmette en cuir



Couvre gourmette en caoutchouc

Le bras de levier du mors est limité à 10 cm (longueur en-dessous de la partie qui traverse la bouche). Si le mors a un canon mobile, le bras de levier du mors en-dessous du canon ne doit pas mesurer plus de 10 cm lorsque le canon se trouve dans la position la plus haute. Le diamètre de l'anneau du filet doit être adapté pour ne pas blesser le cheval.

CHAPITRE 6 - EPREUVES

Article 6.1 - Epreuves : nomenclature

6.1 a - Niveau des épreuves

Les disciplines peuvent comporter un, deux ou trois niveaux de difficulté appelés séries. Lorsqu'une discipline comporte plusieurs séries, les contrats techniques sont de difficultés croissantes de la 3e série à la 1e série. Pour les championnats, les épreuves peuvent également être précisées par un critère d'âge des cavaliers selon le tableau article 4.1.

Galops requis : CSO, Dressage, CROSS, CCE et Hunter		
Concours Club	Catégorie A	Autres catégories
3è série Club		G2 minimum
2e série Club	G2 minimum	G3 minimum
1e série Club	G2 minimum	G4 minimum
Concours Ponam	Catégorie B	Autres catégories
3e série Ponam	G2 minimum	G2 minimum
2e série Ponam	G3 minimum	G4 minimum
1e série Ponam	G4 minimum	G6 minimum
Galops requis dans les autres disciplines		
Pony Games	3e série G1 minimum et G4 maximum 2e série G2 minimum 1e série G4 minimum	
Attelage	3e série G2 minimum 1e et 2e série G4 minimum	
Barrel Race	G2 minimum	
Horse Ball / Polo	Moustique : G1 Poussin : G2 minimum Benjamin/Minime : G2 minimum Cadet/Junior : G4 minimum	
Coupe CSO ou CROSS	G2 minimum	
Endurance	G2 minimum	
Equitation éthologique	3è série : G2 minimum ou Savoir 3 Equidés de 3 ans : G4	
Voltige	3e série : pas de galop exigé 2e et 1e série : G2 minimum	
Courses	Poneys A : G2 minimum B, C, D, E : G4 minimum	
Equifun	G1 minimum	
Trec	G4 minimum	
Epreuves combinées	Les Galops requis par les disciplines concernées sont exigés	

6.1 b - Différents types d'épreuves

1. Les épreuves collectives : Horse Ball, polo, voltige, Pony-Games, TREC, coupe des clubs cross et CSO, Barrel Race 3^e série, CCE A et carrousel. Ces épreuves collectives se disputent systématiquement par équipes. Elles ne peuvent pas donner lieu à un engagement et à un classement individuel.

2. Les épreuves individuelles : CSO, CCE (sauf catégorie A), dressage (sauf carrousel), course, attelage, Hunter, Equitation éthologique, Barrel Race 2^e série, Equifun, endurance et épreuves combinées sont des épreuves qui donnent lieu à des classements individuels.

3. Les épreuves par équipes : toutes les épreuves individuelles peuvent être courues par équipes. Un même cavalier ne peut représenter qu'un seul club.

Le classement s'établit, selon les disciplines en totalisant les résultats de tout ou partie des concurrents de chaque équipe. Le nombre de couples composant une équipe ne peut être modifié sur le terrain. Lorsqu'il y a une ou plusieurs disqualifications dans une équipe, si le nombre de couples non disqualifiés composant l'équipe se retrouve inférieur au nombre minimum pouvant composer l'équipe, l'équipe est disqualifiée intégralement.

Exemple : en CCE A, l'équipe doit être composée de 3 cavaliers au minimum. Si une équipe composée de 4 couples au départ voit 2 de ses couples disqualifiés, l'équipe est alors disqualifiée dans son intégralité. Une épreuve est définie sur le programme soit comme individuelle : engagements et classements individuels ; soit par équipe : engagements d'équipes et classement par équipes sans classement individuel.

L'organisateur peut agrémenter sa compétition individuelle d'un classement terrain par équipe. Dans ce cas, les résultats du classement par équipe ne doivent pas être transmis au SIF.

Article 6.2 - Engagements

1. L'engagement est l'acte par lequel le club adhérent inscrit un équidé dans une épreuve déterminée.
2. Son montant indiqué dans le programme, pour chaque épreuve, est constitué d'une part fixée par la FFE et d'une part librement fixée par l'organisateur. La partie libre est créditée sur le compte SIF de l'organisateur, à sa demande, dans un délai de dix jours après la réception des résultats.
3. L'engagement d'un cavalier définit, pour l'épreuve concernée, son appartenance à un club.
4. L'engagement du cavalier ne satisfaisant pas au présent règlement est rejeté.
5. Les nom, prénom et le numéro de licence des cavaliers engagés sous X et des changements de monte, doivent être indiqués par le président du jury dans le procès verbal de l'épreuve.

La clôture des engagements par minitel ou internet est fixée au plus tard au deuxième vendredi, midi, précédant la date de l'épreuve, sauf indication contraire mentionnée dans un support officiel : Ref, SIF. Les dates de clôture sont mentionnées au BO.

6. Les engagements peuvent être enregistrés sur le terrain avant l'épreuve uniquement si l'organisateur le précise dans son programme.

Dans ce cas :

- les cavaliers concernés doivent présenter au jury, avant le début de l'épreuve, leur licence compétition ou à défaut, une copie d'écran internet mentionnant la catégorie de compétition de leur licence et le livret d'identification de leur équidé.
- les couples concernés passent avant les autres engagés de l'épreuve considérée. La part fixe des engagements sur le terrain correspond à trois fois le montant de la part fixe d'un engagement avant clôture.

Les nom et numéro de licence du cavalier, les nom et numéro SIRE de l'équidé et le nom du club avec son code adhérent, doivent être indiqués par le président du jury sur le PV des résultats de l'épreuve.

7. Avant d'engager un équidé, les Clubs Adhérents doivent s'assurer de son enregistrement sur la liste SIF ainsi que de sa qualification et de celle de son cavalier pour l'épreuve considérée. Ils établissent alors sous leur responsabilité, l'engagement réglementaire. Aucun engagement sur papier libre, par téléphone, fax, télégramme ou télex n'est accepté.

En cas de changement de monte ou si le listing du concours établi par le SIF ne mentionne pas le nom

du cavalier, l'engageur reste responsable de la qualification du cavalier désigné. En cas de besoin : changement de monte ou changement de cavalier, la validité de la licence compétition doit être vérifiée par le jury.

Dans les épreuves par équipes, le nom de celles-ci doit être mentionné.

Tout engagement incomplet, peu lisible, surchargé, est nul de plein droit et non remboursable.

8. Le nombre d'engagés extérieurs au club organisateur pourra être limité selon procédure, sauf en championnat. Les épreuves ne peuvent pas être limitées en nombre lors des championnats.

9. Les organisateurs pourront limiter les épreuves de championnats départementaux et régionaux aux seuls engagés du département ou de la région concerné. Dans ce cas, l'organisateur est tenu d'organiser en parallèle une épreuve de la même série et catégorie ou Open. Il ne pourra pas y avoir d'engagés sous X ou sur le terrain dans les épreuves de championnat départemental ou régional ainsi programmées. Cette demande doit être transmise à FFE Club.

10. Au-delà de 60 engagés dans une épreuve, le dédoublement est souhaitable. Le dédoublement d'une épreuve ne peut se faire qu'en respectant scrupuleusement l'ordre de départ donné initialement par le SIF.

Exemple pour 60 engagés : groupe 1 du 1 au 30 ; groupe 2 du 31 au 60.

L'organisateur définit dans la partie « observations » du programme le nombre limite au delà duquel le dédoublement sera effectué.

Les épreuves ne peuvent être dédoublées lors des championnats départementaux, régionaux et inter-régionaux que si le dédoublement est nécessité par un nombre d'engagés supérieur aux capacités d'accueil du site des championnats. Dans ce cas, une autorisation doit être demandée à la FFE. Le dédoublement se fait obligatoirement dans l'ordre des numéros du listing et doit être clairement indiqué sur les documents de retour des résultats.

11. Pour les Championnats, de façon à éviter les épreuves fleuves, l'organisateur pourra programmer dès l'établissement de sa DUC, une ou plusieurs épreuves contenant un critère d'âge : exemple E1 juniors et –.

Article 7.1 - Qualifications

Toutes les épreuves, les championnats départementaux, les championnats régionaux et les championnats interrégionaux qualifient chaque année pour les championnats de France.

7.1 a - Attribution de points

Toutes les épreuves, sauf les épreuves du championnat de France, organisées dans le cadre du présent règlement donnent lieu à un système d'attribution de points.

Points cavaliers : ils peuvent être obtenus avec des équidés différents.

Le cavalier constitue son score par accumulation de points dans la catégorie donnée.

En épreuve Open, les points sont attribués dans la catégorie correspondant à la taille de l'équidé.

Points équidés : ils peuvent être obtenus avec des cavaliers différents.

Les équidés constituent leurs scores par accumulation de points acquis.

Dispositions particulières CCE

La qualification en CSO est obtenue en cumulant les points de CSO et de CCE.

Les premiers tiers et participations en épreuves de Dressage Club, CSO Club et CROSS Club sont également pris en compte pour participer au championnat de France des Clubs en Concours Complet.

Exemple : un couple classé dans le premier tiers d'une 2e série en dressage, d'une 2e série en CSO et d'une 2e série en cross obtient 6 points pour le championnat de France des clubs 2e série en CCE.

7.1 b - Mode de calcul des points

Dans chaque épreuve, les partants sont répartis en 3 tiers.

Calcul du 1er tiers : nombre de partants divisé par 3, arrondi à l'entier supérieur = 1er tiers.

Calcul du 2e tiers : nombre de partants moins 1er tiers divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur = 2e tiers.

Calcul du 3ème tiers : nombre de partants moins premier tiers, moins deuxième tiers = 3ème tiers.

Un couple éliminé ne peut en aucun cas marquer des points.

Exemple : 20 partants - 1er tiers : du 1er au 7e, 2e tiers : du 8e au 14e, 3e tiers : à partir du 15e.

Attribution des points	1er tiers	2e tiers	3e tiers
3è série club	3	2	1
2è série club	6	4	2
1è série Club et 3è série Ponam	12	8	4
2è série Ponam	24	16	8
1è série Ponam	48	32	16
1è série Ponam Elite et GP CSO	72	48	24
GP CSO Elite/GP CCE, Dress., attelage	96	72	48
Moyennes en dressage	58% et +	50 à 58%	Moins de 50%

Les CD, CR, CIR bénéficient d'un coefficient 2 sur points et participations.

Les critères de France bénéficient d'un coefficient 3 sur les points et participations.

En épreuves Ponam, les jeunes poneys de 4 et 5 ans munis d'un certificat d'origine bénéficient d'un coefficient 1,5 sur les points, ainsi que leur cavalier.

7.1 c - Equivalence des points internationaux Pony.

Coefficients appliqués aux points GP.

Points accordés uniquement aux couples classés dans le 1er et 2è tiers. Tout cavalier invité par l'organisateur sans passer par la sélection de la Direction Technique Nationale, ne pourra bénéficier des points prévus.

Concours	Championnat d'Europe	CSIOP CCIOP CDIOP		CSIP A CCIP** CDIP	CSIP B CCIP*	CSIP A	CSIP CDIOP
		Coupe des Nations	Grand Prix individuel	Grand Prix individuel	Grand Prix individuel	Petit Grand Prix	1e consolante
Epreuves	Coupe des Nations/ GP individuel	Coupe des Nations	Grand Prix individuel	Grand Prix individuel	Grand Prix individuel	Petit Grand Prix	1e consolante
Coefficient	3	2	1.5	1.5	1	1	1
Points 1er tiers	288	192	144	144	96	96	96
Points 2e tiers	216	144	108	108	72	72	72

Article 7.2 - Participation aux championnats

L'appartenance géographique du cavalier est définie par le club qui l'engage dans un championnat. Dans une même discipline, pour une épreuve donnée, chaque saison, un cavalier, un équidé ou un couple ne peuvent prendre des points à coefficient double :

- que dans le premier championnat départemental auquel il participe,
- que dans le premier championnat régional auquel il participe,
- que dans le premier championnat interrégional auquel il participe.

Article 7.3 - Championnats départementaux

Chaque département peut organiser chaque année un seul championnat départemental par épreuve. Pour les cavaliers engagés par un club du département concerné, les points et les participations sont doublés dans les épreuves des championnats départementaux.

De même pour les cavaliers indépendants, licenciés à une association de cavaliers indépendants affiliée à la FFE, domiciliés dans le département concerné.

Les épreuves Open sont interdites en championnats départementaux.

Article 7.4 - Championnats régionaux

Chaque région peut organiser chaque année un seul championnat régional par épreuve.

Pour les cavaliers engagés par un club de la région concernée, les points et les participations sont doublés dans les épreuves des championnats régionaux.

De même pour les cavaliers indépendants, licenciés à une association de cavaliers indépendants affiliée à la FFE, domiciliés dans la région concernée.

Les épreuves Open sont interdites en championnats régionaux.

Article 7.5 - Championnats Interrégionaux

Plusieurs régions frontalières, peuvent organiser chaque année un championnat interrégional par épreuve.

Pour les cavaliers engagés par un club des régions concernées, les points et les participations sont doublés dans les épreuves des championnats interrégionaux.

De même pour les cavaliers indépendants, licenciés à une association de cavaliers indépendants affiliée à la FFE, domiciliés dans l'une des régions concernées.

Les épreuves Open sont interdites en championnats interrégionaux.

NOTA : Les épreuves grand prix Ponam ne donnent pas lieu à des championnats départementaux, régionaux ou interrégionaux.

Article 7.6 - Championnats de France

Les championnats de France Club et Ponam sont organisés chaque année par la FFE.

Les dates des championnats sont publiées chaque année dans la REF et par le site internet www.ffe.com. Ce sont les scores ou les participations d'un cavalier, d'un poney, d'un cheval ou d'un couple, obtenus qui déterminent la qualification aux championnats de France. Ce score est calculé en application de la règle définie par l'article 7.1 b.

Le total des points ou des participations nécessaires pour participer aux championnats de France est publié chaque année dans la REF. L'attribution des points acquis par les poneys, les chevaux, cavaliers ou couples ne sera définitive qu'après le traitement des résultats de la saison sportive parvenus à la FFE à la clôture du Championnat concerné.

Avant de procéder aux engagements pour le championnat de France, il appartient à chaque club engageur de vérifier la qualification des cavaliers et des équidés qu'il souhaite engager.

CHAPITRE 8 - COUPES DE FRANCE ET CRITERIUMS PONAM

Article 8.1 - Orientations

8.1 a - Les concours Coupe de France et Critériums de France sont des concours qui s'inscrivent dans la logique et la démarche des concours Ponam (cf orientations article 1-1) et selon le règlement des Concours Club et Ponam éventuellement complétés par la REF.

Ils sont destinés à participer au développement des disciplines concernées, à valoriser les organisations de qualité, à participer à l'élaboration d'un projet éducatif et sportif pour les clubs, les enseignants, les cavaliers, les parents et à améliorer dans ce contexte le niveau technique de nos jeunes et de leurs poneys. Ils permettent par conséquent aux entraîneurs nationaux poney de suivre et d'orienter l'évolution des jeunes cavaliers, de participer à la progression des compétitions, de sélectionner les équipes de France en vue des épreuves internationales.

8.1 b - Organisation

Ces compétitions sont soumises à un cahier des charges disponible sur demande à la FFE.

Les concours Ponam Coupes de France ou Critériums sont des concours qualificatifs pour les championnats de France. Seuls les clubs adhérents à la FFE, les organismes reconnus par elle ainsi que les Comités Régionaux et départementaux sont qualifiés pour organiser une étape de Coupe ou un Critérium (cf article 3-1a).

8.1 c - Techniciens fédéraux

L'organisateur propose un jury, président, assesseurs, chef de piste, arbitre, etc... cette proposition doit être validée par la FFE. Ce jury doit figurer sur les listes officielles définies au cahier des charges de chaque discipline.

8.1 d - Programmation

Le calendrier de ces épreuves est établi par la DTN, chaque organisateur ayant fait parvenir sa candidature avec une proposition de date avant le 30 septembre de l'année précédente.

Le calendrier de chaque Coupe de France et des critères sera publié dans la REF en plus de la parution au BO.

Article 8.2 - Coupes de France

Les disciplines pouvant être concernées sont : Saut d'Obstacles, Dressage, Concours Complet et Pony-Games en paires, Voltige et Attelage.

Les Coupes de France sont organisées sous forme de challenge sur l'ensemble de l'année civile, les finales ayant lieu dans la période d'octobre à décembre. Le support de ces concours doit obligatoirement être l'organisation de Grand Prix Ponam pour les disciplines olympiques et d'épreuves en paires pour les Pony Games. Toutes les organisations de Grand Prix ne donnent pas forcément accès au label Coupe de France.

Le calendrier des Coupes de France est organisé par la FFE. Les coupes de France concernent le meilleur niveau de chaque catégorie de poney, c'est-à-dire Grand Prix pour les D, C1 élite pour les C et B1 élite pour les B. En Pony Games, les 1ères séries de chaque catégorie d'âge. La Coupe de France de voltige concerne les catégories junior et benjamin.

8.2 a - Epreuves

Epreuves obligatoires en CSO et CCE : Grand Prix, D1P Elite, C1P Elite, B1P élite.

ATTENTION : il n'est autorisé qu'une seule épreuve Elite par catégorie, par concours « Coupe de France » en CSO et CCE.

Epreuves facultatives : 2e et 3e séries Ponam.

Epreuves obligatoires en Dressage : Grand Prix, D1P élite, D2P.

Epreuves obligatoires en Pony Games en paires : Benjamins, Minimes, Cadets et Open.

Epreuves obligatoires en Voltige : 1e série Club pour les Juniors et 2e série Club pour les Benjamins.

En CCE et en Voltige, l'organisateur doit mettre en place une inspection vétérinaire.

8.2 b - Limites d'âges

Pour la Coupe de France Grand Prix CSO, CCE et Dressage, ne pourront figurer au classement que les cavaliers âgés de 16 ans et moins dans l'année.

En B et C, ce sont les limites d'âges des Championnats qui s'appliquent.

8.2 c - Organisations de Coupes de France Grand Prix lors de compétition « chevaux »

Dans le cadre de la notion de filière, pour rapprocher et se faire connaître les différents publics (poney et cheval), et pour en faciliter l'organisation, certaines étapes Coupes de France pourront être mises en place à l'occasion de Nationaux 1 ou Internationaux chevaux. Ces épreuves pourront se dérouler avec le Grand Prix uniquement, sans les autres épreuves Ponam habituellement obligatoires. Il ne pourra y avoir au maximum que 4 organisations de ce type par an et par discipline et sur autorisation de la DTN.

Mesure particulière au dressage : les coupes de France organisées dans le cadre ci-dessus pourront être courues sur deux épreuves seulement et sur une journée.

Les Coupes de France de Voltige peuvent être organisées lors des compétitions PRO ou Amateur.

8.2 d - Classement

Chacune des compétitions se déroulant dans le cadre de ces Grands Prix Nationaux, donnera lieu à l'attribution de points « Coupe de France » par couple, selon le barème suivant :

1er = 10 points, 2e = 7 points, 3e = 6 points, 4e = 5 points, 5e = 4 points, 6e = 3 points, 7e = 2 points, 8e = 1 point.

Finale : une finale Coupe de France dotée d'un coefficient 1,5 sera organisée en dernière étape. 1er = 15 points, 2e = 10,5 points, etc...

A l'issue de cette finale, le couple ayant totalisé le plus de points sera déclaré vainqueur de la Coupe de France dans sa catégorie.

Les points Coupe de France de Voltige sont attribués à l'équipe engagée et non à chaque voltigeur composant cette équipe. Dans ce cadre, les équipes doivent obligatoirement conserver le même nom tout au long de la même Coupe de France.

Les points Coupe de France sont sans incidence sur le système de qualification pour les Championnats Nationaux.

8.2 e - Protocole

Le classement final des Coupes de France est récompensé par la FFE.

Trophées, médailles, plaques et flots.

Article 8.3 - Critériums de France

Les Critériums de France Poney sont des étapes nationales du circuit des concours Ponam.

Les Critériums concernent les trois disciplines olympiques. Il existe un critérium par discipline et par an.

Les critériums peuvent être organisés soit en même temps et sur le même site, soit à des dates et sur des sites différents. Ils se déroulent toujours sur deux jours ou éventuellement trois pour le CCE.

L'organisation des critériums est soumise à un cahier des charges et à la validation de la FFE.

8.3 a - Epreuves

Epreuves obligatoires : BCD Ep 1ère et 2è série.

Epreuves facultatives recommandées : BCD Ep 3è série

Ep = équidés de catégorie E ayant au moins un auteur Arabe ou inscrit à un Stud Book poney.

8.3 b - Règlement - Classements

Le support réglementaire des Critériums est le règlement des concours Club et Ponam complété par les modifications et précisions parues dans la Ref et par le cahier des charges.

8.3 c - Normes techniques CSO

Les normes techniques sont identiques à celles du règlement des Concours Club et Ponam + 5cm.

Pour les épreuves Ep, les cotes sont identiques à celles des épreuves D Ponam pour chaque série

correspondante. Les parcours doivent être pourvus de système électronique de chronométrage. Le Critérium de CSO est une épreuve en 2 manches : la première sans chronomètre et la deuxième au chronomètre avec un barrage pour les trois premières places.

8.3 d - Normes techniques Dressage

Idem Règlement Concours Club et Ponam. Pour les épreuves Ep, les normes sont identiques à celles des épreuves D Ponam dans chaque série correspondante.

Les épreuves se dérouleront sur des carrières en sable. Pour la période de novembre et décembre, les épreuves pourront se dérouler en palais.

Les entrées en piste se font de l'extérieur.

8.3 e - Normes techniques Concours Complet

Idem Règlement des Concours Club et Ponam. Pour les épreuves Ep, les normes techniques sont identiques à celles des épreuves D Ponam dans chaque série correspondante.

8.3 d - Protocole

Médailles d'or, d'argent et de bronze pour les trois premiers.

Trophée au premier

Plaques et flots au minimum pour le premier tiers et pour les 8 premiers s'il y a plus de 20 partants.

Plaques et flots seront co-marqués de l'organisateur et de la FFE.

CHAPITRE 9 - CONCOURS DE SAUT D'OBSTACLES - CSO

Article 9.1 a - Orientations

Cf Orientations Générales appliquées au CSO Club et Ponam

Article 9.2 - Organisation

9.2 a - Terrain des épreuves

Le terrain sur lequel se déroulent les épreuves de concours de saut d'obstacles doit être entouré complètement par des barrières, lices ou tout autre moyen non dangereux et comporter une entrée bien sécurisée pour les équidés.

Cette entrée doit être fermée dès qu'un équidé effectue son parcours. Les dimensions du terrain ainsi que celles du paddock doivent être indiquées sur le programme.

9.2 b - Paddock et obstacles d'exercices

Le paddock mis à la disposition des concurrents doit permettre une détente sécurisante tant pour les équidés que pour les cavaliers. Si nécessaire et si les dimensions sont inférieures à 50 X 30 m, le nombre d'équidés doit être limité par le commissaire au paddock.

Deux obstacles au minimum doivent être placés sur ce terrain : 1 vertical et 1 oxer. Ces obstacles doivent être encadrés de fanions rouge et blanc ou chandeliers avec le haut rouge et blanc indiquant le sens obligatoire de franchissement.

Le paddock est réservé (en priorité) aux équidés qui vont participer à l'épreuve.

Le travail à pied des équidés y est interdit pendant les épreuves.

Le propriétaire de l'équidé dont le cavalier à l'exercice ne respecterait pas ces obligations ou, aurait fait franchir des obstacles autres que ceux indiqués ci-dessus ou des obstacles montés sur la piste de compétition, sera frappé d'une amende de 80 euros et cet équidé ne pourra plus prendre part aux épreuves suivantes du concours par décision du président de jury sur le rapport du commissaire au paddock désigné par lui.

En cas d'insuffisance ou d'impraticabilité du paddock, un seul obstacle d'essai, n'appartenant pas au parcours d'une épreuve et uniquement constitué de barres peut être autorisé sur la piste.

9.2 c - Recommandations médicales

Les indications données à l'article 3.5 s'appliquent. La présence du médecin est souhaitable pendant toute la durée des épreuves.

Article 9.3 - Catégories d'épreuves

Les épreuves de CSO comportent :

- Des parcours où l'aptitude à l'obstacle est le facteur déterminant. Ils doivent être jugés au barème A ou au barème Club (sauf Ponam), avec ou sans chronomètre et peuvent comporter au maximum deux barrages.

- Des parcours où la vitesse et la maniabilité sont les facteurs déterminants. Ils peuvent se disputer, soit au barème A avec chronomètre, soit au barème Club (sauf Ponam) avec chronomètre, soit au barème C (uniquement en Ponam).

- Si aucune indication de barème n'est portée aux conditions d'une épreuve, il est fait application du barème A, sans chronomètre, sans barrage.

- Des épreuves en deux manches : Ces épreuves comportent deux parcours pouvant être différents et dans ce cas il doit être prévu une reconnaissance du deuxième parcours après la première manche pour les cavaliers qualifiés pour la seconde. Les deux manches doivent se dérouler dans la même journée. Cette épreuve est jugée selon le barème A ou Club (sauf Ponam). Le classement se fait en additionnant les points ou scores des deux manches et les temps des manches éventuellement courues au chronomètre. Un barrage pour la première place peut être prévu à égalité de points ou de scores à l'issue des deux manches. Si une des deux manches au moins est au chronomètre, le barrage s'effectue dans l'ordre inverse des temps réalisés dans la ou les manche (s) chronométrée (s).

Article 9.4 - Normes techniques

9.4 a - Cotes aux obstacles

CSO

CSO Club	B3	B2	C3/D3 Open 3	B1	E3/C2 Open 2	D2/C1 Open 1	E2 D1	E1
Vitesse en m/mn	270	270	300	270	300	300	330	330
Droit Hauteur maximum	50	60	60	70	70	80	90	100
Oxer montant Hauteur devant maximum Hauteur derrière maximum	40 50	50 60	50 60	65 70	65 70	80 85	85 90	90 95
Oxer Largeur maximum	60	60	60	80	80	90	90	100
Obstacle de volée Largeur maximum	60	70	70	80	80	90	95	100

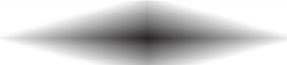
CSO Club : Rivière même barrée interdite.

Nombre d'obstacles et combinaisons :

1^è série : 10 à 12 obstacles, double et triple.

2^è et 3^è séries : 10 à 12 obstacles maxi, double uniquement.

CSO B Ponam	3e série	2e série	1e série
Vitesse en m/mn	270	270	270
Nombre d'obstacles	10/12	10/12	10/12
Droit Hauteur maximum	75	85	95
Oxer montant Hauteur devant maximum Hauteur derrière maximum	70 75	80 85	90 95
Oxer carré Hauteur maximum		85	90
Oxer Largeur maximum	80	95	105
Rivière Largeur maximum		250	250
Combinaisons	1 double oxer-droit ou droit-droit à 2 foulées (- 5 cm)	2 doubles ou 1 triple (- 5 cm) ou 1 double + 1 triple (- 5 cm)	2 doubles ou 1 double + 1 triple

CSO C Ponam	3e série	2e série	1e série
Vitesse en m/mn	300	300	300
Nombre d'obstacles	10/12	10/12	10/12
Droit Hauteur maximum	85	95	105
Oxer montant Hauteur devant maximum Hauteur derrière maximum	80 85	90 95	100 105
Oxer carré Hauteur maximum		95	100
Oxer Largeur maximum	90	105	115
Rivière Largeur maximum		300	300
Combinaisons	1 double oxer-droit ou droit-droit à 2 foulées (- 5 cm)	2 doubles ou 1 triple (- 5 cm) ou 1 double + 1 triple (- 5 cm)	2 doubles ou 1 double + 1 triple
CSO D Ponam	3e série	2e série	1e série
Vitesse en m/mn	330	330	350
Nombre d'obstacles	10/12	10/12	10/12
Droit Hauteur maximum	90	105	115
Oxer montant Hauteur devant maximum Hauteur derrière maximum	85 90	100 105	110 115
Oxer carré Hauteur maximum		105	115
Oxer Largeur maximum	95	110/120	120
Rivière Largeur maximum		300	350
Combinaisons	1 double oxer-droit ou droit-droit à 2 foulées (- 5 cm)	2 doubles ou 1 triple (- 5 cm) ou 1 double + 1 triple (- 5 cm)	1 double + 1 triple

Double et triple (- 5cm) autorisés en 2e série.

Pour les Open, combinaisons à deux foulées uniquement.

Dans les championnats départementaux, régionaux et interrégionaux : tolérance de + 5 cm.

Pour les championnats de France, tolérance de plus 5 cm pour les B et C, et de plus 5 à 10 cm pour les D et E.

9.4 b - Vitesse minimale imposée

Cf tableau des côtes.

La vitesse peut être diminuée de 30 m par minute pour les épreuves se déroulant en manège.

Tables internationales pour le calcul du temps accordé et des pénalités pour le temps dépassé

Les têtes indiquent les dizaines et les unités. La 1ère colonne indique les centaines de mètres.

Calcul du temps accordé

Pour calculer le temps accordé, on multiplie la distance du parcours par 60 secondes et on divise par la vitesse de l'épreuve. Par exemple pour une distance de 430 mètres à la vitesse de 220 mètres par minute, on accorde : $\frac{430 \text{ m} \times 60 \text{ s}}{220 \text{ m/mn}} = 117''$ soit 1'57''

$$\frac{430 \text{ m} \times 60 \text{ s}}{220 \text{ m/mn}}$$

Calculs du temps accordé vitesse 270 m/mn

	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	25''	25''	27''	29''	32''	34''	36''	38''	40''	43''
200	45''	47''	49''	52''	54''	56''	58''	60''	63''	65''
300	67''	69''	72''	74''	76''	78''	80''	83''	85''	87''
400	89''	92''	94''	96''	98''	100''	103''	105''	107''	109''
500	112''	114''	116''	118''	120''	123''	125''	127''	129''	132''
600	134''	136''	138''	140''	143''	145''	147''	149''	152''	154''
700	156''	158''	160''	163''	165''	167''	169''	172''	174''	176''
800	178''	180''	183''	185''	187''	189''	192''	194''	196''	198''
900	200''	203''	205''	207''	209''	212''	214''	216''	218''	220''
1000	223''	225''	227''	229''	232''	234''	236''	238''	240''	243''

Calculs du temps accordé vitesse 300 m/mn

100	20''	22''	24''	26''	28''	30''	32''	34''	36''	38''
200	40''	42''	44''	46''	48''	50''	52''	54''	56''	58''
300	60''	62''	64''	66''	68''	70''	72''	74''	76''	78''
400	80''	82''	84''	86''	88''	90''	92''	94''	96''	98''
500	100''	102''	104''	106''	108''	110''	112''	114''	116''	118''
600	120''	122''	124''	126''	128''	130''	132''	134''	136''	138''
700	140''	142''	144''	146''	148''	150''	152''	154''	156''	158''
800	160''	162''	164''	166''	168''	170''	172''	174''	176''	178''
900	180''	182''	184''	186''	188''	190''	192''	194''	196''	198''

Calculs du temps accordé vitesse 330 m/mn

100	18''	20''	22''	24''	26''	27''	29''	31''	33''	35''
200	36''	38''	40''	42''	44''	45''	47''	49''	51''	53''
300	55''	57''	59''	61''	62''	63''	65''	67''	69''	71''
400	73''	75''	76''	78''	80''	82''	84''	85''	87''	89''
500	91''	93''	95''	96''	98''	100''	102''	104''	105''	107''
600	109''	111''	113''	115''	116''	118''	120''	122''	124''	125''

Calculs du temps accordé vitesse 350 m/mn

100	18''	19''	21''	23''	24''	26''	28''	30''	31''	33''
200	35''	36''	38''	40''	42''	43''	45''	47''	48''	50''
300	52''	54''	55''	57''	59''	60''	62''	64''	66''	67''
400	69''	71''	72''	74''	76''	78''	79''	81''	82''	84''
500	86''	88''	90''	91''	93''	95''	96''	98''	100''	102''
600	103''	105''	107''	108''	110''	112''	114''	115''	117''	119''
700	120''	122''	124''	126''	127''	129''	131''	132''	134''	136''
800	138''	139''	141''	143''	144''	146''	148''	150''	151''	153''
900	155''	156''	158''	160''	162''	163''	165''	167''	168''	170''

9.4 c - Barèmes autorisés

3e série Club :

- . Barème A sans chrono.
- . Barème Club sans chrono, sans barrage.
- . Barème A en deux phases : la première sans chronomètre, la deuxième avec ou sans chronomètre.
- . Barème A à temps différé

2e série Club :

- . Barème A sans chrono.
- . Barème A en deux phases : la première sans chronomètre, la deuxième avec ou sans chronomètre.
- . Barème A sans chronomètre et à égalité de points pour la première place : barrage au chronomètre.
- . Barème A au chronomètre sans barrage.
- . Barème A à temps différé.
- . Barème Club avec ou sans chrono, sans barrage.

1e série Club :

- . Barème : tous les barèmes décrits dans ce règlement sont autorisés sauf le barème C.

3e série Ponam :

- . Barème A sans chrono.
- . Barème A en deux phases : la première sans chronomètre, la deuxième avec ou sans chronomètre.
- . Barème A à temps différé.
- . Barème A au chronomètre sans barrage.
- . Barème A sans chronomètre et à égalité de points pour la première place : barrage au chronomètre.

2e série Ponam :

- . Tous les barèmes sont autorisés sauf le barème club.

9.4 d - 1e série

Conditions d'organisation :

En catégorie D1P les programmes peuvent proposer soit une 1e série soit une 1e série spéciale grand prix. Voir conditions d'organisation et cahier des charges chapitre XI A - CSO grand prix.

Président de jury :

En 1e série Ponam, le président du jury est obligatoirement juge officiel national FFE ou enseignant BEES 1 et plus.

Chefs de pistes CSO :

Les parcours de ces épreuves doivent être réalisés par les chefs de pistes dont les noms figurent sur la liste des chefs de pistes CSO de l'année considérée dans la REF.

Barèmes autorisés :

Tous les barèmes sont autorisés sauf le barème club.

9.4 e - Différents types d'obstacles

Obstacle droit : pour qu'un obstacle puisse être appelé droit, tous les éléments qui le composent doivent être superposés dans le même plan vertical du côté où le cheval prend sa battue.

Obstacle en largeur : un obstacle en largeur est un obstacle qui est construit de telle façon qu'il nécessite un effort tant en largeur qu'en hauteur.

Rivière : pour qu'un obstacle en largeur puisse être appelé « rivière », il ne doit comporter aucun élément, ni avant, ni au milieu, ni au delà du plan d'eau.

Seul peut être aménagé, du côté du départ, un élément d'appel au sol (haie, muret). Son renversement ne compte pas. La haie doit avoir une hauteur maximum de 30 centimètres.

La largeur des rivières sans barre ni haie d'appel doit être délimitée tant du côté du départ que de la réception par des lattes qui doivent se trouver en dehors mais juste au bord de l'eau.

Si une haie d'appel est placée du côté du départ, seul le côté de la réception doit être délimité.

La rivière doit être encadrée de 4 fanions.

Le passage entre deux fanions de même couleur est considéré comme une désobéissance.

Si une barre est placée au-dessus de la rivière, cet obstacle est jugé comme un obstacle large et non comme une rivière.

9.4 f - Fanions

Les fanions servent à indiquer le sens dans lequel les lignes de départ et d'arrivée, les obstacles et les passages obligatoires doivent être franchis. Le cavalier doit toujours avoir à sa droite un fanion rouge et à sa gauche un fanion blanc.

Ils peuvent être remplacés par des encadrements/chandeliers avec le haut rouge ou blanc en lieu et place de fanions, sauf pour les grands prix.

Les obstacles larges ou fermés comportent des fanions sur tous les plans.

Les lignes de départ et d'arrivée doivent être fanionnées. Il est souhaitable qu'elles comportent un panneau départ et un panneau arrivée.

Le renversement des fanions n'est pas pénalisé. Le président de jury peut sonner arrêt et décompter une correction de temps s'il estime que le fanion renversé modifie le profil d'un obstacle à franchir ou si le saut de l'obstacle avec le fanion renversé peut présenter un danger.

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 (sauf barème club).

Dans certaines épreuves spéciales, les lignes de départ et d'arrivée peuvent être coupées dans les deux sens. Dans ce cas, ces lignes doivent être pourvues de quatre fanions : un fanion rouge et un fanion blanc à chacune des deux extrémités de ces lignes.

En cas de barrage, les fanions de départ et d'arrivée doivent être placés à distance réglementaire voir article 9.4 j.

9.4 g - Combinaisons d'obstacles

1. Une combinaison d'obstacles se compose de deux ou trois obstacles nécessitant deux ou trois sauts successifs. La distance se mesure du pied de l'obstacle d'entrée au pied de l'obstacle suivant.

2. Dans les doubles et triples, chaque obstacle ou élément de cet obstacle doit être sauté séparément et consécutivement, sans tourner autour d'aucun élément, sous peine d'élimination (sauf barème CLUB).

Quand il y a Refus ou dérobo, le cavalier est obligé sous peine d'élimination (sauf barème CLUB), de reprendre tous les sauts, à moins qu'il ne s'agisse d'obstacles complètement fermés et indiqués comme tels sur le plan du parcours.

3. Toutes les fautes et désobéissances faites à chaque obstacle et pendant les différents essais, sont comptées séparément et s'ajoutent les unes aux autres.

9.4 h - Banquette, butte, talus ou passage de route (sauf barème CLUB)

Pour ces obstacles, deux cas sont à envisager :

1. Si l'on considère l'obstacle comme non fermé, il est assimilé à une combinaison et le cavalier est tenu de le reprendre en entier, comme un double ou un triple, qu'il s'agisse d'un Refus, d'un dérobo ou de tout autre désobéissance qui l'empêche de continuer en avant.

2. Si l'on considère l'obstacle comme fermé, le cavalier est tenu sous peine d'élimination, de continuer en avant. Tout élément d'obstacle projeté, entraînant l'interruption du parcours doit être enlevé et le temps mis à faire ce dégagement est déduit du temps total. Le plan doit mentionner qu'il s'agit d'un obstacle fermé. Une butte non garnie d'obstacle ou garnie d'une barre seulement peut être sautée de volée. Cette façon de franchir l'obstacle n'est pas pénalisée.

9.4 i - Enclos, parc à moutons (sauf barème CLUB)

1. Quand, dans ces obstacles fermés, le poney ou le cheval sort de l'enclos par un autre côté que celui désigné sur le plan, il est considéré comme ayant sauté un obstacle ne faisant pas partie du parcours et il est éliminé.

2. Si une fois dans l'enclos, il Refuse, le cavalier est obligé de sortir par un saut dans le sens du par-

cours. S'il ne peut y parvenir au bout de 60 secondes ou à la suite d'un nombre d'essais portant à deux le nombre total des désobéissances du parcours, il est éliminé.

9.4 j - Parcours : définition et prescriptions

Un membre du jury doit reconnaître le parcours avant le départ de l'épreuve.

1. Le parcours est le chemin que doit suivre un concurrent pour exécuter une épreuve. La longueur doit être calculée à quelques mètres près en tenant compte, dans les tournants surtout, du tracé normal suivi par un cheval ou un poney, à partir de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée, le tracé normal devant passer par le milieu des obstacles.
2. Une fois l'épreuve commencée, la longueur du parcours ne peut être ni remesurée, ni modifiée.
3. La longueur totale, en mètres, d'un parcours ne doit jamais dépasser le nombre d'obstacles de l'épreuve multiplié par 50.
4. 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. Ces deux lignes doivent chacune être signalées par un fanion entièrement rouge à droite et un fanion entièrement blanc à gauche et si possible parallèles au premier et au dernier obstacle. Il est souhaitable de placer à côté des fanions de départ et d'arrivée des panneaux avec les lettres D pour Départ et A pour Arrivée.
5. Au cours d'une épreuve, le profil d'un obstacle ne peut pas être modifié, même en cas de barrage.

Article 9.5 - Déroulement des épreuves

9.5 a - Plan du parcours

1. Un plan donnant avec précision tous les détails du parcours doit être affiché pour l'information des concurrents et une copie doit en être donnée au Jury avant le commencement de l'épreuve.
2. Les obstacles sont numérotés successivement dans l'ordre selon lequel ils doivent être franchis.
3. Les combinaisons d'obstacles ne portant qu'un seul numéro, celui-ci peut, pour la facilité du Jury et des concurrents, être répété à chacun des sauts ou efforts.
Dans ce cas, les lettres de différenciation lui seront ajoutées (par exemple : 8A, 8B, 8C).

4. Le plan doit indiquer :

- L'emplacement des lignes de départ et d'arrivée. Au cours d'un parcours, à moins d'indication formelle, celles-ci peuvent être recoupées sans pénalisation.
- L'emplacement relatif des obstacles, leur genre et leur numéro.
- Tout point de passage obligatoire indiqué par un fanion blanc à gauche et un fanion rouge à droite.
- La longueur du parcours telle qu'elle a été mesurée.
- Le tracé à suivre par les concurrents, indiqué soit par une ligne continue, dans ce cas, il doit être suivi strictement ; soit par une série de flèches indiquant le sens dans lequel chaque obstacle doit être franchi, dans ce cas, le concurrent est libre de choisir la route à suivre.
Si un passage obligatoire est prévu dans un parcours, le plan doit indiquer clairement le tracé à suivre selon un des deux procédés.
- Le barème utilisé.
- Le temps accordé et le temps limite.
- L'indication des obstacles du barrage ou des barrages éventuels ainsi que la longueur du parcours, le temps accordé et le temps limite.
- L'indication de la combinaison ou des combinaisons considérées comme fermées ou partiellement fermées.
- Toutes décisions ou modifications apportées par le Jury et se rapportant à ce parcours.

9.5 b - Modifications du parcours

1. Aucune modification ne peut être apportée au parcours une fois que la piste est ouverte aux cavaliers pour la reconnaissance du parcours.
2. 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 en avoir averti le président du jury (seul habilité à prendre la décision), tous les concurrents et, éventuellement, les chefs d'équipe.
3. Si un cas de force majeure oblige à interrompre une épreuve, celle-ci doit être reprise ultérieurement

sur les mêmes obstacles, le même parcours, dans les mêmes conditions, et au point exact où elle a été interrompue.

CSO

9.5 c - Accès à la piste

La reconnaissance du parcours commence au coup de cloche donné par le président du jury et se termine par un second coup de cloche donné quelques minutes après. A ce second coup de cloche, la piste doit être impérativement évacuée. En aucun cas, les barrages ne peuvent donner lieu à une éventuelle reconnaissance du parcours.

Sont autorisés à effectuer la reconnaissance du parcours, à l'exclusion de tous les autres :

- Les concurrents, à pied et en tenue, devant participer à l'épreuve,
- Les personnes qui entraînent habituellement les concurrents. Ces personnes doivent également être dans une tenue correcte.
- Sauf autorisation expresse du Jury, il est interdit aux concurrents de pénétrer à pied en piste après le commencement de l'épreuve, sous peine d'élimination, ainsi qu'à toute autre personne étrangère au service de la piste.

9.5 d - Ordre de départ

Les cavaliers doivent obligatoirement se présenter suivant l'ordre officiel publié sur minitel et internet après la clôture des engagements.

L'ordre de départ doit être affiché au moins 45 minutes avant le commencement de l'épreuve.

Trois cavaliers doivent toujours être prêts à prendre le départ. Le cavalier qui veut prendre part à l'épreuve et qui ne se présente pas à l'appel de son numéro, doit demander au président du jury, à moins que l'autorisation ne lui en ait été accordée par celui-ci avant le début de l'épreuve, que lui soit attribué un nouveau numéro d'ordre de passage. Le président du jury peut également prendre la décision d'éliminer un couple qui se présenterait après son numéro.

L'ordre de départ du barrage doit de principe rester identique à l'ordre de passage officiel.

9.5 e - Entrée en piste

Sous peine d'élimination, les cavaliers doivent entrer à cheval sur la piste – et en sortir à cheval – à moins d'avoir une autorisation spéciale du président du jury : celle-ci ne peut-être donnée que tout à fait exceptionnellement ou en cas d'incident imprévu.

Entré en piste, le concurrent se présente au Jury, le salue, annonce son propre nom, le nom et le numéro du cheval/poney.

Tout changement de cavalier doit être spécialement signalé au Jury avant le début de l'épreuve ou, au plus tard 20 minutes avant l'heure de passage prévue pour ce concurrent.

9.5 f - Utilisation de la cloche

La cloche est employée pour communiquer avec le cavalier pendant qu'il est en piste. Elle sert :

- A donner le départ.
- A arrêter ou suspendre le parcours.
- A donner un nouveau départ après une suspension du parcours.

Lorsque l'utilisation de la cloche peut être interprétée de plusieurs façons, le président du jury doit faire immédiatement préciser au micro le sens de son jugement.

9.5 g - Commencement d'un parcours

Le son de la cloche donne le signal de départ et active 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 le bon sens, ne sont pas pénalisés. Franchir la ligne de départ après que la cloche a retenti dans le bon sens, une deuxième fois, avant de sauter le premier obstacle est considéré comme une désobéissance. Tout concurrent franchissant le 1er obstacle avant le signal donné par le son de cloche est éliminé.

Toutefois, lors de circonstances particulières en concours indoor uniquement, le jury de terrain a la possibilité de ne pas déclencher le départ ou d'annuler la procédure, donner un nouveau départ et relancer le compte à rebours des 45 secondes.

9.5 h - Interruption et reprise d'un parcours

1. Un parcours doit être interrompu, sur ordre du président du jury, qui fait sonner « arrêt » (avec arrêt du chronomètre ou déclenchement du chronomètre spécial) dans les cas suivants :

- Renversement d'un obstacle par suite d'une désobéissance.
 - Obstacle non remis en place lorsque le cavalier se présente devant lui pour sauter.
 - Incident de piste imprévu se produisant lorsque le cavalier se présente devant un obstacle pour le franchir.
- Dans ce cas particulier si le cavalier continue, c'est au Jury de décider ensuite s'il doit être éliminé (sauf barème CLUB) ou non en raison des circonstances particulières. Si il n'a pas été éliminé, le résultat obtenu sur les obstacles franchis après l'ordre d'arrêt reste acquis.

2. Quand la cause d'interruption du parcours a disparu, le président du jury donne le signal pour un nouveau départ au moyen de la cloche. Si le cavalier reprend son parcours avant ce signal, il est éliminé.

3. Pendant le temps où le parcours est interrompu, les chutes sont toujours pénalisées, ce qui n'est pas le cas pour les défenses du poney/cheval. Les prescriptions concernant les éliminations restent en vigueur.

9.5 i - Fin du parcours

Le cavalier ayant terminé son parcours ou ayant abandonné doit quitter la piste sans délai, au trot ou au galop, sans sauter d'obstacles, en ayant soin toutefois de franchir la porte au pas.

Un cavalier éliminé à la suite de trois désobéissances (sauf barème CLUB), peut franchir un obstacle simple, déjà franchi. Il ne dispose pour le faire que d'une tentative. Le saut d'obstacle déjà en place pour le(s) parcours suivant(s) après la ligne d'arrivée interdit la participation du cavalier et de l'équidé à la ou aux épreuves suivante(s).

9.5 j - Accident

Dans les épreuves en une seule manche, un cavalier accidenté et dans l'impossibilité de remonter à cheval ne peut être remplacé : le couple est éliminé.

9.5 k - Temps

1. Temps d'un parcours

Le temps d'un parcours est le temps mis par le cavalier pour effectuer ce parcours. Il commence au moment précis où le cavalier en selle passe la ligne de départ dans le bon sens, pour se terminer au moment où il franchit à cheval la ligne d'arrivée dans le bon sens. Le chronomètre sera remis en marche lorsque le cheval se présentera devant l'obstacle ou le refus a eu lieu. Si la désobéissance a eu lieu sur le deuxième ou aux éléments suivants une combinaison, le chronomètre sera remis en marche lorsque le cheval se présentera devant le premier élément de la combinaison.

2. Temps accordé, temps limite

Pour toute épreuve, la durée du temps accordé, en fonction de la vitesse prescrite, est précisée et doit être portée sur le plan du parcours.

Tout équidé ayant dépassé le temps accordé pour faire le parcours est pénalisé selon le barème appliqué et le genre d'épreuve dont il s'agit.

Un temps limite est obligatoirement imposé. Ce temps est le double du temps accordé. Passé ce temps limite, le couple est éliminé (sauf barème CLUB).

Une fois l'épreuve commencée, le jury, avec l'accord du chef de piste, peut décider qu'une erreur flagrante a été commise dans la mesure de la distance du parcours. Cela peut être fait 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. Dans ce cas, le jury a la possibilité de modifier le temps accordé. Le résultat des concurrents ayant terminé leur parcours auparavant sera alors modifié en conséquence.

3. Chronométrage

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 sera pris en considération, le temps du second chronométrateur sera utilisé comme moyen de contrôle.

En cas de panne de l'équipement de chronométrage automatique, le temps de tout cavalier concerné par cette panne sera pris par un chronomètre à main au centième de seconde.

Si le franchissement de la ligne de départ et/ou de la ligne d'arrivée par le concurrent ne peut être clairement jugée depuis la tribune du Jury dans les Grand-Prix, un ou deux personnels munis d'un fanion, seront placés, l'un 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. Le chronométrateur a pour obligation de noter le numéro et le temps de chaque équidé partant dans l'épreuve.

Le temps enregistré est compté dès l'instant où le poney monté passe la ligne de départ dans la bonne direction ou à la fin du compte à rebours de 45 secondes, jusqu'au moment où il franchit la ligne d'arrivée dans le bon sens, sauf indication contraire dans les barèmes spéciaux.

Un enregistrement vidéo ne doit jamais être retenu pour établir le temps de parcours d'un concurrent.

4. Utilisation du chronomètre spécial

Si le chronomètre ne peut être arrêté et repartir sans que l'aiguille revienne à zéro, un chronomètre spécial, placé auprès du Jury permet, en fin de parcours, de déduire du temps global enregistré, le temps pendant lequel le parcours a été éventuellement interrompu.

Le président du jury fait déclencher ce chronomètre spécial :

- A l'instant où un cheval/poney Refuse de prendre le départ ou se défend pendant son parcours.
- Au coup de cloche indiquant « Arrêt » si un obstacle renversé par suite d'une désobéissance, doit être repris après sa remise en état.
- Au coup de cloche indiquant « Arrêt » si un incident de piste imprévu se produit au moment où un cavalier se présente devant un obstacle pour le franchir.

Quand la cause de suspension a disparu, le chronomètre est arrêté lorsque le concurrent arrive à l'endroit précis où le chronomètre a été déclenché.

5. Annonce du temps

Dans les épreuves se disputant au chronomètre, le temps réalisé par chaque concurrent doit être annoncé après chaque parcours. Il en est de même au cours de chaque barrage.

6. Correction du temps

Si, par suite d'une désobéissance, un concurrent déplace ou renverse un obstacle ou un fanion déterminant les limites de la rivière, d'un obstacle naturel ou dans les cas où la nature de l'obstacle est changée par le renversement d'un fanion, la cloche sera sonnée et le chronomètre est arrêté jusqu'à ce que l'obstacle soit reconstruit ; il sera alors pénalisé pour un Refus et 6 secondes de correction de temps seront ajoutées au temps mis par le concurrent pour effectuer son parcours. La même procédure s'applique si l'un des fanions délimitant la ligne d'arrivée ou un passage obligatoire est renversé ou déplacé à la suite d'un déroboé ou d'un Refus à ces lignes. Le chronomètre sera remis en marche lorsque le cheval se présentera devant l'obstacle où le refus a eu lieu. Si la désobéissance a eu lieu sur le 2^e ou aux éléments suivants d'une combinaison, le chronomètre sera remis en marche lorsque le cheval se présentera devant le premier élément de la combinaison.

9.5 I - Fautes

1. Obstacle renversé

Un obstacle est considéré comme renversé lorsque, par la faute du concurrent :

- une quelconque 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.

Tout système destiné à assurer la fixité de l'obstacle étant partie intégrante du support, il y a faute toutes les fois où il tombe.

Les toucher, les effleurer, les déplacer dans quelque sens que ce soit, ne comptent pas.

Un fanion déplacé ou renversé ne sera pas pris en compte. cf art. 9.4 f.

Si un obstacle quelconque du parcours heurté 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.

En cas de doute, le Jury de terrain décidera en faveur du concurrent.

2. Faute à la rivière

Il y a faute à la rivière :

- quand l'équidé met un ou plusieurs pieds sur la latte délimitant la rivière (il n'y a faute que lorsque le pied ou le fer touche la latte, l'empreinte du boulet ne constitue pas une faute).
- Si l'équidé touche ou effleure l'eau avec un ou plusieurs pieds

Le fait de renverser, heurter ou déplacer la haie ou l'élément d'appel ne constitue aucune pénalité.

Si un des 4 fanions délimitant la rivière est renversé ou déplacé, il appartient au juge à la rivière de décider s'il y a ou non une dérobad. Si la décision est une dérobad, le chronomètre sera arrêté, le fanion remis en place et 6 secondes de correction de temps seront ajoutées.

La décision du juge à la rivière est souveraine. Il doit prendre note du numéro des couples pénalisés à la rivière et les raisons de ces pénalités.

3. Désobéissances

Sont considérées comme désobéissances et pénalisées comme telles (sauf barème club) :

- le refus,
- le dérobad,
- la défense,
- la rupture du mouvement en avant volontaire ou non,
 - franchir la ligne de départ après que la cloche a retenti dans le bon sens, une deuxième fois, avant de sauter le premier obstacle,
 - la volte plus ou moins régulière (ou groupe de voltes) en quelque endroit de la piste qu'elle ait été exécutée, et pour quelque raison que ce soit. Celles faites pour revenir sur l'obstacle à la suite d'un dérobad ou d'un refus ne sont pas comptées sauf si, le parcours ayant été suspendu, le départ a été redonné. Il y a volte lorsque, entre deux obstacles, la trace initiale est coupée.

4. Erreur de parcours

Il y a erreur de parcours quand le couple n'accomplit pas le parcours conformément au plan affiché :

- soit qu'il ne saute pas les obstacles dans l'ordre fixé,
- soit qu'il saute un obstacle ne faisant pas partie du parcours ou qu'il en oublie un,
- soit qu'il oublie un passage obligatoire avant de sauter l'obstacle suivant.

Une erreur de parcours entraîne l'élimination (sauf barème club).

Est considéré comme désobéissance, un cercle autour du dernier obstacle sauté, à moins que le tracé du parcours ne l'exige par une ligne continue. Est pénalisé également le fait d'effectuer des cercles autour de l'obstacle suivant à sauter.

Pour rectifier une erreur de parcours, le cavalier doit reprendre le parcours à l'endroit où l'erreur a été commise, en y revenant le plus rapidement possible.

5. Refus

Il y a refus quand le couple s'arrête devant un obstacle qu'il doit franchir, qu'il l'ait ou non renversé ou déplacé. L'arrêt sur l'obstacle sans renversement et sans recul, suivi immédiatement du saut de pied ferme n'est pas pénalisé. Si l'arrêt se prolonge, si le poney ou le cheval recule, volontairement ou non, d'un seul pas ou s'il reprend du champ, il lui est compté un refus.

Si l'obstacle a été déplacé ou renversé, le président du jury fait sonner « arrêt » avec arrêt du chronomètre ou mise en route du chronomètre spécial. L'obstacle étant remis en état, le parcours est repris à l'indication de la cloche, le chronomètre est remis en marche ou le chronomètre spécial est arrêté. Dès cet instant, toute volte effectuée est pénalisée comme une désobéissance (sauf barème club).

Si le couple ayant renversé l'obstacle en s'arrêtant le franchit avant qu'il ait été rétabli, il est éliminé sauf s'il n'a pas été sonné.

Si se présentant devant un obstacle, le poney/cheval emporté par son élan, le traverse sans le sauter, c'est au président du jury de décider, instantanément, 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 le chronomètre est arrêté ou le chronomètre spécial déclenché.

Si le président du jury décide qu'il n'y a pas refus, le concurrent n'est pas sonné et doit continuer son parcours, il est alors compté une pénalisation comme pour un obstacle renversé.

Pendant le temps nécessaire à la remise en état d'un obstacle, le cavalier est libre de ses mouvements, sous réserve de ne pas contrevenir aux prescriptions réglementaires, jusqu'au moment où le signal de la cloche l'autorise à repartir et déclenche le chronomètre ou arrête le chronomètre spécial.

6. Dérobé

Il y a dérobé :

- quand le poney/cheval évite l'obstacle qu'il doit sauter ou le passage obligatoire qu'il doit franchir,
- quand il franchit l'obstacle en dehors des fanions qui l'encadrent.
- quand un cheval/poney ou une partie de celui-ci dépasse 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.

Après un dérobé, l'équidé doit être ramené sur l'obstacle et le sauter, ou vers le passage obligatoire ou la ligne d'arrivée et les franchir, faute de quoi il est éliminé (sauf barème club).

7. Défense

Il y a défense quand l'équidé en quelque endroit que ce soit, réussit à se soustraire au mouvement en avant : arrêt avec ou sans recul, demi-tour plus ou moins régulier ou complet, cabrer, ... Il y a également défense quand le concurrent arrête son équidé à n'importe quel moment que ce soit et pour n'importe quelle raison, sauf dans les cas justifiés d'un obstacle mal reconstruit ou pour indiquer au jury un événement imprévu.

Est éliminé tout équidé :

- se défendant 45 secondes de suite pendant le parcours (sauf barème club),
- mettant plus de 45 secondes à franchir un obstacle (sauf barème club).

8. Chute

Il y a chute du cavalier lorsque, l'équidé n'étant pas tombé, il y a séparation de corps volontaire ou involontaire entre le cheval et le cavalier et que ce dernier a touché le sol ou s'il lui est nécessaire 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 doit lui être accordé.

Chute de l'équidé : l'équidé est considéré comme tombé lorsque l'épaule et la hanche ont porté sur le sol ou sur l'obstacle et le sol.

Les fautes commises par un équidé en liberté ne sont pas pénalisées.

9. Elimination

Est éliminé tout couple dont l'équidé :

- Se défend 45 secondes de suite pendant le parcours, (sauf barème CLUB),
- Met plus de 45 secondes à franchir le prochain obstacle ou entre le franchissement du dernier obstacle et celui de la ligne d'arrivée, (sauf barème CLUB),
- Commet une troisième désobéissance, (sauf barème CLUB),
- Sort de la piste, monté ou en liberté, entre le commencement et la fin du parcours.

Est éliminé tout couple dont le cavalier :

- Saute un obstacle après avoir volontairement ou involontairement perdu son casque,

- N'entre pas à cheval en piste ou ne sort pas à cheval de la piste sauf autorisation accordée par le Jury,
- Franchit, avant le départ, un ou plusieurs obstacles même s'ils ne font pas partie du parcours,
- Prend le départ avant que le signal n'en soit donné,
- Ne franchit pas la ligne de départ avant de sauter le premier obstacle,
- Franchit un obstacle renversé avant qu'il ait été rétabli,
- Ne recommence pas tous les sauts dans les combinaisons d'obstacles après Refus ou déroché, sauf dans le cas d'obstacles complètement fermés (sauf barème CLUB),
- Reprend le parcours après une interruption sans attendre le signal de la cloche,
- Sauter un obstacle dans un ordre différent de celui indiqué sur le plan de parcours (sauf barème CLUB),
- Ne rectifie pas une erreur de parcours avant le saut d'un obstacle quelconque (sauf barème CLUB),
- Sauter un obstacle ne faisant pas partie du parcours (sauf barème CLUB),
- Ne passe pas entre les fanions de passage obligatoire et ne rectifie pas cette erreur ou cette désobéissance (sauf barème CLUB),
- Ne saute pas séparément chaque obstacle d'une combinaison,
- A dépassé le temps limite (sauf barème CLUB),
- Sort de la piste de quelque façon que ce soit, avant d'avoir terminé son parcours,
- Ne franchit pas à cheval la ligne d'arrivée, avant de quitter la piste,
- A reçu une aide de complaisance, sollicitée ou non, selon décision du Jury,
- N'obéit pas aux injonctions de la cloche,
- Dépasse le nombre de montes autorisé,
- Contrevient aux réglementations sur le barrage des équidés et sur les harnachements,
- Contrevient aux réglementations sur le dopage et les brutalités à l'égard des équidés,
- Abandonne pour quelque raison que ce soit son parcours avant de l'avoir terminé,
- Chute du cavalier et/ou du cheval.

9.5 m - Barrages

Les barrages n'ont lieu que pour départager les ex-æquo pouvant prétendre à la première place.

Les barrages sont successifs ou faits au chronomètre selon les indications du programme. Les obstacles du barrage qui peuvent être surélevés, et/ou élargis, doivent être indiqués d'avance sur le plan de parcours, ainsi que la distance et le temps accordé pour le barrage.

Cependant, les obstacles ne peuvent être surélevés ou modifiés que si les concurrents ex-æquo à la première place n'ont pas été pénalisés dans le parcours initial.

Le profil et le genre des obstacles ne peuvent être modifiés mais il est permis de supprimer un ou plusieurs des obstacles d'une combinaison.

Les barrages sont soumis aux mêmes règles que les parcours. Pour l'ordre de départ, se conformer aux articles correspondants.

Le nombre des obstacles du premier barrage ne peut jamais être inférieur à la moitié du nombre d'obstacles du parcours initial, ni inférieur à six.

Il peut être ajouté 1 ou 2 obstacles qui ne font pas partie du parcours initial. Ces obstacles doivent être placés et numérotés pour la reconnaissance et indiqués sur le plan du parcours.

Si, avant un barrage, un concurrent souhaite abandonner l'épreuve, il a pour obligation d'en aviser le Jury.

Un concurrent éliminé au barrage est classé dernier des concurrents ayant participé au barrage.

Article 9.6 - Pénalités et classement

9.6 a - Barème A

1. Pénalités

Dans ce barème, les fautes sont décomptées en points de la manière suivante :

Obstacle renversé en sautant	4 points
Un pied ou plus dans la rivière ou sur la marque la délimitant	4 points

Première désobéissance (En cas de renversement d'obstacle, ajouter 6 secondes)	4 points
Deuxième désobéissance (En cas de renversement d'obstacle, ajouter 6 secondes)	4 points
Troisième désobéissance	Elimination
Chute du concurrent, ou de l'équidé ou des deux	Elimination
Temps dépassé (par seconde commencée)	1/4 point
Temps dépassé (par seconde commencée) au barrage	1 point
Dépassement du temps limite	Elimination
Autres cas prévus à l'article 9.5 I 9	Elimination

Les désobéissances s'additionnent non seulement au même obstacle, mais encore sur l'ensemble du parcours.

2. Classement : 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.

En cas d'égalité de points pour la première place seulement, il peut être disputé un ou deux barrages, avec ou sans chronomètre.

Les différentes conditions qui peuvent être fixées pour une épreuve disputée au barème A sont les suivantes :

Barème A sans chronomètre : les concurrents à égalité de points partagent les prix. Selon les conditions de l'épreuve, il peut être prévu un ou deux barrages sans chronomètre pour ceux qui sont à égalité de points pour la première place.

Barème A au chronomètre : les concurrents à égalité de points à quelque place que ce soit, sont classés d'après le temps mis pour effectuer le parcours. Cependant en cas d'égalité de points et de temps pour la première place, un barrage peut avoir lieu mais, en aucun cas, le nombre de barrages ne peut dépasser deux.

Barèmes mixtes, avec un ou deux barrages :

- Epreuve sans chronomètre mais à égalité de points pour la première place : un barrage au chronomètre,
- Epreuve sans chronomètre mais à égalité de points, pour la première place, premier barrage sans chronomètre et, en cas de nouvelle égalité de points pour la première place, un deuxième barrage au chronomètre,
- Epreuve au chronomètre mais à égalité de points pour la première place : un barrage au chronomètre,
- Epreuve sans chronomètre avec barrage immédiat au chronomètre pour les couples sans faute.

Les couples sans faute sur le parcours repartent aux ordres du Jury pour un barrage au chronomètre qui a lieu sur 5 à 7 obstacles du parcours initial non modifiés. Le cavalier a 45 secondes pour reprendre le départ, après que la cloche sonne. Le classement est établi à l'issue du barrage. A égalité de points, les concurrents sont départagés par le chronomètre. Un concurrent éliminé au barrage est classé dernier des concurrents ayant participé au barrage.

9.6-b – Barème C

1. Pénalités

Dans ce barème, les fautes sont décomptées en secondes soit :

Obstacle renversé ou faute à la rivière	4 secondes (3 secondes dans une épreuve en deux phases ou barrage au barème C)
Première désobéissance	Aucune
Deuxième désobéissance	Aucune
Troisième désobéissance	Elimination
Chute du cavalier et / ou du cheval	Elimination

Désobéissance avec renversement d'obstacle
Dépassement du temps limite

6 secondes pour correction de temps
Elimination

Les désobéissances s'additionnent non seulement au même obstacle mais encore sur l'ensemble du parcours. Il n'y a pas de temps accordé dans le barème C. Il y a un temps limite de 3 minutes si le parcours est supérieur ou égal à 600 m et de 2 minutes si le parcours a moins de 600 m.

CSO

2. Résultat

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 dans un barrage ou dans une épreuve en deux phases) donne le résultat obtenu, en secondes, par le concurrent pour son parcours.

9.6 c - 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.

2. Score

Obstacle simple bien franchi dans l'ordre des n°	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 Pénalisés 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 après un son de cloche du jury, le départ sera redonné et le chronomètre 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.

9.6 d - Epreuves par équipe

Les équipes sont composées de 3 ou 4 couples. Un équidé de remplacement peut être engagé.

Les performances des trois meilleurs couples sont prises en compte pour établir le classement.

En cas d'ex-æquo, la performance du 4e couple est prise en compte.

Les épreuves par équipe sont jugées d'après le barème A ou le barème club.

Tout cavalier éliminé ou ayant abandonné dans un parcours est pénalisé de 20 points, auxquels s'ajoutent les points de pénalisation encourus par le cavalier le plus fortement pénalisé dans ce même parcours (sauf barème club).

9.6 e - Epreuve « choisissez vos points »

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

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

Chaque concurrent dispose de 60 à 90 secondes ou au minimum de 45 secondes dans les halls fermés. Pendant ce temps, il peut sauter tous les obstacles dans l'ordre et le sens qu'il désire. Le passage de la ligne de départ dans un sens ou dans l'autre est obligatoire.

Un coup de cloche annonce la fin du parcours. Le concurrent doit alors passer la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre pour permettre au Jury d'enregistrer le temps.

A l'échéance du temps accordé pour le parcours, le concurrent est crédité du nombre de points attribués au dernier obstacle franchi correctement pour autant que les membres antérieurs de sa monture aient touché le sol à la réception au moment du son de cloche.

Tout obstacle renversé pendant le parcours n'est pas rétabli. Si il est ressauté, aucun point n'est crédité au concurrent. Il en va de même pour le déplacement d'un élément inférieur situé dans le même plan vertical.

Chaque obstacle peut être franchi deux fois. 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 attribué à ces obstacles.

Les désobéissances se pénalisent par le temps perdu par le concurrent mais deux désobéissances arrêtent le concurrent. Dans ce cas, il sera classé le dernier des concurrents ayant obtenu le même nombre de points.

Le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité de points, le temps le plus rapide mis entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée est déterminant. En cas d'égalité de points et de temps pour la première place, un barrage est prévu selon la même formule dans un temps accordé de 40 secondes.

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 une fois le joker. 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.

9.6 f - Epreuve « choisissez votre itinéraire »

Dans cette épreuve, les obstacles ne peuvent être sautés qu'une seule fois et dans l'ordre choisi par le concurrent. Tout concurrent n'ayant pas franchi tous les obstacles est éliminé. Les combinaisons d'obstacles ne sont pas autorisées dans cette épreuve.

Les concurrents doivent :

- Couper la ligne de départ dans un sens ou dans l'autre,
- Franchir tous les obstacles dans un sens ou dans l'autre sauf stipulation contraire mentionnée sur le plan du parcours,
- Franchir la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre après avoir sauté tous les obstacles.

Cette épreuve peut se disputer suivant le barème A au chronomètre sans vitesse imposée ou au barème C et, dans ce cas, les fautes sont pénalisées uniformément par 5 secondes supplémentaires.

9.6 g - Epreuves en deux phases, la seconde intégrée

Cette épreuve comprend deux phases, courues au barème A, sans discontinuité, la ligne d'arrivée de la première phase étant confondue avec la ligne de départ de la deuxième phase.

La première phase peut se disputer soit au chronomètre, soit sans chronomètre. La deuxième phase

est obligatoirement au chronomètre.

La première phase est un parcours d'environ 8 ou 9 obstacles avec ou sans combinaisons.

La deuxième phase est un parcours d'environ 4 à 6 obstacles avec ou sans combinaisons.

Les cavaliers pénalisés au cours de la première phase sont prévenus par la cloche après le saut du dernier obstacle. Ils doivent quitter la piste après avoir franchi la première ligne d'arrivée. Les cavaliers non pénalisés au cours de la première phase continuent le parcours qui se termine après le franchissement de la deuxième ligne d'arrivée.

Leur classement est établi selon les performances (points et temps) réalisées au cours de la deuxième phase.

Les cavaliers arrêtés après la première phase ne peuvent être classés qu'après ceux ayant pris part à la seconde.

La pénalité pour dépassement de temps est de ¼ de point par seconde commencée sur les 2 phases.

9.6 h - Epreuve au barème A à temps différé

Cette épreuve se dispute sur 11 ou 12 obstacles, au barème A sans chronomètre jusqu'à l'obstacle n° 6 et au chronomètre du n° 7 à la ligne d'arrivée. Les combinaisons sont autorisées.

Le temps accordé est calculé séparément sur la partie chronométrée et sur la partie non chronométrée. La pénalité pour dépassement de temps est de ¼ point par seconde commencée.

Le classement se fait par l'addition des pénalités sur l'ensemble du parcours. A égalité de pénalités, les concurrents sont départagés par le temps de la partie chronométrée.

9.6 i - Epreuves à difficultés progressives

Cette épreuve se dispute sur 6, 8 ou 10 obstacles de plus en plus difficiles. Aucune combinaison ne peut être prévue. Des points de bonification sont accordés à raison de : 1 point pour le premier obstacle non renversé, 2 points pour le deuxième, 3 points pour le troisième, etc., avec un total de 21, de 36 ou de 55 points. Aucun point n'est accordé pour un obstacle renversé. Les pénalités autres que le renversement se comptabilisent comme pour le barème A mais en points négatifs.

En cas d'égalité de points pour la première place, barrage au chronomètre sur un parcours réduit dont les obstacles pourront 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.

Cette épreuve peut se disputer au chronomètre.

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 déjà acquis.

Dans cette épreuve, la hauteur des obstacles peut être progressivement augmentée avec au maximum + 10 cm sur le joker par rapport aux cotes habituelles.

9.6 j - Derby

Cette épreuve peut être organisée dans toutes les séries, les cotes et les vitesses réglementaires sont appliquées.

Normes techniques du derby :

3e série : 12 obstacles dont 4 obstacles naturels*.

Distance : 500 m.

Barème A sans chronomètre.

2e série : 14 obstacles dont 6 obstacles naturels*.

Distance : 600 m.

Barème A sans chronomètre.

1e série : 16 obstacles dont 8 obstacles naturels*.

Distance : 800 m.

Barème A au chronomètre.

* Les obstacles doivent être obligatoirement surplombés d'une barre de CSO mobile.

CHAPITRE 9A - CSO GRAND PRIX PONAM

CSO

Article 9A.1 - Orientations

Ces épreuves sont soumises au cahier des charges de la FFE. Elles ont les mêmes exigences que la 1^e série Ponam pour les cavaliers et poneys lors de l'engagement. Elles servent de support aux sélections internationales. Elles peuvent également être des étapes de la Coupe de France de CSO Poney. Le tracé de ces épreuves est de type CSIP. Lors de l'organisation d'un grand prix, il est conseillé d'organiser des épreuves de 1^e et 2^e série Ponam pour les catégories B, C et D.

Article 9A.2 - Organisation

Idem CSO chapitre XI, à ajouter :

Président du jury :

En épreuve spéciale grand prix, le président du jury est obligatoirement juge officiel national FFE. Il doit être mentionné sur le cahier des charges et accepté par la FFE.

Chef de piste :

Les parcours de ces épreuves doivent être réalisés par les chefs de pistes dont les noms figurent sur la liste des chefs de piste CSO Grand Prix de l'année considérée dans la REF (voir article 3.2 Jury).

Article 9A.3 - Catégories d'épreuves

Epreuve de catégorie D. Seront attribués les points de qualification suivant le tableau figurant au chapitre "championnats".

Epreuves 1ère série Ponam Elite B, C et D

Les épreuves de 1^{ère} série B, C et D organisées lors d'une épreuve spéciale Grand Prix, sont appelées 1^{ère} série Elite et donnent lieu à l'attribution de points de 1^e série avec application d'un coefficient 1,5. Tolérance de + 5 cm sur les cotes de la 1^e série. Seules les épreuves de 1^{ère} série ayant lieu le même jour que la finale du Grand Prix Elite et Grand Prix, sont concernées.

Grand prix	Normes techniques	
	1er jour : Barème A au chrono	2e jour : Barème A au chrono + barrage au chrono
Vitesse en m/mn	350	350
Nombre d'obstacles	10/12	12/14
Droit Hauteur maximum	125	130
Oxer montant Hauteur devant maximum Hauteur derrière maximum	120 125	125 130
Oxer carré Hauteur maximum	120	125
Oxer Largeur maximum	140	145
Rivière Largeur maximum	350	350
Combinaisons	1 double + 1 triple	1 double + 1 triple

Des fiches de sécurité à déclenchement automatique doivent être utilisées pour le plan postérieur des obstacles larges et dans le cas de triples barres, les plans médian et postérieur. Si une barre est au dessus de la rivière, elle doit également être pourvue de fiches de sécurité du même type. Ces fiches doivent être également utilisées sur les terrains d'échauffement.

Article 9A.5 - Déroulement des épreuves

Les épreuves se courent sur deux jours et sont ouvertes aux cavaliers ayant réalisé au moins deux 1er tiers en 1e série Ponam.

Programmation :

2 épreuves obligatoirement sur deux jours.

Barèmes :

Premier jour :

Barème A au chronomètre, épreuve qualificative pour le 2e jour.

Deuxième jour :

Les scores sont remis à zéro au départ de la 2e épreuve.

- *Epreuve Grand Prix Elite* : réservée aux couples classés dans la 1e moitié du classement de l'épreuve qualificative du premier jour et ayant totalisé au maximum 12 points de pénalités dans cette épreuve qualificative.

Barème A au chronomètre avec barrage au chronomètre en cas d'égalité de points pour la 1e place.

- *Epreuve Grand Prix* : elle se court sur les mêmes cotes que l'épreuve qualificative du 1er jour. Elle est réservée aux couples non classés dans la 1e moitié du classement de l'épreuve qualificative du 1er jour ou ayant totalisé plus de 12 points de pénalités dans l'épreuve qualificative.

Barème A au chronomètre avec barrage au chronomètre en cas d'égalité de points pour la 1e place.

Nota : les couples qualifiés pour le Grand Prix Elite auront la possibilité de renoncer à y participer et d'opter pour le Grand Prix. Ils devront, dans ce cas déclarer leur choix dans l'heure qui suivra la proclamation des résultats de la première épreuve qualificative. Cette déclaration doit être effectuée par écrit par l'entraîneur du couple. Dans l'absence de déclaration, le couple sera qualifié d'office pour le Grand Prix Elite.

Ordre de départ :

1e épreuve : ordre du listing informatique.

2e épreuve : ordre inverse du classement de la 1e épreuve.

Les éliminés de la 1e épreuve qualificative peuvent repartir dans le Grand Prix. Ils repartent en premier dans la 2e épreuve.

Les couples qui abandonnent ou ne participent pas à une épreuve sont éliminés de la compétition et donc sortis du classement du CSO Grand Prix.

Les forfaits du premier et du deuxième jour doivent être déclarés avant le début de l'épreuve auprès du président de jury.

Article 9A.6 - Pénalités et Classement

Les épreuves sont jugées en conformité avec le présent règlement CSO chapitre XI.

Classement du CSO Grand Prix :

Il y a deux classements établis à partir des résultats de la 2e épreuve : un classement pour le Grand Prix Elite, un classement pour le Grand Prix.

CHAPITRE 9B - CSO PONEYS A

CSO

Article 9B.1 - Orientations

La compétition sur poneys A permet à de tout jeunes cavaliers d'effectuer leur premier parcours, mais aussi de se perfectionner dans toutes les disciplines.

La 2e série, ludique et pédagogique permet d'éviter l'échec. Le règlement est adapté aux 10 ans et moins. La 1e série implique plus de technique mais conserve le même esprit dans l'apprentissage. Elle s'adresse aux 12 ans et moins.

La compétition sur poneys A donne ainsi la possibilité aux enseignants d'utiliser le compagnon du premier contact pour initier, former et donner aux jeunes cavaliers la volonté qui feront d'eux les compétiteurs heureux de demain.

Les recommandations médicales prévues à l'article 3.5 s'appliquent.

La présence du médecin est souhaitable pendant toute la durée des épreuves.

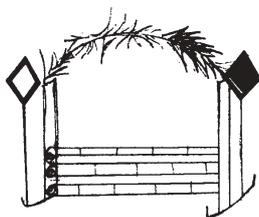
Article 9B.2 - Organisation

La configuration du parcours doit attirer l'œil du public, être un spectacle pour tous, entretenir le suspense et donner un attrait aux carrières de CSO. Il doit être dessiné en respectant un équilibre entre obstacles purs, obstacles à option et embûches, et proposer des trajectoires différentes.

Afin de permettre à tous de s'entraîner, nous proposons une liste de schémas types avec le matériel nécessaire pour les organisateurs de concours. Vous pouvez vous en inspirer ou en inventer d'autres.

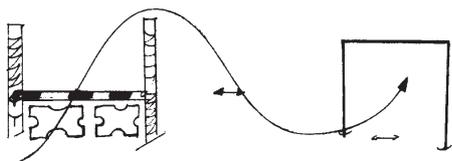
Les obstacles à options doivent présenter une alternative entre deux difficultés.

Dans les embûches, le cavalier et le poney sont testés sur leur habilité, le calme et la maniabilité.



L'arcade (obstacle)

Matériel : 2 chandeliers, 1 tuyau PVC à décorer selon les humeurs, barre de 3 mètres.

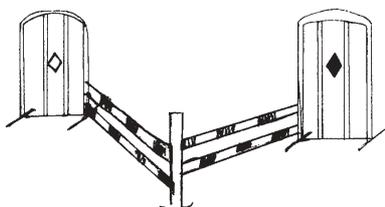


L'anguille (obstacle et embûche)

Matériel : 4 chandeliers, 2 barres, 1 latte (au barème A = 4 points) qui doit être à la hauteur de l'épaule du cavalier sur son poney, 2 cubes.

Le pont est sur le même plan que l'obstacle

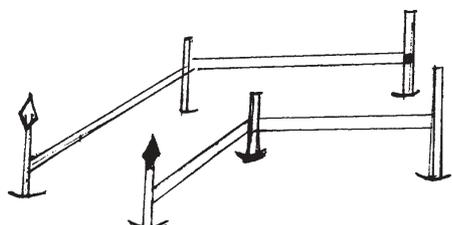
Largeur du pont : 1 mètre.



La flèche (obstacle et embûche)

Matériel : 2 chandeliers, 1 cube (ou 1 chandelier), 4 barres. Se passe dans les deux sens en fonction des flèches.

Les options sont possibles en fonction des trajectoires proposées.

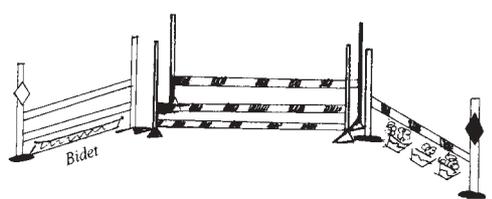


Le labyrinthe (obstacle en embûche)

Matériel : 6 cubes ou chandeliers, 4 barres de 3 mètres, 2 barres de 4 mètres. Se passe avec ou sans obstacle.

Avec un obstacle : largeur 3 m.

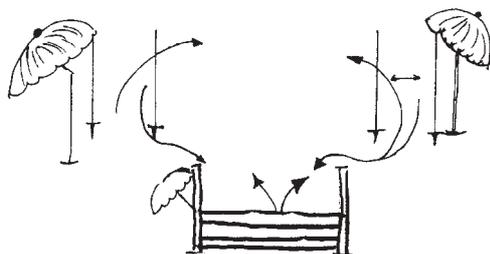
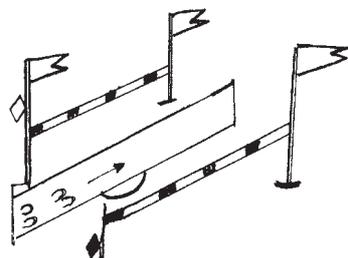
Sans obstacle : largeur 1 m.



Obstacle

La bascule (embûche)

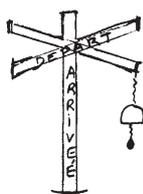
Matériel : une planche de bois de 110 cm minimum de large et 2 mètres de long sur un rondin de 20 à 25 cm de large et de la largeur de la planche. La planche et le rondin sont fixés. La planche peut être recouverte de moquette, de lattes de bois ou nue. La « bascule » est encadrée de 4 chandeliers et 2 ou 4 barres placées à une hauteur égale ou inférieure à celle du garrot du poney. Une barre tombée n'est pas pénalisée.



Le parapluie (obstacle et embûche)

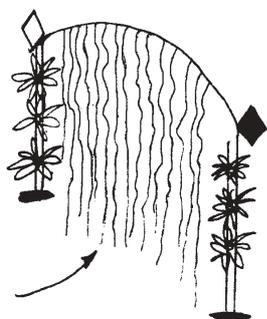
Cette embûche se compose d'un obstacle droit sautable dans les deux sens.

2,5 mètres à 3 mètres après la réception, mettre deux portes, décorer d'un ou deux parapluies (sur l'extérieur, parasols).



La cloche (embûche)

1 clochette : arrivée/départ. Le cavalier sonne le début et la fin de son parcours.



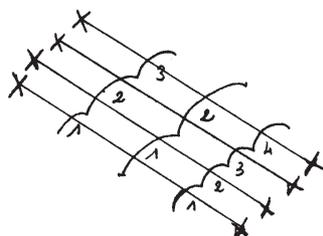
Le rideau de feu (embûche)

Matériel : 2 chandeliers, 1 tuyau PVC type gaine de câblage de 3,50 m fixée sur les chandeliers avec du scotch ruban.

2 rideaux plastiques à mouches ou rubalise découpée en bandes de 2 mètres.

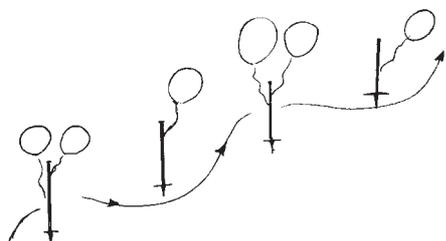
Fleurs en papier crépon.

Les cavaliers du club peuvent s'organiser pour un concours de décor.



Les cavalettis (embûche)

A passer au pas, au trot ou au galop en fonction de la distance entre les barres.



Le marchand de ballons (embûche)

Matériel : 4 piquets de slalom.

Distance : 6 mètres.

Décor : 1 ou 2 ballons par piquet.

L'embûche est franchie si le tracé est respecté dans l'intégralité.

Article 9B.3 - Catégories d'épreuves

La catégorie A comprend deux séries :

- 2e série : âge 10 ans maximum,
- 1e série : âge 12 ans maximum.

Les limites d'âge sont des limites maxima qui ne s'appliquent que pour les championnats.

Il s'agit de l'âge des cavaliers dans l'année civile des championnats pour lesquels ils peuvent se qualifier.

Article 9B.4 - Normes techniques

	1e série	2e série
Vitesse en m/mn	250	250
Nombre d'obstacles	10 dont 2 embûches possibles	8 dont 4 embûches possibles
Hauteur des verticaux	0,60 m	0,50 m
Oxer		
Hauteur maximum	0,60 m	0,50 m
Largeur maximum	0,50 m	0,40 m
Oxer carré		
Rivière		
Combinaisons	1 double autorisé	

La moitié des obstacles des championnats régionaux et interrégionaux peuvent être remontés de 5 cm. La totalité des obstacles des championnats nationaux peuvent être remontés de 5 cm.

Article 9B.5 - Déroulement des épreuves

Barèmes

1e série	2e série
Barème A sans chronomètre	Barème A sans chronomètre
Barème A au chronomètre	Barème A au chronomètre
Barème A sans chronomètre avec barrage immédiat au chronomètre à l'issue du sans faute.	Barème A sans chronomètre avec barrage immédiat au chronomètre à l'issue du sans faute sur les obstacles 1, 2, 3, 4, 5.
Barème Club : cf règlement CSO Club article 9.6. c	

Article 9B.6 - Pénalités et Classement

Se référer au règlement de CSO : chapitre IX.

CHAPITRE 10 - DRESSAGE

Article 10.1 - Orientations

Les épreuves de dressage doivent être jugées dans une logique de formation des cavaliers.

Article 10.2 - Organisation

10.2 a - Paddock

Le travail aux longues rênes à pied et l'utilisation de la longe pour la détente sont autorisés mais peuvent faire l'objet de restriction par le commissaire au paddock lorsque les dimensions du paddock ne permettent pas une cohabitation harmonieuse entre les poneys/chevaux montés et ceux qui travaillent à la longe ou aux longues rênes.

10.2 b - Programmation

Concours club : pour une épreuve, peuvent être programmées soit une reprise imposée seule, soit une RLM seule, soit une reprise imposée et une RLM avec deux classements séparés.

Concours Ponam : en 1^e et 2^e série Ponam, les organisateurs programment obligatoirement la reprise imposée et la RLM correspondante avec un seul classement combiné.

En 3^e série, il n'existe qu'une reprise imposée.

10.2 c - Définition de la RLM

La Reprise Libre en Musique est une épreuve d'équitation artistique. Elle inclut les trois allures. Elle laisse aux concurrents une entière liberté dans la composition de leur programme.

Les mouvements imposés doivent être exécutés au moins une fois dans le temps fixé. La reprise doit obligatoirement commencer et se terminer par un arrêt avec salut permettant le chronométrage. Elle se termine lorsque les cavaliers ont terminé de saluer.

Les mouvements techniquement supérieurs ne sont pris en compte que dans les notes artistiques. La musique doit être accordée avec les allures des équidés.

Pour toutes les séries, les épreuves par équipe, libres et imposées, sont composées de 3 ou 4 couples. La musique doit être fournie sur CD identifié, par les concurrents, 30 minutes avant leur horaire de passage.

Tout dépassement du temps maximum autorisé est pénalisé de 2 points sur le total.

10.2 d - Définition du carrousel

Le carrousel est une épreuve libre, costumée et en musique qui ne comporte aucune figure imposée, mais doit inclure les trois allures et au moins un arrêt et un salut final.

Dans un carrousel, le nombre de couples est de 3 minimum.

Les mouvements doivent être exécutés dans le temps fixé par le règlement. Le carrousel commence dès que le premier équidé entre en piste et se termine lorsque les cavaliers ont terminé de saluer. Seuls les couples cavalier/équidé sont autorisés à entrer sur la piste : ni matériels, ni piétons,...

Le chef d'équipe doit lever la main pour signaler au jury le départ de la musique.

La musique doit être fournie par les concurrents sur CD identifié, 30 minutes avant leur horaire de passage.

Tout dépassement du temps maximum autorisé est pénalisé de 2 points sur le total.

10.2 e - Recommandations médicales

Les recommandations prévues à l'article 3.5 s'appliquent.

Article 10.3 - Catégories d'épreuves

Les concours de dressage Club comprennent 5 catégories B, C, D, E et Open avec 3 niveaux pour chacune.

Carrousel : 2 catégories, A et Open.

Les concours de dressage Ponam comprennent 3 catégories, B, C et D avec trois niveaux pour chacune. La catégorie D dispose en plus d'un niveau 1^{ère} série Grand Prix.

Epreuves Club	Dimension du rectangle : 40 x 20 m ou 60 x 20 m	
3 ^e série	Imposée individuelle Club 3 Imposée équipe Club 3	
2 ^e série	Imposée individuelle Club 2 Imposée équipe Club 2 Libre individuelle Club 2 Libre équipe Club 2	
1 ^e série	Imposée individuelle Club 1 Imposée équipe Club 1 Libre individuelle Club 1 Libre équipe Club 1	
Toutes séries	Carrousel : 40 x 20 en 3 ^e série - 60 x 20 m en 2 ^e et 1 ^e série	
Epreuves Ponam	Catégories C et D Carrière de 20 x 60 m	Catégorie B Carrière de 20 x 60 m
3 ^e série	Imposée Ponam 3	Imposée Ponam 3
2 ^e série	Imposée Ponam CD2 RLM Ponam CD2	Imposée Ponam B2 RLM Ponam B2
1 ^e série	Imposée Ponam CD1 RLM Ponam CD1	Imposée Ponam B1 RLM Ponam B1

Article 10.4 - Normes techniques

Le terrain doit :

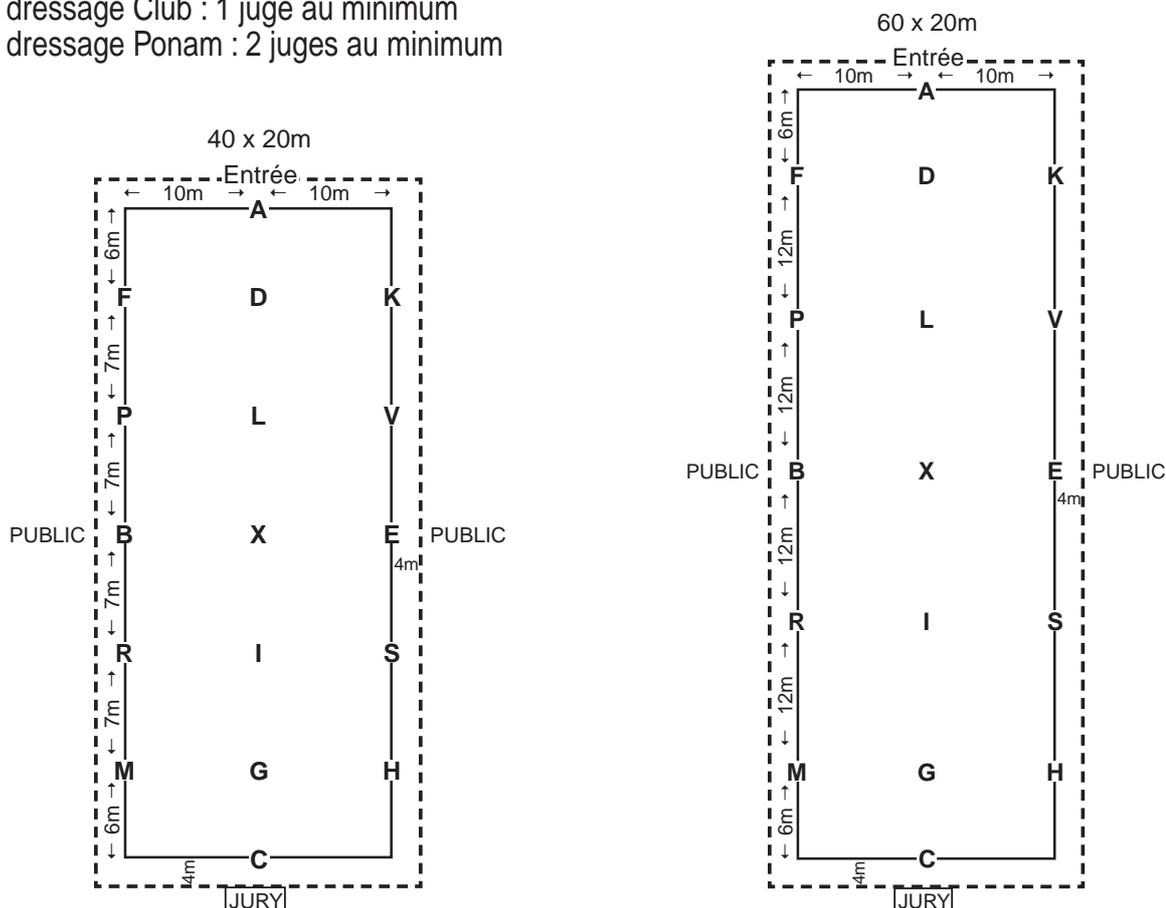
- Avoir les dimensions réglementaires fixées à chaque texte de reprise et précisées dans le programme : « renseignements divers ».
- Etre parfaitement délimité et muni des lettres portées sur le schéma figurant en annexe.
- Etre parfaitement plat sur un sol autant que possible homogène et souple.

Le jury doit disposer de tribune(s) couverte(s) et fermée(s), distante de la piste d'environ 4 m.

Le public doit être séparé du terrain de dressage par une lice.

Epreuves dressage Club : 1 juge au minimum

Epreuves dressage Ponam : 2 juges au minimum



REPRISE IMPOSÉE INDIVIDUELLE DRESSAGE CLUB 3

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m ou 60 x 20 m

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A vers X C	Entrée au trot assis, passer au pas quelques mètres. Arrêt progressif - immobilité - Salut. Départ au pas puis au trot Piste à main droite	Rectitude Immobilité Aisance des transitions	1
2	B	Cercle de 15 m	Tracé, pas de placé extérieur, retour à la piste avant B	1
3	A C	Serpentine de 3 boucles	Régularité, dessin, pas de placé extérieur, activité.	1
4	M RE En V	Passer au pas Diagonale au pas Trot assis	Transitions Activité, régularité du pas, rectitude	1
5	Entre K & A A	Passer au pas Arrêt 5 secondes Départ au trot assis	Immobilité, précision. Franchise du départ	1
6	B	Cercle de 15 mètres	Tracé, pas de placé extérieur, retour à la piste avant B	1
7	Entre C & H	Prendre le galop sur le pied gauche	Aisance du départ, galop sur le bon pied	1
8	E	Demi cercle de 20 mètres	Tracé, régularité, pas de placé extérieur	1
9	B H Avant H	Diagonale Transition au trot assis	Contrôle de l'allure Rectitude, aisance	1
10	Entre C & M	Prendre le galop sur le pied droit	Aisance du départ, galop sur le bon pied	1
11	B	Demi cercle de 20 mètres	Tracé, régularité, pas de placé extérieur	1
12	E M Avant M	Diagonale Passer au trot assis	Contrôle de l'allure Rectitude, aisance	1
13	M à E EX	Trot assis Demi cercle de 10 mètres	Précision, tracé, pas de placé extérieur	1
14	X G	Continuer vers G, passer au pas Arrêt - Immobilité - Salut	Rectitude, immobilité Aisance des transitions	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
1	<i>Cavalier</i> Position : bas du corps, bassin, haut du corps		2	
2	Présentation du cheval		1	
	Précision du tracé		1	
3	Contrôle des allures		2	
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200				

DRESSAGE

REPRISE IMPOSÉE EQUIPE DRESSAGE CLUB 3

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m ou 60 x 20 m

DRESSAGE

Fig	Mouvements		Critères de notation	Coef.
1	Sur le petit côté de A Sur la ligne BE C	Entrée au trot assis Doubler individuellement Arrêt progressif - Immobilité - Salut Départ progressif au trot assis Piste à main droite	Alignement Immobilité Franchise du départ	1
2	B	Cercle de 20 mètres	Tracé	1
3	A C	Serpentine de 3 boucles	Régularité, dessin	1
4	M RE V	Passer au pas Diagonale au pas Trot assis	Transitions Activité, régularité du pas	1
5	Sur le petit côté de A	Arrêt progressif 5 secondes Départ au trot assis	Immobilité Activité dans le départ	1
6	B	Cercle de 20 mètres	Tracé	1
7	Entre C & H	Prendre le galop sur le pied gauche	Transition équilibre, galop sur le bon pied	1
8	V	Demi cercle de 20 mètres	Régularité	1
9	P H Avant H	Diagonale Transition au trot assis	Contrôle de l'allure Equilibre	1
10	Entre C & M	Prendre le galop sur le pied droit	Transition équilibre, galop sur le bon pied	1
11	P	Demi cercle de 20 mètres	Régularité	1
12	V M Avant M	Diagonale Passer au trot assis	Contrôle de l'allure Equilibre	1
13	M à K	Trot assis	Régularité	1
14	E X B Sur la ligne MGH	Doubler individuellement Arrêt progressif - Immobilité - Salut	Alignement, transition Immobilité	1
Fig	Notes d'ensemble			Coef.
1	<i>Harmonie de l'équipe. Distances régularité</i>			2
	<i>Contrôle de la vitesse</i>			2
2	Présentation des cavaliers			1
3	Présentation des chevaux			1
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200				

REPRISE IMPOSÉE INDIVIDUELLE DRESSAGE CLUB 2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m ou 60 x 20 m

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A X C	Doubler au trot assis Arrêt Immobilité Salut Départ au trot assis Piste à main gauche	Rectitude Immobilité Franchise du départ Discrétion des aides	1
2	S	Cercle de 15 mètres	Placé intérieur, tracé, activité	1
3	E B	Doubler Piste à main droite	Dessin, passage d'un placé à l'autre Régularité	1
4	P	Cercle de 15 mètres	Placé intérieur, tracé, activité	1
5	A D	Doubler Cession à la jambe droite Rejoindre la piste à hauteur de S	Cheval droit, activité, absence de pli. Parallélisme Efficacité et discrétion du cavalier	1
6	C M E V	Passer au pas Diagonale au pas Prendre le trot assis	Aisance des transitions Attitude, cadence Cavalier qui accompagne	1
7	A D	Doubler Cession à la jambe gauche Rejoindre la piste à hauteur de R	Cheval droit, activité Parallélisme, absence de pli, Efficacité et discrétion du cavalier	1
8	Entre M & C	Départ au galop à gauche	Aisance du départ, pas de pli extérieur, correction des aides	1
9	H K	Ligne courbe allant Jusqu'au quart	Equilibre, cadence Qualité de la courbe	1
10	Entre F & P	Transition au trot assis	Aisance de la transition, fluidité	1
11	B X E	Doubler Arrêt 5 secondes Rompre au trot assis Piste à droite	Netteté des transitions Correction du doubler, équilibre, inversion des placés	1
12	H M F	Départ au galop à droite Ligne courbe allant jusqu'au quart	Aisance du départ, pas de pli extérieur, correction des aides. Equilibre	1
13	V P F	Demi cercle de 20 mètres Transition au trot	Aisance de la transition, tracé, placé intérieur	1
14	A X	Doubler Arrêt Immobilité Salut Quitter la piste au pas rênes longues	Rectitude Franchise et aisance de l'arrêt	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
	Présentation			
1	Présentation du cheval / poney		1	
2	Qualité du tracé - Précision des figures - Respect des allures		1	
	Cavalier			
3	Position et assiette. Attitude générale dos haut du corps bras mains		2	
4	Emploi des aides (correction et accord des aides). Contrôle des allures et de la vitesse		2	
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200				

REPRISE IMPOSÉE ÉQUIPE DRESSAGE CLUB 2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m ou 60 x 20 m

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	Sur le petit côté de A Sur la ligne BE C	Doubler individuellement au trot assis Arrêt, immobilité, salut Départ au trot assis Piste à main gauche	Alignement Immobilité Franchise du départ	1
2	S	Cercle de 15 mètres	Tracé, pas de pli extérieur	1
3	E B	Doubler Piste à main droite	Dessin	1
4	P	Cercle de 15 mètres	Tracé, pas de pli extérieur	1
5	A à C	Serpentine de 3 boucles	Tracé, inversion des plis	1
6	Entre C & M M E V	Passer au pas Diagonale au pas Prendre le trot assis	Les transitions	1
7	A	Départ au galop à gauche	Netteté du départ	1
8	B	Cercle de 20 mètres	Tracé, distances, pas de pli extérieur	1
9	C	Transition au trot assis	La transition	1
10	E B	Doubler Piste à droite	Le dessin	1
11	A	Départ au galop à droite	Netteté du départ	1
12	E	Cercle de 20 mètres	Tracé, distances, pas de pli extérieur	1
13	H	Transition au trot	La transition	1
14	B B X E Sur la ligne HM	Doubler dans la largeur Doubler individuellement vers C Arrêt, immobilité, salut	Alignement Transition Immobilité	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
1	Présentation			
2	Présentation des chevaux / poneys. Toilettage		1	
3	Qualité du tracé. Précision des figures. Respect des allures		1	
4	Groupe			
5	Synchronisation alignement contrôle		2	
6	Harmonie de l'équipe		2	
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200				

REPRISE LIBRE INDIVIDUELLE DRESSAGE CLUB 2

*Costumes recommandés. Temps maxi autorisé: 6 minutes.
Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 ou 60 x 20 m*

DRESSAGE

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Le pas	1
2	Cercle de 15 mètres à droite et à gauche au trot	1
3	Cession à la jambe droite et gauche au trot	1
4	Serpentine de trois boucles au trot	1
5	Cercle de 15 mètres au galop à droite	1
6	Arrêt	1
7	Cercle de 15 mètres au galop à gauche	1
Notes d'ensemble		
1	Notes techniques Allures / Impulsion	2
2	Présentation du cavalier	2
3	Toilettage du cheval	2
4	harmonie, légèreté, aisance des mouvements	2
1	Notes artistiques Chorégraphie	3
2	Musique (concordance avec les allures et les changements d'allures)	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200 points		

REPRISE LIBRE ÉQUIPE DRESSAGE CLUB 2

*Costumes recommandés. Temps maxi autorisé: 6 minutes.
Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 ou 60 x 20 m*

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Le pas	1
2	Cercle de 15 mètres à droite et à gauche au trot	1
3	Doubler individuellement dans la largeur au trot	1
4	Serpentine de trois boucles au trot	1
5	Cercle de 15 mètres au galop à droite	1
6	Arrêt	1
7	Cercle de 15 mètres au galop à gauche	1
Notes d'ensemble		
1	Notes techniques Distances et alignement	2
2	Harmonie de l'équipe	3
3	Présentation des cavaliers	2
4	Présentation des chevaux	2
1	Notes artistiques Chorégraphie	2
2	Musique (concordance avec les allures et les changements d'allures)	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200 points		

REPRISE IMPOSÉE INDIVIDUELLE DRESSAGE CLUB 1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m ou 60 x 20 m

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A X	Entrer au trot de travail Arrêt. Immobilité. Salut	Rectitude Immobilité	1
2	C	Départ au trot de travail Piste à main droite	Poney ou cheval droit	1
3	M	Cercle de 10 mètres	Incurvation. Activité	1
4	R L A	Cession à la jambe jusqu'en L Marcher droit Piste à main gauche	Rectitude L'activité	1
5	F	Cercle de 10 mètres	Incurvation. Activité	1
6	P I C	Cession à la jambe jusqu'en I Marcher droit Piste à main gauche	Rectitude L'activité	1
7	H P P A	Trot moyen Trot de travail Pas moyen	L'amplitude Netteté des transitions	1
8	E	½ cercle hanches en dedans jusqu'à la ligne du quart. Rejoindre la piste par une oblique	L'attitude incurvée Maintien de l'activité	2
9	K F	Départ au trot Pas moyen	Netteté des transitions	1
10	B	½ cercle hanches en dedans jusqu'à la ligne du quart. Rejoindre la piste par une oblique	L'attitude incurvée Maintien de l'activité	2
11	F	Départ au galop de travail à droite	Qualité du départ	1
12	A C	Serpentine de 3 boucles	La stabilité de la vitesse	1
13	M P Entre P & F F	Galop moyen Galop de travail Trot de travail	Franchise de l'allongement Netteté des transitions	1
14	A K B B	Pas moyen Pas allongé Pas moyen	Changement d'attitude et d'amplitude	1
15	M	Départ au galop de travail à gauche	Qualité du départ	1
16	C A A	Serpentine de 3 boucles Passer au trot de travail	La stabilité de la vitesse Qualité de la transition	1
17	P V	Sur un ½ cercle de 20 m, de part et d'autre de la ligne du milieu, avancer les mains et rompre le contact sur 8 à 10 m, le cheval devant garder son attitude.	La stabilité de la vitesse et de l'attitude pendant la détente des rênes	1
18	V I	½ cercle de 10 m Marcher droit sur C Arrêt. Immobilité. Salut	Le tracé, la rectitude, l'arrêt	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
1	Cheval ou poney			
1	Allures (franchise correction et stabilité)		1	
2	Impulsion, (désir de se porter en avant) netteté des transitions		2	
3	Soumission (cheval sur la main, correction de l'attitude, obéissance aux aides)		2	
4	Cavalier			
4	Position et assiette (attitude générale fonctionnement aisance)		2	
5	Emploi des aides (accord et effet des aides, efficacité et précision)		2	
6	Correction des aides (incurvation, transitions, cession à la jambe)		2	
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 - Total maximum par juge : 310				

REPRISE IMPOSÉE ÉQUIPE DRESSAGE CLUB 1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m ou 60 x 20 m

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	Sur le petit côté de A Sur la ligne BE C	Doubler individuellement au trot assis Arrêt. Immobilité. Salut. Départ au trot assis Piste à main droite	Alignement Immobilité Franchise du départ	1
2	R R P	Cercle de 15 mètres Epaule en dedans	Incurvation	1
3	P	Demi volte de 15 mètres. Rejoindre la piste en M	Incurvation Activité	1
4	S S V V	Cercle de 15 mètres Epaule en dedans Redresser le cheval	Incurvation	1
5	Vers A	Sur le petit côté, arrêt. Rompre au pas	Netteté des transitions	1
6	F E	Diagonale avec allongement du pas	Attitude, amplitude, cadence	1
7	H	Départ au galop à droite	Netteté du départ	1
8	C	Cercle de 15 mètres	Incurvation, équilibre	1
9	M F	Ligne courbe passant par X	Equilibre	1
10	VR R	Diagonale Transition au pas en passant par le trot	Netteté et aisance des transitions	1
11	Entre M & C	Départ au galop à gauche	Netteté du départ	1
12	C	Cercle de 15 mètres	Incurvation	1
13	H B F	Diagonale Passer au trot	L'équilibre La transition	1
14	Sur le petit côté de A Sur la ligne BE	Doubler individuellement. Arrêt. Immobilité. Salut	Alignement. Transition Arrêt	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
	Présentation			
1	Présentation des chevaux / poneys		1	
2	Qualité du tracé (précision des figures, respect des allures		1	
	Groupe			
3	Synchronisation et alignements		2	
4	Harmonie de l'équipe		2	
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200				

REPRISE LIBRE INDIVIDUELLE DRESSAGE CLUB 1

*Costumes recommandés. Temps maxi autorisé: 6 minutes.
Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 ou 60 x 20 m*

DRESSAGE

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Le pas allongé	1
2	Cercle de 10 mètres à droite et à gauche au trot	1
3	Cession à la jambe à gauche et à droite	1
4	Serpentine de quatre boucles au trot	1
5	Cercle de 15 mètres au galop à droite/gauche	1
6	Arrêt. Reculer de quelques pas	1
7	Trot allongé	1
Notes d'ensemble		
1	Notes techniques Allures / Impulsion	2
2	Présentation du cavalier	2
3	Toilettage du cheval	2
4	Harmonie, légèreté, aisance des mouvements	2
1	Notes artistiques Chorégraphie	3
2	Musique (concordance avec les allures et les changements d'allures)	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200 points		

REPRISE LIBRE ÉQUIPE DRESSAGE CLUB 1

*Costumes recommandés. Temps maxi autorisé: 6 minutes.
Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 ou 60 x 20 m*

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Le pas allongé	1
2	Cercle de 12 mètres à droite et à gauche	1
3	Cession à la jambe à gauche et à droite	1
4	Serpentine de quatre boucles	1
5	Cercle de 15 mètres au galop à droite/gauche	1
6	Arrêt	1
7	Trot allongé	1
Notes d'ensemble		
1	Notes techniques Distances et alignement	2
2	Harmonie de l'équipe	2
3	Présentation des cavaliers	2
4	Présentation des chevaux	2
1	Notes artistiques Chorégraphie	3
2	Musique (concordance avec les allures et les changements d'allures)	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200 points		

CARROUSEL

Costumes recommandés. Temps maxi autorisé: 6 minutes.

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 en 3e série ou 60 x 20 m en 1e et 2e série

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Le pas	1
2	Arrêt	1
3	Trot	1
4	Galop	1
5	Salut	1
Notes d'ensemble		
1	Notes techniques Distances et alignement	2
2	Impulsion	2
3	Soumission	2
4	Harmonie de l'équipe	2
1	Notes artistiques Chorégraphie	2
2	Tenue / Toilettage	2
3	Adaptation musicale	3
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200 points		

DRESSAGE

La reprise commence dès que le premier équidé entre en piste et se termine lorsque les cavaliers ont terminé de saluer.

REPRISE IMPOSÉE DRESSAGE PONAM 3

Catégories B, C et D. Terrain 60 x 20 m. Temps : 4 minutes

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.
1	A Vers X C	Entrée au trot assis Arrêt progressif. Immobilité. Salut. Départ progressif au trot assis. Piste à main gauche.	Regard. Fermeture des 2 jambes. Soutien du dos. Action des 2 mains 1
2	E X	Doubler Cercle de 20 mètres à gauche	Regard Poids du corps. Action des deux mains 1
3	X AK	Cercle de 20 mètres à main droite. Continuer jusqu'en A Le coin	Regard Poids du corps Action des deux mains 1
4	KXM MC	Changer de main au trot enlevé Le coin	Regard Régularité 1
5	E	Arrêt progressif 4 secondes. Départ au pas	Regard. Fermeture des jambes. Soutien du dos. Action des mains 1
6	K A Entre K & A	Le coin Départ au galop à gauche	Regard. Poids du corps Action des jambes et des mains 1
7	B E B M C H	Cercle de 20 mètres à main gauche Les coins	Regard. Poids du corps Action des mains 1
8	H X Entre X & F	Changement de main au galop Transition au trot assis	Regard. Soutien du dos Action des mains. Stabilité 1
9	F A Entre A et K	Le coin. Transition au pas Départ au galop à droite	Regard. Soutien du dos. Poids du corps Action des mains et des jambes 1
10	E B E H C M	Cercle de 20 mètres à droite Les coins	Regard. Poids du corps Action des mains 1
11	M X Entre X & K	Changement de main au galop Transition au trot assis	Regard. Soutien du dos Stabilité. Action des mains 1
12	K A A Vers X	Le coin Doubler Arrêt progressif. Immobilité. Salut	Regard. Stabilité. Fermeture des jambes Soutien du dos. Action des deux mains 1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.
1	Poney Qualités du dressage du poney (impulsion, soumission, caractère)		1
2	Correction des allures (franchise et stabilité de la vitesse)		1
3	Cavalier(e) Position (attitude générale, bas du corps, dos, haut du corps)		1
4	Assiette (aisance, fonctionnement)		1
5	Sensibilité (efficacité dans les actions des mains)		1
6	Efficacité dans les actions des jambes et du poids du corps		1
7	Précision du tracé. Harmonie du couple (taille enfant/poney)		1
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 190			

REPRISE IMPOSÉE DRESSAGE PONAM B2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps : 5 minutes

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A Vers X	Entrée au trot assis Arrêt progressif. Immobilité. Salut.	Poney droit L'immobilité	1
2	C	Départ progressif au trot de travail Piste à main gauche	Poney droit	1
3	R	Cercle de 15 mètres	Le tracé. L'activité	1
4	R V	Diagonale	Attitude. Activité	1
5	V	Cercle de 15 mètres	Le tracé. L'activité	1
6	A F E	Passer au pas Pas allongé	Le changement d'attitude (encolure)	1
7	S	Arrêt 3 secondes Avancer de 5 pas Arrêt 3 secondes Départ au pas	L'immobilité des arrêts Le nombre de pas	2
8	Entre H & C	Départ au galop de travail à droite	Netteté du départ. Stabilité de l'attitude	1
9	C	Cercle de 20 mètres	Le tracé. Stabilité de la vitesse	1
10	R K	Sur la diagonale, passer au trot puis au pas	Correction de l'attitude. Qualité des transitions	1
11	Entre K & A	Départ au galop de travail à gauche	Netteté du départ, stabilité de l'attitude	1
12	A	Cercle de 20 mètres	Le tracé. Stabilité de la vitesse	1
13	B	Cercle de 20 mètres. Sur le cercle, passer au trot quelques foulées puis repartir au galop de travail à gauche	Stabilité de l'attitude Qualité des transitions	2
14	Entre M & H	Trot de travail	Correction de l'attitude	1
15	S entre I & G	Demi cercle de 10 mètres. Marcher droit sur C Arrêt progressif. Immobilité. Salut	Le tracé Rectitude et transition	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
1	Poneys Allures (franchise, stabilité)		1	
2	Impulsion Activité, netteté des allongements		2	
3	Soumission Correction de l'attitude Obéissance à la main et aux jambes		2	
4	Cavalier(e) Position (attitude générale et fonctionnement)		2	
5	Emploi des aides Discrétion. Indépendance haut du corps / bas du corps		2	
6	Précision du tracé Préparation des figures. Respect des coins		2	
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 280				

REPRISE LIBRE INDIVIDUELLE DRESSAGE PONAM B2

Costumes recommandés. Temps maxi autorisé: 4'30 à 5 minutes.

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m

DRESSAGE

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Pas moyen	1
2	Pas allongé	1
3	Cercle de 10 mètres à droite et à gauche au trot de travail	1
4	Trot moyen	1
5	Serpentine de trois boucles au trot de travail	1
6	Cercle de 20 mètres à droite et à gauche au galop de travail	1
Notes d'ensemble		
7	Notes techniques Allures	1
8	Impulsion	1
9	Soumission	1
10	Harmonie, légèreté, aisance des mouvements	1
11	Notes artistiques Chorégraphie	2
12	Musique (concordance avec les allures et les changements d'allures)	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 140 points		

REPRISE LIBRE MUSIQUE DRESSAGE PONAM CD2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps maxi autorisé: 4 à 5 minutes.

Fig.	Mouvements	Coef.
	Trot	
1	Cercle de 12 m au maximum à droite	1
2	Cercle de 12 m au maximum à gauche	1
3	Cession ou épaule en dedans de 12 mètres minimum à gauche et à droite	1
4	Trot moyen	1
5	Serpentine de 3 boucles minimum	1
	Pas	
6	Allongé	1
	Galop	
7	Cercle de 15 mètres maximum à droite	1
8	Cercle de 15 mètres maximum à gauche	1
9	Ligne courbe à droite avec contre-galop	1
10	Ligne courbe à gauche avec contre-galop	1
Notes d'ensemble		
11	Artistiques Energie et attitude	2
12	Harmonie entre cavalier et poney	2
13	Chorégraphie, équilibre entre le travail aux deux mains	2
14	Qualité de l'exécution des mouvements	2
15	Choix de la musique et concordance avec les allures	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10. Total maximum par juge : 200 points		

REPRISE IMPOSÉE DRESSAGE PONAM CD2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps : 4'30 minutes

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A X	Entrer au trot de travail Arrêt. Immobilité. Salut	Rectitude Immobilité	1
2	C	Départ au trot de travail Piste à main droite	Poney ou cheval droit	1
3	M	Cercle de 10 mètres	Incurvation. Activité	1
4	R L A	Cession à la jambe jusqu'en L Marcher droit Piste à main gauche	Rectitude L'activité	1
5	F	Cercle de 10 mètres	Incurvation. Activité	1
6	P I C	Cession à la jambe jusqu'en I Marcher droit Piste à main gauche	Rectitude L'activité	1
7	H P P A	Trot moyen Trot de travail Pas moyen	L'amplitude Netteté des transitions	1
8	E	½ cercle hanches en dedans jusqu'à la ligne du quart. Rejoindre la piste par une oblique	L'attitude incurvée Maintien de l'activité	2
9	K F	Départ au trot Pas moyen	Netteté des transitions	1
10	B	½ cercle hanches en dedans jusqu'à la ligne du quart. Rejoindre la piste par une oblique	L'attitude incurvée Maintien de l'activité	2
11	F	Départ au galop de travail à droite	Qualité du départ	1
12	A C	Serpentine de 3 boucles	La stabilité de la vitesse	1
13	M P Entre P & F F	Galop moyen Galop de travail Trot de travail	Franchise de l'allongement Netteté des transitions	1
14	A K B B	Pas moyen Pas allongé Pas moyen	Changement d'attitude et d'amplitude	1
15	M	Départ au galop de travail à gauche	Qualité du départ	1
16	C A A	Serpentine de 3 boucles Passer au trot de travail	La stabilité de la vitesse Qualité de la transition	1
17	P V	Sur un ½ cercle de 20 m, de part et d'autre de la ligne du milieu, avancer les mains et rompre le contact sur 8 à 10 m, le cheval devant garder son attitude.	La stabilité de la vitesse et de l'attitude pendant la détente des rênes	1
18	V I	½ cercle de 10 m Marcher droit sur C Arrêt. Immobilité. Salut	Le tracé, la rectitude, l'arrêt	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
1	Poney		2	
2	Allures (franchise, régularité, désir de se porter en avant)			
3	Impulsion (activité des hanches)			
3	Soumission. Obéissance à la main et aux jambes. Attention et confiance			
4	Cavalier		2	
4	Position (attitude générale)		2	
5	Emploi des aides (assiette, orientation du geste, accord des aides et à propos, dosage et régulation)		2	
6	Précision du tracé		2	

Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 - Total maximum par juge : 310

REPRISE IMPOSÉE DRESSAGE PONAM B1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps : 5 minutes

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.
1	A Vers X Entrer au trot de travail Arrêt progressif. Immobilité. Salut	Poney droit L'immobilité	1
2	C Départ progressif au trot de travail Piste à main gauche	Poney droit	1
3	S Cercle de 12 mètres	Le tracé. Attitude et activité	1
4	E B Doubler Piste à main droite	Attitude Activité	1
5	P Cercle de 12 mètres	Le tracé. Attitude et activité	1
6	A L Doubler. Cession à la jambe vers la droite. Rejoindre la piste avant M	Poney droit Orientation et activité	1
7	C I Doubler Cession à la jambe vers la gauche, rejoindre la piste avant F	Poney droit Orientation et activité	1
8	A Arrêt immobilité 5" Départ au pas	L'immobilité L'attitude	1
9	K R R Allonger le pas Pas moyen	Le changement d'attitude (encolure)	1
10	M Départ au galop de travail à gauche	Netteté du départ. Stabilité de l'attitude	1
11	H K Ligne courbe jusqu'à la ligne du quart	Stabilité de la vitesse (cadence)	1
12	P Cercle de 15 mètres	Le tracé. Maintien de l'activité	1
13	P H Sur la diagonale, quelques foulées de trot, puis galop de travail à droite	Qualité des transitions Correction de l'attitude	2
14	M F Ligne courbe jusqu'à la ligne du quart	Stabilité de la vitesse (cadence)	1
15	V Cercle de 15 mètres	Me tracé. Maintien de l'activité	1
16	V M Sur la diagonale, quelques foulées de trot, puis galop de travail à gauche	Qualité des transitions Correction de l'attitude	2
17	Entre H & E Entre E & V Développer la foulée. Progressivement, galop de travail	Franchise du développement Netteté des transitions	1
18	K Trot de travail	Qualité de la transition	1
19	A X Doubler Arrêt progressif. Immobilité. Salut	Poney droit Immobilité	1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.
1	Poney		
1	Allures (franchise, stabilité)		1
2	Impulsion (activité, netteté des allongements)		2
3	Soumission. Correction de l'attitude. Obéissance à la main et aux jambes		2
4	Cavalier		
4	Position (attitude générale et fonctionnement)		2
5	Emploi des aides. Discretion. Indépendance haut du corps / bas du corps		2
6	Précision du tracé. Préparation des figures. Respect des coins		2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 320			

REPRISE IMPOSÉE DRESSAGE PONAM CD1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.
1	A Entre X & I C	Entrer au galop de travail Arrêt. Immobilité. Salut Départ au trot de travail Piste à main gauche	La rectitude Qualité de l'arrêt 1
2	E X B	Doubler Cercle de 12 mètres à gauche suivi d'un cercle de 12 mètres à droite Piste à main droite	Les incurvations L'activité 1
3	K	Epaule en dedans à droite	L'attitude. L'activité 1
4	V G	Appuyer à droite jusqu'à la ligne du milieu Demi cercle de 10 mètres à droite	L'attitude, l'orientation et l'activité 2
5	R K	Trot moyen	Netteté de l'allongement et des transitions 1
6	F	Epaule en dedans à gauche	L'attitude, l'activité 1
7	P G	Appuyer à gauche jusqu'à la ligne du milieu. Demi cercle de 10 m à gauche	L'attitude, l'orientation et l'activité 2
8	S V	Passer au pas Demi pirouette à gauche	L'attitude incurvée Le maintien de l'activité 1
9	S R	Demi cercle de 20 mètres au pas allongé	Le changement d'attitude et l'amplitude, la cadence 1
10	B P	Ralentir le pas Demi pirouette à droite	L'attitude incurvée Le maintien de l'activité 1
11	R	Arrêt, reculer de 4 pas, rompre au trot	L'immobilité, qualité du reculer, netteté du départ 1
12	C	Départ au galop à gauche	Qualité du départ (attitude, coulant) 1
13	H	Cercle de 10 mètres	L'incurvation, l'activité 1
14	S F	Changement de main, sur la diagonale chan- gement de pied de ferme à ferme ou en l'air	Qualité du changement (attitude, rectitude) 2
15	K S S	Galop moyen Galop de travail	Netteté de l'allongement et des transitions 1
16	M	Cercle de 10 mètres	L'incurvation, l'activité 1
17	R K	Changement de main, sur la diagonale chan- gement de pied de ferme à ferme ou en l'air	Qualité du changement (attitude, rectitude) 2
18	A C	Serpentine de 3 boucles	Le tracé, stabilité de l'attitude et de la vitesse 1
19	H X F Vers X	Changement de main Passer au trot quelques foulées et repartir au galop à droite	Qualité des transitions et de l'attitude 1
20	A Entre D & L	Doubler Passer au trot	Rectitude 1
21	I	Arrêt. Immobilité. Salut	Qualité de l'arrêt 1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.
	Poney		
1	Allures (franchise, régularité, désir de se porter en avant)		1
2	Impulsion (activité des hanches)		2
3	Soumission. Obéissance à la main et aux jambes. Attention et confiance		2
	Cavalier		
4	Position (attitude générale)		2
5	Emploi des aides (assiette, orientation du geste, accord des aides et à propos, dosage et régulation)		2
6	Précision du tracé		1
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10. Total maximum par juge : 350			

REPRISE LIBRE EN MUSIQUE DRESSAGE PONAM B1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps maxi autorisé: 4'30 à 5 minutes.

DRESSAGE

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Pas moyen	1
2	Pas allongé	1
3	Cercle de 8 mètres à droite et à gauche au trot de travail	1
4	Trot moyen	1
5	Serpentine de trois boucles au trot de travail	1
6	Cercle de 15 mètres à droite et à gauche au galop de travail	1
7	Galop moyen	1
Notes d'ensemble		
8	Notes techniques Allures	1
9	Impulsion	1
10	Soumission	1
11	Harmonie, légèreté, aisance des mouvements	1
12	Notes artistiques Chorégraphie	2
13	Musique (concordance avec les allures et les changements d'allures)	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10. Total maximum par juge : 150 points		

REPRISE LIBRE EN MUSIQUE DRESSAGE PONAM CD1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps : 4 à 5 minutes

Fig.	Mouvements	Coef.
	Trot	
1	Cercle de 10 m à droite	1
2	Cercle de 10 m à gauche	1
3	Epaule en dedans à droite	1
4	Epaule en dedans à gauche	1
5	Trot moyen	1
6	Appuyers au trot (à droite et à gauche)	1
	Pas	
7	Allongé	1
	Galop	
8	Cercle de 10 mètres à droite	1
9	Cercle de 10 mètres à gauche	1
10	Galop à droite, pas, galop à gauche	1
11	Galop à gauche, pas, galop à droite	1
12	Galop moyen	1
Notes d'ensemble		
13	Artistiques Rythme, énergie, élasticité	2
14	Harmonie entre cavalier et poney	2
15	Chorégraphie, utilisation de la piste, créativité	2
16	Degré de difficulté. Calcul des risques	2
17	Choix de la musique et interprétation de la musique	2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10. Total maximum par juge : 220 points		

Article 10.5 - Déroulement des épreuves

10.5 a - Ordre de passage

Le numéro d'ordre valable est affiché sur le BO minitel et/ou internet après clôture des engagements. Dans tous les cas, chaque concurrent doit disposer au minimum de 30 minutes entre son premier et son second passage.

L'ordre de passage d'un ou de plusieurs concurrents peut éventuellement être modifié avec l'accord préalable du président de jury sous réserve que la demande dûment motivée lui en soit faite un quart d'heure avant le début de l'épreuve. Seuls le cavalier et son enseignant sont habilités à formuler cette demande.

10.5 b - Exécution des épreuves

Les reprises peuvent être dictées à l'exception des championnats de France, grand prix et reprises internationales.

Les autres reprises doivent être dictées sans additif ni répétition sous peine d'élimination.

L'emploi de la voix, de quelque façon que ce soit, l'appel de langue isolé ou répété sont des fautes qui font baisser d'au moins 2 points la note du mouvement pendant lequel elles ont lieu.

Dans un mouvement qui doit être exécuté en un point quelconque de la piste, c'est au moment où le buste du concurrent arrive à la hauteur de ce point que le mouvement doit être exécuté.

Dans les RLM, les rênes peuvent être tenues à une main pour l'exécution d'une ou plusieurs figures.

10.5 c - Epreuves par équipe

Les équipes sont composées de 3 ou 4 couples et, si l'engageur le souhaite, d'un équidé de remplacement.

La performance globale de l'équipe est prise en compte pour établir le classement.

Gestion informatique des résultats d'équipes : se reporter à l'article 6. 1- b 3.

Article 10.6 - Pénalités

10.6 a - Erreur de parcours

Quand un concurrent commet une erreur de parcours (tourne du mauvais côté, oublie un mouvement, etc...), le président du jury l'en avertit en sonnante. Il lui indique, si besoin est, le point où il doit reprendre la reprise et le mouvement suivant à exécuter, puis il le laisse continuer seul.

Toutefois, bien que le concurrent commette une erreur de parcours, dans certains cas où le son de cloche pourrait inutilement empêcher le déroulement du travail, il appartient au président du jury de décider s'il sonne ou non. S'il n'a pas sonné, mais que l'erreur est compté, il doit en informer les autres membres du jury avant le ramassage des protocoles.

Toute erreur de parcours, indiquée ou non par le son de la cloche, doit être pénalisée :

- la première fois de 2 points,
- la deuxième fois de 4 points,
- la troisième fois de 8 points,
- la quatrième fois, le concurrent est éliminé, mais il est autorisé à continuer son travail et des notes lui sont attribuées régulièrement jusqu'à la fin.

Lorsque le jury ne s'est pas rendu compte d'une erreur, le doute est en faveur du concurrent.

Les points de pénalités sont déduits du total des points obtenus par le concurrent.

10.6 b - Chute

En cas de chute de la monture et/ou du concurrent, celui-ci ne sera pas éliminé. Il sera pénalisé par l'influence de la chute sur l'exécution du mouvement en cours et dans les notes d'ensemble.

10.6 c - Entrée en piste

Tout concurrent qui n'aura pas fait son entrée sur la piste en A dans les 60 secondes qui suivent le signal du départ, et 20 secondes après le départ de la musique dans les RLM et carrousel, est éliminé. Il en est de même pour tout concurrent qui fait son entrée en piste en A avant que le signal du départ ne lui ait été donné, sauf autorisation du président du jury.

Toute défense qui empêche la poursuite de la reprise pendant plus de 20 secondes entraîne l'élimination du concurrent.

Toute intervention extérieure (voix, signes) est considérée comme une assistance donnée au cavalier et entraîne l'élimination du concurrent.

10.6 d - Boiterie

En cas de boiterie caractérisée, le président du jury avertit le concurrent qu'il est éliminé. Sa décision est sans appel.

10.6 e - Sortie du rectangle

Un équidé sortant de la piste, des quatre pieds, monté ou en liberté lors d'une présentation de dressage, entre le moment de son entrée et le moment de sa sortie en A, est éliminé. Si la sortie s'effectue en A alors que l'accès est resté ouvert, il sera compté une erreur de parcours.

10.6 f - Autres pénalités

Rentrer sur le rectangle avec une cravache et/ou des protections entraîne 10 points de pénalités à retrancher de la moyenne sur 100 de la reprise concernée.

Dérouler la reprise avec une cravache et/ou des protections est éliminatoire.

Rentrer avant la cloche entraîne 10 points de pénalité à retrancher de la moyenne sur 100 de la reprise concernée.

Article 10.7 - Classement

Le pourcentage de chaque reprise s'obtient après addition du total des points attribués à chacun des concurrents par les juges et soustraction des points de pénalité encourus par suite d'erreurs de parcours et omissions.

Le classement s'établit en fonction du pourcentage obtenu pour chaque couple pour les épreuves individuelles ou pour chaque équipe.

Dans le cas d'une épreuve combinée avec une reprise libre et une reprise imposée, le classement est établi en additionnant le pourcentage des notes des deux reprises : pourcentage de l'imposée + pourcentage de la RLM, divisé par 2.

Résultat final : dans le cas où deux concurrents ont le même résultat final, celui qui a obtenu les meilleures notes d'ensemble de la reprise imposée gagne.

Pour toutes les séries, pour chaque participant : le total des points accordés par chaque juge ainsi que le pourcentage correspondant sont affichés au fur et à mesure que les calculs sont effectués.

Cet affichage est fait à titre d'information et est donc considéré comme provisoire.

Le classement officiel est proclamé à la fin de l'épreuve.

CHAPITRE 10A - DRESSAGE GRAND PRIX PONAM

Article 10 A.1 - Orientations

L'esprit de ces épreuves est de type CDIP. Les épreuves sont jugées en conformité avec le présent règlement national.

Article 10 A.2 - Organisation

Les épreuves de dressage grand prix Ponam se courent sur deux jours. Lors de l'organisation d'un grand prix, il est conseillé d'organiser des épreuves de 1^e et 2^e série Ponam pour les catégories B, C et D. Cette épreuve est soumise au cahier des charges de la FFE.

Article 10 A.3 - Catégories d'épreuves

Les Grands Prix sont des épreuves de catégorie D.

Les points de qualification sont ceux figurant sur le tableau du chapitre *championnats*.

Epreuves 1^e série Ponam élite D

Les épreuves de 1^e série D organisées lors d'une épreuve Grand Prix, s'appellent 1^{ère} série Elite et donnent lieu à l'attribution des points suivant le tableau figurant au chapitre *championnats*.

Il ne peut y avoir qu'une D1 élite par Grand Prix. Celle-ci peut être programmée soit le 1^{er} jour, soit le 2^e jour du Grand Prix.

Article 10 A.4 - Normes techniques

Trois reprises à dérouler sur deux jours.

Dimension du rectangle	Reprises
Catégorie D Carrière de 20 x 60 m	FEI préliminaire poneys FEI équipes poneys FEI individuelle poneys FEI RLM poneys

Article 10 A.5 - Déroulement des épreuves

3 formules possibles à programmer avec l'accord de la Direction Technique Nationale de la FFE :

	1 ^e formule	2 ^e formule	3 ^e formule
1 ^e jour	FEI préliminaire poneys + FEI RLM poneys	FEI équipes poneys + FEI RLM poneys	FEI préliminaire poneys + FEI équipes poneys
2 ^e jour	FEI équipes poneys	FEI individuelle poneys	FEI individuelle poneys

Ordre de départ :

Première épreuve = ordre du programme

Deuxième épreuve = ordre inverse du programme

Troisième épreuve = ordre inverse du classement provisoire.

Dans certains cas particuliers et sur autorisation de la DTN, des Grands Prix sur une journée comprenant deux reprises pourront être organisées. Dans ce cas, chaque reprise comptera coefficient 1.

Pour les Grand Prix, il est souhaitable que le jury comprenne 3 juges.

Un juge doit obligatoirement être placé de côté en E ou en B.

REPRISE FEI PRÉLIMINAIRE PONEYS

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps : 5'30 minutes

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.
1	A X	Entrée au galop rassemblé Arrêt. Immobilité. Salut Rompre au trot rassemblé	l'entrée. L'immobilité et les transitions du galop à l'arrêt et de l'arrêt au trot 1
2	C M X K K	Piste à main droite Changement de main au trot moyen Trot rassemblé	L'allongement et la régularité des foulées L'équilibre les transitions 1
3	F B	Epaule en dedans à gauche	L'angle, l'incurvation et la régularité 1
4	B	Volte de 8 mètres	L'équilibre, la régularité. L'incurvation 1
5	B G C	Appuyer à gauche Piste à main gauche	L'orientation correcte, la régularité et la fluidité de l'appuyer 1
6	H X F F	Changement de main au trot allongé Trot rassemblé	L'allongement et la régularité des foulées L'allongement du cadre. Les transitions 1
7	Transition en H & F		La précision et la fluidité 1
8	A	Arrêt. Reculer de 4 pas et rompre immédiatement au trot rassemblé	L'immobilité, le reculer. Les transitions 1
9	K E	Epaule en dedans à droite	L'angle, l'incurvation et la régularité 1
10	E	Volte de 8 mètres	L'équilibre. La régularité. L'incurvation 1
11	E G C	Appuyer à droite Piste à main droite	L'orientation correcte, la régularité et la fluidité de l'appuyer. L'équilibre. Le rassembler. 1
12	Entre C & M M Entre G & H	Pas moyen Doublé dans la largeur Pas rassemblé et demi pirouette à droite, continuer au pas moyen	La régularité, l'activité, l'incurvation et la dimension de la demi-pirouette 1
13	Entre G et M	Pas rassemblé et demi pirouette à gauche, continuer au pas moyen jusqu'en H	La régularité, l'activité, l'incurvation et la dimension de la demi pirouette. 1
14	Pas moyen depuis la transition entre C & M jusqu'en H		La régularité et l'amplitude. La transition 1
15	H S X P	Changement de main au pas allongé	L'allongement et la régularité des foulées. L'allongement du cadre. La transition 1
16	P F A	Pas moyen	La régularité et l'amplitude 1
17	A	Départ au galop rassemblé à droite	La fluidité de la transition. Le rassembler 1
18	V	Volte de 8 mètres	L'équilibre. La régularité. L'incurvation 1
19	E X B	Doublé dans la largeur Changement de pied de ferme à ferme Piste à main gauche	La correction et la fluidité des transitions 1
20	R	Volte de 8 mètres	L'équilibre. La régularité. L'incurvation 1
21	H P P	Changement de main au galop moyen Galop rassemblé	La régularité, l'amplitude et l'allongement du cadre. La précision et la fluidité des transitions 1
22	P F A	Contre-galop	La régularité, la rectitude, l'équilibre et la position correcte 1
23	A	Changement de pied de ferme à ferme	La correction et la fluidité des transitions 2
24	V R R	Changement de main au galop moyen Galop rassemblé	La régularité, l'amplitude et l'allongement du cadre. La précision et la fluidité des transitions 1
25	R M C	Contre-galop	La régularité, la rectitude, l'équilibre et la position correcte 1
26	C	Changement de pied de ferme à ferme	La correction et la fluidité des transitions 2
27	HK K	Galop allongé Galop rassemblé	La régularité, l'amplitude, la rectitude et l'allongement du cadre 1

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.
28	Les transitions en H et K	La précision et la fluidité	1
29	A X	Doubler dans la longueur Arrêt. Immobilité. Salut L'immobilité	1
	Quitter la piste rênes longues		
Fig	Notes d'ensemble		Coef.
1	Poney Allures : franchise et régularité		2
2	Impulsion : désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière main		2
3	Soumission : Attention et confiance, harmonie, légèreté et aisance des mouvements, soumission au mors et légèreté de l'avant-main		2
4	Cavalier Position et assiette, correction et effet des aides		2
	Points de pénalisation pour erreurs et omissions 1e fois = 2 points 2e fois = 4 points 3e fois = élimination		
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 400			

REPRISE LIBRE EN MUSIQUE FEI PONEYS

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps accordé: 4'30 à 5 minutes

Fig.	Mouvements	Coef.
1	Pas rassemblé (minimum 20 mètres)	1
2	Pas allongé (minimum 20 mètres)	2
3	Demie pirouette au pas rassemblé à droite et / ou à gauche	1
4	Trot rassemblé incluant l'épaule en dedans à droite minimum 12 mètres	1
5	Trot rassemblé incluant l'épaule en dedans à gauche minimum de 12 mètres	1
6	Trot rassemblé incluant l'appuyer à droite	2
7	Trot rassemblé incluant l'appuyer à gauche	2
8	Trot allongé	1
9	Contre-galop à droite minimum 20 mètres	1
10	Contre-galop à gauche minimum 20 mètres	1
11	Simple changement de pied de gauche à droite	2
12	Simple changement de pied de droite à gauche	2
13	Galop rassemblé incluant un cercle de 8 mètres de diamètre à gauche et / ou à droite	1
14	Galop allongé	1
15	l'entrée et les arrêts au début et à la fin du test	1
Notes artistiques		
16	Rythme, énergie, élasticité	4
17	Harmonie entre cavalier et poney	4
18	Chorégraphie, utilisation de la piste, créativité	4
19	Degré de difficulté. Calcul des risques	4
20	Choix de la musique et interprétation de la musique	4

REPRISE FEI ÉQUIPE PONEYS

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps : 6'30 minutes

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.
1	A X	Entrée au galop rassemblé Arrêt. Immobilité. Salut Rompre au trot rassemblé	L'entrée. L'immobilité et les transitions du galop à l'arrêt et de l'arrêt au trot 1
2	C R	Piste à main droite Volte de 8 mètres	L'équilibre. La régularité L'incurvation 1
3	R P	Epaule en dedans à droite	L'angle, l'incurvation et la régularité 1
4	P L L R	Demi cercle à droite de 10 mètres Appuyer à droite	La régularité, l'incurvation et l'équilibre. L'orientation correcte et la fluidité de l'appuyer 1
5	M H	Doubler dans la largeur Piste à main gauche	L'équilibre et l'incurvation La qualité du trot 1
6	S	Volte de 8 mètres	l'équilibre. La régularité. L'incurvation 1
7	S V	Epaule en dedans à gauche	L'angle, l'incurvation et la régularité 1
8	V L L S	Demi cercle à gauche de 10 mètres Appuyer à gauche	La régularité, l'incurvation et l'équilibre L'orientation correcte et la fluidité de l'appuyer 1
9	M X K K	Changement de main au trot moyen Trot rassemblé	L'allongement et la régularité des foulées Les transitions 1
10	A	Arrêt. Reculer de 5 pas et rompre immédiatement au trot rassemblé	L'immobilité. L'équilibre. La correction et la régularité du reculer. Les transitions 1
11	F X H H	Changement de main au trot allongé Trot rassemblé	L'allongement et la régularité des foulées. Les transitions 1
12	Transitions en F et H		La précision et la fluidité 1
13	C Avant M M	Pas moyen Pas rassemblé Demi pirouette à droite, continuer au pas moyen	La régularité, l'activité, l'incurvation et la dimension de la demi pirouette. Les transitions 1
14	Avant H H	Pas rassemblé Demi pirouette à gauche, continuer au pas moyen jusqu'en M	La régularité, l'activité, l'incurvation et la dimension de la demi pirouette. Les transitions 1
15	Le pas moyen de C jusqu'à la transition au pas allongé en M		La régularité, l'amplitude et l'allongement du cadre 1
16	M V	Changement de main au pas allongé	L'allongement du cadre des foulées. La régularité 2
17	V Avant K	Pas moyen Partir au galop rassemblé à gauche	La régularité du pas moyen, la qualité de la transition et le galop rassemblé 1
18	F M M	Galop moyen Galop rassemblé	La régularité, l'amplitude, la rectitude et l'allongement du cadre. Les transitions 1
	C A	Serpentine de 6 boucles, la 1e, la 3e, la 4e, la 6e au galop juste, la 2e et la 5e au contre-galop. Changement de pied de ferme à ferme au croisement de la ligne du milieu en X	
19	Galop à gauche (incluant le contre-galop)		L'équilibre et la fluidité des changements de direction. L'incurvation correcte au contre-galop 1
20	Changement de pied de ferme à ferme		La correction et la fluidité des transitions 1
21	Galop à droite (incluant le contre-galop)		L'équilibre et la fluidité des changements de direction. L'incurvation correcte au contre-galop 1

Fig	Mouvements		Critères de notation	Coef.
22	K H H	Galop allongé Galop rassemblé	La régularité, l'amplitude, la rectitude et l'allongement du cadre	1
23	Les transitions en K et H		La précision et la fluidité	1
24	R I I I S	Demi cercle à droite de 10 mètres Changement de pied de ferme à ferme Demi cercle à gauche de 10 mètres	La régularité, l'incurvation et l'équilibre Le changement de pied La correction et la fluidité des transitions	2
25	S V V	Galop moyen Galop rassemblé	La fluidité des transitions. La régularité, la rectitude et l'amplitude du galop moyen. Le rassembler	1
26	V L L L P	Demi cercle à gauche de 10 mètres Changement de pied de ferme à ferme Demi cercle à droite de 10 mètres	La régularité, l'incurvation et l'équilibre Le changement de pied La correction et la fluidité des transitions	2
27	A X	Doubler dans la longueur Arrêt. Immobilité. Salut	La rectitude. La transition L'immobilité	1
	Quitter la piste en A au pas rênes longues			
Fig	Notes d'ensemble			Coef.
1	Poney Allures : franchise et régularité			2
2	Impulsion : désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière main			2
3	Soumission : Attention et confiance, harmonie, légèreté et aisance des mouvements, soumission au mors et légèreté de l'avant-main			2
4	Cavalier Position et assiette, correction et effet des aides			2
	Points de pénalisation pour erreurs et omissions 1e fois = 2 points 2e fois = 4 points 3e fois = élimination			
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 380				

REPRISE FEI INDIVIDUELLE PONEYS

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m. Temps : 6'30 minutes

DRESSAGE

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A X	Entrée au galop rassemblé Arrêt. Immobilité. Salut Rompre au trot rassemblé	L'entrée. L'immobilité et les transitions du galop à l'arrêt et de l'arrêt au trot	1
2	C H E	Piste à main gauche Epaule en dedans à gauche	L'angle, l'incurvation et la régularité	1
3	E F F	Changement de main au trot moyen Trot rassemblé	La régularité, l'amplitude et l'allongement du cadre. La précision et la fluidité des transitions	1
4	K X	Appuyer à droite	L'orientation correcte et la régularité. L'équilibre. L'incurvation. Le rassembler	1
5	X	Volte à droite de 8 mètres	L'équilibre, la régularité et l'incurvation	1
6	X	Volte à gauche de 8 mètres	l'équilibre, la régularité et l'incurvation	1
7	X H	Appuyer à gauche	L'orientation correcte et la régularité. L'équilibre. L'incurvation. Le rassembler	1
8	M B	Epaule en dedans à droite	L'angle, l'incurvation et la régularité	1
9	B K	Changement de main au trot moyen	La régularité, l'amplitude et l'allongement du cadre. La précision et la fluidité des transitions	1
10	Avant A A	Pas rassemblé Demi pirouette à gauche, continuer au pas moyen	La régularité, l'activité, l'incurvation et la dimension de la demi pirouette	1
11	A V	Pas moyen	L'amplitude, la régularité	1
12	V X R	Changement de main au pas allongé	L'allongement du cadre et des foulées. La régularité. La transition	2
13	R M C	Pas moyen	L'amplitude, la régularité	1
14	C	Arrêt. Reculer de 6 pas et rompre immédiatement au galop rassemblé à gauche	L'immobilité, le reculer, les transitions	1
15	H K K	Galop moyen Galop rassemblé	La rectitude, l'amplitude et la régularité des foulées. L'allongement du cadre	1
16	K V S	Demi volte de 8 mètres, reprendre la piste en V Contre-galop	La régularité, l'incurvation et l'équilibre. L'incurvation correcte au contre-galop	1
17	S R	Demi cercle à droite avec un changement de pied de ferme à ferme au croisement de la ligne du milieu	La régularité de la boucle. Le changement de pied. La correction et la fluidité des transitions	1
18	RF F	Galop moyen Galop rassemblé	La rectitude, l'amplitude et la régularité des foulées. L'allongement du cadre	1
19	F P R C	Demi volte de 8 mètres, reprendre la piste en P Contre-galop	La régularité, l'incurvation et l'équilibre L'incurvation correcte au contre-galop	1
20	C	Changement de pied de ferme à ferme	La correction et la fluidité des transitions	1
21	H P P	Changement de main au galop allongé Galop rassemblé	La régularité, l'amplitude, la rectitude et l'allongement du cadre	1
22	F	Changement de pied de ferme à ferme	La correction et la fluidité des transitions	1
23	A L	Doubler dans la longueur Volte à droite de 8 mètres	La régularité, l'incurvation et l'équilibre	1
24	X	Changement de pied de ferme à ferme	La correction et la fluidité des transitions	2
25	I	Volte à gauche de 8 mètres	La régularité, l'incurvation et l'équilibre	1
26	G C	Changement de pied de ferme à ferme Piste à main droite	La correction et la fluidité des transitions	2

Fig	Mouvements		Critères de notation	Coef.
27	M R K K	Trot rassemblé Changement de main au trot allongé Trot rassemblé	L'allongement du cadre, l'amplitude et la régularité des foulées. Les transitions	1
28	Transitions en R & K		La précision et la fluidité	1
29	A X	Doubler dans la longueur Arrêt. Immobilité. Salut	La rectitude. La transition L'immobilité	1
	Quitter la piste en A au pas rênes longues			
Fig	Notes d'ensemble			Coef.
1	Poney Allures : franchise et régularité			2
2	Impulsion : désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière main			2
3	Soumission : Attention et confiance, harmonie, légèreté et aisance des mouvements, soumission au mors et légèreté de l'avant-main			2
4	Cavalier Position et assiette, correction et effet des aides			2
	Points de pénalisation pour erreurs et omissions 1e fois = 2 points 2e fois = 4 points 3e fois = élimination			
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 400				

Article 10 A.6 - Pénalités

Idem chapitre XII.

Article 10 A.7 - Classement

En 1^e série Grand Prix, le classement final est obtenu de la manière suivante : somme des pourcentages des 3 reprises en appliquant un coefficient 1 pour les 2 premières reprises et un coefficient 2 pour la reprise du 2^e jour.

Il devra y avoir une remise des prix pour le classement provisoire à l'issue de la première journée, et une remise des prix pour le classement final.

CHAPITRE 11 - CONCOURS COMPLET D'EQUITATION

Article 11.1 - Orientations

Les épreuves de concours complet Club et Ponam permettent de s'initier à une discipline qui comporte trois tests : le dressage qui valide le bon emploi des aides du cavalier et la qualité du dressage des équidés d'école, le test de fond qui permet de vérifier la franchise du couple et pour le cavalier, la maîtrise d'une vitesse imposée en équitation d'extérieur, le test de CSO qui révèle l'aptitude à enchaîner un parcours qui met en valeur une attitude et des gestes techniques justes.

CCE
CROSS

11.1 a - Terrain de dressage

Les dimensions du terrain de dressage peuvent être de 60 x 20 m ou de 40 x 20 m selon les reprises ; ces dimensions sont indiquées sous les titres des textes de reprises.

Le sol pour le dressage doit être plat, souple et uni. La tribune est située à 4 m de la piste. Lorsque l'encadrement des rectangles destinés aux reprises est insuffisant, les équidés se montrent incertains et flottants.

Il faut tendre une lice continue sur le pourtour du rectangle (bandes, barres, petites barrières, etc...) à une hauteur d'environ 50 cm. Les lettres doivent être disposées à 50 cm de la lice.

11.1 b - Parcours de cross

Le terrain du parcours de cross doit être varié mais galopant. Les montées et les descentes mettent en valeur le degré de préparation des équidés, leur équilibre en terrain varié. Cependant, on évitera les terrains au relief trop accusé et les trop longs passages en forêt.

Pour les obstacles impliquant un passage dans l'eau - gué, lac ou rivière large - la profondeur de l'eau, de l'entrée à la sortie, ne doit pas dépasser 35 cm.

Sauf en 1e série Ponam, les sauts de puce ne sont pas autorisés.

Tracé

Pour simplifier les opérations de chronométrage, il est indiqué de situer le départ et l'arrivée au même endroit.

En dehors des obstacles et des lignes de départ et d'arrivée, éviter les passages obligés, dont la surveillance demande une organisation du personnel de contrôle.

Les passages obligatoires engendrent souvent incidents de parcours et contestation ; un passage obligé peut souvent être avantageusement remplacé par un obstacle.

Quand on trace un cross, il faut se mettre à la place des concurrents et envisager tous les raccourcis possibles, afin de mieux condamner ceux que l'on prétend interdire, mais ne le faire qu'à bon escient.

Obstacles

Les cotes aux obstacles doivent être respectées. Elles varient avec les niveaux d'épreuves. L'abord des obstacles, l'aspect qu'ils présentent, le terrain plat ou, au contraire, plus ou moins accidenté sur lequel ils sont placés, constituent autant de possibilités pour les organisateurs d'augmenter ou de diminuer les difficultés d'un parcours.

Tous les obstacles doivent être imposants, fixes, solides et naturels. Ils doivent être appelés d'au moins 30% de leur hauteur pour tous les indices.

Les obstacles du cross sur lesquels un équidé, en tombant, risque d'être bloqué ou de se blesser, doivent être construits de telle façon qu'une partie de l'obstacle puisse être rapidement démontée, et qu'ils puissent être reconstruits exactement comme avant l'incident. Une telle disposition ne doit en aucune manière diminuer la résistance de l'obstacle.

Toutes les traversées de plans d'eau doivent avoir un fond ferme et stable et ne doivent pas présenter d'éléments nuisibles à la sécurité des concurrents. La traversée du plan d'eau doit représenter une longueur d'au minimum 6 mètres, ou 9 mètres s'il y a un saut.

Suivant les régions, les obstacles naturels que l'on rencontre dans la campagne ont un caractère particulier, il faut les utiliser le plus possible tels qu'ils sont. On garde ainsi son originalité à chaque concours. En plus de ces obstacles naturels, les organisateurs auront généralement à faire construire et à placer d'autres obstacles. Ces obstacles devront être variés, se rapprocher, autant que possible par leur

aspect, de ceux que l'on rencontre dans la région. Leur emplacement sera choisi en fonction des ressources qu'offre le terrain.

Les obstacles doivent être imposants, massifs, engageants, très encadrés ou avoir *du front*. Employer pour leur confection un matériel solide qui, par son volume, incite les équidés à la prudence et au respect. Le parcours de ces épreuves devra comporter une majorité d'obstacles de volée, des fossés, des pentes raides sans obstacle, si possible, un passage à gué, des obstacles de terre, aussi naturels que possible, contre-haut, contrebas.

Laisser au concurrent la latitude de choisir entre plusieurs options, construites en arrière de l'obstacle ou dissociées de celui-ci. Le franchissement de chacune d'entre elles offrant des difficultés et des avantages différents mais de valeur sensiblement égale.

En toutes catégories, les obstacles construits devront rappeler ceux que l'on rencontre dans la campagne, barrière de champ, mangeoires. Tous les obstacles doivent être appelés d'au moins 30% de leur hauteur.

Eviter les obstacles creux.

Les trois derniers obstacles doivent être imposants afin :

- d'empêcher les poneys / chevaux de se négliger, de *charger*
- de vérifier s'ils ont encore du ressort à la fin du parcours ;
- d'obliger le cavalier à ménager sa monture dans le parcours pour ce dernier effort.

En conclusion, et quelle que soit l'épreuve, ne pas tendre de pièges, mais faire ressortir chez le cavalier l'allant, le jugement, l'esprit de décision, l'à propos, et chez l'équidé, l'équilibre, l'adresse, la maniabilité, la franchise et l'aptitude au saut.

11.1 c - CSO

Le but du CSO est de montrer l'aptitude au saut du poney / cheval d'extérieur et sa franchise sur des obstacles de difficulté moyenne.

Article 11.2 - Organisation

Le Jury a pour mission :

- de juger le dressage,
- de surveiller les dispositions prises par l'organisateur concernant le jugement et le chronométrage du fond,
- de s'assurer que les normes techniques ont été respectées,
- de juger le saut d'obstacles,
- de vérifier les résultats partiels à l'issue de chaque test.

Il faut que chacun - contrôleur aux obstacles, secrétaire, chronométreur, estafette - ait une idée claire de sa mission. Il faut que les renseignements soient centralisés le plus vite possible et que les concurrents connaissent leur résultat à la fin du dressage et du saut d'obstacles ; pour le cross, au fur et à mesure de l'épreuve.

Les recommandations médicales prévues à l'article 3.5 s'appliquent.

La présence d'une ambulance du début à la fin de l'épreuve de fond est obligatoire.

En concours Ponam, pour la création d'un concours complet d'équitation, l'organisateur devra prévoir la visite d'un délégué technique qui examinera les conditions dans lesquelles auront lieu les épreuves de dressage, de cross et de CSO. Cette visite doit avoir lieu au moins un mois avant la date fixée pour le concours.

Pour les championnats départementaux, régionaux et interrégionaux, un délégué technique devra passer obligatoirement de deux à un mois avant le concours.

Personnel et matériel spécifique pour le fond

L'organisateur doit prévoir :

- La présence obligatoire du médecin et ambulance équipée.
- Le personnel de secrétariat nécessaire pour l'enregistrement des temps et des pénalités et assurer l'affichage des résultats.
- Des chronométreurs disposant de 4 à 6 chronomètres ou du chronomètre à cellule photo-électrique

doublé d'un chrono à main.

- Des commissaires compétents pour assurer le contrôle du passage de chaque cavalier à chaque obstacle et aux passages obligés ; chaque commissaire sera porteur d'un document sur lequel figureront le nom du commissaire, le numéro et la nature du ou des obstacle(s) dont il a le contrôle et des colonnes destinées à mentionner les numéros et noms des poneys pour l'enregistrement des fautes.
- Si possible des postes radio ou des estafettes pour assurer la liaison entre les contrôleurs aux obstacles et le jury : renseignements sur le parcours, secours rapide en cas d'accident, etc.

CCE
CROSS

Les parcours des 1^e séries Ponam doivent être réalisés par les chefs de piste dont les noms figurent sur la liste des chefs de piste CCE publiée dans la REF.

Article 11.3 - Catégories d'épreuves

Les Concours Complet Club comprennent 5 catégories B, C, D, E et Open avec 3 niveaux pour chacune et peuvent se courir soit individuellement soit en équipe.

Les Concours Complet d'Equitation Ponam sont des épreuves individuelles comprenant les 3 catégories B, C, D déclinées dans les trois séries plus une catégorie Open en 3^e et 2^e série et une catégorie Grand Prix (cf chapitre 11B).

Article 11.4 - Normes techniques

11.4 a - Normes techniques dressage

Le dressage comporte une reprise à exécuter de mémoire, certaines peuvent être dictées en épreuves club. Les épreuves de dressage des CCE Ponam sont jugées par deux juges au minimum.

Résultats : la moyenne des notes données par tous les juges s'obtient en additionnant le total des notes figurant sur la feuille de chaque juge et en le divisant par le nombre de juges.

Points de pénalités : la moyenne des notes est soustraite du maximum possible afin de convertir les points de bonification en points de pénalités. A ces points de pénalités est appliqué un coefficient 0,4. C'est à ce dernier total que seront ajoutées les pénalités dues aux éventuelles erreurs.

Aussitôt après la publication de résultats du dressage, les concurrents sont autorisés à retirer au secrétariat la feuille de notes (protocole) concernant leur présentation.

REPRISE ÉQUIPE CONCOURS COMPLET CLUB 3 & 2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 ou 60 x 20 m

CCE
CROSS

Fig	Mouvements		Critères de notation	Coef.
1	Sur le petit coté de A	Entrée au trot assis Doubler individuellement	Alignement Immobilité Franchise du départ	1
	Sur la ligne BE C	Arrêt progressif. Immobilité. Salut Départ progressif au trot assis Piste à main droite		
2	B	Cercle de 20 mètres	Incurvation	1
3	A C	Serpentine de 3 boucles	Incurvation régularité. Dessin	1
4	M RE V	Passer au pas Diagonale au pas Trot assis	Transitions Activité régularité du pas	1
5	Sur le petit côté de A	Arrêt progressif 5 secondes Départ au trot assis	Immobilité Activité dans le départ	1
6	B	Cercle de 20 mètres	Incurvation	1
7	Entre C et H	Prendre le galop sur le pied gauche	Transition équilibre. Galop sur le bon pied	1
8	V	Demi cercle de 20 mètres	Incurvation régularité	1
9	P H Avant H	Diagonale Transition au trot assis	Contrôle de l'allure Equilibre	1
10	Entre C et M	Prendre le galop sur le pied droit	Transition équilibre. Galop sur le bon pied	1
11	P	Demi-cercle de 20 mètres	Incurvation régularité	1
12	VM Avant M	Diagonale Passer au trot assis	Contrôle de l'allure Equilibre	1
13	M à E	Trot assis	Régularité	1
14	EXB sur la ligne MGH	Doubler successivement Puis doubler individuellement vers C Arrêt progressif. Immobilité. Salut	Alignement transition Immobilité	1
Fig	Notes d'ensemble			Coef.
1	Harmonie de l'équipe. Distances régularité			1
	Contrôle de la vitesse			1
2	Présentation des cavaliers			2
3	Présentation des chevaux			2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200				

REPRISE ÉQUIPE CONCOURS COMPLET CLUB 1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 ou 60 x 20 m

CCE
CROSS

Fig	Mouvements		Critères de notation	Coef.
1	Sur le petit côté de A Sur la ligne BE C	Doubler individuellement au trot assis Arrêt Immobilité Salut Départ au trot assis Piste à main gauche	Alignement Immobilité Franchise du départ	1
2	S	Cercle de 15 mètres	Incurvation	1
3	E B	Doubler Piste à main droite	Dessin	1
4	P	Cercle de 15 mètres	Incurvation Tracé	1
5	A à C	Serpentine de 3 boucles	Incurvation	1
6	Entre C & M ME V	Passer au pas Diagonale au pas Prendre le trot assis	Les transitions	1
7	A	départ au galop à gauche	Netteté du départ	1
8	B	Cercle de 20 mètres	Incurvation	1
9	C	Transition au trot assis	La transition	1
10	E B	Doubler Piste à droite	Le dessin	1
11	A	Départ au galop à droite	Netteté du départ	1
12	E	Cercle de 20 mètres	Incurvation	1
13	H	Transition au trot	La transition	1
14	B BXE Sur la ligne HM	Doubler dans la largeur Doubler individuellement vers C Arrêt Immobilité Salut	Alignement Transition Immobilité	1
Fig	Notes d'ensemble			Coef.
1	Harmonie de l'équipe : Distance respect des allures			1
2	Contrôle de la cadence Vitesse équilibre			1
3	Présentation des cavaliers			2
4	Toilettage des chevaux			2
Notation : pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10 Total maximum par juge : 200				

REPRISE CONCOURS COMPLET PONAM 3 ET CLUB 3 & 2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m

**CCE
CROSS**

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A C	Entrée au trot assis Piste à main gauche	Rectitude. Regard	1
2	E B	Demi-cercle de 20 mètres	Incurvation. Maintien de l'activité	1
3	B H H M	Changement de main au trot moyen enlevé Trot assis Transition au pas	Quelques foulées de développement. Le coin. Pas de pli extérieur. Recul des épaules	1
4	R	Arrêt. immobilité 5 secondes Départ progressif au trot assis	Immobilité. Soutien du dos	1
5	B E	Demi-cercle de 20 mètres	Incurvation. Maintien de l'activité	1
6	E M M C	Changement de main au trot moyen enlevé Trot assis Transition au pas	Quelques foulées de développement. Le coin. Pas de pli extérieur. Recul des épaules	1
7	H B B	Changer de main au pas moyen rênes à la couture Réajuster les rênes	Changement d'attitude. Aisance dans le maniement des rênes	1
8	P Entre F & A	Départ au trot assis Départ au galop à droite	Regard-soutien du dos. Correction des aides	1
9	A	Cercle de 20 mètres	Incurvation. Tracé	1
10	VR Avant R	Changement de main Transition au trot assis	Regard. Soutien du dos. Recul des épaules	1
11	Entre M & C	Départ au galop à gauche	Correction des aides	1
12	C	Cercle de 20 mètres	Incurvation. Tracé	1
13	Entre C & H S	Transition au trot assis Demi-cercle de 10 mètres	Le coin. Regard. Soutien du dos. Recul des épaules. Incurvation	1
14	I G	Continuer vers G Arrêt progressif. Immobilité. Salut	Rectitude. Regard. Soutien du dos. Immobilité	1
		Quitter la piste en A au pas rênes longues		
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
	Cheval ou poney			
1	Qualité du dressage : impulsion, soumission, caractère		1	
2	Stabilité de chaque allure et de l'attitude		1	
	Cavalier			
3	Position : bas du corps, bassin, haut du corps		1	
4	Accord des aides sur des actions simples		1	
5	Exécution de la reprise : dessin, tracé, précision		1	
6	Sourire, aisance, décontraction		1	

Orientations : Critères et exigences rapportées au cavalier et à l'équidé sur l'ensemble de la reprise		
	Cavalier	Equidé
Ponam 3 & Club 3/2	Position du cavalier, actions simples des aides	Les critères liés aux allures de l'équidé doivent être très secondaires
Club 1	Fonctionnement du cavalier, actions correspondant aux figures demandées	Les critères liés aux allures de l'équidé doivent être très secondaires
Ponam 2	Fonctionnement du cavalier, actions correspondant aux figures demandées	Les critères liés aux allures de l'équidé sont pris en compte
Ponam 1	Présentation : le cavalier met en valeur les allures de son poney	Toute altération de la locomotion sera sévèrement sanctionné

REPRISE CONCOURS COMPLET PONAM 2, B1P ET CLUB 1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m

CCE
CROSS

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A C	Entrée au trot de travail Piste à main gauche	Rectitude. Regard. Régularité	1
2	H F	Changement de main au trot moyen (assis ou enlevé)	Régularité et amplitude des foulées. Transitions harmonieuses	1
3	KM Avant X Après X	Changement de main Transition au pas Trot de travail	Netteté des transitions. Qualité de la demande	1
4	C A	Serpentine de 4 boucles en regagnant la piste à chaque boucle	Changements d'incurvation. Maintien de l'activité. Tracé	1
5	V L P	Doubler dans la largeur Arrêt. Immobilité 5 sec. Rompre au pas moyen Piste à main gauche	Immobilité. Relâchement. Franchise du départ	1
6	B H	Changement de main au pas libre	Changement d'amplitude et d'attitude pendant le pas libre. Les rênes s'allongent tout en maintenant le contact	1
7	Entre C et M	Départ au galop à droite	Qualité de la demande	1
8	B E S	Demi-cercle de 20 m à droite au galop moyen Continuer jusqu'en S Galop de travail	Régularité et amplitude des foulées. Transitions harmonieuses	1
9	RV Avant X Après X	Changement de main Transition au trot Départ au galop à gauche	Netteté des transitions. Qualité de la demande	1
10	BE V	Demi-cercle de 20 m à gauche au galop moyen Continuer jusqu'en V Galop de travail	Régularité et amplitude des foulées. Transitions harmonieuses	1
11	FH Avant X Après X	Changement de main Transition au trot Départ au galop à gauche	Netteté des transitions. Qualité de la demande	1
12	C R	Transition au trot de travail Demi-cercle de 10 mètres	Netteté de la transition. Incurvation	1
13	I G	Continuer vers G Arrêt. Immobilité de 5 secondes. Salut	Rectitude. Regard. Immobilité	1
		Quitter la piste en A au pas rênes longues		1
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
	Cheval ou poney			
1	Allures : régularité, cadence		1	
2	Impulsion : désir de se porter en avant		1	
3	Soumission : attention et confiance, correction de l'attitude		1	
	Cavalier			
4	Assiette : fonctionnement aux trois allures		1	
5	Emploi des aides : justesse, efficacité des gestes		1	
6	Exécution de la reprise : dessin, tracé, précision		1	
7	Sourire, aisance, décontraction		1	

Orientations : Critères et exigences rapportées au cavalier et à l'équidé sur l'ensemble de la reprise

	Cavalier	Equidé
Ponam 3 & Club 3/2	Position du cavalier, actions simples des aides	Les critères liés aux allures de l'équidé doivent être très secondaires
Club 1	Fonctionnement du cavalier, actions correspondant aux figures demandées	Les critères liés aux allures de l'équidé doivent être très secondaires
Ponam 2	Fonctionnement du cavalier, actions correspondant aux figures demandées	Les critères liés aux allures de l'équidé sont pris en compte
Ponam 1	Présentation : le cavalier met en valeur les allures de son poney	Toute altération de la locomotion sera sévèrement sanctionné

REPRISE CCE PONAM C D E 1, GRAND-PRIX, FEI PONEYS

Reprise à exécuter sur un rectangle de 60 x 20 m

CCE
CROSS

Fig	Mouvements	Critères de notation	Coef.	
1	A C C H	Entrée au trot de travail. Piste à main gauche Trot de travail	La régularité, le rythme et la rectitude. L'incurvation et l'équilibre	1
2	H S S F F A K	Trot de travail Changement de main au trot moyen assis ou enlevé Trot de travail	La régularité et le rythme. L'équilibre et l'amplitude des foulées.	1
3	K V V M M C	Trot de travail Changement de main au trot moyen assis ou enlevé Trot de travail	La régularité des foulées, le rythme, l'équilibre et l'engagement pendant les transitions	1
4	C H H E E X	Trot de travail Epaule en dedans à gauche Demi-cercle à gauche de 10 m jusqu'en X	L'angle, la régularité de l'incurvation, la régularité et l'élasticité des foulées sur l'épaule en dedans	1
5	X B F F A	Demi-cercle à droite de 10 mètres jusqu'en B Epaule en dedans à droite Trot de travail	Le changement d'incurvation en X. L'angle, la régularité de l'incurvation, la régularité et l'élasticité des foulées sur l'épaule en dedans	1
6	A	Arrêt, immobilité 4 secondes	L'arrêt, l'immobilité l'équilibre et l'engagement	1
7	A	Reculer de 3 à 4 pas, rompre au pas moyen	L'équilibre et la régularité des foulées. Le respect de la mise en main. La franchise et l'alignement du reculer	1
8	A K V V R R M C	Pas moyen <u>Pas allongé</u> Pas moyen	L'amplitude des foulées, la régularité et le changement d'attitude pendant le pas allongé tout en maintenant le contact	1
9		Pas moyen AKV et RMC	La régularité des foulées, le rythme, l'attitude et le respect de la mise en main	1
10	C C H S E	Galop de travail à gauche. Galop de travail	La transition directe au galop	1
11	E E B B R R M C	Galop moyen Demi-cercle à gauche de 20 m au galop moyen Galop moyen Galop de travail	L'équilibre, la régularité de l'incurvation, l'amplitude des foulées, les transitions	1
12	C H H K K A	Galop de travail Ligne courbe de 10 mètres passant par X Galop de travail	La précision, l'équilibre et la régularité	1
13	A F B B X E E H C M	Galop de travail Doubler au galop de travail. Changement de pied en X via le pas (3-5 foulées) Piste à main droite Galop de travail	Le galop Les transitions	1
14	M R B B B E E S S H	Galop de travail Galop moyen Demi-cercle à droite de 20 m au galop moyen Galop moyen. Galop de travail	L'équilibre, la régularité de l'incurvation, l'amplitude des foulées, les transitions	1
15	H C M M F	Galop de travail Ligne courbe de 10 mètres passant par X	La précision, l'équilibre et la régularité.	1
16	F A	Trot de travail. Doubler au trot de travail	La transition au trot. La régularité et le rythme. Rectitude sur la ligne du milieu	1
17	X	Arrêt, immobilité, salut	L'arrêt et l'immobilité pendant le salut	1
	Sortir au pas rênes longues	TOTAL / 170		
Fig	Notes d'ensemble		Coef.	
1	Allures : Franchise et régularité		1	
2	Impulsion : Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main		1	
3	Soumission : Attention et obéissance, légèreté et aisance des mouvements, soumission au mors		1	
4	Cavalier : Position et assiette du cavalier, usage correct des aides et efficacité des aides		1	
		TOTAL / 210		

POINTS A DEDUIRE pour erreur ou omission

1^{ère} fois (-2) ; 2^e fois (-4) ; 3^e fois (-8) ; 4^e fois (Elimination)

Sortir volontairement ou non du rectangle de dressage lorsque la reprise est commencée et avant qu'elle ne soit terminée : Elimination sauf article 10.6 e. Les trots de travail, moyen et allongé doivent être exécutés "assis" sauf si le terme "enlevé" figure dans la reprise.

11.4 b - Normes pour le cross

Cross Club	B3	B2 C3 Op3 D3 E 3	B1	C2 Op 2	C 1 Op 1 D2	E2	D1	E1
Distance en mètres	600 à 800	600 à 1 000	800 à 1 000	800 à 1 000	800 à 1 000	800 à 1 200	1 200 à 1 400	1 200 à 1 400
Vitesse m/min	300	B 325 C Op 350 D E 400	350	350	400	400	400	450
Nombre d'obstacles	6 à 8	6 à 8	8 à 10	8 à 10	8 à 10	8 à 10	8 à 10	8 à 10
Nombre d'efforts maximum	8	9	13	12	13	12	13	13
Hauteur maximum partie fixe	50	60	60	60	70	80	80	90
Largeur maximum des obstacles de volée au point le plus haut	60	70	70	80	80	90	90	100
Largeur maximum des obstacles de volée au point le plus bas	100	100	110	110	120	120	130	150
Largeur maximum du fossé	100	100	100	100	100	120	150	150
Contre bas (limité à 2)	80	80	90	90	100	100	110	110
Hauteur maximum des haies	60	70	90	90	100	110	110	120

Nombre maximum de combinaisons composées de 2 efforts : maxi une en 3^e série, 2 en 2^e série et 3 en 1^e série. Dans les championnats de France le nombre d'obstacles peut être augmenté de 10 à 12.

Cross B Ponam	3e série	2e série	1e série
Distance en m environ	600 à 1 000	800 à 1 000	1 200 à 1 500
Vitesse en m/mm	325	350	400
Temps limite	Double du temps idéal		
Nombre d'obstacles	8 à 12	12 à 14	12 à 14
Nombre d'efforts maximum	14	17	19
Nombre de combinaisons	3	3	libre
Nombre d'éléments composant au maxi une combinaison	2	2	libre
Hauteur maximum partie fixe	60	70	80
Largeur maximum des obstacles de volée (oxer,...) - au point le plus haut - au point le plus bas	70 110	80 120	90 135
Largeur maximum du fossé	100	110	130
Contre-bas (limité à 2)	90	100	110
Hauteur maximum des haies	90	100	110

Cross C Ponam	3e série & Open 3	2e série & Open 2	1e série
Distance en m environ	800 à 1 000	1 200 à 1 500	1 600 à 2 000
Vitesse en m/mm	350	400	450
Temps limite	Double du temps idéal		
Nombre d'obstacles	10 à 12	12 à 14	14 à 16
Nombre d'efforts maximum	14	18	24
Nombre maximum de combinaisons	3	3	libre
Nombre d'éléments composant au maximum une combinaison	2	3	libre
Hauteur maximum partie fixe	70	80	90
Largeur maximum des obstacles de volée (oxer,...) - au point le plus haut - au point le plus bas	80 120	90 130	100 150
Largeur maximum du fossé	100	130	200
Contre-bas (limité à 2)	100	110	120
Hauteur maximum des haies	100	110	130

Cross D Ponam	3e série	2e série	1e série
Distance en m environ	1 200 à 1 400	1 600 à 2 000	2 000 à 2 500
Vitesse en m/mm	400	450	500
Temps limite	Double du temps idéal		
Nombre d'obstacles	10 à 12	14 à 16	16 à 18
Nombre d'efforts maximum	16	22	26
Nombre maximum de combinaisons	3	3	libre
Nombre d'éléments composant au maxi une combinaison	2	3	libre
Hauteur maximum partie fixe	80	90	100
Largeur maximum des obstacles de volée (oxer,...) - au point le plus haut - au point le plus bas	90 130	100 150	120 180
Largeur maximum du fossé	150	200	250
Contre-bas (limité à 2)	110	120	140
Hauteur maximum des haies	110	130	140

Contrôle de la distance : la distance devra être contrôlée par l'organisateur au moyen d'un compteur de distance.

11.4 c - Normes pour le saut d'obstacles

CSO Club	B3	B2 C3 Op3 D3 E 3	B1	C2 Op 2	C1 Op 1	D2 E2	D1	E1
Distance en mètres	300	300	300	300	300	350	350	400
Vitesse m/min	250	270	270	300	300	300	300	350
Nombre d'obstacles	8 à 10 dont un double à 2 foulées pour la 1e série							
Hauteur verticaux	50	60	70	70	80	80	90	90
Oxer hauteur maxi	45	55	65	65	75	75	85	85
Oxer largeur maxi	60	70	80	80	90	90	100	100

CSO B ponam	3e série	2e série	1e série
Distance en m environ	300	300	350
Vitesse en m/mm	270	300	300
Temps exigé en minutes et secondes	1'07	1'	1'10
Temps limite (double du temps idéal)	2'14	2'	2'20
Nombre d'obstacles	8 à 10 simples	8 à 10 dont 1 double à 2 foulées	10 à 12 dont 1 ou 2 combinaisons
Hauteur maximum vertical	70	80	90
Oxer :			
Hauteur maximum au point le plus haut	65	75	85
Largeur maximum	80	90	100
CSO C ponam	3e série & Open 3	2e série & Open 2	1e série
Distance en m environ	300	350	400
Vitesse en m/mm	300	300	300
Temps exigé en minutes et secondes	1'	1'10	1'20
Temps limite (double du temps idéal)	2'	2'20	2'40
Nombre d'obstacles	8 à 10 simples	8 à 10 dont 1 double à 2 foulées	10 à 12 dont 1 ou 2 combinaisons
Hauteur maximum vertical	80	90	100
Oxer :			
Hauteur maximum au point le plus haut	75	85	95
Largeur maximum	90	100	110
CSO D ponam	3e série	2e série	1e série
Distance en m environ	350	400	500
Vitesse en m/mm	300	300	350
Temps exigé en minutes et secondes	1'10	1'20	1'26
Temps limite (double du temps idéal)	2'20	2'40	2'52
Nombre d'obstacles	8 à 10 simples	10 dont 1 ou 2 combinaisons	10 à 12 dont 1 ou 2 combinaisons
Hauteur maximum vertical	90	100	110
Oxer :			
Hauteur maximum au point le plus haut	85	90	105
Largeur maximum	100	110	120
Largeur maximum rivière barrée	interdite	interdite	250

Barème :

Le parcours est effectué sans barrage, avec un temps accordé.

Le fait d'effectuer le parcours en moins de temps que le temps accordé n'entraîne aucune bonification, mais tout excédent de temps sur le temps accordé est pénalisé d'un point par seconde commencée. Dépasser le temps limite, double du temps accordé, entraîne l'élimination.

Article 11.5 - Déroulement des épreuves

Exécution

Les trois tests de l'épreuve doivent être exécutés par le même couple. Si le président du jury modifie l'ordre des tests avant le début des épreuves, il tient les concurrents informés. A l'issue du premier test, l'organisateur peut prévoir le passage des concurrents dans l'ordre inverse du classement provisoire. Cette dérogation ne devra en aucun cas modifier les conditions d'ensemble de la compétition, ni en compromettre les résultats, et devra figurer au procès-verbal.

Epreuves par équipe

Les équipes sont composées de 3 ou 4 couples. Un équidé de remplacement peut être engagé.

Les performances des trois meilleurs couples sont prises en compte pour établir le classement.

En cas d'ex aequo, la performance du 4^e couple est prise en compte.

La possibilité est offerte aux organisateurs de proposer l'épreuve de CCE équipe soit en utilisant la reprise de dressage Equipe CCE Club que tous les membres de l'équipe effectuent simultanément en reprise soit à partir de la reprise Individuelle CCE Club effectuée par chaque couple. L'organisateur doit stipuler ce choix sur son programme.

Ordre de départ

Le numéro d'ordre valable pour les trois tests de la compétition est affiché sur le Minitel après clôture des engagements. Il doit figurer sur le dossard porté pour le fond. L'ordre de départ des concurrents est établi après suppression des couples forfaits.

Il est affiché une heure avant le début du dressage au secrétariat et à l'entrée de la carrière de dressage à un endroit accessible à pied. Il est également remis au président du jury avant le dressage.

Lorsqu'un concurrent participe deux fois dans la même épreuve, un écart d'au moins cinq cavaliers doit être prévu entre ses deux passages.

Tout concurrent qui se présente en retard au départ d'une partie de l'épreuve est éliminé.

Inspection vétérinaire épreuves Ponam

Une inspection vétérinaire pourra avoir lieu, pour une ou plusieurs séries (3, 2, 1) avant le dressage, et entre l'épreuve de Cross et celle du CSO, en présence d'un vétérinaire et du président de jury, qui est seul habilité à éliminer un poney de la compétition à l'issue de cette inspection, après avis du vétérinaire.

Routier et période d'arrêt épreuves Ponam

Un routier (phase A) pourra se dérouler avant l'épreuve du cross (phase D), sur une distance de 3 000 à 4 000 mètres, à une vitesse de 200 mètres par minute poneys D, 180 m/min poneys C, 150 m/min poneys B, pénalité : 1 point par seconde dépassée. Il sera jalonné par des panneaux à intervalles de 1000 m.

Il y aura un arrêt obligatoire de 10 minutes après ce routier (phase A) prévu pour le contrôle du harnachement et de la bonne forme du poney.

Deux obstacles seront disponibles juste à l'extérieur de la zone d'arrêt pour l'échauffement avant le départ sur la phase D. Les obstacles sont délimités par des fanions et le terrain d'échauffement sera supervisé par un commissaire. Un routier de récupération peut être prévu à la fin du cross avec ou sans contrôle vétérinaire.

Steeple, épreuves Ponam

A titre éducatif, une épreuve de CCE en quatre phases pourra être organisée.

Cette épreuve ne peut être organisée que sous le contrôle et avec l'autorisation du chef de piste national et de l'entraîneur national poney de concours complet.

Elle se décompose ainsi :

- phase A - routier,
- phase B - steeple,
- de 4 à 8 obstacles,
- longueur : de 800 à 2 000 mètres,

- vitesse à adapter :
 - B 3 = 430 m/min (+ ou - 30),
 - B 2 – B 1 - C 3 = 480 m/min (+ ou - 30),
 - C 2 – C 1 - D 3 - D 2 = 520 m/min (+ ou - 30),
 - D 1 et Grand Prix = 550 m/min (+ ou - 30),
- pénalités obstacles = idem cross,
- pénalités pour temps idéal dépassé = 0,8 point par seconde dépassée,
- hauteur des obstacles = idem cross,
- phase C - routier,
- phase D - cross.

11.5 a - Dressage

Le dressage comporte une reprise qui peut être dictée sauf en championnat et en Ponam 1 et 2.

11.5 b - Cross

Le fond du concours complet est effectué individuellement par chaque concurrent.

Le parcours du cross se dispute au chronomètre, avec un temps fixé.

Des pénalités - 11.6 b - en points sont infligées pour les fautes aux obstacles et pour le dépassement du temps idéal. Elles s'additionnent pour donner les résultats du cross.

La distance devra être contrôlée par l'organisateur au moyen d'un compteur de distance.

Chronométrage de départ

1. Le chronométrage joue un rôle primordial. L'organisateur doit veiller à ce que le temps de départ et le temps d'arrivée de chaque concurrent soit noté avec soin, et enregistré par des personnes compétentes utilisant des chronomètres synchronisés électriques ou manuels.

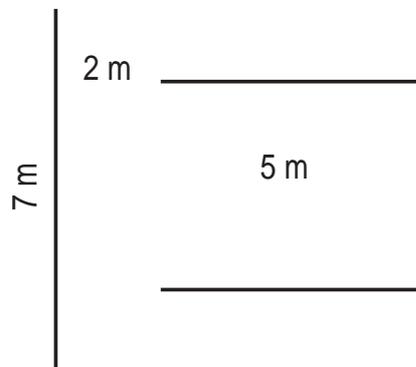
Prévoir deux chronomètres par concurrent.

2. Le temps est compté dès l'instant où le juge au départ donne le signal du départ jusqu'au moment où l'équidé passe la ligne d'arrivée. Le temps est enregistré à un seconde arrondie, c'est à dire en arrondissant à la seconde supérieure. Lorsqu'un chronomètre électronique est utilisé pour le départ, le juge au départ doit couper le rayon avec sa main.

3. Les concurrents au départ du cross doivent être sous le contrôle d'un juge au départ.

Il n'est pas nécessaire qu'un équidé soit absolument immobile, mais le concurrent ne doit en aucun cas profiter d'un départ lancé. Chaque concurrent est dûment prévenu de l'imminence de son départ, mais c'est à lui de faire en sorte de partir au moment correct.

Afin de simplifier la tâche du juge au départ, une enceinte de cinq mètres sur cinq, suivant le schéma ci-après, est érigée au départ du cross.



Le devant et l'arrière de cette enceinte sont ouverts afin que les couples puissent y entrer et prendre le départ. Chaque concurrent doit prendre le départ depuis l'intérieur de l'enceinte dans laquelle il peut se promener comme il l'entend. Un assistant est autorisé. Dès que le départ lui est donné, le concurrent est considéré comme ayant pris le départ et il ne peut plus recevoir d'aide. Si par inadvertance, un concurrent prend le départ trop tôt, son temps est enregistré à partir du moment où il franchit la ligne de départ et une pénalité de 5 secondes lui est comptée.

Jalonnement du parcours

1. Fanions limites rouges et blancs.

a. Des fanions limites, entièrement rouges et blancs sont employés pour indiquer les lignes de départ et d'arrivée, les passages obligatoires du parcours, pour délimiter les obstacles, pour marquer les changements de direction obligatoire. Ils sont placés de telle sorte que le concurrent doit laisser le fanion rouge à sa droite et le fanion blanc à sa gauche sous peine d'élimination en quelque endroit du parcours où il se trouve. Ils doivent toujours être utilisés par paires : 1 rouge et 1 blanc.

b. Les fossés et tous les obstacles nécessitant un effort important en largeur doivent être délimités par 2 paires de fanions.

2. Numéros d'obstacles.

Un panneau de couleur différente pour chaque épreuve portant le numéro de l'obstacle est placé sous le fanion rouge à 1,50 m du sol.

3. Fanions de direction et signaux.

De la même couleur que les numéros des obstacles de l'épreuve disputée, placés de 1,50 m à 2 m au-dessus du sol, ils indiquent uniquement la direction à suivre. Ils servent à aider le cavalier à trouver son chemin. Passer à leur proximité n'est pas obligatoire.

4. Départ et arrivée.

Le départ et l'arrivée doivent être indiqués clairement par des poteaux indicateurs et des fanions limites rouges et blancs.

5. Sur l'ensemble du parcours : en 1^e série Club B, C, D, E, en 1^e et 2^e série Ponam B, C et D, le tracé du parcours doit être jalonné en minutes par des poteaux indicateurs.

Les passages obligatoires engendrent souvent incidents de parcours et contestation ; un passage obligé peut souvent être avantageusement remplacé par un obstacle. Les passages obligatoires matérialisés par un fanion rouge (à laisser à sa droite) et un fanion blanc (à laisser à sa gauche), sont numérotés. Ils doivent être pris dans l'ordre et le sens convenables.

Obstacles

1. Définition : n'est considéré comme tel qu'un obstacle délimité par un ou des fanions limites rouges et un ou des fanions limites blancs, numérotés. Tous les obstacles doivent être sautés dans l'ordre de numérotage.

2. Obstacles rapprochés : chaque obstacle est considéré comme un obstacle séparé, numéroté, et jugé indépendamment.

Le concurrent peut refuser deux fois à chacun des obstacles sans encourir l'élimination. Toutefois, le cavalier ne peut, sous peine d'élimination, reprendre un obstacle déjà franchi.

3. Combinaisons d'obstacles

- Si l'obstacle est composé de plusieurs éléments tels que banquettes, buttes, talus ou trou avec barres et, s'il est considéré comme un tout, il doit être numéroté comme un tout et jugé comme un seul obstacle.
- Est considéré comme tel, un obstacle dont les différents éléments sont trop rapprochés les uns des autres pour qu'en cas de refus sur le deuxième élément ou les suivants, il soit impossible ou extrêmement difficile de reprendre cet élément sans reprendre la totalité de l'obstacle.
- Est également considéré comme tel, un obstacle dont les différents éléments, en se rapprochant d'un côté, permettent de le franchir d'un seul saut.

A quelque partie de cet obstacle à efforts multiples où l'équidé aurait refusé, le concurrent peut :

- soit reprendre seulement l'élément qu'il vient de refuser,
- soit ressauter la totalité des éléments,

mais le concurrent est éliminé après trois refus sur l'ensemble des éléments composant cet obstacle. Chaque élément porte le même numéro mais des lettres de différenciation y sont ajoutées (par exemple 8A, 8B, 8C, etc.).

Franchir un obstacle fanionné ou non d'une autre série n'est pas éliminatoire.

Fautes aux obstacles

Refus, dérobés, voltes : les fautes sont pénalisées d'après le barème propre à chaque d'épreuve et fixé au 11.6 b, à moins que, dans l'opinion du juge à l'obstacle, elles ne soient pas nettement associées avec le franchissement ou la tentative de franchissement d'un obstacle ou élément numéroté.

Après avoir été pénalisé pour un refus, un dérobé, une volte ou une chute, un concurrent peut recouper sa trace initiale sans pénalité.

Sont considérées comme désobéissances:

Refus

a. Il y a refus quand l'équidé s'arrête devant l'obstacle qu'il doit franchir.

L'arrêt sans recul suivi immédiatement du saut de pied ferme n'est pas pénalisé. Si l'arrêt se prolonge ou s'il y a reculé, volontairement ou non, même d'un seul pas, c'est-à-dire s'il déplace un seul membre vers l'arrière, il lui est compté un refus.

b. Si l'équidé, après avoir reculé une première fois, même d'un pas, s'arrête et recule une seconde fois, après avoir été ramené sur l'obstacle, il lui est compté un second refus et ainsi de suite.

Dérobé

Un équidé est considéré comme ayant dérobé quand, présenté devant un élément ou l'obstacle, il évite de franchir l'élément ou l'obstacle de telle manière qu'il doit y être représenté. Même à la suite d'une erreur à un obstacle, ou à un élément précédent, un cavalier peut décider de modifier sa trajectoire sans pénalité. Toutefois, si c'est l'équidé qui évite la partie de l'obstacle ou de l'élément face à laquelle il a été présenté, il encourt 20 points de pénalités.

Volte

Un équidé est pénalisé pour une volte, quand, présenté à un obstacle, il recoupe la trace qu'il a faite avant de franchir l'obstacle ou avant de franchir le dernier élément d'un obstacle multiple. Après avoir été pénalisé pour un refus, un dérobé, une volte ou une chute, un concurrent peut recouper sa trace initiale sans pénalité afin de faire une nouvelle tentative et peut aussi faire une ou plusieurs voltes sans pénalité, jusqu'à ce qu'il présente son poney/cheval de nouveau à l'obstacle. Aux obstacles numérotés séparément, le concurrent peut faire des voltes entre ou autour des obstacles sans pénalité pourvu qu'il n'ait pas présenté son poney/cheval à l'obstacle suivant. Une volte sera toujours pénalisée lorsqu'elle est faite entre les éléments d'un obstacle multiple.

Chute

1. Chute du cavalier

Le concurrent est considéré comme ayant fait une chute quand il y a séparation de corps d'avec son équidé de telle sorte qu'il est obligé, pour se remettre en selle, de remonter ou de sauter à cheval.

2. Chute de l'équidé

Un équidé est considéré comme ayant fait une chute lorsque son épaule et sa hanche ont en même temps touché le sol ou, l'obstacle et le sol. Une chute est toujours pénalisée lorsqu'elle est faite entre les éléments d'un obstacle.

Plan du parcours

1. Chaque concurrent reçoit à l'avance un plan indiquant le tracé des parcours.

2. En outre, un plan détaillé de ces mêmes parcours, où figurent notamment tous les fanions limites blancs et rouges, est affiché à l'endroit où est située la tribune du Jury pendant le déroulement du fond. Ce plan doit être mis en place avant la reconnaissance officielle par le chef de piste.

Lui seul fait foi en cas de réclamation.

Les concurrents sont tenus de consulter ce plan avant de prendre le départ.

3. Le parcours ne peut être modifié à partir du moment où le départ pour le fond a été donné au premier concurrent. Si un cas de force majeure survient, le président du jury avec le chef de piste, doivent suspendre le test pour remise en état du terrain et des obstacles ; au cas où cela ne pourrait être réalisé, l'épreuve sera arrêtée et annulée. Les concurrents ne pourront prétendre à aucun dédommagement.

Reconnaissance officielle du parcours

1. Elle doit s'effectuer avec un officiel, à l'heure indiquée au programme ou précisée aux concurrents.
2. Les fanions limites rouges et blancs, les numéros d'obstacles, les fanions de direction et signaux doivent être en place lors de cette reconnaissance.
6. Au cas où pour une raison majeure, ils ne pourraient l'être, l'officiel chargé de la reconnaissance doit en indiquer l'emplacement exact aux concurrents.
3. Une reconnaissance officielle n'est pas obligatoire et peut ne pas être programmée. Dans ce cas, la piste doit être déclarée ouverte à la reconnaissance à une heure précisée à l'affichage et dans les exactes configurations de l'épreuve.

Cavalier en difficulté devant un obstacle

1. Tout cavalier en difficulté devant un obstacle qui est près d'être franchi par un concurrent suivant, doit rapidement laisser la voie libre.

L'obstruction volontaire d'un concurrent entraîne l'élimination.

Éliminé pour une raison quelconque, un concurrent doit abandonner le parcours immédiatement sans avoir le droit de continuer.

2a. Si, en sautant un obstacle, un équidé se trouve dans une difficulté telle qu'il puisse se blesser ou qu'il ne puisse pas continuer son parcours sans être aidé, il appartient au juge de décider si certaines parties de l'obstacle doivent être démontées ou si toute autre aide peut être apportée pour tirer l'équidé d'embarras. Dans ce cas, le juge priera le concurrent de mettre pied à terre. Ce concurrent sera alors pénalisé comme pour un refus et une chute et devra, en tous cas, reprendre l'obstacle.

2b. L'ordre de reprendre le parcours sera donné au concurrent dès que l'obstacle sera reconstruit. Le temps mis pour la reconstruction sera enregistré et transmis aux chronométrateurs officiels et déduit du temps de parcours du concurrent. Dans ce but, tous les juges aux obstacles doivent être munis de chronomètres à main.

3. Si le passage d'un obstacle est complètement obstrué par un concurrent en difficulté ou si un obstacle (démoli ou démonté pour délivrer un équidé tombé, ou cassé) n'est pas encore reconstruit, les concurrents suivants doivent être arrêtés. Dans ce cas, le juge à l'obstacle doit enregistrer le temps pendant lequel chaque concurrent a été arrêté et le temps auquel il a été autorisé à reprendre son parcours à partir du même endroit. Ces temps sont transmis aux chronométrateurs officiels.

Aides de complaisance

Il est interdit à un juge à l'obstacle ou à un officiel de rappeler un concurrent ou de l'aider à rectifier une erreur de parcours.

1. Aides de complaisance défendues.

a. Sous peine d'élimination, les aides de complaisance de la part de tiers sont interdites.

Est considérée comme aide de complaisance défendue, toute intervention, sollicitée ou non d'un tiers, faite dans le but de faciliter la tâche du cavalier ou d'aider le couple.

b. Il est interdit notamment sous peine d'élimination :

- De rejoindre intentionnellement un autre cavalier et de continuer le parcours en sa compagnie.
- De se faire suivre, précéder ou accompagner, sur quelque section du parcours que ce soit, à pied, ou par tout véhicule, bicycle, ou par un cavalier non concurrent.
- De poster à certains endroits des complices pour donner la direction ou tous renseignements au passage.
- Pour un concurrent d'utiliser des appareils récepteurs.

2. Exceptions.

Ramener un équidé échappé ou en liberté, aider le cavalier à rajuster son harnachement est autorisé.

Résultats du cross

Les résultats du cross s'obtiennent en additionnant les pénalités de chaque concurrent pour fautes aux obstacles et les pénalités pour temps dépassé.

11.5 c - Saut d'obstacles

Parcours

1. Tracé

a. Le tracé du parcours doit être irrégulier et coupé de changements de direction. Il doit être en rapport avec ce que l'on peut attendre, à ce moment de l'épreuve, d'un poney/cheval bien entraîné et en bonne condition.

b. Aucune acrobatie de sauts ou de tournants ne doit être exigée ; aucun passage obligatoire ne peut être prévu, la direction du parcours étant indiquée sur le plan par une flèche à chaque obstacle.

Le tracé du parcours, mesuré avec le plus grand soin, est affiché, avec l'indication du temps accordé, au moins une heure avant le début de l'épreuve.

2. Obstacles

Le parcours comprend - en nombre variable suivant les épreuves - des obstacles « massifs », importants par leur forme et leur front, se rapprochant du fixe, construits avec des ailes et extensions conve- nables.

Barème

Le parcours est effectué sans barrage, avec un temps accordé.

Le fait d'effectuer le parcours en moins de temps que le temps accordé n'entraîne aucune bonification, mais tout excédent de temps sur le temps accordé est pénalisé d'un point par seconde commencée.

Dépasser le temps limite, double du temps accordé, entraîne l'élimination.

Résultats

Les résultats du saut d'obstacles s'obtiennent en additionnant les fautes aux obstacles et celles encourues par excédent de temps.

Article 11.6 - Pénalités

11.6 a - Pénalités dressage

1e erreur	- 2 points
2e erreur	- 4 points
3e erreur	- 8 points
4e erreur	Éliminé
Sortir du rectangle avant la fin de la reprise	Éliminé sauf article 10.6.e
Boiterie et/ou défense caractérisée	Éliminé
Dérouler avec des protections ou avec la cravache	Éliminé
Rentrer avec des protections ou avec la cravache	10 points
Rentrer avant la cloche	10 points

En cas de chute, poursuivre la reprise. La chute est pénalisée par son influence sur l'exécution de la figure en cours dans les notes d'ensemble.

11.6 b - Pénalités cross

Temps limite à ne pas dépasser	Double du temps idéal
Pénalisation en points pour le temps dépassé	0,4 par seconde

Pénalités aux obstacles en points :

1e désobéissance	20 points
2e désobéissance au même obstacle	40 points
3e désobéissance au même obstacle	Élimination
4 désobéissances sur l'ensemble du parcours	Élimination
Erreur de parcours non rectifiée	Élimination
Oublier un passage obligatoire ou le prendre à l'envers	Élimination
Saut d'un obstacle à l'envers	Élimination
Saut d'un obstacle déjà sauté	Élimination

Chute du cavalier ou de l'équidé *	Elimination
Monte dangereuse (rapport officiel confirmé par le jury)	10 points
Cas grave de monte dangereuse	Elimination
Dépassement du temps idéal du routier et/ou du steeple éventuel	1 pt/seconde ou fraction de seconde.

* La chute du cavalier et/ou de l'équidé est éliminatoire en tout point du parcours entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Tout cavalier éliminé pour chute devra se présenter au médecin du concours afin d'être examiné.

Les résultats du cross s'obtiennent en additionnant les pénalités de chaque concurrent pour fautes aux obstacles et les pénalités pour temps exigé dépassé.

CCE
CROSS

11.6 c - Pénalités CSO

Pénalisation en points pour le temps dépassé	1 point/seconde
Pénalisation aux obstacles en points :	
1e désobéissance	4 points
2e désobéissance	8 points
3e désobéissance	Elimination
Obstacle renversé	4 points
Chute	Elimination
Correction de temps pour obstacle détruit non franchi	4 secondes

Article 11.7 - Classement général

On totalise les points obtenus dans chacun des trois tests : dressage, cross, saut d'obstacles.

Est premier le concurrent qui obtient le moins de pénalités.

Les ex-æquo au classement général sont départagés pour la remise des prix.

1. Par le meilleur classement du cross : celui qui se rapproche le plus du temps idéal sans pénalité.
2. S'il reste encore des ex-æquo, par les points du dressage.
3. Puis par ceux du CSO.

Pour la transmission des résultats au SIF, le jury conserve les ex-æquo sur le classement qu'il porte sur le listing.

CHAPITRE 11A - CONCOURS COMPLET GRAND PRIX PONAM

Article 11A.1 - Orientations

L'esprit de ces épreuves est de type CCIP. Les épreuves sont jugées en conformité avec le présent règlement national. Lors de l'organisation d'un grand-prix, il est conseillé d'organiser des épreuves de 1e et 2e série Ponam pour les catégories B, C et D.

Le règlement est celui de la Ponam 1.

CCE
CROSS

Article 11A.2 - Organisation

Pour cette épreuve, l'organisateur est tenu de respecter le cahier des charges fourni par la FFE.

Le président du jury est obligatoirement juge officiel national FFE. Il doit être mentionné sur le cahier des charges et accepté par la FFE.

La présence d'un vétérinaire est recommandée.

Les parcours de ces épreuves doivent être réalisés par les chefs de pistes dont les noms figurent sur la liste des chefs de pistes CCE publiés dans la REF.

Article 11A.3 - Catégorie d'épreuves

Epreuve de catégorie D. Pour les épreuves Grand Prix, il est attribué les points du tableau du chapitre "championnats".

Epreuves 1e série Ponam élite B, C et D

Les épreuves de 1e série B, C et D organisées lors d'une épreuve spéciale grand prix, s'appellent 1e série élite et donnent lieu à l'attribution des points de 1e série avec application d'un coefficient de 1,5.

Article 11A.4 - Normes techniques

Dressage :

la reprise à effectuer est la reprise FEI poney CCE sur un rectangle de 60 x 20 m (texte article 11.4).

Fond :

La distance devra être contrôlée par l'organisateur au moyen d'un compteur de distance.

Cross	Grand Prix
Distance en m environ	3 000 à 5 000
Vitesse en m/mm	500
Nombre d'obstacles	18 à 20
Nombre d'efforts maximum	30
Nombre de combinaisons	libre
Nombre d'éléments composant au maxi une combinaison	libre
Hauteur maximum partie fixe	105
Largeur maximum des obstacles de volée (oxer,...)	
- au point le plus haut	130
- au point le plus bas	195
Largeur maximum du fossé	250
Contre-bas (limité à 2)	145
Hauteur maximum des haies	140

Saut d'obstacles :

CSO	Grand Prix
Distance en m environ	500
Vitesse en m/mm	350
Temps exigé en minutes et secondes	1'26
Temps limite	2'52
Nombre d'obstacles	12 dont 2 combinaisons
Hauteur maximum vertical	115
Oxer	
- Hauteur maximum au point le plus haut	110
- Largeur maximum	135
Largeur maximum rivière barrée	250

CCE
CROSS

Article 11A.5 - Déroulement des épreuves

Idem chapitre 11.5

Les épreuves grand prix CCE Ponam se courent sur deux ou trois jours.

Article 11A.6 - Pénalités

Idem chapitre 11.6.

Article 11A.7 - Classement général

Idem chapitre 11.7.

CHAPITRE 11B - CONCOURS COMPLET PONEYS A

Article 11B.1 - Orientations

La compétition sur poneys A permet à de tout jeunes cavaliers d'effectuer leurs premiers parcours et de se perfectionner dans toutes les disciplines.

La 2e série, ludique et pédagogique permet d'éviter l'échec. Le règlement est adapté aux 10 ans et moins.

La 1e série implique plus de technique mais conserve le même esprit dans l'apprentissage. Elle s'adresse aux 12 ans et moins.

La compétition sur poneys A donne ainsi la possibilité aux enseignants d'utiliser le compagnon du premier contact pour initier, former et donner aux jeunes cavaliers la volonté qui feront d'eux les compétiteurs heureux de demain.

CCE
CROSS

Article 11B.2 - Organisation

Le concours complet de catégorie A se dispute par équipe de 3 ou 4 cavaliers qui doivent monter chacun un poney différent. Un poney de remplacement peut être engagé.

Les changements de monte au sein d'une équipe sont possibles uniquement avant le début des épreuves. L'équipe formée pour la première épreuve ne peut plus être modifiée.

Une équipe peut être composée à partir de plusieurs groupements équestres affiliés.

Les recommandations médicales prévues à l'article 3.5 s'appliquent. La présence d'une ambulance et d'un médecin du début à la fin de l'épreuve de fond est obligatoire.

Article 11B.3 - Catégories d'épreuves

La catégorie A est répartie en 2 séries : 1e série : âge 12 ans maximum,
2e série : âge 10 ans maximum.

Les limites d'âge sont des limites maxima qui ne s'appliquent que pour les championnats.

Il s'agit de l'âge des cavaliers dans l'année civile des championnats pour lesquels ils peuvent se qualifier.

Article 11B.4 - Normes techniques

11B.4 a – Dressage

Voir textes ci-après.

REPRISE CCE IMPOSÉE ÉQUIPE A2

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m

Temps maximum autorisé : 6 minutes - Reprise à effectuer au trot assis

Fig	Mouvements	4 critères d'Évaluation : 1 point par critère réussi	Total sur 4	
1	Sur le petit côté de A R I S	Doubler individuel au trot Arrêt progressif. Salut	Alignement des couples	
			Rectitude du doubler	
			Précision	
			Immobilité	
2		Rompre au trot, Piste à main gauche	Franchise du départ	
			Simultanéité	
			Rectitude fin de doubler	
			Alignement des couples	
3	Entre S et V	Doubler individuel dans la largeur	Précision	
			Simultanéité	
			Alignement	
			Respect de l'allure	
4	K X H	Contre changement de main	Tracé	
			Respect de l'allure	
			Activité	
			Respect des intervalles	
5	Entre M & B G I X	Doubler individuel dans la largeur Arrêt progressif - immobilité 5"	Alignement	
			Respect des intervalles	
			Immobilité	
			Tracé	
6		Rompre au pas, piste à main gauche	Simultanéité du départ	
			Tracé	
			Respect des intervalles	
			Alignement	
7	Entre K & A	Prendre le trot puis le galop	Franchise des départs	
			Simultanéité des départs	
			Respect des intervalles	
			Calme des poneys	
8	A	Cercle à gauche de 20 m	Tracé	
			Respect de l'allure	
			Activité	
			Respect des intervalles	
9	P X S	Diagonale Passer au trot avant X	Tracé	
			Respect des allures	
			Simultanéité de la transition	
			Respect des intervalles	
10	Entre H & C	Galop	Franchise du départ	
			Simultanéité des départs	
			Respect des intervalles	
			Calme des poneys	
11	C X C	Cercle à droite de 20 m	Tracé	
			Respect de l'allure	
			Activité	
			Respect des intervalles	
12	Entre R & P F	Passer au trot puis au pas Départ au trot	Respect des allures	
			Simultanéité des transitions	
			Respect des intervalles	
			Calme des poneys	
13	Sur le petit côté de A	Doubler individuel au trot	Alignement	
			Rectitude	
			Respect des intervalles	
			Activité	
14	Sur la ligne M G H	Arrêt progressif. Salut	Alignement	
			Précision	
			Respect des intervalles	
			Immobilité	
Notes d'ensemble		Note de 0 à 4		
15	Présentation des cavaliers			
16	Présentation des poneys			
17	Discrétion des aides			
18	Dynamisme de l'équipe			
19	Soumission des poneys			
20	Impression générale			

CCE
CROSS

Le résultat de l'équipe s'obtient en faisant la somme du total des mouvements et du total des notes d'ensemble. Cette somme sur 80 est divisée par 4 et l'on obtient une note sur 20 points.

REPRISE CCE IMPOSÉE ÉQUIPE A1

Reprise à exécuter sur un rectangle de 40 x 20 m - Temps maximum autorisé : 6 minutes

CCE
CROSS

Fig	Mouvements	3 critères d'évaluation *	Note 0 ou 1
1	Sur le petit côté de A Doubler individuel au trot Arrêt progressif. Salut	Respect des alignements	
		Précision de l'arrêt	
		Immobilité	
2	M G H Rompre au trot piste à main gauche	Franchise du départ	
		Simultanéité	
		Alignement des cavaliers	
3	Entre S & V Doubler individuel dans la largeur, piste à main droite	Simultanéité	
		Respect de l'alignement	
		Respect de l'allure	
4	A Doubler successif dans la longueur	Précision du tracé	
		Rectitude	
		Respect des intervalles	
5	L P L Volte A main droite Revenir sur la ligne médiane	Précision du tracé	
		Régularité de l'allure	
		Respect des intervalles	
6	I S I Volte à gauche, revenir sur la ligne médiane Piste à main droite	Précision du tracé	
		Régularité des allures	
		Respect des intervalles	
7	Entre M & B Doubler individuel dans la largeur	Alignement	
		Respect des intervalles	
		Respect de l'allure	
8	G I X Arrêt progressif Immobilité 5 secondes	Intervalles	
		Respect du temps d'arrêt	
		Alignement	
9	Vers K Rompre au pas, piste à main gauche, prendre le trot, prendre le galop	Simultanéité des départs	
		Respect des intervalles	
		Respect de l'alignement	
10	A Cercle à main gauche de 20 m	Précision du tracé	
		Respect de l'allure	
		Respect des intervalles	
11	P X S Diagonale, passer au trot avant X Passer au pas avant S	Précision du tracé	
		Respect des intervalles	
		Calme des poneys	
12	Sur le petit côté de C Galop	Franchise de départ	
		Simultanéité	
		Respect des intervalles	
13	B E B Cercle à main droite de 20 m	Précision du tracé	
		Respect de l'allure	
		Respect des intervalles	
14	Avant K Passer au trot puis au pas	Précision du tracé	
		Respect des intervalles	
		Simultanéité	
15	E E X B M G H Doubler dans la largeur Doubler individuel vers C A - Salut	Alignement	
		Respect des intervalles	
		Immobilité	
16	Présentation des cavaliers et des poneys	Tenue des cavaliers, propreté	
		Poneys : toilettage, homogénéité	
17	Discrétion des aides	Mains	
		Jambes	
18	Dynamisme de l'équipe	Esprit d'équipe	
		Reprise vivante	
19	Soumission des poneys	Obéissance	
		Synchronisation dans les figures	
20	Impression générale	Reprise soignée	
		Rapport taille poney/cavalier	

Le résultat de l'équipe s'obtient en faisant la somme du total des mouvements sur 15 avec un coefficient 2 (note sur 30) et du total des notes d'ensemble sur 10. Cette somme sur 40 est divisée par 2 et l'on obtient une note sur 20 points.

11B.4 b - Saut d'obstacles

CSO	1e série	2e série
Distance en mètres environ	180 à 250	
Vitesse en mètres/Minute	200	
Temps limite en minutes et secondes à ne pas dépasser sous peine d'élimination	Deux fois le temps accordé	
Nombre d'obstacles	10 dont 2 embûches possibles	8 dont 4 embûches possibles
Hauteur des verticaux	55	45
Rivière	interdite	interdite
Oxer carrés	interdit	interdit
Oxers : - Hauteur maximum - Largeur maximum	55 50	45 40
Combinaisons	Double autorisé	

CCE
CROSS

Une moitié des obstacles des championnats régionaux et inter-régionaux peuvent être remontés de 5 cm. La totalité des obstacles peut être remontée de 5 cm aux championnats nationaux.

11B.4 c - Fond

Cross	1e série	2e série
Distance en mètres environ	600 à 1 000	700 maximum
Vitesse en mètres/Minute	270	250
Temps limite en minutes et secondes à ne pas dépasser sous peine d'élimination	Double du temps idéal	
Nombre d'obstacles	8 à 10	8
Nombre d'efforts maximum	12	8
Nombre de combinaisons	2	
Nombre d'éléments composant une combinaison	2	
Hauteur maximum pour la partie fixe	50	50
Largeur maximum des obstacles de volée (oxer,...) - au point le plus haut - au point le plus bas	50 100	50 0,80
Largeur maximum du fossé	100	80
Contre-bas (limité à 2)	80	60
Hauteur maximum des haies	70	70

Article 11B.5 - Déroulement des épreuves

11B.5 a - Dressage

Cette épreuve s'effectue par équipe. Quand le jury est composé de 2 juges, il faut prendre en considération la moyenne des notes totales des deux juges.

A l'issue de cette épreuve, un classement est établi et affiché.

11B.5 b - Saut d'Obstacles

Cette épreuve s'effectue individuellement.

11B.5 c - Fond

Cette épreuve s'effectue individuellement.

Le temps de base est calculé en fonction de la distance exacte du parcours. Il est affiché avant le début de l'épreuve.

Chaque obstacle est matérialisé par 2 fanions encadrant le saut et 2 fanions matérialisant une porte de secours que les cavaliers prendront s'ils ne peuvent franchir l'obstacle : voir "Pénalités".

Tous les fanions doivent être placés de telle sorte que le cavalier ait toujours à sa droite le fanion rouge et à sa gauche le fanion blanc.

Dans le cas d'un passage obligatoire ou d'une porte de secours, si un cavalier passe ces fanions du mauvais côté, il doit retourner sur ses pas et les franchir du bon côté avant de passer à l'obstacle suivant.

Dans les combinaisons, chaque élément nécessite un double fanionnage. Un cavalier qui ne prend que les portes de secours doit passer entre tous les fanions.

Article 11B.6 - Pénalités

11B.6 a - Dressage

Toute erreur de parcours est pénalisée par la note de 0 aux critères de la figure correspondante. Pour les autres problèmes, se reporter à l'article 11.6 a.

11B.6 b - Saut d'Obstacles

Pénalisation aux obstacles en points :

1ère désobéissance	4 points
2ème désobéissance	8 points
3ème désobéissance	éliminé
Obstacle renversé	4 points
Chute du cavalier et/ou du poney	2ème chute élimination
Pénalisation en secondes pour le temps dépassé, par sec. commencée	1 point

Résultats du CSO :

Le résultat de cette épreuve est calculé en additionnant le total des trois meilleurs résultats de l'équipe, pénalités comprises y compris pour dépassement de temps. L'addition des temps des 3 meilleurs parcours départage les ex-aequo.

11B.6 c - Fond

Toute utilisation de la porte de secours est pénalisée de 20 secondes.

- En 2e série, si le cavalier opte pour la porte de secours avant d'avoir effectué une tentative pour sauter l'obstacle, il sera pénalisé de 20 secondes supplémentaires.
- En 1e série, si le cavalier opte pour la porte de secours avant d'avoir effectué trois tentatives pour sauter l'obstacle, il sera pénalisé de 20 secondes supplémentaires.

Dans les combinaisons deux cas sont possibles :

1. Combinaison a et b = 1 porte de secours pour l'ensemble :

Le cavalier est pénalisé des 20" de la porte de secours + 20" s'il ne respecte pas le nombre de tentatives définies ci-dessus.

2. Combinaison a et b = 1 porte de secours pour l'élément a et 1 porte de secours pour l'élément b : Le cavalier est pénalisé de 20" x le nombre de porte de secours + 20" sur chaque élément où le nombre de tentatives ne serait pas respecté.

La troisième tentative de franchissement d'un obstacle est signalée par le commissaire au concurrent. Une tentative est définie par le fait que le concurrent fait un demi tour pour se représenter. Toutefois, si le concurrent dérobe et franchit sans le vouloir la porte de secours, il peut revenir franchir l'obstacle correctement, sans encourir de pénalité.

Les secondes de pénalité sont additionnées :

- Au temps de base si le temps réel est inférieur ou égal au temps de base,
- Au temps réel si celui-ci est supérieur au temps de base.

Si le temps d'un couple est inférieur au temps de base, il lui est accordé le temps de base.

Exemple : Distance 750 mètres. Temps de base: 3 minutes.

1. Temps du couple 2'50 ramenées au temps de base 3 minutes + 2 passages par la porte de secours dont 1 sans tentative de saut : Pénalités : 3 min + 60" = 4'

2. Temps du couple 3,10 minutes + 2 passages par la porte de secours en respectant le nombre de tentatives de sauts Pénalités : 3'10 + 40" = 3'50

Cas d'élimination :

Erreur de parcours non rectifiée

Saut d'1 obstacle du parcours non dans le sens indiqué

Saut d'1 obstacle déjà sauté

Saut d'1 obstacle à l'envers

Non franchissement des obstacles ou des sorties de secours correspondantes

Dépassement du temps limite sans compter les pénalités

Non franchissement d'un éventuel PO isolé ou passage de ce PO à l'envers.

3^e chute du cavalier et/ou du poney sur l'ensemble du parcours.

Résultat :

Le résultat de l'équipe est calculé en additionnant les temps des 3 meilleurs cavaliers pénalités comprises.

Article 11B.7 - Classement

11B.7 a - Classement des épreuves

Chaque épreuve donne lieu à un classement indépendant.

En cas d'égalité dans chacune des épreuves, la ou les équipes suivantes ne sont pas créditées d'une place supplémentaire.

Exemple : Equipe A et B, 1^{ère} ex-æquo. Equipe C, 2^{ème} (et non 3^{ème}).

Les trois épreuves sont indépendantes donc :

- Un cavalier éliminé au cross participe avec son poney au CSO,
- Un cavalier éliminé au CSO participe avec son poney au cross.

Élimination d'une équipe : une équipe est éliminée au CSO ou au fond si au moins deux couples de l'équipe sont éliminés, soit au CSO, soit au cross pour une équipe de quatre. Pour une équipe de trois couples, l'équipe est éliminée si au moins un couple est éliminé soit au fond, soit au CSO.

Les éliminés peuvent terminer le concours hors classement.

Cross : uniquement pour départager d'éventuels ex-æquo au classement du cross, les passages dans les portes de secours seront comptabilisés pour chaque équipe, seuls les trois meilleurs parcours de l'équipe étant pris en compte. Les équipes ayant le moins utilisé les portes de secours seront classées devant.

11B.7 b - Classement général

Le classement général est obtenu en additionnant le classement d'une équipe dans chaque épreuve.

Exemple :

Equipe classée : 1ère en dressage = 1 point.
3ème en CSO = 3 points.
5ème en cross = 5 points.
Total = 9 points

L'équipe gagnante est celle ayant le plus petit nombre de points.

Ex-æquo :

En cas d'égalité, les équipes sont départagées dans l'ordre par :

- le résultat du cross,
- le résultat du CSO,
- le résultat du dressage.

La remise des prix est précédée par une réunion de concertation des responsables de chaque équipe.

CHAPITRE 12 - CROSS

Article 12.1 - Orientations

Des épreuves de cross seul peuvent être organisées selon l'ensemble du règlement et les normes techniques du test de cross du CCE.

Article 12.2 - Organisation

Idem cross du CCE club.

Article 12.3 - Catégorie d'épreuves

Les épreuves de cross comprennent 5 catégories B, C, D, E et open avec 3 niveaux de difficulté chacune.

Article 12.4 - Normes techniques

Idem cross du CCE club.

Article 12.5 - Déroulement des épreuves

Idem cross du CCE club.

Article 12.6 - Pénalités

Idem cross du CCE club.

Article 12.7 - Classement

Les cavaliers sont classés dans l'ordre croissant des pénalités obtenues.

Le gagnant de l'épreuve est celui qui a obtenu le moins de pénalités.

A égalité de points, le gagnant est celui qui se rapproche le plus du temps idéal.

CHAPITRE 13 - ATTELAGE

Article 13.1 - Orientations

Les épreuves d'attelage ont pour but de permettre aux pratiquants des clubs de découvrir et de pratiquer cette discipline en réalisant des contrats techniques accessibles. Elles proposent une progression technique permettant d'accéder au circuit amateur et/ ou à une pratique de loisir sécurisante.

Elles peuvent servir de support pour le passage des épreuves pratiques des galops d'attelage.

Les meneurs doivent trouver dans ces concours des épreuves à la mesure de leurs capacités et à la mesure de leurs poneys ou de leurs chevaux de type *équidé de club*. Les concours Club, organisation et pistes, doivent tenir compte de la spécificité du public attaché au niveau club (équidés et meneurs) ainsi qu'à la spécificité de publics différents tels que *adultes ou enfants*.

ATTELAGE

Article 13.2 - Organisation

13.2 a - Terrain des épreuves

Le terrain sur lequel se déroulent les épreuves de dressage et maniabilité des concours d'attelage doit être entouré complètement par des barrières, lices ou tout autre moyen non dangereux et comporter une entrée bien sécurisée pour les équidés. Pour le marathon, le président de jury doit s'assurer de l'application des règles de sécurité.

L'entrée doit être fermée dès qu'un poney ou un cheval effectue son parcours. Les dimensions du terrain ainsi que celles du terrain d'exercice doivent être indiquées sur l'avant programme.

Ce terrain doit être plat et le plus horizontal possible.

13.2 b - Paddock et obstacles d'exercice

Le paddock mis à la disposition des concurrents doit permettre une détente sécurisante tant pour les équidés que pour les meneurs. Si nécessaire, le nombre d'équidés peut être limité par le Commissaire au paddock.

Deux obstacles au minimum doivent être placés sur ce terrain. Ces obstacles doivent être encadrés de fanions rouges et blancs indiquant le sens obligatoire de franchissement. Le paddock est réservé en priorité aux poneys et chevaux qui vont participer à l'épreuve.

13.2 c - Recommandations médicales

Les recommandations médicales prévues à l'article 3.5 s'appliquent. La présence d'une ambulance et d'un médecin du début à la fin de l'épreuve de marathon est obligatoire.

13.2 d - Règles de sécurité

- Les terrains clos de concours et détente sont interdits au public.
- Tout meneur doit être accompagné d'un coéquipier muni d'une licence club au moins et âgé d'au moins 12 ans dans l'année civile.
- Le port du casque est obligatoire pour le meneur et pour son coéquipier sur tous les tests et dans toutes les catégories.
- Le protège-dos type cross est obligatoire pour le test de marathon en 1^e série
- Si pour des raisons apparentes, harnais ou voiture paraissent non conformes aux règles de sécurité, les attelages seront interdits de départ sur décision du Président de Jury.

En matière de sécurité, le jury de terrain a tout pouvoir pour prendre les sanctions qui s'imposent. Sa décision est sans appel.

Article 13.3 - Catégories d'épreuves

Série	Catégorie des meneurs	Niveau de Galop	Type d'attelage	Participation meneurs et équidés
3e série	Moustiques - Poussins, Benjamins - Minimes Cadets - Juniors Seniors	2 minimum	1 poney A et B 1 poney A, B, C et D 1 poney A, B, C et D 1 équidé A, B, C, D et E	3 par concours
2e série	Benjamins - Minimes Cadets - Juniors Seniors	3 minimum	1 poney A B C D 1 équidé A B C D E 1 équidé B C D E	2 par concours
1e série	Benjamins - Minimes Cadets - Juniors Seniors	4 minimum	1 ou 2 traits 1 ou 2 chevaux 1 ou 2 poneys sauf A	2 par concours

ATTELAGE

Trois catégories d'épreuves sont proposées aux meneurs :

3e série : deux tests = Maniabilité et Epreuve d'Adresse pour attelages à un équidé

2e série : deux tests = Combiné-Maniabilité et Dressage pour attelages à un équidé.

1e série : trois tests = Concours Complet pour attelages à 1 et 2 équidés : dressage + marathon + maniabilité.

1ère série : deux ou trois tests parmi dressage, marathon et maniabilité au choix de l'organisateur qui est libre de choisir l'ordre des épreuves.

Dans les championnats départementaux, régionaux, interrégionaux et nationaux, les trois tests sont obligatoires.

13.3 a - 3e série

Les engagements se font par catégorie d'âge uniquement : moustiques, poussins, benjamins, minimes, cadets. Les moustiques et poussins mènent avec des poneys de catégorie A ou B.

Les benjamins et minimes mènent dans la même catégorie avec des poneys de catégorie A, B, C ou D. Les cadets et juniors mènent dans la même catégorie avec des poneys B, C ou D. Les jeunes cavaliers et seniors mènent dans la même catégorie. Ils peuvent mener des poneys A, B, C, D et E.

Le surclassement est autorisé uniquement dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure.

13.3 b - 2e série

Les engagements se font par catégorie d'âge uniquement.

Les benjamins et minimes mènent dans la même catégorie avec des poneys de catégorie A, B, C ou D. Les cadets et juniors mènent dans la même catégorie avec des poneys B, C ou D. Les jeunes cavaliers et les seniors mènent dans la même catégorie. Ils peuvent mener des poneys B, C, D et des chevaux (E).

Le surclassement est autorisé uniquement dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure.

13.3 c - 1e Série : concours complet attelage à un ou deux équidés.

Les engagements se font par catégorie d'âge uniquement.

Les benjamins et minimes mènent dans la même catégorie avec des poneys de catégorie A, B, C ou D. Les cadets et juniors mènent dans la même catégorie avec des poneys A, B, C ou D. Les jeunes cavaliers et les seniors mènent dans la même catégorie. Ils peuvent mener des poneys (B, C, D) et des chevaux (E).

Le surclassement est autorisé uniquement dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure.

Il sera établi un classement par catégorie d'attelages, à un équidé ou en paires. Chaque catégorie conservant ses spécificités en vitesse, voitures, etc ...

Article 13.4 - Normes techniques

	3e série	2e série	1e série
Dressage	Reprise n°	-	AT club S2
	Dimension de la carrière	40 x 80 min	40 x 80 min
	Largeur des voitures min.	Libre	Libre
Marathon	Distance		5 000 m max.
	Vitesse		12 à 14 km/h
	Nombre d'obstacles max.		4
	Nombre de portes max. par obstacle		4
	Longueur obstacles		250 m maximum
			1,25 m
Maniabilité	Distance	Libre	600 à 1000 m
	Vitesse maximum	190 à 200 m/mn	200 à 210 m/mn
	Nombre d'obstacles	10 à 16 maximum	16 à 19 maximum
	Largeur des portes	+30 cm	+ 20 à + 30 cm
	Nombre de combinaisons	1 (Zig Zag, Serp, L)	2 (Zig Zag, Serp, L, U)
	Obstacle type marathon		1 à 3
	Nb de portes dans obstacle marathon		4 max
	Largeur des voitures minimum	Libre	1.25 m

Attelage à 1 équadé : Voitures à 2 roues ou 4 roues, freins conseillés, palonnier pour harnais à bricole. Les roues pneumatiques sont autorisées.

Dans toutes les maniabilités, les cônes seront positionnés face verticale à l'intérieur des portes pour garantir l'équité des dispositifs élargisseurs des véhicules quelque soit leur hauteur (les barres fixées à l'arrière évoluent dans un plan vertical en raison des suspensions). Dans tous les tests et pour toutes les catégories, seul le meneur est autorisé à tenir les guides, le fouet ou le frein, excepté les moustiques en 3e série qui peuvent être conseillés du geste et de la voix et disposer d'un stick à la place du fouet. L'ordre des tests peut être modifié.

Recommandations pour la maniabilité : il est souhaitable de limiter le nombre de voitures sur le terrain de détente et d'y organiser un sens obligatoire matérialisé par quelques portes (3 ou 4).

Matériel spécifique à prévoir : - de 26 à 50 quilles de chantier, hauteur 35 cm ; ou cônes de Lubeck
- de 26 à 50 balles de tennis ou boules de pétanque en plastique.

13.4 a - Epreuve de maniabilité (3e série) :

Parcours en terrain clos et sur le plat (40m x 80m minimum). Epreuve aux points et à allure libre présentant une succession de portes matérialisées par des plots à passer successivement dans l'ordre des numéros. Les voitures ayant une largeur de voie inférieure à 1.38 m devront être équipées d'une barre horizontale rigide de 1.40 m fixée en arrière de l'essieu arrière du véhicule et à 30 cm maximum du sol. La largeur sera contrôlée à l'issue du test de maniabilité.

13.4b - Epreuve d'adresse (3e série) :

Parcours en terrain clos et sur le plat proposant des contrats à remplir avec anneaux, fûts et foulards. Deux pistes possibles selon les terrains disponibles :

Piste normale (4000 m² environ) avec choix de l'itinéraire.

Piste réduite (40 m x 80 m) avec parcours à main gauche imposé.

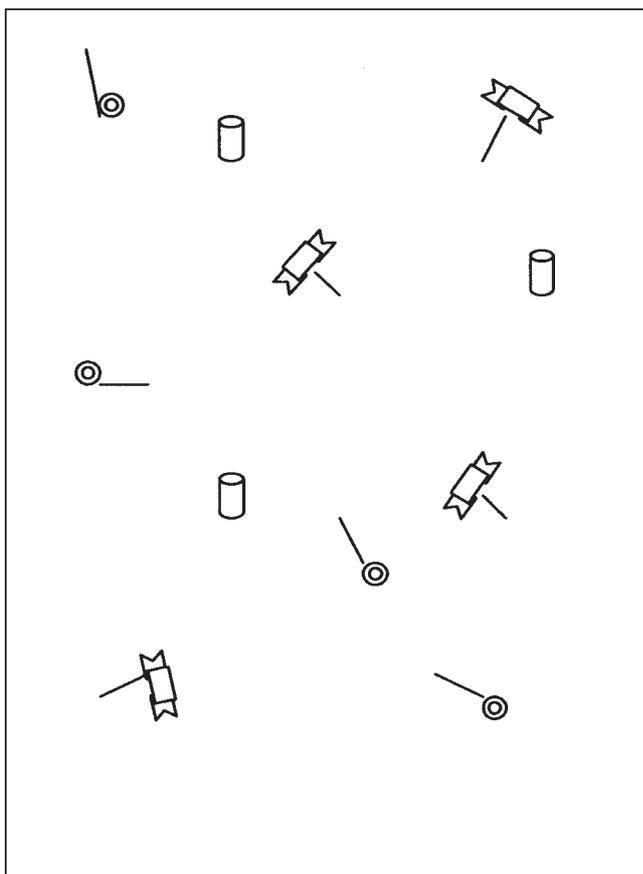
Prévoir un espace suffisant pour permettre aux attelages d'évoluer (exemple 4 000 m² pour 11 contrats : 3 fûts, 4 potences foulards, 4 potences anneaux).

Les contrats doivent être répartis sur la piste « parcours normal » pour obliger le coéquipier à alterner ses actions et permettre le maximum de tracés différents pour les meneurs.

Au cas où la taille du terrain ou les horaires ne permettent pas de mettre en place une maniabilité + l'épreuve d'adresse telle que décrit, les contrats peuvent être disposés autour du terrain de maniabilité. L'épreuve est dite alors à « Conduite réduite » Ce type d'épreuve, s'il supprime l'initiative du tracé, maintient la technique du choix de la vitesse et le travail du coéquipier.

Exemple de piste

Piste parcours normal



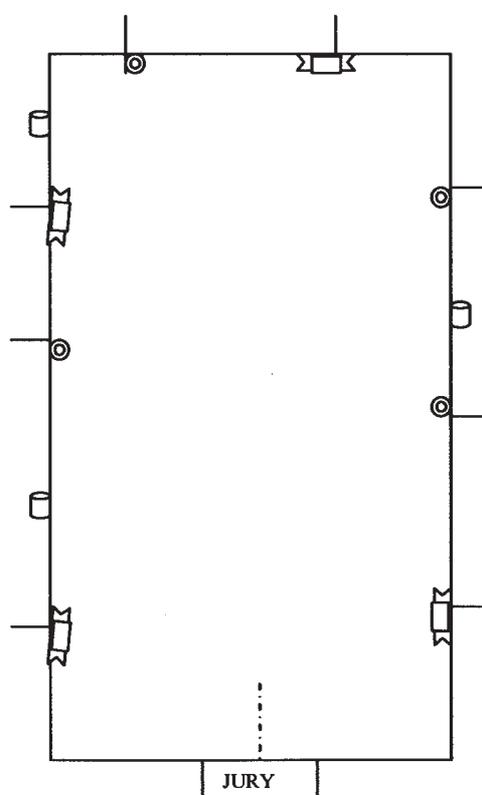
 Fût

 Foulard

 Anneau

ATTELAGE

Piste Conduite réduite



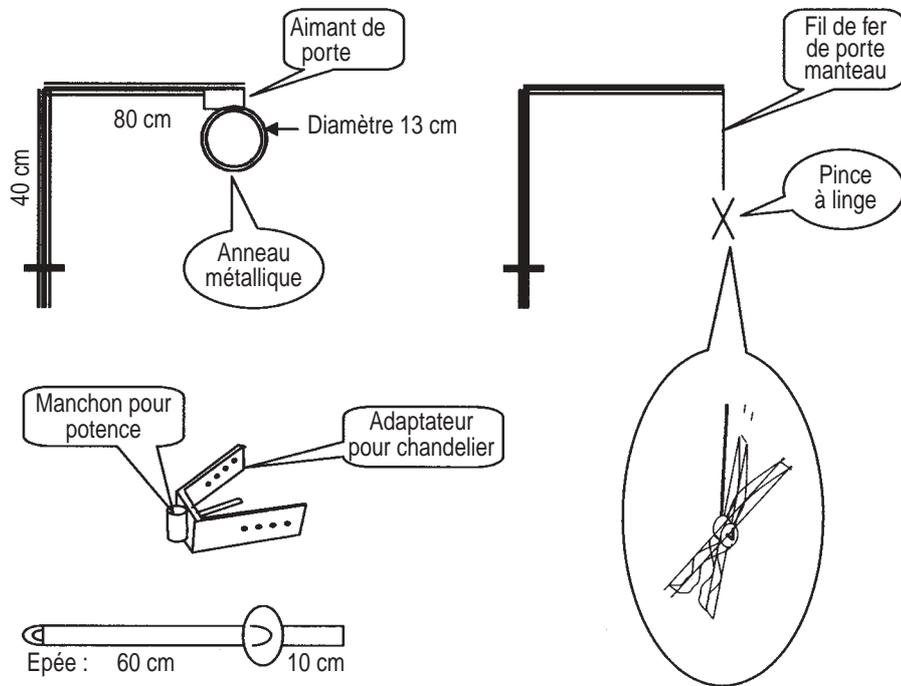
Matériel conseillé (voir dessin) :

- 3 fûts réalisés par des poubelles en plastiques qui recevront les ballons (diamètre 80 cm).
- 4 potences « anneaux » fixées sur des chandeliers d'obstacle. Elles doivent être rotatives, cassantes ou tombantes pour ne pas blesser les équiéiers en cas de heurt.
- 4 potences « foulards » fixées sur des chandeliers par une pince à linge reliée à un fil de fer.

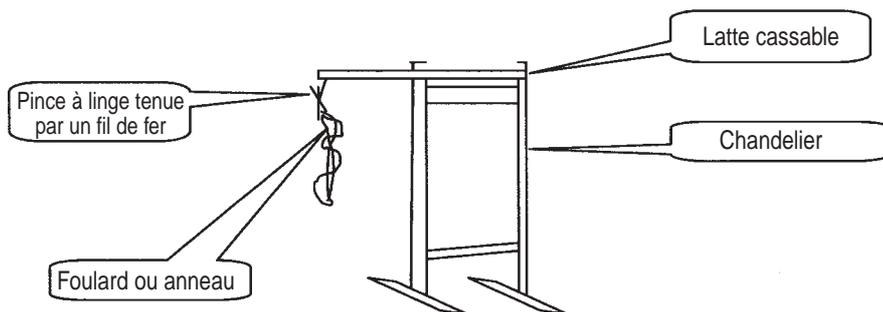
Pour que la piste soit intéressante, il faut que les options soient les plus nombreuses possibles : sens du départ, passage à droite ou à gauche des potences, alternance des contrats, proximité des coins, abords, éloignement ou rapprochement...

Les contrats doivent être suffisamment nombreux pour générer un intérêt mais sans être abondants au risque de rendre le jeu confus et que les concurrents s'y perdent.

Montage normal



Montage simplifié



13.4c - Epreuve de Maniabilité combinée (2e série)

Largeur minimum des voitures 1,25 m.

Parcours en terrain clos et sur le plat (40 m x 80 m min.) agrémenté de un à trois obstacles de marathon de quatre portes max. Ces obstacles seront réalisés à l'aide de ballots de fourrage, cylindres, poteaux, barres, ou autres éléments non dangereux, et respecter les normes définies en marathon 1ère série.

Championnats départementaux et régionaux : 2 obstacles marathon minimum.

Championnats nationaux : 3 obstacles marathon.

13.4 d - Epreuves de dressage 2e série et 1e série:

Le dressage comporte une reprise à exécuter de mémoire.

La moyenne des notes donnée par tous les juges s'obtient en additionnant le total des notes figurant sur la feuille de chaque juge et en le divisant par le nombre de juges. Les concurrents sont autorisés à retirer au secrétariat leur feuille de notation (protocole)

Les reprises seront jugées par un ou deux juges minimum (3 en championnat).

2ème série : Reprise AT Club S2, à exécuter sur un rectangle de 40 x 80 minimum

ATTELAGE

Fig.	Mouvements	Idées directrices
1	AX X XC Entrée au trot de travail Arrêt progressif - Salut Trot de travail	La rectitude, les transitions, l'immobilité et le maniement des guides
2	CHSE EXE Trot de travail Cercle de 20 mètres	la régularité et les incurvations La précision, le calme
3	EVKAF FXH Trot de travail Quelques foulées de pas avant et après X	Les transitions, mains sur les guides, le calme
4	HCMRB BXB Trot de Travail Cercle de 20 mètres	La régularité et les incurvations La précision, le calme
5	BPFAK KXM Trot de travail Quelques allongements avant et après X	L'allongement dans sa préparation, le résultat, sa récupération
6	Entre M&C C CHS Passer au pas Arrêt 8 secondes Pas	La transition, L'immobilité, le calme La transition vers le pas, cadence
7	SEV Entre V & K Trot de travail à une main, les guides dans la main gauche Reprise des guides à deux mains	La rectitude et le maniement des guides
8	KAX XG G GCHXA Trot de travail Pas Arrêt – Salut Rompre au pas. Sortie au trot de travail	La régularité, les incurvations Les transitions, la rectitude L'immobilité La précision, le calme
9	Allures	La régularité
10	Energie	Adaptation à l'équilibre et calme
11	Soumission	Obéissance aux aides, attention
12	Meneur	Emploi des aides, Maniement des guides et du fouet, Position sur le siège, Précision des figures
13	Présentation	Aspect du meneur et du groom Propreté, bonne forme, condition du cheval
Pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10. TOTAL maxi par juge : 130		

1e série : Reprise AT Club S1, à exécuter sur un rectangle de 40 x 80 minimum

Fig.	Mouvements	Idées directrices	
1	AL LX X	Entré au trot de Travail Pas Arrêt, immobilité, salut	La rectitude, les transitions, Le calme l'immobilité
2	XCHE EX XH	Trot de travail Demi volte de 20 mètres Reprendre la piste en H	La transition, les incurvations Cadence, respect des coins
3	HCMB BX XM MCH	Trot de travail Demi volte de 20 mètres Reprendre la piste en M Trot de travail	Les incurvations Cadence, respect des coins
4	HXF FAK	Allongement avant et après X Trot de travail	L'allongement dans sa préparation, le résultat, sa récupération
5	KXH H HCM	Ecartement de 20 mètres, les guides dans une seule main Guides à volonté Trot de travail	Maniement des guides Précision dans la figure, Maintien de l'allure
6	MXK KAFP	Allongement avant et après X Trot de travail	L'allongement dans sa préparation, le résultat, sa récupération
7	PBX X XEV	Pas Arrêt 8 secondes Pas	La transition, le calme L'immobilité La transition vers le pas
8	VKA AX	Trot de travail	La Transition, l'incurvation La rectitude
9	XEX XBX	Cercle à gauche suivi d'un cercle à droite de 20 mètres	La précision dans la figure, la régularité, les incurvations
10	XI IG G GCHXA	Trot de travail Pas Arrêt immobilité salut Rompre au pas. Sortie au trot de travail	La rectitude Les transitions, L'immobilité dans l'arrêt Le calme et la précision
11		Allures	Gestion de l'amplitude, régularité, aisance
12		Impulsion	Bon développement de l'énergie canalisable
13		Soumission	Obéissance aux aides, attention
14		Meneur	Emploi des aides Maniement des guides et du fouet Position sur le siège Précision des figures
15		Présentation	Aspect du meneur et du groom Propreté, bonne forme, condition du cheval, Harmonie
Pour chaque figure et pour chaque note d'ensemble de 0 à 10. TOTAL maxi par juge : 160			

13.4.e Marathon 1e série

Voitures : tous types de voiture sont autorisés (à exclure les voitures vétustes et dangereuses, elles doivent pouvoir effectuer le parcours de marathon dans des conditions de sécurité satisfaisantes).

Poids adapté en fonction de la race et de la taille du ou des équidés.

Une voie minimum de 125 cm et la présence de chasse piquet est imposée.

- Nombre d'obstacles : 4 composées de 4 portes maximum
- Distance : de 3 à 5 km maximum
- Distance maximum entre le dernier obstacle et la ligne d'arrivée : 500 m

- Distance dans les obstacles : 250 m maximum
 - Allure imposée : trot en dehors des zones d'obstacles. Libre dans les obstacles.
 - Vitesse et temps accordés : 12 à 14 km/h à déterminer avant le début du concours. Elle peut être variable selon les catégories d'équidés. Le temps accordé est calculé en prenant la distance mesurée dans les passages à 2,50 m des obstacles.
 - Temps minimum : temps accordé moins 3 minutes.
 - Temps limite : double du temps accordé.
 - Temps limite dans un obstacle : 5mn
 - Les concurrents commettent une erreur de parcours et sont éliminés s'ils ne passent pas les passages obligés (Po) et obstacles dans le bon ordre.
 - Les concurrents commettent une erreur de parcours obstacles si, dans les obstacles, ils ne franchissent pas les portes dans le bon ordre. Ils sont seulement pénalisés de 20 points en cas d'oubli corrigé avant de ressortir de l'obstacle concerné, éliminés si la correction n'a pas été faite avant la sortie de l'obstacle.
 - Les attelages doivent suivre la piste au plus court entre le dernier obstacle et la ligne d'arrivée. Les concurrents qui s'arrêtent, décrivent des voltes, serpentent ou font route contraire à la piste sont pénalisés de 10 points.
 - Les concurrents doivent avoir un fouet sur la voiture durant tout le parcours.
- Largeur des portes du marathon : les portes lettrées doivent être à la largeur minimale de 2,50 m ainsi que tous passages pour y accéder. Pas de PIVOTS à 90° dans un couloir fermé.
 Pas d'angle fermé inférieur à 90°. Les tracés doivent être conçus avec des difficultés de conduite, au détriment des tracés favorisant la vitesse.

Article 13.5 - Déroulement des épreuves

Véritable premières épreuves formatrices, les tests de 3ème série doivent encourager l'accès à l'attelage en le rendant plus accessible aux jeunes meneurs ainsi qu'aux clubs. Dans un esprit ludique et technique elles doivent également permettre aux meneurs de s'évaluer sur des critères repérables aux niveaux supérieurs : Jeux et émulations au travers des épreuves d'adresse et notation en maniabilité comparable aux 1ères séries en adaptant vitesse et parcours.

Les épreuves peuvent être identiques pour l'ensemble des 3 catégories. Chaque catégorie fait l'objet d'un classement séparé. Les deux tests donnent lieu à une reconnaissance des parcours préalable.

13.5 a - 3e série

1. déroulement de l'épreuve de maniabilité

Epreuve aux points et à allure libre. Vitesse comprise entre 190 et 200 m/mn selon appréciation du président de jury sur proposition du chef de piste. Le temps limite est égal au double du temps accordé.

Le parcours, sur terrain clos relativement plat, est composé de 10 à 16 obstacles numérotés, matérialisés par des cônes surmontés de balles. Les départ, arrivée, et chaque obstacle, seront agrémentés d'un fanion blanc à gauche et rouge à droite indiquant le sens de passage. Le parcours intégrera une combinaison parmi Zig Zag, serpentine ou L.

Distance entre les portes : 15 à 20 m, 20 m pour les demi cercles. Cercles sur 20 m de diamètre.

Dans le tracé des parcours, la maniabilité doit toujours prévaloir sur la vitesse.

En catégorie Moustiques, les meneurs peuvent être conseillés du geste et de la voix par leur groom, le fouet peut être remplacé par un stick. Attention toute intervention sur les guides reste pénalisée de 5 points.

2. déroulement de l'épreuve d'adresse

Deux versions :

- version « normale », comme décrite ci-dessous ou
- à « conduite réduite » (voir normes techniques)

Contrats :

- Ramassage d'anneaux avec une épée.
- But : ballons à mettre dans des fûts en plastique.
- Foulards à saisir à la main.

Les contrats sont répartis sur le terrain. Sont remis au concurrent, avant le départ, l'épée et les ballons dans un contenant (type mangeoire de déplacement). Celui-ci est rendu à la fin du parcours avec les anneaux et les foulards récupérés.

La cloche ayant sonné, l'attelage passe la ligne de départ déclenchant le chrono. Le concurrent doit effectuer l'ensemble des contrats par l'itinéraire de son choix. Le meneur guide l'attelage à proximité des potences et des buts, le coéquipier remplit le contrat. Tous les contrats effectués, l'attelage franchit la ligne d'arrivée et le chronomètre est arrêté. L'attelage le plus performant est celui qui a rempli correctement les contrats dans un minimum de temps. Si des anneaux ou les foulards ne sont pas ramassés, si des ballons ne sont pas dans les fûts ou mal répartis, ils donnent des pénalités de temps. Le coéquipier peut descendre pour corriger un contrat mal rempli mais pour descendre l'attelage doit obligatoirement, par sécurité, être arrêté. Un contrat « raté » doit être retenté. La ligne de départ - arrivée peut être franchie dans les deux sens. Il s'agit d'un travail d'équipe, le meneur et son coéquipier peuvent parler entre eux.

La reconnaissance, permettant de choisir l'itinéraire et l'allure, est très importante. Tenir compte de la place du coéquipier, de son expérience et prévoir un tracé au cas où un contrat serait raté.

Pas de barre d'écartement sur les voitures.

Les pénalités pour contrats non effectués seront ajoutés au temps de parcours, le temps total sera converti en points selon le barème prévu à l'article 13.6.

13.5 b - 2e série : déroulement du concours combiné

1. Déroulement de la maniabilité combinée :

Epreuve conçue pour permettre aux pratiquants de progresser vers les épreuves de marathon 1e série en toute sécurité, en capitalisant des expériences et des technicités, issues du dressage, sur des parcours adaptés.

Epreuve aux points et à allure libre. Vitesse 200 à 210 m/mn. Le temps limite est égal au double du temps accordé.

Le parcours, sur terrain clos, relativement plat, est composé de 16 à 19 obstacles numérotés, obstacles de marathon compris, matérialisés par des cônes surmontés de balles. Le départ et l'arrivée, comme pour chaque obstacle, seront agrémentés d'un fanion blanc à gauche et rouge à droite. 2 combinaisons parmi Zig Zag, serpentine, L, U.

Chaque obstacle de marathon compte pour un n° obstacle comportant quatre portes (maximum) lettrées A, B, C, D, fanion blanc à gauche et rouge à droite.

Dans les obstacles de marathon, le coéquipier peut se mettre debout (uniquement dans les voitures à quatre roues) et communiquer avec son meneur.

Tenues des équipiers de type marathon. Voitures type marathon 1e série, sans barre. L'écartement de la piste s'effectue de 5 cm en 5 cm, à la mesure supérieure (ex. largeur de 132 cm sera classée en 135 cm). Largeur de voie minimum : 125 cm.

Les largeurs de voiture devront être annoncées avant l'épreuve pour définir l'ordre de passage. Les voitures seront mesurées à l'issue du parcours de maniabilité.

2. Déroulement du dressage :

Les épreuves de dressage 2e séries doivent permettre aux pratiquants d'évaluer au plus tôt leur technique de menage, afin de progresser correctement vers une utilisation en autonomie de type loisir ou sportive, dans le respect du bien être de leur équidé. Les juges ont là un rôle formateur et doivent porter une attention particulière à la précision des mouvements, à la justesse des attitudes générale du meneur dans l'emploi de ses aides, afin de le guider dans les apprentissages.

L'ordre de passage doit être affiché. Cet ordre peut être modifié avec l'accord du président de jury.

Reprise AT CLUB S2 pour toutes les catégories

13.5 c - 1e série : déroulement du concours complet

1. Déroulement du dressage

Les épreuves de dressage de 1e série doivent permettre d'évaluer l'aptitude à bien utiliser le cheval d'attelage dans ses variations d'allures.

Les juges doivent porter une attention particulière à la précision des mouvements, et à la justesse de l'attitude générale du meneur, de l'emploi des aides.

L'ordre de passage doit être affiché, cet ordre peut être modifié avec l'accord du président du jury.

Reprise AT Club S1 pour toutes les catégories.

2. Déroulement de la maniabilité pour la 1e série

Les parcours doivent mettre en valeur le dressage des équidés et la capacité des meneurs à bien les mener. Les largeurs d'obstacles sont ajustées selon le terrain, au choix du président du jury, sur proposition du commissaire de piste.

Epreuve aux points et à allure libre. Vitesse comprise entre 200 et 220 m/mn.

Le temps limite est égal au double du temps accordé.

Distance entre les obstacles minimum 15 m sauf 20 m imposé pour demi-cercles.

2 combinaisons parmi Zig Zag, serpentine, L et U

3. Déroulement du marathon pour la 1e série

Présentation : au départ du marathon, le président du jury vérifie que les poneys/chevaux sont correctement harnachés et attelés à la voiture.

Le président du jury peut interdire à un concurrent de prendre le départ si le harnachement, la voiture ou le dressage de l'équidé représentent un danger.

Les concurrents, les coéquipiers et les passagers doivent porter un casque personnel attache trois points avec mentonnière attachée et un protège dos.

- Allure imposée : trot en dehors des zones d'obstacles. Libre dans les obstacles.

- Les concurrents commettent une erreur de parcours et sont éliminés s'ils ne passent pas les passages obligés (Po) et obstacles dans le bon ordre.

- Les concurrents commettent une erreur de parcours obstacles si, dans les obstacles, ils ne franchissent pas les portes dans le bon ordre. Ils sont seulement pénalisés de 20 points en cas d'oubli corrigé avant de ressortir de l'obstacle concerné, éliminés si la correction n'a pas été faite avant la sortie de l'obstacle.

- Les attelages doivent suivre la piste au plus court entre le dernier obstacle et la ligne d'arrivée. Les concurrents qui s'arrêtent, décrivent des voltes, serpentent ou font route contraire à la piste sont pénalisés de 10 points.

- Les concurrents doivent avoir un fouet sur la voiture durant tous le parcours.

Article 13.6 - Pénalités

13.6 a - Maniabilité 3e

- | | |
|---|----------|
| - Élément d'obstacle tombé avant ou après avoir été franchi | 3 points |
| - Chaque intervention du coéquipier | 5 points |
| - Démolition d'obstacle : | |

1. portes ou éléments renversées avant leur ordre de passage :

Le concurrent est alors arrêté par la cloche, le temps de la reconstruction de la porte (pénalités : balles 3 points + 5 points). Son coéquipier peut descendre de voiture pour venir tenir l'équidé en tête.

La reprise du parcours est indiquée par la cloche.

- | | |
|-----------------------------------|-----------|
| 2. pour des portes déjà franchies | 3 points |
| - chaque tranche de 5 s commencée | 0,5 point |

Cas d'élimination :

- Erreur de parcours (oubli d'une porte ou ordre de passage des portes non respecté).
- Ligne de départ ou d'arrivée non franchie.
- Renversement de la voiture.

- Départ avant la cloche.
- Dépassement du temps limite.
- 3e désobéissance.
- Attelage non conforme aux règles de sécurité.
- Non présentation des documents sanitaires et d'identification réclamés par le jury.

13.6b - Epreuves d'adresse 3e série

- Chaque contrat non rempli 20 s soit 2 points
- chaque seconde de temps réalisé 0,1 point
- Ligne de départ ou arrivé non franchie Elimination
- Renversement de la voiture Elimination
- Départ avant la cloche Elimination

13.6.c - Dressage 2e et 1e série

- Présentation incomplète 5 points
- Coéquipier mettant pied à terre (les deux pieds)
 - 1e fois 5 points
 - 2e fois 10 points
 - 3e fois Elimination
- Meneur mettant pied à terre 20 points
- Intervention du coéquipier 20 points
- Erreur de parcours (figure déviant du tracé, mauvaise allure, oubliée)
 - 1e erreur 5 points
 - 2e erreur 10 points
 - 3e erreur 20 points
- Partie de l'attelage sortant de la carrière pendant une figure = Erreur de parcours
- Attelage sortant entièrement de la carrière 20 points
- Equidé boiteux Elimination

13.6 d - Maniabilité 1e et 2e série

- Prendre le départ avant la cloche et nouveau départ 10 points
- Ne pas prendre le départ dans les 60 secondes qui suivent le signal 5 points
- Ne pas franchir la ligne de départ ou la ligne d'arrivée Elimination
- Tenue incomplète (1e série uniquement) : concurrent se présentant en piste sans veste, gants ou tablier, groom se présentant en piste sans veste ou gants 5 points
- Absence du fouet
 - Meneur franchissant la ligne de départ sans fouet à la main 5 points
 - Meneur franchissant la ligne d'arrivée sans fouet à la main 5 points
 - Meneur franchissant un ou des obstacles sans fouet à la main 5 points
- Chute d'une ou de deux balle dans le même obstacle simple 3 points
- Faire tomber un élément d'une combinaison 3 points
- Si un concurrent renverse ou fait tomber un élément d'un obstacle qu'il n'a pas encore franchi, le Président du Jury de terrain sonne la cloche et arrête le chrono pendant la reconstruction de l'obstacle 3 points + 10 secondes
- Franchir un obstacle dans le mauvais sens Elimination
- Obliger à reconstruire un obstacle ou un élément d'une combinaison 3 points + 10 secondes
- 1e désobéissance 5 points
- 2e désobéissance 10 points
- 3e désobéissance Elimination
- Erreur rectifiée dans les obstacles de marathon de 2e série 20 points
- Erreur non rectifiée dans un obstacle de marathon 2e série Elimination
- Meneur mettant pied à terre 20 points
- Groom mettant pied à terre 1er incident 5 points

2e incident	10 points
3e incident	Elimination
- Intervention du groom	
Si un groom prend les guides, se sert du fouet ou du frein avant que l'attelage ait passé la ligne d'arrivée	20 points
Si un groom ne reste pas assis à sa place (sans mettre pied à terre), excepté dans les obstacles de marathon 2e série	Elimination
Si un groom parle au meneur pendant que l'attelage est en mouvement	Elimination
Si un groom indique le parcours au meneur par tout moyen	Elimination
- Aide de complaisance	Elimination
- Véhicule renversé	Elimination
- Dépassement du temps accordé	0,5point/seconde
- Dépassement du temps limite	Elimination
- Ne pas s'arrêter après le deuxième signal	Elimination

13-6 e - Marathon 1ère série

Pour le calcul du temps accordé, la distance interne des obstacles est mesurée aux passages à 2,50 m.

Pour chaque seconde en plus du temps accordé	0,2 point
Pour chaque seconde en moins du temps minimum	0,1 point
Pour chaque seconde dans l'obstacle	0,2 points
Allure incorrecte, toutes les 5 secondes	1 point
Dépassement du temps limite de 5 minutes dans un obstacles	Elimination
Dépassement du temps limite sur l'ensemble du parcours	Elimination
Ne pas avoir de fouet en main en entrant dans l'obstacle ⁽¹⁾	5 points
Ne pas avoir de fouet en main en sortant de l'obstacle ⁽¹⁾	5 points
Déposer un intentionnellement le fouet dans les un obstacle ⁽¹⁾	5 Points
Usage abusif du fouet sur un obstacle	5 points
Usage abusif du fouet sur l'ensemble du parcours	Elimination
Déplacer un élément renversable	2 points
Empêcher un élément renversable de tomber	10 Points
Groom mettant pied à terre dans un obstacle (deux pieds).	
A chaque incident	10 points
Chaque déviation de trajectoire après le dernier obstacle	10 points
Erreur rectifiée dans un obstacle	20 points
Meneur mettant pied à terre dans un obstacle (deux pieds).	
A chaque incident	20 points
Renversement d'une voiture dans un obstacle	60 points
Dételer et prendre les chevaux à la main dans un obstacle.	Elimination
Passer les fanions de sortie avant d'avoir terminé l'obstacle.	Elimination
Ne pas passer entre les fanions d'entrée et/ou de sortie d'un obstacle.	Elimination
Ne pas passer à travers les fanions de passages obligatoires	Elimination
Erreur non corrigée dans la phase	Elimination
Erreur non corrigée dans un obstacle	Elimination
Contrevenir au règlement	Elimination

⁽¹⁾ Ces pénalités se cumulent. Si un concurrent perd son fouet ou le casse à l'intérieur d'un obstacle, le coéquipier peut lui faire passer un fouet de réserve avant que l'attelage ne sorte de l'obstacle sans encourir de pénalité.

Article 13.7 - Classement

13.7 a - 3e série

Le classement s'obtient par l'addition des pénalités des deux tests. Le gagnant est celui qui totalise le moins de points. En cas d'égalité de points à l'issue des deux tests, les concurrents seront départagés

par l'épreuve d'adresse. Puis, si besoin est, pour la première place, un barrage au chronomètre départagera les ex-æquo.

13.7 b - 2e série

Les pénalités de dressage sont calculées par la moyenne des notes obtenues déduite du total des points possible (130). A ces points sont ajoutées les pénalités de maniabilité. Le classement s'obtient par l'addition des pénalités des deux tests. Le gagnant est celui qui totalise le moins de points. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par le résultat de la maniabilité combinée, puis par le résultat du dressage

13.7 c - 1e série

Le classement se fait en additionnant les points des 2 ou 3 tests. Le gagnant est le concurrent qui totalise le moins de points. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par le résultat du marathon, puis par le résultat du dressage.

ATTELAGE

CHAPITRE 13 A - ATTELAGE GRAND PRIX PONAM

Article 13 A.1 - Orientations

L'esprit de ces épreuves est de type CAI. Les épreuves sont jugées en conformité avec le présent règlement selon les exigences des épreuves ponam. cf. Règlement Général.

Article 13 A.2 - Organisation

Idem CCE article 12 A.2.

Article 13 A.3 - Catégories d'épreuves

Les épreuves d'attelage Grand Prix ponam sont ouvertes aux meneurs de 12 à 16 ans titulaires du galop 4 minimum et menant exclusivement des poneys B, C ou D.

Article 13 A.4 - Normes techniques

Idem à la 1ère série club attelage à 1 poney. Les trois tests du combiné - dressage, marathon et maniabilité - sont obligatoires.

Article 13 A.5 - Déroulement des épreuves

Idem 1ère série club.

Article 13 A.6 - Pénalités

Idem 1ère série club.

Article 13 A.7 - Classement général

Le classement se fait en additionnant les points négatifs. Le gagnant est le concurrent qui totalise le moins de points.

Les classements et résultats sont affichés avec les notes.

En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par les notes du dressage, puis par la note d'impression d'ensemble.

Le circuit attelage Grand Prix ponam peut faire l'objet d'une Coupe de France.

CHAPITRE 14 - BARREL RACE

Article 14.1 - Orientations

Le Barrel Race est l'une des disciplines de l'équitation Western. Cette discipline est une épreuve d'animation de 3^e série inscrite dans un projet de pédagogie ludique et une épreuve de perfectionnement en 2^e série.

Il s'agit de réaliser un parcours en *feuilles de trèfle* le plus rapidement possible autour de trois tonneaux identiques disposés en triangle.

Cette discipline met en avant vitesse et maniabilité. Elle cherche à développer aisance et équilibre du cavalier et à l'amener à maîtriser sa monture dans des situations de vitesse.

Article 14.2 - Organisation

14.2.a - DUC

La Déclaration Unique de Concours, DUC, mentionne date et lieu, catégories et précise s'il y a épreuves individuelles et ou par équipe.

14.2.b - Engagements

Les engagements précisent le nom des cavaliers, nom et n° sire des équidés.

Le nom de l'équipe quand cela est nécessaire : dans le cas d'une épreuve équipe, on peut engager trois à quatre cavaliers et trois à quatre équidés plus un équidé et un cavalier de réserve. Lors d'un concours un même équidé peut appartenir à trois équipes mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

14.2.c - Terrain

Une compétition de Barrel Race peut être organisée dans une carrière ou un manège. La surface minimum est d'environ 50 x 20 m. Le terrain doit être plat et clos. Le sol doit être homogène et nivelé autour des tonneaux tous les 8 à 10 concurrents si nécessaire. En respectant les proportions pour la mise en place du parcours, la catégorie A est autorisée à concourir dans un terrain de 40 x 20 m.

14.2.d - Tenue

Toute tenue de cavalier propre et correcte, la tenue western, jeans et bottes ou boots, est également acceptée. Selle western recommandée. Protection céphalique aux normes européennes en vigueur obligatoire.

14.2.e - Jury

Il est composé au minimum d'un président de jury et d'un assesseur responsable du chronométrage et des pénalités.

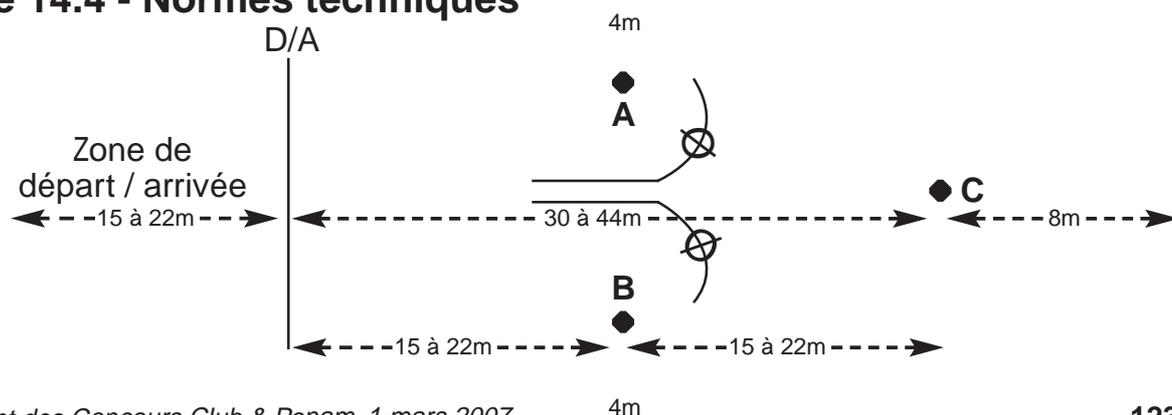
Article 14.3 - Catégories d'épreuves

3^e série par équipe avec 6 catégories possibles : A, B, C, D, E et Open.

2^e série individuelle avec 6 catégories possibles : A, B, C, D, E et Open.

1^e série individuelle, catégorie E.

Article 14.4 - Normes techniques



Un minimum de 4 m doit séparer chacun des deux premiers tonneaux de l'enceinte de la carrière ou du manège.

Un minimum de 8 m doit séparer le 3e tonneau de l'enceinte du fond de la carrière ou du manège.

Distance entre les tonneaux A et B : 12 m à 30 m

Distance entre la ligne de Départ / Arrivée et le tonneau C : 30 à 44 m

Distance de la ligne de D/A au point situé au milieu de la ligne entre les deux tonneaux A et B : 15 à 22 m, distance égale à celle qui sépare la ligne des tonneaux A et B du tonneau C.

Les organisateurs peuvent utiliser les dimensions qui conviennent le mieux aux possibilités de leur terrain tant qu'ils restent dans les fourchettes de distances indiquées et en conservant les proportions.

Lors de l'installation des tonneaux, la mesure s'effectue de l'extérieur du tonneau et non à partir de l'intérieur ou du centre de celui-ci.

Tonneau

Les tonneaux doivent être fermés aux extrémités, d'une capacité de 200 litres et d'un diamètre égal de bas en haut. Ils peuvent être faits de plastique ou de métal et non lestés. Les tonneaux sont interdits sur le terrain de détente.

BARREL
RACE

Article 14.5 - Déroulement des épreuves

La compétition de Barrel Race est une épreuve en deux manches. Tous les concurrents passent sur la première manche avant que le premier concurrent ne parte sur la deuxième manche.

La deuxième manche est fermée aux cavaliers n'ayant pas pris le départ de la première manche.

Le concurrent part derrière la ligne de départ. Le chronomètre se met en route dès que la tête de son cheval/poney passe la ligne de départ et effectue un parcours en trèfle autour des trois tonneaux. Après avoir contourné le troisième tonneau, il rejoint le plus rapidement possible la ligne de départ. Le chronomètre s'arrête lorsque la tête du cheval/poney franchit celle-ci.

Le concurrent peut choisir entre deux parcours en trèfle. S'il commence par le tonneau qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième tonneau C à main gauche. S'il commence par le tonneau qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second tonneau et le tonneau C à main droite.

Chaque tonneau doit être contourné par-dessus. Le concurrent peut indifféremment entamer son parcours par la gauche ou par la droite, le tonneau situé au fond du terrain est obligatoirement contourné en dernier et toujours par-dessus. Les concurrents qui ne respectent pas le tracé du circuit sont éliminés s'ils ne rectifient pas leur erreur.

Toucher un tonneau, même pour l'empêcher de tomber, est autorisé et n'entraîne aucune pénalité. Cependant, si un tonneau a été déplacé, il doit être remis en place pour le concurrent suivant.

Renverser un tonneau n'est pas éliminatoire mais attribuera des secondes de pénalités au concurrent. Pour qu'une équipe ne soit pas éliminée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.

Article 14.6 - Pénalités

Tonneau renversé	5 secondes
2e tonneau renversé	10 secondes
3e tonneau renversé	10 secondes
Erreur de parcours non rectifiée	Elimination
1e chute	Temps mis pour se remettre en selle
2e chute	Elimination

Article 14.7 - Classement

Le classement s'établit en fonction des temps réalisés, du plus rapide au plus lent en additionnant le temps réalisé pour effectuer le parcours aux pénalités en secondes qui ont été appliquées. Le total (temps + pénalités éventuelles) de la 1^{ère} manche est ajouté à celui de la 2^{ème} manche pour constituer le score et le classement final, le concurrent ayant le plus petit total est déclaré vainqueur.

Classement équipe : par l'addition des trois meilleurs temps, pénalités comprises.

CHAPITRE 15 - COUPE CROSS

Article 15.1 - Orientations

La coupe cross est une épreuve qui se court uniquement par équipes de clubs.

Cette compétition fait appel à la pluridisciplinarité des activités que peut pratiquer un cavalier dans un centre équestre. Elle permet donc de valoriser la politique d'animation des clubs en direction de tous les publics.

Article 15.2 - Organisation

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

Un équidé inscrit pour la compétition ne peut pas être remplacé. Seuls les cavaliers sont gérés par une attribution de points obtenus par l'équipe. Un équidé supplémentaire peut être utilisé pour la voltige. Dans ce cas, l'équidé en question ne peut être utilisé que pour la voltige.

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

Les recommandations médicales des disciplines concernées s'appliquent.

Article 15.3 - Catégories d'épreuves

Il y a 6 épreuves possibles : A, B, C, D, E et open.

Pour les épreuves A, B, C, D, et E, 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 : équipe D.

Exemple 2 : si le cavalier le plus âgé a 10 ans et que le poney le plus grand est un poney B : équipe B.

COUPE
CROSS

Article 15.4 - Normes techniques

15.4 a - Normes pour le fond

Cross	A	B	C et Open	D / E
Distance en mètres	400 à 600 m	600 à 1000 m	800 à 1000 m	800 à 1200 m
Vitesse en mètres par minute	250	325	350	400
Nombre d'obstacles	6 à 8	6 à 8	8 à 10	8 à 10
Nombre d'efforts maximum	8	9	12	12
Nombre d'éléments composant une combinaison	2	2	2	2
Hauteur maximum pour la partie fixe	50	60	70	80
Obstacles de volée :				
Largeur maximum au point le plus bas	80	100	110	120
Largeur maximum au point le plus haut	50	80	100	100
Largeur maxi du fossé	80	100	120	150
Contre-bas (limité à 2)	60	80	90	90
Hauteur maximum des haies	60	70	90	100

15.4 b - Normes pour le carrousel : reprise de dressage en équipe et en musique.

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

Costumes recommandés.

Carrière de 40 x 20 m

Temps accordé : 3'30 minutes maximum.

		Note (entourez la note obtenue)				
Au pas						
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
Au trot de travail						
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
Au galop de travail						
6	Un cercle de 20 mètres (derrière un chef de reprise)	0	1	2	3	4
Note d'ensemble						
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
Total maximum par juge : 40 points						

**COUPE
CROSS**

Article 15.5 - Déroulement des épreuves

La Coupe Cross se court sur les deux épreuves ci-dessus plus une troisième épreuve facultative indiquée chaque année dans le règlement du championnat de France.

L'ordre des épreuves peut être modifié.

15.5 a - Cross

Les couples d'une équipe prennent le départ sur le parcours de cross, l'un après l'autre.

Si un cavalier franchit la ligne d'arrivée après avoir effectué son parcours en un temps égal ou supérieur à deux fois le temps exigé, ce cavalier est éliminé.

Pour qu'une équipe ne soit pas éliminée, il est nécessaire que trois cavaliers de cette équipe terminent leur parcours sans être éliminés.

15.5 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.

15.5 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 enchainements : 1 point.

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

- Equifun : cf règlement Equifun chapitre 23.

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 de bonus
Total maximum de l'équipe :	5 points

Article 15.6 - Pénalités

15.6 a - Cross

1e désobéissance sur un obstacle	5 points
2e désobéissance au même obstacle	5 points
3e désobéissance au même obstacle	élimination
5 désobéissances sur l'ensemble du parcours	élimination
Erreur de parcours non rectifiée	élimination
Saut d'un obstacle à l'envers ou dans un autre sens que celui indiqué	élimination
Saut d'un obstacle déjà sauté	élimination
1e Chute du cavalier ou de l'équidé	40 points
2e Chute du cavalier ou de l'équidé	élimination
Pénalisation pour temps dépassé en points par seconde commencée :	0,5 point
Oublier un passage obligatoire ou le prendre à l'envers	élimination

COUPE
CROSS

Résultats de l'épreuve Cross : les résultats (pénalités obstacles + pénalités temps) des trois meilleurs cavaliers d'une équipe sont additionnés. Les équipes éliminées reçoivent un nombre de points égal au score de l'équipe classée dernière + 20 points.

15.6 b - Carrousel

Les mouvements techniquement supérieurs ne sont pris en compte que dans les notes artistiques. Cette reprise est jugée sans que les cavaliers de l'équipe n'altèrent le profil ainsi que les allures de leurs poneys ou chevaux par un déguisement envahissant. L'harmonie équestre du carrousel ainsi que le thème artistique sont les objectifs à atteindre tout en gardant une bonne cohérence. En cas de chute ou de sortie du rectangle de l'un (deux, trois ou quatre) des 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 $\frac{1}{2}$: 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.

15.6 c - Epreuve optionnelle

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

Article 15.7 - Classement

Un classement est établi après addition des points obtenus par les équipes sur les trois épreuves : points du carrousel – pénalités du cross + bonification épreuve optionnelle.

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

En cas d'égalité, c'est le résultat du cross qui départage les ex-æquo.

En cas de nouvelle égalité, l'addition du chronomètre des 3 meilleurs cross d'une équipe se rapprochant le plus du temps idéal multiplié par 3 départagera les ex-æquo.

CHAPITRE 16 - COUPE CSO

Article 16.1 - Orientations

La coupe CSO est une épreuve qui se court uniquement par équipes de club.

Cette compétition fait appel à la pluridisciplinarité des activités que peut pratiquer un cavalier dans un Centre Equestre. Elle permet donc de valoriser la politique d'animation des clubs en direction de tous les publics.

Article 16.2 - Organisation

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

Un équidé inscrit pour la compétition ne peut pas être remplacé. Seuls les cavaliers sont gérés par une attribution de points obtenus par l'équipe. Un équidé supplémentaire peut être utilisé pour la voltige. Dans ce cas, l'équidé en question ne peut être utilisé que pour la voltige.

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

Les recommandations médicales des disciplines concernées s'appliquent.

Article 16.3 - Catégories d'épreuves

Il y a 6 épreuves possibles : A, B, C, D, E et Open.

Pour les épreuves ABCDE, 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 : équipe D.

Exemple 2 : si le cavalier le plus âgé a 10 ans et que le poney le plus grand est un poney B : équipe B.

Article 16.4 - Normes techniques

16.4 a - CSO relais

CSO relais	A	B	C et Open	D / E
Vitesse en mètres par 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 maximum	45	50	65	80
Hauteur derrière maximum	50	60	70	85
Largeur maxi des oxers	40	60	80	90

16.4 b - Normes pour le Carrousel

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

Carrière de 40 x 20 m. Temps accordé : 3'30 minutes maximum.

Texte reprise : voir article 15.4 b.

16.4 c - Norme pour la finale de CSO

Les normes sont les mêmes que pour le CSO.

Article 16.5 - Déroulement des épreuves

La Coupe des Clubs CSO se court sur les deux épreuves ci-dessus et une troisième épreuve facultative indiquée chaque année dans le règlement du championnat de France et la finale CSO.

L'ordre des épreuves peut être modifié.

16.5 a - CSO

Les 4 cavaliers de l'équipe (ou les 3) entrent ensemble en piste et se regroupent 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.

16.5 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.

16.5 c - Epreuve optionnelle

Voir l'article 15.5 c

16.5 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.

Article 16.6 - Pénalités

16.6 a - CSO

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

Barre :	4 points
1er refus :	4 points
2ème refus :	4 points
3ème refus sur le même obstacle	Elimination
Temps dépassé	1 point par seconde
Erreur de parcours :	Elimination
Sur l'ensemble du parcours :	
1ère chute du cavalier et/ou de l'équidé	40 points
2ème chute du cavalier et/ou de l'équidé	élimination.

Résultat de l'équipe en CSO relais :

il est obtenu en additionnant les 3 meilleurs scores (plus petit nombre de fautes) = pénalités sur la piste + pénalités pour temps dépassé.

16.6 b - Carrousel

Les mouvements techniquement supérieurs ne sont pris en compte que dans les notes artistiques. Cette reprise est jugée sans que les cavaliers de l'équipe n'altèrent le profil ainsi que les allures de leurs poneys ou chevaux par un déguisement envahissant. L'harmonie équestre du carrousel ainsi que le thème artistique sont les objectifs à atteindre tout en gardant une bonne cohérence.

En cas de chute ou de sortie du rectangle de l'un (deux, trois ou quatre) des 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.

16.6 c - Epreuve optionnelle

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

16.6 d - Classement provisoire des équipes

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

16.6 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.
Résultats de l'équipe pour la Finale :
Il est obtenu par l'addition des pénalités (refus, voltes, barres, erreurs, temps dépassé) sur les trois meilleurs parcours de l'équipe.

Article 16.7 - Classement Définitif

Classement de la 11e à la dernière place = classement avant la Finale CSO : cf article 16-6 d.
Classement de la 1e à la 10e place : total du classement provisoire (article 16-6 d) – 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.

COUPE
CSO

CHAPITRE 17 - COURSES

Article 17.1 - Orientations

Le partenariat entre la FFE et l'Association des Cavaliers de Courses Amateurs de France, ACCAF, a pour but de :

- développer l'équitation de course auprès des cavaliers pratiquant l'équitation dans les établissements affiliés à la Fédération Française d'Equitation,
- faire découvrir le monde des courses et l'équitation de courses aux cavaliers de club en tant qu'acteurs.

Principes : les courses sont menées par un leader, enseignant, jockey, gentleman, cavalière, qui ne participe pas au classement de l'épreuve. Il a une fonction pédagogique.

Le mot course signifie *aller vite et bien* et non *aller vite dans n'importe quelles conditions*.

Objectifs pédagogiques :

- apprendre aux cavaliers à gérer leur poney/cheval en agissant dans le mouvement en avant et non en ralentissant
- apprendre aux cavaliers à mieux gérer le potentiel de leur monture, en fonction de l'état du terrain (piste), du tracé, de la distance et du nombre de participants : peloton.
- faire découvrir de nouvelles notions sur la gestion de l'équilibre et de la vitesse.
- de profiter le plus possible des sensations du peloton.
- d'acquérir la notion de "train".
- d'accélérer dans la phase finale afin de préserver au maximum le potentiel physique de leurs montures.
- de préserver la santé de leurs poneys/chevaux

L'entraînement, le conditionnement des poneys/chevaux, l'effet de peloton, la perspective des pistes donnent de l'allant aux équidés. Hormis les conditions particulières de ce règlement, chaque course Club est en concordance avec le code des courses au galop en vigueur.

Article 17.2 - Organisation

L'organisation de ces courses Club est assurée par l'ACCAF avec le concours de l'Ecole des Courses Hippiques, des comités régionaux d'équitation et de la FFE. Le calendrier des courses est réalisé par l'ACCAF.

L'ACCAF organise :

- les séances d'entraînement,
- les courses de qualification par catégorie A, B, C, D, E
- les finales régionales par catégorie A, B, C, D, E
- les finales nationales par catégorie A, B, C, D, E.

17.2 a - Les séances d'entraînement

Elles sont obligatoires pour qualifier les poneys/chevaux et les cavaliers.

Elles sont organisées dans un centre d'entraînement homologué par France Galop, sur un hippodrome ou sur un site désigné par l'ACCAF.

17.2 b - Courses officielles de qualification par catégorie : 7 à 20 partants maximum

Elles sont réservées aux poneys/chevaux et cavaliers qualifiés par les séances d'entraînements.

Elles sont organisées, hors réunions PMU/PMH, sur un hippodrome, lors de réunions spécifiques et/ou lors de réunions de courses de galop officielles.

Le classement (article 17.7.) de chaque épreuve permet de qualifier les poneys/chevaux et les cavaliers pour les finales régionales.

Les distances varient selon la catégorie, le nombre de partants et le site.

17.2 c - Finales régionales par catégorie : 7 à 20 partants maximum

Elles sont réservées aux poneys/chevaux et cavaliers qualifiés par les points acquis dans les courses officielles de qualification de leur région. Elles sont organisées sur un hippodrome lors d'une réunion spécifique ou officielle. Sont qualifiés les cavaliers ayant obtenu le plus de points.

La distance varie selon la catégorie, le nombre de partants et le site.

17.2 d - Championnats de France par catégorie : 12 partants maximum

Ils sont réservés aux poneys/chevaux et cavaliers qualifiés par les points acquis dans les finales régionales. Ils sont organisés sur un hippodrome géré par France Galop : Paris et / ou Deauville.

Qualifiés :

- jusqu'à 6 régions participant au championnat : 3 cavaliers par région
- de 6 à 10 régions participant au championnat : 2 cavaliers par région
- au-delà de 10 régions participant au championnat : 1 cavalier par région

Les distances varient selon la catégorie, le nombre de partants et le site.

17.2 e - Recommandations médicales

Les recommandations médicales prévues à l'article 3.5 s'appliquent. La présence d'une ambulance et d'un médecin est obligatoire du début à la fin de l'épreuve.

Article 17.3 - Catégories d'épreuves

Les courses sont organisées en fonction de différentes catégories d'équidés : poneys A, B, C, D et chevaux catégories E et E bis.

Catégorie E : Pur-sang et tous chevaux ayant participé à des courses du programme officiel des courses de galop françaises ou étrangères. Sont exclus les chevaux déclarés à l'entraînement après le 1er janvier de l'année précédente.

Catégorie E bis : autres chevaux

Les chevaux d'origine inconnue sont interdits en catégorie E.

La catégorie E Open regroupe les catégories E et E bis.

Article 17.4 - Normes techniques

La course est annulée dans le cas où le nombre de partants serait inférieur à 4 hors leader pour une course spécifique, et inférieur à 7 hors leader pour une course officielle : qualification, finale régionale et championnats de France. Dans le cas où le nombre de partants déclarés serait supérieur au maximum autorisé :

- Possibilité éventuelle de dédoubler l'épreuve.
- Elimination par tirage au sort.

La réduction et l'élimination n'ouvrent pas droit à priorité future.

Les livrets des poneys/chevaux sont obligatoirement remis dès l'arrivée sur l'hippodrome au commissariat général, Ils seront restitués à l'issue du contrôle vétérinaire et du toisage.

Catégorie	Distance en mètres
A	500
B	800
C	1 000
D	1 000 à 1 200
E & E bis	1 200 à 1 400

Article 17.5 - Déroulement de l'épreuve

Avant le départ

Pesée des cavaliers : poids libre en catégories A, B, C et D, 60 kg minimum pour les catégories E et E bis. Le poids est vérifié dans la salle des balances avant la course pour tous les partants, et après l'arrivée pour les 5 premiers.

Le cavalier se présente à la pesée sans casque.

- Tenue : bottes, culotte blanche, gilet de protection, casaque au couleurs du club.

- Matériel pesé : selle complète, sangle, sur-sangle éventuelle, étriers, étrivières et tapis de selle.

Les chevaux doivent être sellés en laissant apparaître le n° du torchon de course.

Du rond de présentation jusqu'au départ, les concurrents sont en reprise derrière le leader au trot ou au petit galop. Grande volte en reprise en attendant les ordres du juge de départ, le starter.

Départ

Le départ est donné par un juge ou un commissaire. Le numéro de torchon correspond à son numéro de place à la corde et est attribué par tirage au sort.

Type de départ 1 : côte à côte

Type de départ 2 : en peloton, par ligne de 4 en fonction du numéro de torchon.

Lorsque le départ est donné, les cavaliers doivent obligatoirement conserver leur ligne durant les 200 premiers mètres.

Avant de changer de ligne, les concurrents ne doivent pas se gêner.

Toutes les épreuves se déroulent sous la conduite d'un leader chargé d'en contrôler le train jusqu'à l'endroit déterminé avant la course, en moyenne à 250 m de l'arrivée.

Arrivée

Les cavaliers soutiennent leur poney/cheval jusqu'au passage du poteau.

Dès le passage du poteau d'arrivée, les cavaliers ralentissent progressivement puis s'arrêtent droits.

Le demi-tour ne se fait qu'après s'être assuré que tous les concurrents sont arrêtés. Le retour aux balances s'effectue en reprise derrière le leader.

L'arrivée est jugée par deux commissaires ou par le délégué ACCAF présent.

Retour aux balances pour les catégories E et E bis uniquement

Les 5 premiers se rendent à cheval aux balances, dessellent et se présentent de nouveau à la pesée.

Les autres concurrents regagnent directement les écuries (ou les vans).

L'arrivée officielle est validée par les Commissaires. Leur décision est sans appel.

Article 17.6 - Pénalités

Le cavalier qui dépasse, délibérément ou non, le leader est distancé sur décision des Commissaires.

Tout cavalier perturbant volontairement le déroulement de la course est disqualifié.

Tout cavalier classé dans les 5 premiers qui met pied à terre avant la pesée est disqualifié.

Article 17.7 - Classement

Après concertation entre les commissaires, l'ordre d'arrivée est affiché.

Les commissaires peuvent avoir recours à un film ou à une photo à l'arrivée.

La participation d'un cavalier à une course implique son entière acceptation du présent règlement, sans restriction d'aucune sorte.

CHAPITRE 18 - ENDURANCE

Article 18.1 - Orientations

Les concours d'initiation à l'endurance permettent d'aborder une équitation d'extérieur sportive. Les cavaliers de tous âges y ont accès très rapidement.

La cavalerie habituelle des clubs convient parfaitement. Il n'est pas besoin de réserver des chevaux ou de les entraîner spécifiquement, s'ils ont l'habitude d'un travail régulier à l'extérieur.

L'équitation d'endurance a les mêmes fondamentaux que les disciplines classiques, la participation aux Concours Club d'endurance contribue à la progression équestre globale et à apporter les premiers éléments de la connaissance physiologique de l'équidé. Des explications détaillées sur le cheval, le cavalier et les épreuves d'endurances sont publiées dans le manuel fédéral *Etre cavalier d'endurance*.

Les Concours Club d'initiation à l'endurance mettent en valeur les spécificités de l'endurance.

Les contrôles font partie intégrante de l'épreuve.

L'enseignant doit apprendre dès le début à ses cavaliers :

- comment présenter son cheval au contrôle,
- la signification des différents points contrôlés,
- à percevoir les contrôleurs comme des alliés qui garantissent le bien être de leur cheval.
- à prendre part à tous les aspects de l'assistance.

Cette nécessité d'un fonctionnement en groupe autour du cheval renforce l'esprit d'équipe et permet la participation active des amis ou des parents à la compétition.

ENDURANCE

Article 18.2 - Organisation

L'endurance club est une épreuve qui en 1^e et 2^e séries, se court

- soit en individuel, un équidé et un cavalier réalisant l'ensemble de l'épreuve,
- soit par équipe de deux cavaliers avec un cheval/poney, dans ce cas, le changement de cavalier se fait entre la 1^e et la 2^e boucle. L'organisateur prévoit à son programme l'une ou l'autre, ou les deux épreuves : équipe et individuel qui peuvent se courir sur les mêmes normes techniques.

En 3^e série, l'épreuve est uniquement individuelle.

L'organisateur doit disposer :

- d'un parcours balisé avec des panneaux indiquant la distance parcourue tous les 5 km et arrivée à 1 km,
- d'une aire de contrôle vétérinaire au sol adéquat permettant l'aller retour au trot de 30 m,
- de contrôleurs à raison de 1 par 20 chevaux (indicatif),
- de chronométreurs.
- des autorisations administratives et privées nécessaires

Le responsable des contrôles est un vétérinaire en 1^e série, un vétérinaire s'il est présent, ou un enseignant BEES 1 et plus en 2^e et 3^e série. Le responsable des contrôles est membre de droit du jury. Il est assisté par des enseignants tirés au sort parmi les enseignants qui encadrent les participants. Les recommandations prévues à l'article 3.5 s'appliquent. Il est possible et recommandé d'organiser des épreuves Club dans le cadre d'épreuves d'endurance officielles à vitesse imposée ou libre, de façon à bénéficier de l'organisation mise en place dont notamment la présence de vétérinaires pour effectuer les contrôles.

Article 18.3 - Catégories d'épreuves

Les épreuves d'endurance comportent trois séries accessibles aux cavaliers titulaires du galop 2 et plus. La 3^e série est réservée aux équidés A et B. Les 1^e et 2^e série sont fermées aux poneys A, ouvertes aux équidés B, C, D et E.

Article 18.4 - Normes Techniques

	3e série	2e série	1e série
Equidé autorisé	A & B	B C D & E	B C D & E
Vitesse de l'épreuve	8 km/heure	10 km/heure	12 km/heure
Vitesse minimum	6 km/heure	8 km/heure	10 km/heure
distance	10 km	20 km (2 x 10 km)	40 km (2 x 20 km)
Boucle balisée		10 km	20 km
Arrêt en fin de 1ère boucle	non	oui (1 heure)	oui (1 heure)
Contrôle initial FC Max	oui - 64	oui - 64	oui - 64
Contrôle intermédiaire FC Max	non	oui (après 30 mn) - 56	oui (après 30 mn) - 56
Contrôle Final FC Max	oui (après 30 mn) - 56	oui (après 30 mn) - 56	oui (après 30 mn) - 56

Article 18.5 - Déroulement

Le départ est donné environs toutes les 5 minutes par groupe de 2 à 5 cavaliers maximum.

En 3e série, deux contrôles vétérinaires sont effectués : le premier avant le départ pour autoriser l'équidé à partir sur l'épreuve et le second 30 minutes après l'arrivée pour vérifier la régularité des allures et la fréquence cardiaque

En 1e et 2e série, trois contrôles vétérinaires sont effectués : le premier avant le départ pour autoriser l'équidé à partir sur l'épreuve, un à mi-parcours avec une interruption de la course de 1 heure avec contrôle à 30 minutes, et le dernier trente minutes après l'arrivée finale. Ces 3 contrôles sont identiques et visent à vérifier la régularité de la course, la régularité des allures, l'intégrité physique de l'équidé et sa fréquence cardiaque. Deux contrôles de la vitesse sont effectués : le premier à mi-parcours par la prise du temps intermédiaire et le second à l'arrivée par le relevé du temps total.

ENDURANCE

Article 18.6 - Pénalités

Contrôles vétérinaires : les décisions du jury sont sans appel.

Tous les signes de plaies, lacérations et blessures doivent être enregistrés. Si l'équidé souffre d'atteintes susceptibles de s'aggraver, il est éliminé.

Avant le départ, FC > 64 pulsations / mn

Elimination

Contrôle intermédiaire, FC > 56 pulsations / mn

Elimination

A la fin de l'épreuve, FC > 56 pulsations / mn

Elimination

Boiterie continue au test des allures (aller-retour de 30 m au trot)

Elimination

Vitesse moyenne inférieure à la vitesse minimum

Elimination

Vitesse moyenne > de + de 0,5 km/h au maxi autorisé

Elimination

Lorsque la vitesse réalisée est supérieure à la vitesse imposée de 0,01 à 0,5 km/h, la différence est retranchée de la vitesse imposée de l'épreuve avant le calcul des points.

A tout moment, le jury peut éliminer un cheval s'il suspecte que sa santé risque d'être altérée par la poursuite de l'épreuve.

Article 18.7 - Classement

Le classement est établi à l'issue de l'inspection finale des chevaux par cumul des points suivants :

Pour toutes les séries :

- Contrôle Initial FC maxi de 64 / mn

- Contrôle Final 30 minutes après l'arrivée : FC maxi 56 / mn

- Classement du cheval par la même formule que les autres épreuves d'endurance :

$$\frac{((\text{vitesse moyenne du cheval} \times 2) - \text{vitesse de l'épreuve}) \times 100}{\text{Fréquence cardiaque finale}}$$

Fréquence cardiaque finale

CHAPITRE 19 - EQUIFUN

Article 19.1 - Orientations

Cette discipline est une épreuve d'animation de 3^e série inscrite dans un projet de pédagogie ludique. Il s'agit de réaliser un parcours composé d'une succession et d'un mélange de difficultés, sauts ou tracés à effectuer au chronomètre.

Cette discipline doit permettre :

- de faire des choix entre : vitesse, maniabilité, adresse,
- de favoriser la préparation des équidés en améliorant la qualité de leur dressage,
- de développer la faculté du cavalier à maîtriser sa monture dans des situations de vitesse.

Article 19.2 - Organisation

19.2.a - DUC

La déclaration unique de concours, DUC, précise le nombre de difficultés, sauts et tracés parmi ceux proposés au règlement.

L'organisateur choisit également les épreuves qu'il souhaite organiser : individuel et/ou équipe

19.2.b - Engagements

Les engagements précisent le nom des cavaliers, nom et n° sire des équidés.

Le nom de l'équipe quand cela est nécessaire : dans le cas d'une épreuve équipe, on peut engager quatre cavaliers et quatre équidés plus un équidé et un cavalier de « réserve ». Lors d'un concours un même équidé peut appartenir à trois équipes mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

19.2.c - Terrain

Un Equifun peut être organisé dans une carrière, un manège ou idéalement dans un Spring Garden. La surface recommandée est au minimum de 40 x 20 m pour la catégorie A et de 60 x 20 m pour les autres catégories. Le terrain ne doit pas forcément être plat mais toujours clos.

19.2.d - Jury

Il est composé au minimum d'un président de jury et d'un assesseur responsable du chronométrage et des pénalités.

Article 19.3 - Catégories d'épreuves

6 catégories possibles : A, B, C, D, E et Open, chacune pouvant être en individuel ou en équipe.

Une seule série : 3^eme

Galop requis : G1 minimum

Article 19.4 - Normes techniques

Les difficultés sont répertoriées et numérotées sur des fiches disponibles sur demande à FFE Club.

Le choix des difficultés, leur disposition dans l'espace, doivent favoriser le mouvement en avant.

Le parcours doit être composé de 8 à 10 difficultés. Le chef de piste veillera à ce que le tracé permette d'enchaîner les embûches en favorisant les options courtes quand elles existent.

Article 19.5 – Déroulement des épreuves

L'organisateur prévoit un briefing et une reconnaissance officielle avant le début de l'épreuve afin de bien expliquer chacune des difficultés, entrée-sortie, jugement, etc..A titre de démonstration, et après la reconnaissance à pied, un ouvrier – représentant du club organisateur – peut enchaîner le parcours. Il est chronométré. Son résultat final est composé du temps qu'il a mis pour exécuter le parcours plus, le cas échéant ses pénalités. Le temps de référence est donné par le Président de Jury avant le début de l'épreuve. Il peut se servir de l'ouvrier pour déterminer ce temps.

Le cavalier ou l'équipe entre sur le terrain et doit parcourir individuellement le plus rapidement possible le circuit de difficultés dans l'ordre des numéros. Chacune des difficultés doit avoir une entrée et

une sortie clairement matérialisées et qui doivent être obligatoirement passées sous peine d'élimination. Chaque parcours d'une équipe est chronométré individuellement. Les lignes de départ et d'arrivée doivent être matérialisées.

Si un cavalier franchit la ligne d'arrivée dans un temps égal à plus de deux fois le temps déterminé par le Président de jury, ce cavalier est éliminé.

Pour qu'une équipe ne soit pas éliminée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours. Si un cavalier ne parvient pas à franchir une difficulté, il doit obligatoirement tenter un deuxième passage. S'il parvient à franchir la difficulté sans faute, il n'est pénalisé que par le temps qu'il a mis. Après la deuxième tentative obligatoire sur l'ensemble du dispositif, le cavalier peut abandonner cette embûche, il doit alors franchir la porte de sortie avant de passer à la difficulté suivante. Il est alors pénalisé de 20 secondes. Le cavalier peut aussi retenter de franchir l'embûche autant de fois qu'il le souhaite sans encourir de pénalité s'il finit par la passer correctement. Cependant, il ne doit pas finir par mettre le double du temps idéal sous peine d'élimination.

Article 19.6 - Pénalités

Une difficulté est réussie quand elle est effectuée dans sa totalité sans matériel renversé ou modifié :

Difficulté endommagée	20 secondes
2e faute et suivantes sur le même dispositif (selon les difficultés, cf fiches règlementaires)	5 secondes pour chacune
Difficulté contournée après 2 tentatives	20 secondes
Erreur de parcours	Elimination
Double du temps de référence	Elimination
Non franchissement des PO entrée et / ou sortie	Elimination
1e chute	Temps mis pour se remettre en selle
2e chute	Elimination

Article 19.7 - Classement

Le classement s'établit en fonction des temps réalisés, du plus rapide au plus lent en additionnant le temps réalisé pour effectuer le parcours aux pénalités en secondes qui ont été appliquées.

Classement équipe : par l'addition des trois meilleurs temps, pénalités comprises.

CHAPITRE 20 - ÉQUITATION ÉTHOLOGIQUE

Article 20.1 - Orientations

Le dispositif pédagogique des savoirs d'équitation éthologique vise à donner au cavalier plus de compréhension du cheval ou du poney et plus de réflexion et de ressenti dans ses interactions avec lui.

Les compétitions d'équitation éthologique s'adressent aux cavaliers enfants ou adultes à cheval ou à poney. Elles se déroulent en deux phases distinctes, l'une à pied, l'autre montée.

La notion de choix et de décision entre trois contrats proposés permet à chacun d'aborder ces rencontres sur des situations très accessibles et d'évoluer vers des situations de communication et de contrôle de plus en plus fines. La possibilité de ne faire que la phase A (à pied) est offerte, elle permet à ceux qui se passionnent et se satisfont du contact avec le cheval sans le monter de pouvoir participer à ces animations et ainsi de faire reconnaître leurs compétences. Cela permet aussi de motiver des cavaliers à bien préparer au sol les 3 ans des centres équestres.

Les contrats proposés sont liés à des buts opérationnels (faire, aller, rester...). Ils comportent des règles d'exécution (zone, temps limite, allures, répétitions...) et des conditions de réalisation qui varient suivant le contrat choisit sont évalués sans aucun jugement subjectif (réalisés ou non réalisés). Ils ne font référence à aucune méthode.

La hiérarchie des contrats (10 points 15 points 20 points) intègre une progression des compétences et de la maîtrise des concepts (qualité de la relation, connexion, légèreté) permettant d'approfondir tous les aspects de la RELATION au cheval ou au poney tant au sol qu'en selle.

C'est une voie de recherche vers la permanence de la relation, de la connexion et de la légèreté au sol et dans l'équitation sous toutes ses formes.

Les tests effectués sans liens physiques (en liberté ou monté sans les rênes) permettent de valider la persistance d'une relation, de la communication et du contrôle dans des situations excluant de fait tout effet de force ou de contrainte. Progresser dans ces capacités nécessite et donne justesse, tact et compréhension, mais aussi confiance et respect mutuels qui sont les fondamentaux de cette approche. Les réunions d'équitation éthologique peuvent être pour certains l'aboutissement ludique d'une activité spécifique mais sont aussi un éclairage original complémentaire à toute pratique équestre.

Article 20.2 - Organisation

20.2.a - Programme

La déclaration unique de concours, DUC, précise la date et le lieu choisis et mentionne cinq tests au sol et cinq tests montés parmi ceux proposés au règlement, ainsi que les catégories d'épreuves programmées.

20.2.b - Engagements

Les engagements précisent le nom des cavaliers, nom et n° sire des équidés, le nom de l'équipe quand cela est nécessaire. Dans le cas d'une épreuve équipe, on peut engager quatre cavaliers et quatre équidés plus un équidé et un cavalier de réserve. Lors d'un concours un même équidé peut appartenir à deux équipes mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe. Un cavalier peut s'engager soit sur la phase A, soit sur le combiné (A + B).

20.2.c - Terrains

Une réunion d'Equitation Ethologique peut être organisée dans une carrière ou un manège. Le terrain est toujours clos. Pour la phase A, au sol, le terrain est de 40 m x 20 m maximum et 20 m x 20 m minimum ou idéalement un « round pen » de 16 m à 20 m de diamètre. Pour la phase B, 40 x 20 m clos. L'organisateur doit prévoir un paddock de détente clos de 40 m x 20 m pour les deux phases et prévoir deux espaces séparés pour les détente au sol ou monté lorsqu'elles sont simultanées.

20.2.d - Jury

Il est composé au minimum d'un président de jury et d'au moins un assesseur par atelier se déroulant simultanément.

20.2 e - Matériel

Cônes, cubes plastiques type support de cavalettis, barres type obstacle, van 2 places, cordes, élastique de 6 cm type matériel de bureau.

Article 20.3 - Catégories d'épreuves

6 catégories possibles : A, B, C, D, E et Open, chacune pouvant être en individuel ou en équipe.
Une seule série : 3ème.

Article 20.4 - Normes techniques

20.4 a - Equidés

Les équidés de 3 ans sont autorisés à concourir, avec un cavalier ayant le galop 4 ou le savoir 4 minimum, dans la phase A uniquement. Les entiers sont interdits.

20.4 b - Equipement de l'équidé

Phase A : licol et longe(s) de 3,70 m à 7m.

Phase B : filet simple ou licol. 2 rênes qui devront rester attachées au mors ou à la muserolle ou au licol tout au long des tests de la phase B même pour les contrats à 15 ou 20 points. Dans ce cas, les rênes seront posées sur l'encolure ou fixées au pommeau de la selle. Cordelette de 1 m passant sous l'encolure pour les contrats phase B à 15 points. Pour les contrats sans les rênes, le cavalier doit prévoir une attache velcro permettant aux rênes de ne pas glisser le long de l'encolure. Toutes selles autorisées.

20.4 c - Tenue

Toute tenue propre et correcte de cavalier autorisée, bottes, boots, jodhpurs, y compris tenue western : jeans, boots ou bottes pour les deux phases.

Eperons interdits. Friandises interdites pendant les tests. Stick, cravache ou objet du même type autorisés dans la phase A, interdits dans la phase B.

Protection céphalique aux normes européennes obligatoire pour la phase B.

Article 20.5 - Déroulement des épreuves

20.5 a - Les différents tests sont répertoriés et numérotés.

7 tests au sol et 7 tests montés sont au présent règlement, les autres tests seront disponibles sur fiches à FFE Club.

Tests au sol :

1 - Le licol. 2 - Le trèfle. 3 - Le van. 4 - Le va et vient. 5 - Le cercle. 6 - La bâche. 7 - L'essuie glaces.

Tests montés :

1 - Le slalom. 2 - La barre. 3 - Le cercle. 4 - Le boomerang. 5 - Jump Stop Jump. 6 - Question box. 7 - Le reculer

La compétition se déroule en deux phases : phase A cinq tests, phases B, cinq tests.

Les concurrents s'engagent soit sur la phase A uniquement, soit sur le Combiné : phase A + phase B. Il n'est pas possible de ne participer qu'à la phase B.

La compétition débute obligatoirement par la phase A. Les tests peuvent s'enchaîner les uns après les autres pour chaque concurrent. L'organisateur a aussi le choix de faire passer tous les concurrents sur un test avant d'enchaîner le second, puis les suivants. Plusieurs tests peuvent être organisés simultanément sous forme d'ateliers si le nombre d'assesseurs et les infrastructures le permettent.

Lorsqu'un concurrent, engagé sur le combiné, est passé sur la phase A, il peut ensuite démarrer la phase B. Pour chaque test, l'épreuve démarre de la zone de départ où le cavalier doit venir se présenter avec son cheval/poney et se termine dans une zone d'arrivée qui peut être la même. Chaque test est chronométré, le cavalier disposant d'un temps donné pour réaliser le test.

Le chronomètre démarre lorsque l'équidé sort un antérieur de la zone et s'arrête lorsque le cavalier et l'équidé sont entièrement rentrés dans la zone. Pour chaque test, il existe une zone de contrôle maté-

réalisée : toute sortie de cette zone arrête le test. Le chronomètre ne sert pas au classement, il n'est pas nécessaire d'être le plus rapide.

Pour chacun des tests, trois niveaux de réalisation sont proposés. Le concurrent doit annoncer au jury sur quel contrat il souhaite être évalué, chacun des contrats pouvant lui apporter dans l'ordre croissant 10 points, 15 points ou 20 points pour le plus difficile. Si le contrat est réalisé, le concurrent obtient les points correspondants, s'il échoue, il aura 0 point. Si le cavalier ne parvient pas à réaliser l'exercice, il peut recommencer tant qu'il reste dans le temps imparti et dans la zone de contrôle.

20.5 b - Règles des tests

Phase A, au sol.

1 - Le licol

Equipement : zone de départ et d'arrivée, 1 zone située à 10 m de la zone de départ.

Temps autorisé : 2 minutes.

Le cavalier à pied et son cheval se dirigent vers la zone située à 10 m de la zone de départ, derrière le plot, le cavalier arrête son cheval, lui retire le licol, fait le tour du cheval en le caressant avec le licol sur tout le corps puis il revient vers la zone de départ et s'arrête à l'intérieur de celle-ci.

Contrat 10 points : le cavalier remet le licol à son cheval avant de revenir vers la zone de départ.

Contrat 15 points : le cavalier et le cheval reviennent dans la zone de départ, le cavalier ne tient pas le cheval et lui remet le licol une fois dans la zone et un genou au sol.

Contrat 20 points : le cheval reste au plot sans licol, le cavalier revient seul dans la zone de départ, puis il invite son cheval à le rejoindre et lui remet alors, un genou au sol, le licol.

Dans tous les cas, le chronomètre s'arrête lorsque cavalier et cheval sont dans la zone et le licol est remis.

2 - Le trèfle

Equipement : zone de départ et arrivée, 3 cônes.

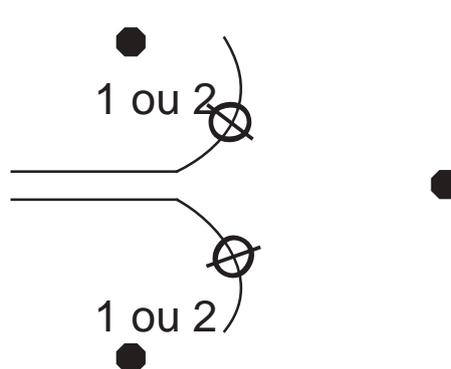
Temps autorisé : 45 secondes

Distance entre les plots : 10 m

Zone de contrôle : 20 m x 20 m

Le cavalier fait exécuter à son cheval un parcours en trèfle autour de trois cônes disposés de la façon suivante :

Zone de
départ /
arrivée



Le cavalier peut choisir entre deux parcours en trèfle. S'il commence par le cône qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième cône qui est au fond. S'il commence par le cône qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second et le troisième cône qui est au fond. Il revient ensuite directement dans la zone de départ.

Contrat 10 points : avec licol et longe

Contrat 15 points : avec licol, la longe étant fixée par un élastique au licol.

Contrat 20 points : en liberté.

3 - Le van

Équipement : zone D/A, 1 van 2 places situé à 10 m de la zone, bat-flanc ouvert.

Temps imparti : 1'30 minute

Zone de contrôle 20 m x 20 m

Partir de la zone D/A, monter son cheval/poney dans le van, rester 10 secondes, redescendre.

Retourner dans la zone.

Contrat 10 points : équidé en licol, le cavalier embarque son cheval ou son poney (il peut monter dans le van).

Contrat 15 points : équidé en licol, le cavalier réalise l'exercice sans monter dans le van. Le cavalier reste à côté du pont.

Contrat 20 points : équidé en licol, le cavalier réalise l'exercice en restant les pieds dans un cerceau à 3,50 m du pont.

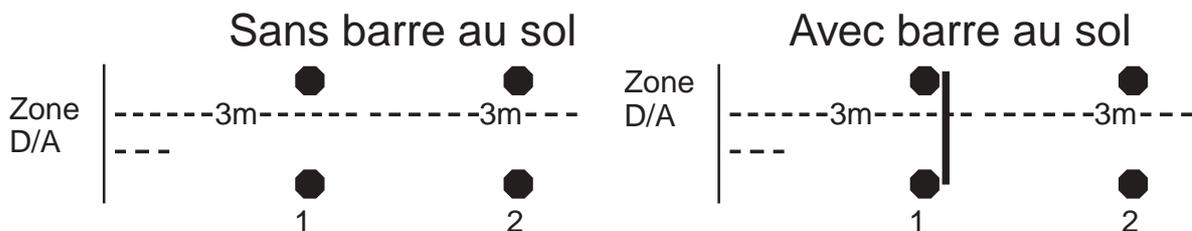
Les zones de départ, ainsi que le cerceau, peuvent être placés indifféremment à gauche ou à droite du van, au choix de l'organisateur.

4 - Le va et vient

Équipement : zone D/A : 4 cubes ou bidons. Une barre (type barre d'obstacle de 4m).

Temps imparti : 1 minute et 30 secondes

Le but est de faire reculer son cheval face à soi dans un couloir et de le faire revenir vers soi, sans quitter la boîte de départ.



Tout en restant les deux pieds dans la zone D/A, le cavalier doit faire reculer son cheval jusqu'à la ligne entre les plots, le cheval devant se placer les antérieurs sur ou derrière la ligne qui sépare les deux plots. Le cheval/poney part de la zone D/A les postérieurs devant la ligne de départ. Ensuite, le cavalier le fait revenir vers lui.

Contrat 10 points : le cheval/poney recule jusqu'à la première ligne de plots situés à 3 m de la zone.

Contrat 15 points : le cheval/poney recule jusqu'à la deuxième ligne de plots située à 6 m de la zone D/A.

Contrat 20 points : idem contrat 15 points, mais une barre sera placée au sol en travers du tracé sur la première ligne de plots. L'équidé devra donc franchir cette barre en reculant.

5 - Le cercle

Équipement : round pen ou rond, type rond de longe ou manège ou carrière dont les coins sont supprimés par des barres (espace 20 m x 20 m). Une zone tracée au centre du rond de 10 m de diamètre. Équidé en liberté.

Départ équidé immobile face au cavalier, l'équidé à l'extérieur du rond central le cavalier à l'intérieur. A la fin, l'équidé se tient immobile face au cavalier à l'extérieur ou à l'intérieur du rond central. Un tour est valable lorsque l'équidé ne pénètre pas dans le rond central.

Temps imparti : 2 minutes

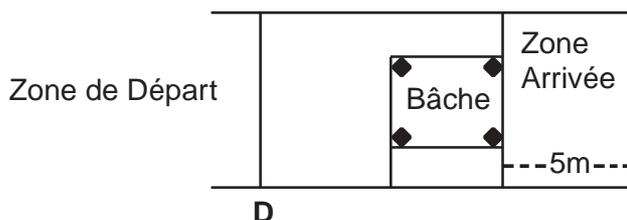
Contrat 10 points : départ, le cavalier doit faire faire deux tours minimum à son cheval/poney et le faire changer de main puis à nouveau un tour minimum puis fin. Le cavalier peut sortir du rond central

Contrat 15 points : départ, deux tours minimum, changer de sens, deux tours minimum, puis fin. Dans ce contrat le cavalier ne peut pas sortir du rond central.

Contrat 20 points: départ, deux tours minimum, changer de sens, deux tours minimum, changer de sens à nouveau, deux tours minimum puis fin. Le cavalier ne doit pas sortir du cerceau lorsque le cheval/poney est sur la piste, il peut sortir du cerceau tout en restant dans le rond central pour les changements de direction.

6 - La bâche

Équipement : une bâche lourde de 2 m x 3 m délimitée par des plots posés au 4 coins et placée au centre d'une zone de contrôle de 10 m x 10 m. Temps imparti : 1'30 minute



Le cavalier part de la ligne de Départ, doit faire traverser la bâche à son cheval/poney et l'arrête dans la zone d'arrivée.

Contrat 10 points : avec licol et longe, traverser la bâche

Contrat 15 points : avec licol et longe reliée par un élastique, le cheval/poney s'arrête sur la bâche 5 secondes, le cavalier ne doit pas marcher sur la bâche.

Contrat 20 points : idem contrat 15 points, équidé en liberté. Sans toucher l'équidé

7 - L'essuie-glace

Équipement : terrain idem test 5, un cavaletti (40cm) sur la piste, 2 cordes au sol délimitant les zones de chaque côté et placées de façon à déterminer un quart de cercle de chaque côté du cavaletti.

Le cavalier doit rester dans une zone de 2 m de part et d'autre de l'obstacle, cette zone doit être matérialisée (plots). Temps imparti : 45 secondes

Le cavalier fait sauter son cheval/poney un cavaletti situé sur la piste, il l'arrête dans la zone située avant la corde placée au sol, lui fait faire demi-tour et le refait sauter dans l'autre sens puis l'arrête dans la zone située avant la corde au sol. Le cavalier ne doit pas franchir le cavaletti. Tout passage du cheval/poney d'un côté à l'autre du cavaletti sans le franchir est considérée comme une sortie de zone de contrôle.

Contrat 10 points : équidé en longe

Contrat 15 points : longe fixée au licol par un élastique.

Contrat 20 points : équidé en liberté.

EQUITATION
ÉTHOLOGIQUE

Phase B, monté.

Pour chacun de ces tests :

Contrat 10 points : réalisé en tenant les rênes.

Contrat 15 points : réalisé en tenant la cordelette passée sous l'encolure du cheval/poney, rênes posées sur l'encolure ou au pommeau, sans les toucher durant tout l'exercice.

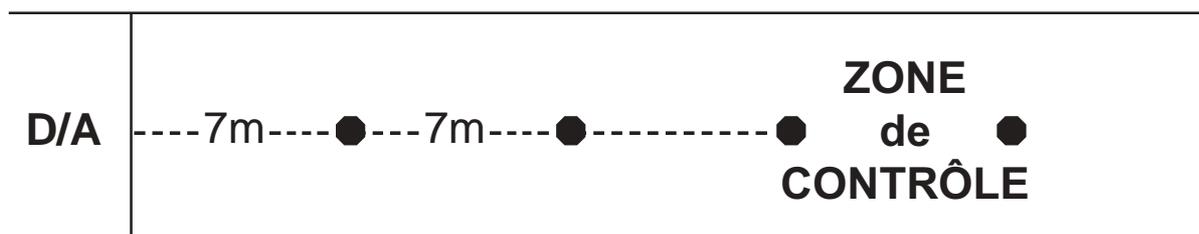
Contrat 20 points : rênes posées sur l'encolure ou pommeau, sans les toucher durant tout l'exercice, sans cordelette.

1 - le slalom

Équipement : 4 plots en ligne espacés de 7 m à l'intérieur d'une zone de contrôle de 10 m de large.

Temps imparti : 45 secondes

Réaliser un slalom aller-retour sans sortir de la zone de contrôle et sans renverser de cônes.



Il est possible de retenter de passer une porte manquée et de continuer le parcours à partir de la réparation de l'erreur, tant que l'on reste dans le temps imparti et dans la zone de contrôle.

2 - le cercle

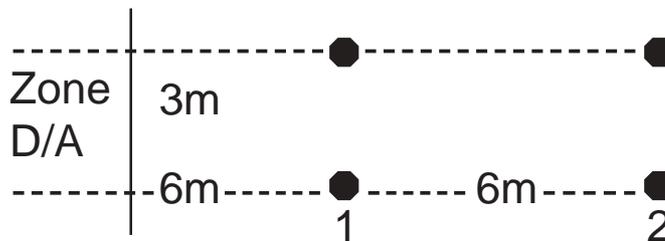
Equipement : 9 plots installés de façon à constituer deux cercles, l'un de 12 m de diamètre et l'autre autour du premier, constituant un couloir de 3,50 m et aménageant une porte d'accès avec deux cônes.
Temps imparti : 1'30 minute.

Le cavalier monté part de la zone D/A, en passant entre les deux plots d'accès, effectue un cercle à gauche ou à droite dans le couloir, obtient un arrêt et demi tour, puis repart au trot effectue un tour dans l'autre sens et revient dans la zone D/A en repassant par la porte d'accès au cercle.



3 - Le boomerang

Equipement : 4 cônes formant un couloir droit de 3 m de large, la 1ère porte placée à 6 m de la zone D/A, la deuxième à 6 m de la première dans le même axe. Temps imparti : 45 secondes



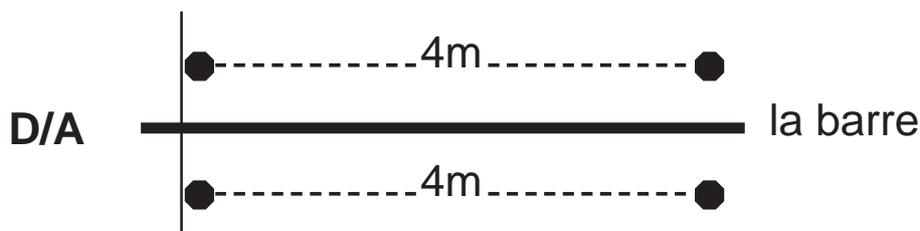
Partir au pas de la zone D/A, prendre le trot à la première porte, s'arrêter à partir de la 2è porte, reculer jusqu'à la première porte. Le chronomètre s'arrête lorsque les antérieurs du cheval/poney sont à la hauteur de la première porte.

EQUITATION
ÉTHOLOGIQUE

4 - La barre

Equipement : une barre, type barre d'obstacle de 4 m. Temps imparti : 1'30 minute

Le cavalier monté, part de la zone D/A, il place son cheval/poney au dessus de la barre posée au sol, les antérieurs d'un côté et les postérieurs de l'autre à une extrémité de la barre. Il déplace son cheval latéralement de façon à rejoindre l'autre extrémité de la barre sans qu'aucun membre du cheval/poney ne passe de l'autre côté de la barre. Quand il a atteint les cônes matérialisant l'extrémité, il effectue le même exercice dans l'autre sens de façon à rejoindre l'extrémité initiale de la barre. Le chronomètre s'arrête lorsque l'ensemble du cheval/poney est sorti du dispositif de cette manière.



5 - Jump-Stop-Jump

Equipement : deux cavaletti (40 cm) placés sur la piste et espacés de 18 m, deux plots.

Temps imparti : 1 minute

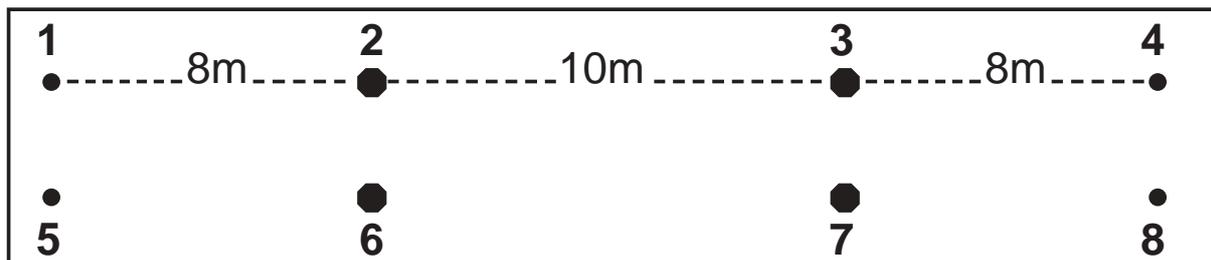
Le couloir représenté par les cavalettis et les lignes départ et arrivée est considérée comme zone de contrôle.



Le cavalier monté part de la zone de D/A situé à 10 m du premier cavaletti, franchit le premier cavaletti, obtient un arrêt de 5 secondes entre les deux obstacles, repart sauter le deuxième cavaletti et obtient un arrêt dans la zone matérialisée par le deuxième cavaletti et le plot B et recule jusqu'au plot A. Le test est réussi si le cavalier obtient les arrêts sans quitter l'axe constitué par la ligne des cavaletti. Le chronomètre s'arrête à la fin du deuxième arrêt.

6 - Question box

Equipement : 8 plots dont 4 placés de façon à matérialiser le passage des coins et 4 matérialisant un carré central de 10 m de côté dans un espace clos de 40 m x 20 m. Temps imparti : 2 minutes
Le cavalier monté effectue un cercle au galop autour des plots 1/2/6/5, puis engage un deuxième cercle identique mais au moment du passage dans le carré central (2/3/7/6) appelé Question Box, il effectue une transition galop-trot-galop, ou galop-pas-galop, en demandant le changement de pied. Même exercice sans interruption à l'autre main : cercle, transition dans la Question Box. Le cheval/poney doit donc toujours être sur le bon pied et avoir effectué les transitions à l'intérieur du carré.
Le chronomètre s'arrête à la fin du temps imparti, le cavalier aura dû réussir l'exercice une fois à chaque main.



EQUITATION
ÉTHOLOGIQUE

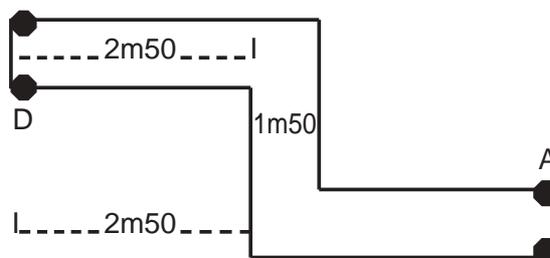
Si au cours de ce test, le cheval/poney :

- trotte ou marche en dehors de la Question Box
- galope à faux
- est désuni

il sera pénalisé de 5 points à chaque fois (il ne peut pas y avoir plus de 5 points de pénalité par cercle effectué).

7 - le reculer

Equipement : barres, 4 plots.
Temps imparti : 1 minute



Le cheval/poney part arrêté sur la ligne D, les antérieurs d'un côté de la ligne, hors du couloir et les postérieurs de l'autre, à l'intérieur du couloir de barres.

Le cavalier fait reculer son cheval/poney dans le couloir sans en sortir un pied jusqu'à la ligne d'arrivée, arrêté, postérieurs à l'extérieur du couloir ayant franchi la ligne. Toucher une barre ou marcher dessus n'est pas pénalisé.

Article 20.6 - Pénalités

Si un cavalier ne parvient pas à réaliser une difficulté, il peut retenter un passage autant de fois qu'il le souhaite à condition de rester dans le temps imparti et dans la zone de contrôle.

Un test est réussi quand il est effectué dans sa totalité, dans le temps imparti, sans matériel renversé et sans que le cheval/poney ne sorte de la zone de contrôle.

Si le test est réussi, le cavalier reçoit le nombre de points correspondant au contrat qu'il a choisi.

Si le test est manqué, le cavalier marque

0 point.

Renversement d'obstacle

moins 2 points

1e chute

Temps mis pour se remettre en selle

2e chute

Elimination

Article 20.7 - Classement

Classement phase A :

Par addition des points obtenus sur les 5 tests de la phase A.

Classement du combiné : phase A + phase B

Le classement s'établit par addition des points acquis sur chaque test. Le vainqueur étant celui qui a le total de points le plus important : le maximum de points sur le combiné des deux phases étant de 200 points.

Classement équipe, uniquement sur le combiné : par l'addition des scores du combiné des trois meilleurs couples de l'équipe.

Il y aura un classement et une remise des prix pour les cavaliers ne courant que la phase A et un classement et une remise des prix pour les cavaliers engagés sur le combiné.

Egalité : en cas d'égalité pour les trois premières places dans les championnats départementaux, régionaux, interrégionaux ou nationaux, un test supplémentaire, tiré au sort parmi ceux effectués au cours de la rencontre, sera obligatoirement mis en place pour les couples concernés.

En cas de nouvelle égalité, le président de jury et ses assesseurs détermineront le vainqueur par l'appréciation de la qualité de l'exécution du test, en adéquation avec les fondamentaux de l'équitation éthologique.

Dans les compétitions autres que des championnats, l'organisateur peut également prévoir de départager ses trois premiers de la même façon s'il le souhaite.

CHAPITRE 21 - HORSE-BALL

Article 21.1 - Orientations

Ce jeu met en présence deux équipes de 6 cavaliers qui doivent ramasser à terre, sans jamais descendre de cheval, une balle pourvue de six anses de cuir et, par jeu de passes, d'attaques et de défense, l'envoyer dans des buts fixés à chaque extrémité du terrain.

La vigueur et la rapidité des actions de jeu nécessitent des pratiquants une connaissance et une application stricte des règles. Le jeu prend pleinement sa valeur dans la mesure où l'arbitrage, la manière de jouer et l'esprit du jeu, développent le respect de "l'esprit sportif" et la protection du cheval. Cet esprit sportif est l'essence même de tous les jeux collectifs et constitue la pierre de touche du horse-ball. Il faut donc que les joueurs soient familiarisés dès le début avec cette notion.

Pour les cas non prévus au présent règlement, le règlement général de la FFE est appliqué. En cas de dispositions contradictoires, le présent règlement prévaut sur le règlement général de la FFE.

Article 21.2 - Organisation

21.2 a - Le terrain

1. Grandeur et format : intérieur ou extérieur il est de forme rectangulaire et les dimensions (Art 21.4) varient suivant les catégories.

2. Le sol : le sol doit convenir à une bonne évolution des chevaux et à la sécurité des cavaliers, quelles que soient les conditions météorologiques.

3. Délimitation du terrain. Délimitations des petits côtés : ils sont fermés par un pare-bottes plein ou une structure gonflable d'environ 1,60 m de haut. Ces pare-bottes ou structures gonflables incluent les extrémités des zones de sécurité. Un filet est tendu derrière et de part et d'autre des buts. Il mesure au moins 4,50 m de hauteur et 10 m de large.

Délimitations des grands côtés : L'aire de jeu est délimitée par des boudins gonflables. Ces boudins sont maintenus sous pression d'air constante par des souffleries situées à l'extérieur du terrain. Ils doivent avoir un diamètre de 30 à 35 cm.

La délimitation du terrain aussi bien sur les petits côtés que sur les grands doit être réalisée avec un matériel ne présentant aucun danger.

Le long des grands côtés il sera prévu une zone libre dite de sécurité de 3 à 5 m de large permettant notamment aux remplaçants et aux soigneurs d'y stationner. La délimitation entre cette zone et l'aire de jeu doit être franchissable en tout lieu et sans difficulté.

Dans tous les cas, priorité est donnée aux terrains en extérieur. Dans les cas où les conditions météorologiques ou d'organisation ne permettent pas de jouer en extérieur, des rencontres officielles pourront être organisées en intérieur dans les conditions réglementaires.

4. Lignes de jeu : des marques (manchons de couleur) matérialisent sur chaque boudin :

- la ligne du milieu, au milieu des grands côtés,
- les lignes de pénalités, aux 5, 10 et 15 mètres de l'aplomb des buts.

On appelle ligne de but la ligne imaginaire rejoignant un but à l'autre dans la longueur du terrain.

On appelle ligne du milieu la ligne perpendiculaire à la longueur et passant par le centre du terrain.

Le centre du terrain est donc le point où se rencontrent la ligne du milieu et la ligne de but.

5. Le terrain d'échauffement doit être mis à disposition des équipes au moins 40 minutes avant le match.

21.2 b - Les buts

Les buts se dressent aux deux extrémités du terrain. Chaque but consiste en :

- un cercle de 1m de diamètre intérieur, dont le tube mesure 6cm de section
- un filet fixé au cercle et à la potence (maille de 4 cm)
- le cercle est fixé à un porte-à-faux avançant dans le terrain de 2,50 m à partir du pare-bottes
- le cercle est fixé à une hauteur variant suivant les catégories et précisée à l'article 21.4.

S'il existe un pied de but, celui-ci doit obligatoirement être à l'extérieur du terrain.

21.2 c - Matériel

1. La balle : Elle consiste en un ballon de football enserré dans un harnais muni de 6 poignées en cuir pour permettre le ramassage et l'arrachage. Chaque équipe doit se présenter sur le terrain en possession d'une balle réglementaire. L'arbitre détermine le ballon qui sera utilisé pendant le match. Si une équipe ne fournit pas de ballon, les deux engagements sont accordés à l'équipe adverse.

Catégorie	Juniors, Cadets, Féminines & mixtes	Benjamins & Minimes	Moustiques & Poussins
Balle	T 4	T 3	T 2
Circonférence, cm	65	60	47
Longueur des anses, cm	41	39	30
Espace entre deux coutures	20	18	15
Largeur du cuir, cm	18 - 20	18 - 20	16 - 18
Épaisseur du cuir, mm	6 à 8	6 à 8	4 à 6
Poids total, g	600 à 700	500 à 600	400 à 500

2. Il est indispensable de prévoir pour le bon déroulement des compétitions :

- 2 chronomètres
- 1 sonnerie puissante et spécifique
- un tableau d'affichage proche de l'entrée des joueurs, mentionnant le nom et l'affectation des arbitres et l'affectation des matchs, l'ordre et l'horaire des matchs, le nom du Président de Jury.
- Une plate-forme installée à 1,50 m du sol pour l'arbitre référé,

3. Les chevaux d'arbitres sont fournis par l'organisateur.

L'organisateur se doit de présenter les chevaux d'arbitrage 30 minutes au moins avant l'heure officielle des matches. Les arbitres peuvent refuser un cheval non adapté.

Les chevaux d'arbitres doivent être fournis accompagnés d'une personne chargée de leur préparation et de leurs soins. 30 minutes avant l'heure officielle du match, le capitaine ou l'entraîneur doit fournir au secrétariat les noms et numéros des joueurs, le nom des équidés engagés ainsi que les nom et numéro du capitaine de l'équipe et le nom de l'entraîneur, sous peine de se voir déclarer forfait.

21.2 d - Officiels : Président de Jury et Arbitres

Chaque rencontre de horse-ball est sous le contrôle d'un Président de jury. Il a toutes les attributions figurant au règlement général et procède à la répartition des arbitres sur les différents matches.

Chaque match est contrôlé par 3 arbitres :

- un arbitre de terrain, à cheval,
- un arbitre référé qui se trouve dans la zone de sécurité en position centrale et en hauteur,
- un arbitre de sécurité qui se place dans la zone de sécurité du côté des équipes.

Pour toutes les compétitions, les clubs organisateurs devront se mettre en contact avec le responsable de région afin de déterminer le choix du Président de Jury et des arbitres.

Le Président de Jury et les arbitres doivent être détenteurs d'une licence compétition club de l'année en cours.

21.2 e - Droits et devoirs des Arbitres

Les arbitres doivent être présents au moins 30 minutes avant le début des rencontres. Ils doivent vérifier l'état du terrain (marquage des lignes de jeu, buts...), contrôler le matériel d'arbitrage (drapeau, sifflet, HF), récupérer le cheval de l'arbitre de terrain. Ils doivent aussi inspecter l'équipement des joueurs et des chevaux et procéder au tirage au sort. Les arbitres ont tout pouvoir pour intervenir sur les infractions commises en dehors du terrain ou sur celui-ci pendant l'échauffement, le match et jusqu'à la signature de la feuille de match.

L'arbitre de terrain détient le pouvoir de décision final. Il peut à tout moment demander un temps mort arbitre pour consulter son référé. L'arbitre référé signale à l'arbitre de terrain toutes les irrégularités. Ils

communiquent par liaison HF (à défaut en agitant un fanion). L'arbitre de sécurité assure la sécurité du terrain pendant le match et la gestion du bord de touche. Il peut intervenir pour sanctionner toute faute commise autour de l'aire de jeu. L'arbitre est le seul juge des faits et de l'application du règlement. Les joueurs, l'entraîneur et les soigneurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre et ne peuvent contester ses décisions.

L'arbitre décide de sortir un joueur pour raisons médicales et de faire intervenir le médecin, de sortir un cheval pour raisons vétérinaires et de faire intervenir le vétérinaire, de sortir un cheval dangereux pour la sécurité du jeu, et, en l'absence du Président de jury, d'interrompre le match si les conditions de sécurité (météo, sol, délimitations ...) l'exigent.

L'arbitre fait partie du jeu : s'il arrive qu'il touche la balle ou gêne la trajectoire d'un joueur, le jeu se poursuit normalement.

- Moustiques, Poussins : arbitrage de terrain à pied.

21.2 f - Les joueurs

Le nombre de joueurs engagés sur la feuille de match pour une équipe est de 6 maximum et de 4 minimum. Le nombre de joueurs sur l'aire de jeu est de 4 maximum et de 3 minimum. Les autres joueurs sont remplaçants. Il est possible d'engager de 4 à 10 joueurs et de 4 à 10 équidés.

Les remplacements d'équidés sont libres. En particulier, les joueurs peuvent inter changer leurs chevaux au cours du match. Les joueurs n'étant pas sur le terrain doivent se tenir pendant le match à l'intérieur de la zone de sécurité bordant le terrain ou à un endroit prévu par l'organisateur pour les rencontres indoor. Le capitaine : Le capitaine est le représentant de son équipe. Il en dirige et contrôle le jeu. Le capitaine peut s'adresser à un arbitre pour des questions d'interprétation des règles ou pour l'obtention d'informations essentielles au déroulement du jeu. Il doit le faire lorsque cela est nécessaire et avec courtoisie. Avant de quitter le terrain pour une raison valable, le capitaine doit faire savoir à l'arbitre quel joueur le remplace pendant son absence. Le capitaine doit porter un brassard en signe de reconnaissance et le transmettre en cas de sortie du terrain. Le capitaine ou le joueur qui le remplace est seul habilité à parler à l'arbitre, sauf pour demander les temps morts. En moustique, l'entraîneur fait office de capitaine.

21.2 g - Entraîneurs et soigneurs

Il n'est autorisé qu'un entraîneur par équipe et sept soigneurs maximum. Ils doivent être dans une tenue correcte et uniforme. Il est interdit de consommer de l'alcool ou du tabac sur le terrain. Sanction : faute technique.

Ils n'ont pas le droit de s'adresser aux arbitres. Sanction : faute technique pouvant aller jusqu'à l'exclusion. Les soigneurs doivent rester dans leur camp contre l'extérieur de la zone de sécurité pendant les temps de jeu, sauf soins à apporter à un joueur ou à un cheval. Seul l'entraîneur est autorisé à se déplacer dans sa zone de sécurité. Sanction : faute technique.

21.2 h - Recommandations médicales

Les recommandations médicales prévues à l'article 3.5 s'appliquent. La présence d'une ambulance et d'un médecin du début à la fin de l'épreuve est obligatoire.

21.2 i - Protection des équidés

Les arbitres doivent se préoccuper de la protection des équidés pendant le match. Ils doivent faire arrêter le jeu s'ils constatent une blessure sur un équidé. L'équidé arrêté ne pourra reprendre le cours de la compétition qu'après accord de l'arbitre. La présence d'un vétérinaire est souhaitable pour aider l'arbitre dans son rôle de protection des équidés.

21.2 j - Protection des joueurs

Un joueur qui saigne est obligé de quitter l'aire de jeu. Il ne pourra reprendre sa place que lorsque sa blessure sera correctement protégée. L'arbitre peut ordonner à un joueur blessé de quitter le terrain pour subir un examen médical.

L'arbitre peut interdire, sur avis du médecin, à un joueur blessé de reprendre le jeu si son état le contre-indique.

Article 21.3 - Catégories d'épreuves

21.3 a - Les différentes catégories

3 catégories d'épreuves : Jeunes (de Moustique à Junior), Féminines et Mixtes.

Catégorie	Equidés
Moustiques	A maxi
Poussins	A maxi
Benjamins	B et C
Minimes	C et D
Cadets (poneys)	C et D
Cadets (chevaux)	D et E
Juniors	D et E
Féminines et mixtes	D et E

21.3 b - Le surclassement

Le surclassement est le fait qu'un joueur d'une catégorie d'âge donnée joue dans la catégorie supérieure. Le surclassement est autorisé pour la catégorie immédiatement supérieure. Le surclassement est interdit pour les catégories féminines et mixtes. Les autres peuvent être autorisés sur avis de l'Entraîneur National. Un joueur surclassé dans une catégorie appartient à cette catégorie uniquement pour la durée de la compétition.

Article 21.4 - Normes techniques

Le tableau ci-dessous indique la taille minimum des terrains et les catégories : les âges indiqués correspondent à l'âge du cavalier dans l'année.

Catégories		Equidés autorisés	Terrain longueur mini, m	Terrain largeur mini, m	Hauteur but, m	Ligne pénalité 1, m	Ligne pénalité 2		Ballon
							direct, m	indirect, m	
Moustiques	8 ans maxi	A maxi	40	20	2,00	3	6	10	n 2
Poussins	9/10 ans	A maxi	40	20	2,50	3	6	10	n 2
Benjamins	11/12 ans	B & C	60	20	3,00	4	8	12	n 3
Minimes	13/14 ans	C & D	60	20	3,50	5	10	15	n 3
Cadets	15/16 ans	C & D	65	25	3,50	5	10	15	n 4
Cadets	15/16 ans	D & E	65	25	3,50	5	10	15	n 4
Juniors	17/18 ans	D & E	65	25	3,50	5	10	15	n 4
Féminines, mixtes	15 ans & +	D & E	65	25	3,50	5	10	15	n 4

HORSE
BALL

Article 21.5 - Déroulement des épreuves

21.5 a - Durée du jeu

Le jeu se déroule en deux périodes de 10 minutes chacune. Dans le cadre de rencontres multiples, ayant lieu dans la même journée, les organisateurs peuvent réduire la durée des périodes. Une mi-temps de 3 minutes sépare les deux périodes. Les équipes (chevaux et joueurs) doivent rester sur le terrain pendant la mi-temps. A la fin de chaque temps réglementaire le chronométrateur fait retentir une sonnerie puissante qui signale la fin de la période : le jeu s'arrête à ce signal. Un but est validé si le ballon a quitté les mains du joueur avant le déclenchement de la sonnerie.

En cas de résultat nul dans un match éliminatoire, les équipes sont départagées lors de prolongations du temps de jeu : une mi-temps de 2 minutes est accordée dès la fin du temps réglementaire. L'arbitre

remet la balle entre-deux à l'endroit du lancer de touche. L'équipe qui marque la première gagne le match. Si aucun but n'est validé dans les 3 minutes, une autre période commence de la même manière après une mi-temps de 2 minutes et ce jusqu'à ce qu'un but soit validé.

Si les équipes doivent jouer 2 matchs dans la même journée ou 3 jours de rencontres successives, le Président de jury peut réduire la durée des périodes.

Les pénalités 1 et 2 sifflées juste avant la sonnerie sont jouées. Les P2 se jouent alors en tir direct à 10 mètres et sans défense.

Le temps de jeu est géré à partir de la table de marque par le chronométrateur officiel.

21.5 b - Les remplacements

Les remplacements ne sont pas limités. Ils peuvent s'effectuer librement à l'occasion de tout arrêt de jeu.

Procédure : Les remplaçants doivent se tenir dans la zone de sécurité du côté correspondant à leur camp. Le remplaçant entre sur l'aire de jeu du côté de son camp. Il ne peut jamais y avoir plus de 4 joueurs de la même équipe sur le terrain. Sanction : faute technique entraînant une P3 au centre du terrain.

21.5 c - Temps mort

Le temps mort est demandé par l'arbitre ou une des équipes et provoque l'arrêt du chronomètre.

Temps mort d'équipes : chaque équipe dispose d'un temps mort de 30 secondes par mi-temps. Les temps morts sont demandés par un joueur de champ et accordés par l'arbitre. Les temps morts non utilisés en 1^{er} mi-temps ne peuvent être reportés sur la seconde mi-temps. Une équipe qui demande un second temps mort au cours d'une mi-temps est pénalisée d'une P3. Il n'existe pas de temps mort d'équipes pendant les prolongations.

Temps mort arbitre : dès qu'il l'estime nécessaire, l'arbitre de terrain peut demander un temps mort arbitre.

Le chronométrateur sonne la fin du temps mort au bout de 30 secondes.

Le décompte du temps de jeu est repris lorsque le jeu repart au signal de l'arbitre.

21.5 d - Arrêt de jeu

Il y a arrêt de jeu, avec ou sans arrêt du chronomètre, lorsque le jeu s'arrête au signal de l'arbitre.

Arrêts de jeu avec arrêt du chronomètre (décomptés du temps de jeu) : ils sont sifflés par l'arbitre. C'est à son signal qu'on arrête le chronomètre : temps morts demandés par les équipes, temps morts demandés par l'arbitre, entredeux, pénalité 1, pénalité 2, cas de force majeure (balle sortie difficilement récupérable, accident, sortie de balle sur le petit coté...).

Arrêts de jeu sans arrêt du chronomètre (non décomptés du temps de jeu) : le jeu s'arrête automatiquement ou au signal de l'arbitre, notamment en cas de marquage d'un but, pénalité 3, sortie de balle sur les grands côtés.

Dans tous les cas, le jeu reprend au signal de l'arbitre.

Interruption temporaire du match : il y a interruption temporaire du match quand l'arbitre décide d'intervenir provisoirement le match pour cas de force majeure (météo, problème de terrain, accident...).

A la reprise du jeu : si une pénalité a été sifflée et non jouée avant l'interruption, le jeu repart sur cette pénalité. Si un but a été marqué juste avant l'interruption, la remise en jeu se joue normalement. Dans les autres cas, le ballon est rendu à l'équipe qui le détenait au moment de l'interruption. Elle reprend alors le jeu par une pénalité 3 sous ses buts.

En cas de détérioration d'un harnachement, aucun arrêt de jeu n'est accordé. Le joueur concerné pourra :

- soit se faire remplacer pour réparer et ce, à l'occasion d'un temps mort ou d'un arrêt de jeu réglementaire,
- soit continuer à jouer dans la mesure où l'arbitre estime que les conditions de sécurité ne sont pas mises en cause.

21.5 d bis - Tirage au sort

L'arbitre effectue un tirage au sort avant le match pour déterminer : le camp de chaque équipe et l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi en première période. Le tirage au sort est effectué entre les deux capitaines.

Celui qui gagne le tirage au sort choisit soit le coup d'envoi en première période, soit son camp. S'il opte pour le coup d'envoi, le capitaine adverse choisit son camp et bénéficiera du coup d'envoi en deuxième période. S'il choisit son camp, l'équipe adverse doit effectuer le coup d'envoi en première période.

21.5 e - Le camp

Le camp d'une équipe est la moitié de terrain dans laquelle se trouve le but qu'elle défend. En pénétrant sur le terrain, chaque équipe doit évoluer dans son camp jusqu'au coup d'envoi. À l'issue de chaque période (y compris les éventuelles prolongations), les équipes changent de camp. Les soigneurs et remplaçants des équipes se tiennent dans la partie de la zone de sécurité correspondant au camp de leur équipe.

21.5 f - Coup d'envoi

Le coup d'envoi (ou engagement) est la mise en jeu du ballon au début du match et au début de la deuxième période.

L'équipe qui bénéficie du coup d'envoi après le tirage au sort le joue en première période. L'autre équipe en bénéficie en deuxième période. Au début de chaque période, l'arbitre place le ballon dans l'axe des buts, sur la ligne des 10 mètres du camp de l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi. Au coup de sifflet de l'arbitre, l'équipe qui engage va ramasser le ballon au galop. L'équipe qui attaque est placée dans son camp. Seuls les joueurs situés entre leur but et la ligne des 10 mètres peuvent tenter le ramassage. L'équipe qui défend est placée dans son camp. Les joueurs doivent être dans le sens du jeu, à l'arrêt ou en mouvement. Le ramassage du coup d'envoi doit se faire au galop. Sanction : P3 au centre du terrain.

Chaque joueur habilité à ramasser peut tenter le ramassage une fois. Si aucun de ces joueurs ne réussit le ramassage : P3 au centre du terrain.

Les joueurs de l'équipe qui engage peuvent franchir la ligne du milieu dès le coup de sifflet de l'arbitre. Il ne peut y avoir action de défense que lorsque le ballon a été ramassé et qu'il a franchi la ligne du milieu, ou que le ballon est retombé au sol, ou que le ballon est ramené en sens inverse. Sanction : P2. Pour les catégories Moustiques et Poussins, les coups d'envoi peuvent être exécutés au trot.

21.5 g - Remise en jeu

La touche

La touche est la remise en jeu après un but. La touche est lancée par un joueur de l'équipe qui a encaissé le but. Le lancer de touche n'est pas décompté comme une passe.

Avant le coup de sifflet : Le lanceur se place le long du boudin de façon à pouvoir lancer le ballon dans l'axe de la ligne du milieu. L'alignement est composé de un ou deux joueurs de chaque équipe. Ils se placent parallèlement de part et d'autre de la ligne du milieu, dans leur camp, en laissant entre eux le passage d'un cheval, délimitant ainsi le couloir de touche. Ils doivent être face au lanceur. Ils peuvent être à l'arrêt ou en mouvement, à condition de ne pas quitter leur alignement. Le premier rang de l'alignement ne doit jamais être à moins de 5 mètres du boudin, côté lanceur.

Les joueurs de champ sont dans leur camp respectif, ils doivent être au moins à 5 mètres des joueurs de touche.

Ils peuvent se placer dans n'importe quel sens. Une équipe tarde manifestement à se mettre en place ou ne tient pas en place correctement : sanction P3 au centre du terrain. L'arbitre fait effectuer la remise en jeu dès que le lanceur et au moins un joueur de son équipe sont en place, quelque soit la position des défenseurs. Aucun attaquant ne doit être dans le camp adverse : sanction P3.

Après le coup de sifflet :

Le lanceur doit lancer le ballon dans les 3 secondes : sanction P3 au centre du terrain.

La feinte de lancer est interdite : sanction P3 au centre du terrain.

Le ballon ne doit toucher aucun élément de la toiture ou de la charpente : sanction P3 au centre du terrain.

Le lancer doit être à l'intérieur du couloir de touche : sanction P3 au centre du terrain.

Le lancer doit atteindre au moins le premier rang des joueurs de touche, et au moins la hauteur de leurs étrières : sanction P3 au centre du terrain.

Le ballon ne doit pas dépasser le dernier rang des joueurs de touche sans être touché : sanction P3 au centre du terrain.

Le lancer doit être dans l'axe de la ligne du milieu. Sanction : si le lancer profite ostensiblement à l'équipe du lanceur, la touche est rejouée par l'équipe adverse ; si le lancer profite à nouveau à l'équipe du lanceur, l'arbitre remet entre-deux depuis le point du lancer de touche.

Un lancer pas droit qui profite à l'équipe du lanceur est valable si son coéquipier a créé un décalage manifeste avec son vis-à-vis. Un lancer pas droit qui profite à l'adversaire est valable.

Les joueurs de l'alignement ne doivent pas franchir la ligne du milieu avant la prise de balle, sauf s'ils ne gênent en aucune façon leurs adversaires : sanction P3 au centre du terrain.

Les joueurs du premier rang n'ont pas le droit de pivoter à plus de 45° par rapport à la ligne du milieu : sanction P3 au centre du terrain.

Les joueurs du second rang ne doivent pas percuter leur adversaire du premier rang : sanction P3 au centre du terrain ou P2.

Les joueurs du second rang ont le droit de faire demi tour.

Les joueurs de champ ne peuvent s'approcher à moins de 5 mètres de part et d'autre de l'axe du milieu avant que la balle ait été touchée par un joueur du couloir de touche : sanction P3 au centre du terrain.

Après le lancer, les joueurs de champs doivent être dans leurs camps respectifs pour faire action de jeu : sanction P3 au centre du terrain.

Les joueurs situés dans le camp adverse sont hors jeu et ne peuvent, à nouveau faire action de jeu qu'après avoir franchi la ligne du milieu et être revenus dans leur camp.

Ballon à terre après un lancer de touche valable :

- si le ballon tombe dans le couloir de touche : la priorité de ramassage revient aux joueurs du couloir de touche, dans le respect des règles du ramassage. Si aucun joueur de l'alignement ne ramasse le ballon, l'arbitre siffle entredeux. Si le ballon, une fois touché par les joueurs de touche, tombe au delà du deuxième rang, seuls les joueurs du second rang peuvent ramasser.

- si le ballon est dévié par un joueur ou par un cheval d'un côté ou l'autre de l'alignement, la priorité de ramassage revient aux joueurs du camp dans lequel est tombé le ballon. Un joueur auprès duquel tombe le ballon et qui ne peut ramasser doit immédiatement libérer l'espace. La priorité se perd s'il n'y a pas immédiatement tentative de ramassage.

Après la première tentative, réussie ou non, on applique les règles de priorité du ramassage.

Après un but, adaptation pour les catégories Moustiques, Poussins, Benjamins : remise en jeu sur sa ligne de but sous forme de P3 pour l'équipe ayant encaissé le but.

Sortie de balle

Il y a sortie de balle dès que le ballon sort de l'aire de jeu, porté ou non par un joueur. Un ballon porté par un joueur est sorti dès que le cheval de ce joueur pose au moins un pied en dehors de l'aire de jeu, c'est-à-dire à l'extérieur des boudins.

La remise en jeu après une sortie de balle se joue sous la forme d'une P3 contre l'équipe qui a touché le ballon en dernier. Si une équipe sort la balle dans le camp adverse, la P3 est jouée par l'équipe adverse à l'endroit où la balle est sortie. Si une équipe sort la balle dans son camp, la P3 est jouée par l'équipe adverse sur la ligne du milieu, du côté où la balle est sortie.

Toutes les règles de la P3 sont appliquées.

Adaptation pour les catégories Moustiques, Poussins, Benjamins : en cas de sortie de la balle hors des limites du terrain, remise en jeu sous forme d'une P3 à l'endroit où la balle est sortie du terrain dans la limite des lignes de P2 pour l'équipe n'ayant pas sorti la balle.

Entre-deux

C'est une remise en jeu effectuée par l'arbitre entre 2 joueurs, 1 de chaque équipe. Le signal de l'entre-deux provoque l'arrêt du chronomètre qui repart au lancer du ballon.

Cas d'entre-deux : après deux lancers de touche profitant à l'équipe du lanceur ; en cas d'arrêt de jeu suite à une situation ne profitant à aucune équipe.

L'arbitre se place toujours en bordure de l'aire de jeu, à l'aplomb de l'endroit où a été sifflé l'entre-deux. Si la faute a été commise entre un fond de terrain et sa ligne des 15 mètres, l'entre-deux se joue sur la ligne des 15 mètres. Les joueurs se placent face à l'arbitre, à 5 mètres. Le lancer de l'arbitre est libre, tendu ou lobé. Si l'arbitre estime qu'il a avantage un joueur, il doit refaire son lancé. Si aucun joueur ne

touche la balle, l'arbitre refait son lancer.
Par défaut les règles de la touche s'appliquent à l'entre-deux.

21.5 h - Marquage d'un but

Un but est validé si le ballon franchit entièrement le cercle du but, après que les règles du jeu ont été respectées. Si un joueur marque contre son camp, le but est validé pour l'équipe adverse. La règle des 3 passes n'est pas applicable dans ce cas. Le jeu repart par une touche en faveur de l'équipe qui a encaissé le but.

21.5 i - Les passes

Il y a passe lorsque le ballon quitte les mains d'un joueur et est récupéré par un de ses coéquipiers sans avoir touché le sol. Tout toucher de ballon entre deux joueurs d'une même équipe est considéré comme une passe.

La transmission du ballon de la main à la main n'est pas considérée comme une passe. La passe peut se faire dans toutes les directions. Pour qu'un but puisse être validé, l'équipe qui tire doit avoir effectué consécutivement au minimum 3 passes entre au moins 3 joueurs différents. Le décompte des passes commence dès la récupération du ballon. Un toucher de balle, sans récupération du ballon, par l'équipe adverse ne suspend pas le décompte des passes. Le ballon ne peut être conservé plus de 10 secondes par un même joueur. Sanction : P3. Si l'attaquant conserve le ballon après un arrachage, le décompte des 10 secondes repart à zéro.

21.5 j - Ramassage de la balle

Le ramassage du ballon se fait en restant à cheval, par la droite ou par la gauche, à n'importe quelle allure mais en aucun cas cheval arrêté. Le joueur qui ramasse le ballon le fait rapidement. Il est interdit au ramasseur de modifier sa trajectoire et/ou de ralentir en changeant d'allure au cours du ramassage, sauf en l'absence d'adversaire. Sanction : P3.

Une fois le ballon ramassé, le joueur doit revenir en selle rapidement ou transmettre le ballon sans délai. Sanction : P3.

Une zone de 5 mètres autour de la balle, dite zone de ramassage, doit être dégagée par les joueurs ne participant pas au ramassage. Le joueur qui ne réussit pas à ramasser le ballon doit sortir rapidement de la zone de ramassage. Sanction : P3 dans les deux cas cités.

Dans le cas d'un regroupement autour du ballon, tous les joueurs doivent conserver leur allure et leur direction. Sanction : P3.

On ne peut intervenir sur le ballon en possession du ramasseur que lorsqu'il est remis en selle ou fait à nouveau action de jeu. Sanction : P3.

Il est interdit de marquer ou de percuter un joueur en position de ramassage. Sanction : P1.

Il est interdit d'intimider un adversaire et de l'obliger à changer de direction pour éviter une collision. Sanction : P3 ou P2.

En aucun cas, le joueur qui tente de ramasser le ballon ne doit être gêné. Sanction : P3 ou P2.

Sens du jeu : le sens du jeu passe par une ligne imaginaire, parallèle à la longueur du terrain, allant d'une ligne de but à l'autre en passant par le ballon.

Le sens du jeu permet de définir les priorités de ramassage.

Priorité de ramassage :

1^e priorité : elle appartient au joueur le plus proche du ballon, isolé, qui peut le ramasser le premier sans gêner les autres joueurs.

2^e priorité (à égale distance du ballon) : elle appartient au joueur le plus proche du sens du jeu. Sanction P3.

3^e priorité (à égale distance, face à face) : elle appartient au joueur dont l'équipe est la dernière à avoir touché le ballon. Sanction P2.

21.5 k - Les moyens de défendre

Divers moyens peuvent être utilisés pour ralentir la marche de l'adversaire, le dévier de sa trajectoire, s'emparer du ballon ou le suivre de près. Il est interdit de se placer en travers de la ligne de jeu d'un adversaire, en faisant obstruction : sanction P3 à P1.

1. Le marquage : le marquage est l'action de porter son cheval au contact de celui d'un adversaire en possession du ballon. Le marquage sur un joueur ne portant pas le ballon est strictement interdit : sanction P3.

Le marquage sur un joueur en position de ramassage est interdit : sanction P1.

Le marquage peut être effectué par un ou plusieurs joueurs.

Règle du contact entre chevaux : le défenseur peut pousser le cheval de l'attaquant avec son propre cheval, uniquement à la hauteur de l'épaule du cheval : sanction P1 à P3.

Le marquage ne peut s'effectuer que dans le sens de la marche du porteur de balle : sanction P3.

L'angle du marquage ne peut en aucun cas dépasser 45° : sanction P2 ou P1.

Règle du contact entre joueurs : Le défenseur ne peut pousser l'attaquant qu'épaule contre épaule : sanction P3.

Il est interdit de percuter l'autre joueur avec le poing, le bras, le coude ou la tête : sanction P3 à P1. Il est interdit de ceinturer l'adversaire : sanction P3.

Il est interdit de pousser ou de retenir avec la main, y compris par le maillot : sanction P3 à P1.

2. La prise de balle : un joueur défenseur peut tenter de s'emparer du ballon dans les mains de l'attaquant. Deux défenseurs ne peuvent tenter de s'emparer simultanément du ballon : sanction P3.

Il doit alors respecter toutes les règles du marquage.

La prise de balle ne peut être tentée qu'avec une main : sanction P3.

Le défenseur doit immédiatement revenir en selle, que le ballon ait été saisi ou non : sanction P3. Il peut répéter sa tentative autant de fois que nécessaire.

3. L'arrachage : l'arrachage est la lutte qui s'établit entre deux joueurs adverses lorsqu'ils ont tous deux la main sur la balle suite à une prise de balle du défenseur, une touche, un entre-deux...

L'arrachage se joue entre deux joueurs avec une seule main sur le ballon : sanction P3 au lieu de la faute. Les joueurs ne peuvent changer la main qui est sur le ballon au cours de l'arrachage : sanction P3 au lieu de la faute.

Les joueurs ne peuvent se tenir ou s'appuyer au cheval ou au harnachement : sanction P3 au lieu de la faute.

Les joueurs doivent rester en selle pendant l'arrachage. Un joueur qui sort de sa selle doit immédiatement lâcher la balle : sanction P3 au lieu de la faute.

Aucun joueur extérieur à l'arrachage ne doit intervenir dans l'action : sanction P3.

Si l'attaquant conserve le ballon suite à l'arrachage : le décompte de passes de son équipe se poursuit et le décompte des 10 secondes repart à zéro.

Si le défenseur récupère le ballon suite à l'arrachage, le jeu se poursuit. Si la vivacité du jeu décline ou si les joueurs ne peuvent se départager, l'arbitre arrête l'action et remet la balle en jeu par une P3 en faveur de l'équipe du défenseur.

Si la prise de balle par les deux joueurs a été simultanée après une remise en jeu, est considéré comme attaquant celui dont l'équipe a lancé le ballon.

4. Marquage de position : un joueur peut suivre dans tous ses déplacements un joueur adverse non porteur de la balle, à condition de ne jamais entraver sa liberté de mouvement : sanction P3.

Catégories Moustiques, Poussins et Benjamins : il est interdit de défendre en se tenant arrêté entre la ligne des 10 m et le but.

Catégorie Benjamins : il est interdit de défendre en se tenant arrêté entre la ligne des 12 m et le but.

Faute de quoi, une pénalité 3 sera accordée au milieu du terrain.

21.5 k bis – Faute offensive

Il y a faute offensive dès qu'un attaquant met en péril la sécurité d'un défenseur qui respecte les règles du jeu. Un joueur attaquant, porteur ou non du ballon, doit rester maître de sa vitesse et de sa direction. Pour se défaire d'un marquage, l'attaquant en possession du ballon doit respecter les règles du marquage entre chevaux et joueurs et faire l'effort d'éviter le défenseur. Un attaquant ne doit en aucun cas percuter un défenseur placé dans le sens du jeu.

21.5 k bis - Faute technique

Il y a faute technique dès l'emploi de comportements antisportifs par un joueur du terrain ou remplaçant, un entraîneur ou un soigneur : s'adresser à un officiel par le geste ou la parole de façon incorrecte, user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser, agacer un adversaire, gêner le bon déroulement de la rencontre en empêchant la remise en jeu rapide du ballon, changer de numéro sans en avertir l'arbitre, présence de plus de 4 joueurs d'une même équipe sur le terrain, comportement répréhensible par rapport à un cheval avant ou pendant ou après le match, consommation d'alcool ou de tabac sur le terrain... Sont considérées comme fautes techniques les infractions, intentionnelles ou répétées malgré avertissement de l'arbitre, à caractère antisportif ou visant à avantager une équipe. Des fautes techniques peuvent aussi être sanctionnées avant le match pendant la détente, pendant les mi-temps du match ou des prolongations.

Les fautes techniques peuvent être infligées par le Président de jury ou l'un des arbitres du match. Selon sa gravité, la faute technique peut être sanctionnée par l'arbitre d'une P3, P2, P1 voire d'un carton ou d'une expulsion.

21.5 l - Sortie de terrain

1. Sortie involontaire : un joueur non porteur du ballon qui sort de l'aire de jeu dans l'élan peut revenir dans le jeu dans le même mouvement, à condition que cela ne crée aucun problème de sécurité. Sanction pour sécurité : P3 à P1.

2. Sortie volontaire : un joueur qui sort de l'aire de jeu volontairement, marquant de ce fait un temps d'arrêt dans la zone de sécurité, ne peut revenir dans le jeu qu'à la faveur d'un arrêt de jeu. Sanction : P3.

21.5 m - Joueur à terre

Aucun joueur à terre ne peut prendre la balle ni intervenir dans le jeu : sanction P3.

En cas de chute où aucune faute n'a été commise mais où l'arbitre a arrêté le jeu par sécurité, celui-ci repartira par une P3 au centre du terrain à l'avantage de l'autre équipe. Un joueur qui chute dans l'aire de jeu et se remet immédiatement à cheval peut reprendre le jeu. Un joueur qui chute en dehors de l'aire de jeu ou la quitte pour se remettre à cheval doit attendre un arrêt de jeu pour reprendre le jeu.

21.5 n - Équitation dangereuse et antijeu

L'arbitre a la liberté de sanctionner toute action qui lui paraît dangereuse ou déloyale.

Il est interdit :

- de frapper un cheval avec le ballon, le flot des rênes, l'étrivière ou la main : sanction P3 à P1
- de menacer, frapper ou retenir un joueur ou un cheval adverse : sanction P3 à P1,
- de faire volontairement tournoyer la balle en vue d'intimider l'adversaire : sanction P3,
- de se mettre debout sur sa selle : sanction P3,
- de faire obstruction en se plaçant en travers de la trajectoire d'un joueur adverse : sanction P1,
- de marquer un joueur en position de ramassage : sanction : P1
- d'intimider un adversaire pour l'obliger à changer de trajectoire en lui faisant craindre une collision : sanction P3 à P1.

21.5 o - Règle de l'avantage

S'il y a faute de jeu, mais que le jeu profite toujours à l'équipe attaquante, l'arbitre de terrain signale la faute par un bras levé, mais laisse jouer. Si cet avantage ne profite pas à l'équipe attaquante, il revient à la faute initiale.

Article 21.6 - Pénalités

Les pénalités, plus ou moins sévères, permettent à l'arbitre de sanctionner une équipe pour jeu irrégulier. On appelle camp offenseur l'équipe qui a commis la faute et camp offensé l'équipe qui a été l'objet de la faute et bénéficie de la pénalité.

1. Pénalité 1 (P1) : elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles : brutalité, jeu dangereux, insultes à l'arbitre... Elle sanctionne la faute du dernier défenseur sur l'attaquant qui se prépare à tirer au but.

Procédure : un joueur du camp offensé se place sur la ligne des 5 mètres (Poussins et Moustiques : 3 m ; Benjamins : 4 m) dans l'axe du but et effectue un tir direct.

Les joueurs du camp offensif ne peuvent tenter aucune action de défense ou d'intimidation : sanction P1 rejouée avec ou sans carton.

Les joueurs du camp offensé se placent derrière le tireur. Le cheval du tireur peut être tenu par un coéquipier. Les joueurs du camp offensif se placent derrière leur but, le long du grand côté, tous du même côté.

Ramassage : en cas de tir raté, la priorité de ramassage appartient :

- à l'équipe offensée dans le sens de la ligne de but si le ballon tombe devant ou à l'aplomb du but,
- à l'équipe offensif le long du petit côté si le ballon tombe derrière le but : sanction P3.

2. Pénalité 2 (P2) : elle sanctionne les fautes préjudiciables au déroulement et à la sécurité du jeu : non-respect du droit au ramassage, obstruction, intimidation...

Procédure : L'arbitre demande au capitaine de choisir entre :

- tir direct au but à 10 mètres, cheval arrêté,
- jouer le ballon à 15 mètres, selon les règles.

Le capitaine indique sa décision à l'arbitre. Elle ne peut alors plus être changée. L'arbitre officialise cette décision en se plaçant sur la ligne de pénalité choisie. Le porteur du ballon se place à 10 ou 15 mètres dans l'axe des buts. Le cheval du tireur peut être tenu par un coéquipier. Les autres joueurs du camp offensé se placent où ils veulent. En cas de tir direct, la défense est interdite sur le tireur. Les joueurs du camp offensif se placent en défense où ils veulent, en dehors d'une zone de 5 mètres autour du porteur du ballon. Ils doivent être dans le sens du jeu, à l'arrêt ou en mouvement. Ils peuvent faire acte de défense dès le coup de sifflet de l'arbitre.

3. Pénalité 3 (P3) : elle sanctionne toutes les infractions simples, ne mettant pas en cause la sécurité.

Procédure : l'équipe offensée joue la P3 :

- à l'endroit exact de la faute quand celle-ci a été commise dans son camp,
- sur la ligne du milieu, à l'aplomb du lieu la faute, si celle-ci a été commise dans le camp adverse.

Le porteur du ballon se place au lieu de la P3 indiqué par l'arbitre. Ses coéquipiers se placent où ils veulent. Les joueurs du camp offensif se placent en défense où ils veulent, en dehors d'une zone de 5 mètres autour du porteur du ballon. Ils doivent être dans le sens du jeu, à l'arrêt ou en mouvement.

4. Sanctions individuelles (cartons) : les sanctions individuelles, plus ou moins sévères, permettent à l'arbitre de sanctionner un joueur pour son comportement répréhensible. Les sanctions individuelles peuvent aussi s'appliquer aux fautes techniques. Elles ne sont pas susceptibles d'appel par celui qui est sanctionné. Les sanctions concernent les cavaliers et non leurs montures.

Carton jaune : Le carton jaune sanctionne l'incorrection, le jeu dangereux, le manquement à l'esprit du jeu. Deux cartons jaunes à un même joueur au cours du même match entraînent : l'expulsion immédiate du joueur avec possibilité de remplacement du joueur et la suspension automatique du joueur pour le match suivant.

Carton rouge : Le carton rouge sanctionne un acte volontaire de brutalité, la désobéissance aux injonctions de l'arbitre et l'acte d'antieu manifeste.

Un carton rouge entraîne : l'expulsion immédiate du joueur qui doit quitter le terrain avec possibilité de remplacement du joueur et la suspension automatique du joueur pour les 2 matchs suivants avec saisine du jury d'appel par l'arbitre.

Sanctions financières : Le carton jaune est assorti d'une pénalité de 30 euros prélevés directement sur le compte du club engageur et crédité sur le compte de la FFE. Le carton rouge est assorti d'une pénalité de 60 euros prélevés directement sur le compte du club engageur et crédité sur le compte de la FFE.

Suivi des sanctions individuelles d'une compétition à l'autre : les cartons s'accumulent au cours d'une même saison, à l'intérieur de chaque compétition (Coupe, championnats mixtes, féminins, jeunes,

nationaux ou régionaux).

Deux cartons jaunes à un même joueur au cours de la même saison entraînent sa suspension automatique pour le match suivant, dans la compétition concernée.

Les sanctions de suspension de matchs non purgées sont applicables durant la saison suivante. La participation d'un joueur sous le coup d'une suspension entraîne la disqualification de son équipe pour le match concerné.

Article 21.7 - Classement

L'équipe qui marque le plus de buts gagne le match.

Deux systèmes sportifs :

1. Système 1 : compétitions en matches allers ou matches allers-retours.

Dans le cas de classement sur plusieurs rencontres le décompte se fait de la façon suivante :

- match gagné : 3 points
- match nul : 2 points
- match perdu : 1 point
- forfait : 0 point et - 8 points de « goal-average » pour l'équipe forfait, + 8 de « goal-average » pour l'équipe adverse .

Dans le cas où une équipe déclare forfait en début de saison, la Fédération Française d'Équitation peut décider d'annuler les résultats des matchs réellement effectués.

A l'issue des rencontres, les équipes ex-æquo sont départagées dans l'ordre suivant par :

- le meilleur goal-average (la meilleure différence de buts sur l'ensemble du tournoi)
- la meilleure attaque (le plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble du tournoi)
- l'équipe ayant acquis le plus de points lors des matches ayant opposé les équipes ex aequo
- le plus grand nombre de matches gagnés sur l'ensemble du tournoi
- le plus petit nombre de matches perdus sur l'ensemble du tournoi
- le plus petit nombre de cartons rouges sur l'ensemble du tournoi
- le plus petit nombre de cartons jaunes sur l'ensemble du tournoi
- la moyenne d'âge la plus jeune des joueurs présents au jour du classement.

Interruption pour cas de force majeure : Si l'arbitre décide d'interrompre définitivement un match, le score au moment de l'interruption est validé si plus de 15 minutes ont été jouées (ou 75% du temps pour les matches raccourcis). Dans le cas contraire, le match sera rejoué.

Interruption sur décision d'une équipe : Si le match est interrompu sur décision d'une équipe, celle-ci est déclarée perdante.

Le goal-average validé est celui du forfait sauf si la différence de buts est supérieure, auquel cas elle sera validée. Les buts marqués avant l'interruption sont comptabilisés pour le classement du meilleur buteur.

2. Système 2 : avec classement à l'issue de chaque journée de compétition.

N équipes participantes :

Equipe classée

1e = N points.

Dernière équipe classée = 1 point.

Les classements régionaux serviront à la répartition dans les différentes catégories pour le Championnat de France des Clubs ainsi que pour le Championnat de France Jeunes.

CHAPITRE 22 - HUNTER ÉQUITATION

Article 22.1 - Orientations

Le but des épreuves Hunter Equitation est l'appréciation du cavalier dans l'exécution d'un parcours de CSO. C'est la discipline idéale pour valider la pratique CSO des Galops dont les difficultés correspondent aux séries proposées.

Le cavalier devra respecter au mieux les contrats de foulées et résoudre les difficultés techniques imposées en maîtrisant parfaitement l'impulsion, l'équilibre, et la cadence de son équidé.

Le juge devra déterminer le cavalier qui a la meilleure position, le meilleur fonctionnement et qui est le plus apte à résoudre avec précision les difficultés techniques imposées tout au long du parcours.

Article 22.2 - Organisation

22.2 a - Terrain et matériel

1. Terrain de compétition. Dans la mesure du possible, le terrain doit être indépendant, clos, plat et régulier. Dimensions souhaitées 80 m x 50 m et 60 m x 20 m pour les épreuves indoor.

2. Terrain d'exercice. L'organisateur met à la disposition des concurrents :

- Un terrain d'exercice d'environ 50 m x 30 m
- Deux obstacles réglables (1 vertical et 1 oxer).
- Un obstacle avec barre de réglage ou un saut de puce peut être prévu en plus.

3. Tableau d'affichage. Un tableau d'affichage doit être prévu, mentionnant :

- l'ordre de départ,
- le plan du parcours,
- toutes informations, modifications ou dispositions officielles à l'initiative de l'organisateur ou du président du jury.

22.2 b - Jury

Le jury comprend deux juges au minimum dont un président. Il est composé de juges officiels de hunter ou d'enseignants titulaires d'un Brevet d'Etat.

22.2 c - Recommandations médicales

Les indications données à l'article 3.5 s'appliquent.

HUNTER

Article 22.3 - Catégories d'épreuves

Cinq catégories avec trois niveaux :

B, C, D, E et Open, chacune dans les trois séries

Article 22.4 - Normes techniques

Tableau des distances : chevaux/poneys.

Adapter les distances en fonction des tailles des équidés inscrits dans une épreuve.

	Distances, en mètre, + ou - 30 cm			
	B	C	D	E
1 foulée	5,90	6,50	7,00	7,10
2 foulées	8,70	9,30	9,80	9,90
3 foulées	11,00	12,00	12,50	13,00
4 foulées	14,00	15,00	16,00	17,00
5 foulées	17,00	18,00	19,00	21,00

	3e série	2e série	1e série
	Foulées constantes	Foulées constantes	Foulées constantes
Combinaisons		1 double à 2 foulées	2 double autorisés
Nombre d'obstacles	6	non limité	non limité
Hauteurs verticaux	50	70	80
Hauteur oxers	60	80	90
Contrats de foulées	1 maximum	oui	oui
Cercle de départ	oui	oui	oui
Cercle d'arrivée	oui	oui	oui
Passages obligatoires	oui	oui	oui
Figures imposées	oui	oui	oui
Transitions	oui	oui	oui
Arrêt	oui	oui	oui
Slalom	oui	oui	oui
Saut au trot	oui	oui	oui

Article 22.5 - Déroulement des épreuves

22.5 a - Tenue et harnachement

Tenue de CSO avec de préférence une culotte beige et gants (sauf blancs). Les couleurs et le matériel doivent être sobres, discrets et en harmonie. Les cloches, guêtres et bandes sont admises à l'exclusion des genouillères.

Toilette : crinière allégée, égalisée et de préférence nattée (sans pompons ni élastiques de couleur), poils superflus enlevés (oreilles, auge), queue égalisée, allégée ou tressée.

22.5 b - Déroulement

Dans les épreuves Open, pour que les distances soient adaptées, l'ordre de passage sera défini en fonction des différentes tailles d'équidés engagés dans l'épreuve.

Sous peine d'élimination, les cavaliers doivent entrer à cheval sur la piste (et en sortir à cheval) à moins d'avoir une autorisation spéciale du président du jury.

Entré en piste, le concurrent se présente au jury, le salue, annonce le nom et le numéro du cheval et son propre nom.

Sous peine d'élimination il est interdit aux concurrents avant le départ de sauter ou d'essayer de sauter un obstacle sur la piste.

Le son de la cloche donne le signal de départ. Le cheval est mis obligatoirement sur un grand cercle au galop (15 m de diamètre environ). Le cavalier recherche la bonne cadence et l'équilibre du cheval. Il déroule ensuite le parcours selon le tracé prévu.

Les chevaux doivent être au galop juste à l'entrée des courbes. Le passage au trot quelques foulées pour changer de pied est autorisé à condition d'être effectué avant l'entrée du tournant.

Après le dernier obstacle, le cheval est remis sur un cercle au galop de 15 m de diamètre environ pour passer progressivement au trot puis au pas et enfin sortir au pas les rênes longues.

Epreuves par équipe

Les équipes sont composées de 3 ou 4 couples. Il est possible d'engager un équidé de remplacement. Les performances des trois meilleurs couples sont prises en compte pour établir le classement.

En cas d'ex aequo, la performance du 4e couple est prise en compte.

Gestion informatique des résultats d'équipes : se reporter au 6. 1- b 3.

Article 22.6 - Pénalités, notation

Seul le protocole de jugement des épreuves de Hunter Club peut être utilisé. Il permet d'établir un résultat sur 102 points.

Article 22.7 - Classement

Il est impératif de classer un cavalier pour quatre partants ou fraction de quatre dans chaque épreuve. En cas d'égalité pour la première place, il y aura barrage sur le même parcours.

N°		
Nom du juge :		Epreuve :
Cavalier :		Club :
Cheval - poney :		
Parcours		
Réalisation des difficultés : contrats de foulées imposées (40 points à diviser par le nombre de difficultés imposées)		/ 40
Courbes Tracé - incurvation Désuni - à faux Ne conserve pas l'allure		/ 10
Abords - trajectoire - encadrement		/ 10
Cadence		/ 10
Cavalier		
Equilibre - position		/ 10
Fixité		/ 10
Discrétion des aides		/ 10
Total provisoire		/ 100
A déduire		
Chute	Elimination	
Barres	- 10 points	
Refus 3 refus	- 15 points Elimination	
Erreur de parcours non rectifiée 2e erreur de parcours	- 10 points Elimination	
Etat du cheval et tenue du cavalier	- 5 points	
Total à déduire		
Bonus toiletteage	+ 2 points	
Total général		/ 102

CHAPITRE 23 - POLO

Article 23.1 - Orientations

Tout cavalier participant à un match de polo est réputé connaître le présent règlement et se soumettre sans réserve à toutes les dispositions qu'il renferme.

Les licenciés jouant régulièrement au polo peuvent demander à titre gratuit, s'ils le désirent, leur carte de l'Union des Polos de France à l'UPF : Bagatelle. Bois de Boulogne. 75016 Paris.

Les présentes règles du jeu de polo ont été conjointement rédigées et approuvées par la Fédération Française d'Equitation et l'Union des Polos de France. Elles se réfèrent au présent règlement général et aux règles du jeu de polo de l'UPF.

Le jeu de polo met en présence deux équipes de trois cavaliers et éventuellement trois remplaçants qui doivent envoyer une balle avec un maillet, dans des buts situés à chaque extrémité du terrain.

La vigueur et la rapidité des actions impliquent une connaissance et une application stricte des règles du jeu.

Le jeu ne se réalise pleinement que dans la mesure où l'arbitrage, la manière de jouer et l'esprit du jeu, traduisent le respect de *l'esprit sportif* et la protection des équidés.

Cet esprit sportif constitue la base même du polo.

Il convient donc que les joueurs soient familiarisés dès le début de leur pratique avec cette notion.

Article 23.2 - Organisation

23.2 a - Les arbitres

Les parties sont contrôlées par 2 arbitres : un arbitre de terrain monté, un arbitre de chaise (arbitre référé).

L'arbitre de chaise doit se tenir dans une position centrale dans la zone de sécurité obligatoirement isolé des soigneurs, entraîneurs ou remplaçants, de préférence sur une chaise d'arbitre.

L'arbitre de chaise signale à l'arbitre de terrain toutes les irrégularités au moyen d'un fanion ou d'une liaison radio.

A la faveur d'un arrêt de jeu l'arbitre de terrain peut consulter l'arbitre de chaise pour prendre la décision qui s'impose.

Dans tous les cas, les décisions de l'arbitre de terrain sont prépondérantes et à tout moment il peut intervenir pour faire respecter aussi bien la règle que l'esprit du règlement.

Pour toutes les rencontres de championnat, la commission sportive de la Fédération Française d'Equitation désigne les arbitres, soit par l'intermédiaire des responsables de poule, soit par le responsable national de l'arbitrage.

Seuls les capitaines de chaque équipe ont le droit de traiter avec l'arbitre des questions qui se posent en cours de match.

Les arbitres ont également pour mission de procéder à la vérification des licences des joueurs.

23.2 b - Droits et devoirs des arbitres

Les arbitres désignés pour une rencontre déterminée doivent être indépendants de l'une ou l'autre des équipes en présence sur le terrain et doivent être parfaitement compétents et impartiaux.

Les arbitres doivent diriger le jeu selon les règles. Cela comprend : mettre la balle en jeu, déterminer quand celle-ci devient morte, infliger des sanctions.

Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier et approuver tout l'équipement, y compris tous les signaux utilisés par les arbitres et leurs assistants. Les arbitres ont pouvoir de décision pour les infractions commises aux règles, soit sur le terrain, soit en dehors des limites de celui-ci et ce à tout moment depuis leur arrivée sur le terrain qui se situe au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et jusqu'à la signature de la feuille de match.

23.2 c - Organisation

Il est indispensable de prévoir pour le bon déroulement des rencontres :

- un secrétariat séparé du public et situé à proximité de l'arbitre de chaise, comprenant un chronomé-



treur, un secrétaire chargé de la feuille de match et disposant du matériel suivant :

- deux chronomètres,
- une sonnerie puissante et spécifique,
- un panneau de score,
- un règlement de l'année en cours,
- un tableau d'affichage proche de l'entrée des joueurs, mentionnant le nom des arbitres et les matchs qu'ils jugent, l'ordre et l'horaire des matchs,
- un banc par équipe pour les soigneurs et entraîneurs,
- les poneys d'arbitres doivent être fournis par l'organisateur.

23.2 c - Recommandations médicales

Les indications données à l'article 3.5 s'appliquent.

Article 23.3 - Catégories des Epreuves

Une équipe de polo est constituée de trois joueurs et éventuellement trois remplaçants. Il est possible d'engager 6 équidés et 6 joueurs. Un joueur a droit à deux participations pendant le même tournoi, dans des catégories différentes. Lorsque le terrain ou manège a des dimensions égales ou inférieures à 60 m x 20 m, pour les rencontres utilisant des poneys de catégorie D ou chevaux, le nombre de joueurs est de deux plus éventuellement deux remplaçants.

Pendant le match, les joueurs remplaçants doivent se tenir à l'intérieur de la zone de sécurité bordant le terrain ou à un endroit prévu par l'organisateur pour les rencontres indoor.

Les catégories qui s'appliquent sont celles qui sont définies à l'article 4.1 du règlement général.

Les joueurs ayant un handicap 0 ou supérieur de l'Union des Polos de France doivent jouer dans une catégorie intitulée Open +.

Correspondance âge des cavaliers et taille des équidés :

Catégorie	Age du cavalier	Taille de l'équidé
Poussins	10 ans et moins	A
Benjamins	11 - 12 ans	A
Minimes	13 - 14 ans	B & C
Cadets	15 - 16 ans	C & D
Cadets E	15 - 16 ans	D & E
Juniors	17 - 18 ans	D & E
Open	15 ans et plus	D & E
Open +	15 ans et plus	D & E

P O L O

La catégorie Open + est réservée aux équipes comprenant un joueur ou plus ayant un handicap de l'UPF. En aucun cas, le total de l'équipe ne pourra excéder plus de 1 de handicap de l'UPF. En aucun cas, le joueur le plus handicapé de l'équipe ne pourra excéder plus de 1 de handicap de l'UPF. Les joueurs de 18 ans et – avec un handicap de à 1 de l'UPF, peuvent jouer dans leur catégorie d'âge.

Surclassement. Le surclassement signifie qu'un joueur d'une catégorie d'âge donnée, peut jouer dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure. Un joueur surclassé dans une catégorie appartient à celle-ci uniquement pour la durée du tournoi. Le surclassement n'est pas autorisé pour les catégories Open et Open +. A la demande de son entraîneur un joueur pourra être surclassé de deux catégories.

Article 23.4 - Normes techniques

23.4 a - Le terrain

Dans tous les cas, priorité est donnée aux terrains en extérieur. Cependant des rencontres officielles peuvent se dérouler en indoor. Dans ce cas, les buts doivent être matérialisés par des lignes peintes en blanc sur le pare-bottes.

Intérieur ou extérieur, le terrain est de forme rectangulaire et les dimensions de l'aire de jeu sont les suivantes : Longueur : 150 m, maximum - 40 m, minimum
Largeur : 75 m, maximum - 20 m, minimum

23.4 b - Sol

Le sol doit être obligatoirement souple et non glissant, le plus lisse possible et sablonneux de préférence, afin de convenir à un bon roulement de la balle, une bonne évolution des équidés et à la sécurité des cavaliers.

21.4 c - Délimitation

Les quatre côtés du terrain sont délimités par des lignes blanches tracées sur le sol.

Le long des grands côtés est prévue une zone libre dite de sécurité de 3 à 5 m de large permettant notamment aux remplaçants et aux soigneurs d'y stationner. La délimitation entre cette zone et l'aire de jeu doit être franchissable en tout lieu et sans difficulté.

En arrière des petits cotés une zone de décélération de 10 mètres minimum doit être aménagée.

23.4 d - Lignes de jeu

Sur les deux grands côtés du terrain des fanions ou des marques doivent indiquer :

- La ligne de fond,
- La ligne du milieu,
- Les lignes de pénalités à 15 et à 25 m de l'aplomb du but.

23.4 e - Les buts

Les buts sont matérialisés par deux poteaux de 3 mètres de hauteur peints en blancs espacés de 5 mètres ou 3 mètres en manège, et équidistants de chaque côté.

En manège, ceux-ci sont surmontés d'une barre transversale.

23.4 f - La balle

Elle consiste en une balle en cuir de couleur claire.

Diamètre de la balle 11,5 cm

Poids minimum : 180 g

Pression de gonflage : 2 kg minimum

Article 23.5 - Déroulement des épreuves

23.5 a - Entraîneurs et soigneurs

Il n'est autorisé dans la zone de sécurité qu'un entraîneur par équipe, et qu'un soigneur par équidé et ce, à condition qu'ils soient dans une tenue correcte et uniforme, aux couleurs de leur équipe.

L'entraîneur ou les soigneurs n'ont pas le droit de s'adresser aux arbitres.

23.5 b - Les remplacements

Les remplacements peuvent être effectués sans arrêt de jeu, à la seule condition que le joueur remplacé soit sorti du terrain avant l'entrée du joueur remplaçant. Les remplacements ne sont pas limités.

23.5 c - Le capitaine : devoirs et droits

Le capitaine est le représentant de son équipe. Il en dirige et contrôle le jeu. Le capitaine peut s'adresser à un arbitre pour des questions d'interprétation des règles ou pour l'obtention d'informations essentielles au déroulement du jeu ; il doit le faire lorsque cela est nécessaire et avec courtoisie.

Avant de quitter le terrain de jeu pour une raison valable, le capitaine doit faire savoir à l'arbitre quel joueur le remplace pendant son absence.

Le capitaine doit porter un brassard en signe de reconnaissance et le transmettre en cas de sortie du terrain.

23.5 d - Sécurité des participants

Un joueur ou un officiel ne pourra participer à une partie de polo à poney, s'il est malade ou blessé, et notamment si son état de santé peut mettre en cause sa sécurité ou celle d'autrui.

Les équidés

A chacun des groupes d'âge des joueurs correspond la catégorie autorisée (voir tableau). Chaque joueur ne dispose que d'une seule monture par match. L'arbitre a pour devoir d'exclure du terrain toute monture dangereuse, mal contrôlée par son cavalier ou se trouvant dans un état évident de fatigue. En cas de non-respect de ces règles, la monture concernée se verra interdire la participation à la compétition.

Protection des équidés

Tout équidé ne présentant pas les conditions minima de bon état général peut se voir refuser l'accès du terrain par les arbitres.

Est sanctionné par un carton jaune, le fait de :

- frapper sa monture avec le maillet,
- frapper, retenir un équidé adverse.

L'arbitre peut à tout moment interrompre le jeu pour contrôler l'état de n'importe quel équidé.

Les produits maquillant une blessure sont interdits. En cas de blessures, même superficielles, ou de difficultés évidentes de récupération, une monture doit sortir du terrain pour recevoir les soins indispensables. Elle ne pourra revenir en jeu qu'après autorisation de l'arbitre assisté éventuellement d'un vétérinaire. La décision de l'arbitre est sans appel.

Tant à la mi-temps qu'à la fin du match, des soins doivent être apportés en priorité pour permettre la meilleure récupération possible. La remise des prix, quand elle nécessite la présence des équidés doit se dérouler après les soins nécessaires.

Règles du jeu

Les règles du jeu de polo sont inspirées des règles officielles du jeu de Polo de l'Union des Polos de France qui seront consultées pour les cas non prévus par le présent règlement.

Port du maillet

Durant toute la partie, le maillet doit être tenu par la main droite

Durée du jeu

Le jeu se déroule en deux périodes de 10 minutes, séparées par une mi-temps de 3 minutes minimum. Dans le cadre de rencontres multiples, ayant lieu dans la même journée, les organisateurs peuvent réduire la durée des périodes à 6 minutes au minimum.

Le temps de jeu est géré à partir de la table de marque par le chronométrateur officiel.

A la fin de chaque temps réglementaire le chronométrateur fait retentir une sonnerie puissante, pendant 3 secondes, qui signale la fin de la période : le jeu s'arrête à ce signal.

Quand une faute est commise en même temps ou juste avant que ne retentisse le signal du chronométrateur indiquant la fin d'une période, les éventuelles pénalités 1 ou 2 doivent être exécutées.

Lorsqu'un tir est tenté au moment de la fin du temps de jeu, le but compte s'il est réussi, à condition que la balle ait été frappée avant la sonnerie.

Arrêt de jeu

Le jeu peut s'arrêter automatiquement ou sur indication de l'arbitre et ce pour diverses raisons, notamment :

- après le marquage d'un but
- si la balle quitte le terrain
- quand une faute a été commise.

Ces arrêts de jeu sont décomptés du temps réglementaire, ainsi que les arrêts de jeu pour cas de force majeure, la balle étant difficilement récupérable par exemple ou accident. C'est l'arbitre qui fait arrêter les chronomètres.

En cas de détérioration d'un harnachement aucun arrêt de jeu n'est accordé, le joueur concerné pourra :

- soit se faire remplacer pour réparer,
- soit continuer à jouer dans la mesure où l'arbitre estime que les conditions de sécurité ne sont pas mises en cause.

Le camp

En pénétrant sur le terrain, chaque équipe doit, jusqu'au coup de sifflet de début de partie, évoluer dans la moitié de terrain correspondant à son camp.

L'arbitre effectue avant le match un tirage au sort pour déterminer le camp de chaque équipe. Après la première période les équipes changent de camp.

Coup d'envoi

Au début de chaque période, la balle est lancée par l'arbitre sur la ligne du milieu, les deux équipes étant alignées de part et d'autre de cette ligne, face à l'arbitre et à cinq mètres de celui-ci.

Le non respect de cette règle, entraîne une pénalité n° 5.

Interruption du match

a. En cas de force majeure : la décision appartient à l'arbitre.

b. A l'initiative d'une équipe : celle-ci est déclarée perdante.

Remises en jeu

Les remises en jeu s'effectuent par un *lancé d'arbitre* à l'endroit où est survenue l'interruption du jeu, les équipes étant placées comme pour un coup d'envoi.

Après un but, la remise en jeu s'effectue sur la ligne du milieu.

Si une équipe tarde manifestement, sans raison valable, à rejoindre le point de remise en jeu, l'arbitre peut siffler une pénalité simple n° 5 à l'avantage de l'équipe déjà en place.

La remise en jeu pour sortie de balle en ligne de fond s'effectue par l'équipe défenseur, les joueurs de l'équipe adverses se trouvant au delà de la ligne des 15 m.

Si lors d'une sortie en ligne de fond la balle est touchée en dernier lieu par le maillet d'un défenseur, il sera accordé une pénalité n°4 à l'équipe attaquante.

La balle est considérée sortie lorsqu'elle a quitté les limites de l'aire de jeu.

Marquage d'un but

Le but est valable lorsque la balle a entièrement franchi la ligne des buts après que les diverses règles du jeu aient été respectées.

Ligne de la balle

La ligne de la balle est la ligne virtuelle produite, à tout moment, par sa trajectoire en avant et en arrière. Lorsqu'une balle arrêtée est remise en jeu par un joueur qui tente de la frapper, mais qui la manque, la ligne de la balle est considérée être le trajet virtuel qu'elle aurait parcouru dans la direction dans laquelle le joueur se déplaçait.

Si une balle s'arrête complètement alors qu'elle est en jeu, la ligne de la balle est considérée comme étant la continuation rectiligne de la ligne qu'elle avait lorsqu'elle était en mouvement avant de s'immobiliser.

Droit de passage

1. A tout moment de la partie, il existe un droit de passage parmi les joueurs qui se trouvent à proximité de la balle, qui ne doit pas être confondu avec la "ligne de la balle".

2. Le droit de passage appartient au joueur qui suit une parallèle à la ligne de la balle en gardant celle-ci sur son côté droit, sauf dans le cas où deux joueurs viendraient à sa rencontre, exactement sur la ligne de la balle et en se marquant. Dans ce cas le joueur suivant la balle doit s'écarter de la ligne de la balle.

3. Un joueur qui se trouve parallèle ou à un angle inférieur à la ligne de la balle, a le droit de passage sur un joueur qui vient à un angle supérieur de la ligne de la balle.

4. Deux joueurs qui se trouvent de chaque côté de la ligne de la balle et se dirigent vers elle à des angles égaux, ont chacun ensemble le droit de passage jusqu'à ce que l'angle de l'un d'entre deux, de-

vienne moins important que celui de l'autre.

5. Deux joueurs qui se dirigent vers une balle sur sa ligne exacte en essayant de se marquer, ont le droit de passage sur un autre joueur qui viendrait de n'importe quelle direction.

6. Si la ligne de la balle devait changer de façon imprévisible, par exemple rebond sur un équidé, il pourrait se produire un changement de droit de passage au profit d'un autre joueur. Ce dernier devrait alors laisser un espace suffisant au précédent titulaire du droit de passage pour lui permettre de rectifier sa trajectoire sans risque de collision et sans faire action de jeu.

7. Aucun joueur ne peut enfreindre le droit de passage en pénétrant ou en croisant la route virtuelle qui se trouve devant le joueur qui en est titulaire, à moins qu'il ne se trouve à une distance qui ne pourra causer le moindre risque de collision ou de danger.

8. Un joueur ne pourra avoir la balle directement devant lui ou sur son côté gauche si, par ce fait, il met en danger un adversaire qui aurait pu tenter de lui accrocher son maillet et même frapper la balle s'il l'avait eue sur son côté droit.

9. En indoor uniquement ou si le terrain est entouré d'une palissade : si une balle est jouée le long de la palissade ou du mur, et si la distance de celle-ci le long du mur ne permet pas de faire un coup droit, le joueur qui, à la fois, aurait le plus petit angle par rapport à la ligne de la balle et se déplacerait dans la même direction que la balle, devra avoir le droit de passage alors qu'il aura la balle sur son côté gauche.

Ce paragraphe a préséance sur les paragraphes 2 et 8 ci-dessus.

Moyens de défendre

1. Le marquage

Le marquage est l'action de porter sa monture au contact de l'équidé d'un adversaire afin de ralentir sa marche, de dévier sa trajectoire et de s'emparer de la balle.

Il est interdit de marquer un joueur à plus de 45 ; le marquage n'est autorisé que dans le sens de la marche. Il ne peut être effectué "qu'un contre un", les vitesses relatives des deux équidés étant similaires.

On ne peut marquer un adversaire qu'en le poussant avec le poids et l'élan de sa monture, et avec l'épaule et le bras du cavalier dans la mesure où le coude reste maintenu au corps.

Il est interdit :

- de pousser ou de retenir avec la main,
- de percuter avec le poing, l'avant-bras, le coude, ou la tête,
- de frapper l'adversaire ou sa monture avec le maillet.

2. L'accrochage de maillet

- Un joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un adversaire que s'il se trouve du même côté que son poney par rapport à la balle ou qu'il se trouve directement derrière lui ; de même un joueur ne pourra accrocher le maillet d'un adversaire que si son maillet n'est ni au-dessus ni au-dessous ni à travers de la monture de son adversaire.

Le maillet d'un joueur ne pourra être accroché ou frappé par un joueur adverse s'il ne s'est pas préparé à frapper la balle ou à accrocher le maillet d'un autre joueur.

L'acte de frapper la balle, inclut la préparation, la montée du maillet dans le pré swing et le swing lui-même. Aucun joueur ne pourra accrocher ou frapper le maillet d'un autre joueur si celui-ci n'est pas entièrement en dessous de l'épaule du joueur.

- Aucun joueur ne pourra frapper ou essayer de frapper la balle, si pour ce faire, il passe par dessus ou en travers de la monture d'un adversaire, pas plus qu'il ne devra frapper la balle entre les jambes d'un équidé adverse.

- Aucun joueur ne pourra frapper intentionnellement sa monture avec la tête ou toute partie de son maillet.

- Aucun joueur ne pourra se servir d'une manière dangereuse de son maillet, que ce soit envers un autre joueur ou sa monture, ou envers lui-même ou sa propre monture.

- Tous les joueurs devront utiliser leur maillet de la main droite.

Porter la balle

Un joueur ne peut attraper, frapper ou pousser la balle avec autre chose que son maillet. Un joueur peut par contre arrêter la balle avec toutes les parties de son corps mais il ne pourra transporter la balle intentionnellement.

Joueur à terre

Aucun joueur à terre ne peut prendre la balle ni intervenir dans le jeu.

Equitation dangereuse et antijeu

Il est interdit de faire obstruction en se plaçant en travers de la ligne de jeu de l'adversaire porteur ou non de la balle.

Il est interdit de faire volontairement tourner le maillet autour de soi en vue d'intimider l'adversaire ou d'influencer l'arbitre.

Il est interdit de se précipiter délibérément avec sa monture dans le coup d'un joueur adverse pendant que celui-ci frappe une balle.

Il est formellement interdit de menacer, de frapper, de retenir un joueur ou un équidé adverse.

L'arbitre a la liberté de sanctionner toute action qui lui paraît dangereuse ou déloyale. Il a la possibilité à tous moments de sanctionner le comportement répréhensible d'un joueur par des avertissements, voir une exclusion.

Dans le cas de fautes graves, le joueur incriminé se fait sanctionner en plus de la pénalité donnée à son équipe par un avertissement verbal.

S'il n'est pas suivi d'effet, les arbitres sont en droit de déclencher une procédure disciplinaire prévue au règlement général.

Forfait

Une équipe ne se présentant pas à l'heure prévue sur le terrain est déclarée forfait.

Dans certains cas l'organisateur peut accorder une dérogation à condition que le Capitaine de l'équipe adverse l'autorise. Cette dérogation ne peut être, de toute façon, accordée que si elle est demandée au moins une heure avant l'heure officielle du match.

Article 23.6 - Pénalités

23.6 a - Pénalités

Plusieurs types de pénalités plus ou moins sévères, selon la nature des fautes, sont applicables et permettent à l'arbitre de sanctionner le jeu irrégulier. Le jeu reprend au signal de l'arbitre. Après que la balle ait été frappée par un joueur de l'équipe bénéficiant de la pénalité, nul joueur de cette équipe ne pourra frapper ou tenter de frapper la balle avant qu'elle ne touche un mur, un poteau, un joueur ou une autre monture que la sienne.

Pénalité n° 1

Elle sanctionne les fautes graves et inadmissibles : brutalité, jeu dangereux, insultes à l'arbitre, etc.

Il sera accordé un goal à l'équipe qui aura subi la faute.

Le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par l'arbitre de la manière suivante :

- les deux équipes s'aligneront parallèles à la ligne des 15 mètres de l'équipe pénalisée.
- l'arbitre se placera devant et en face des joueurs ainsi alignés.
- la ligne de fond défendue par l'équipe pénalisée à sa droite.

Pénalité n° 2

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu de la ligne des 15 mètres. Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n° 3

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu de la ligne des 25 mètres (ligne des 15 mètres si le terrain mesure moins de 60 mètres de long).

Un joueur de l'équipe adverse pourra se tenir entre les buts. Les autres joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n° 4 - Corner

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée sur la ligne des 25 mètres au niveau de sa sortie (ligne des 15 mètres si le terrain mesure moins de 60 mètres de long). Un joueur de l'équipe adverse pourra se tenir entre les buts. Les autres joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer en arrière et à plus de 5 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n° 5

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée au milieu du terrain. Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer à plus de 10 mètres du tireur de la pénalité.

Pénalité n° 5 bis

Un coup franc est accordé à l'équipe qui bénéficie de la pénalité, la balle étant placée à l'endroit où la faute a été commise.

Les joueurs de l'équipe pénalisée devront se placer à plus de 10 mètres du tireur de la pénalité.

23.6 b - Faute technique

Elle caractérise l'emploi de comportements antisportifs de la part d'un joueur, d'un entraîneur, d'un remplaçant ou d'un soigneur.

Ils ne doivent pas négliger les avertissements des arbitres:

- s'adresser à un officiel ou entrer en rapport avec lui en termes incorrects,
- user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser,
- agacer un adversaire,
- retarder le déroulement de la rencontre en empêchant la remise en jeu rapide de la balle,
- changer de numéro sans en avertir l'arbitre.

Selon la gravité des infractions, la faute technique est sanctionnée d'une pénalité 1, 2 ou 3 à l'appréciation de l'arbitre.

Les infractions techniques qui sont commises délibérément, qui ont un caractère antisportif ou qui donnent au fautif un avantage injustifié, doivent être immédiatement sanctionnées d'une faute technique. Des fautes techniques peuvent aussi être constatées avant la rencontre, pendant la mi-temps ou pendant l'intervalle des mi-temps entre les prolongations.

23.6 c - Brutalités à l'égard des équidés.

L'arbitre peut à tout moment faire sortir un équidé pour recevoir des soins indispensables.

En outre tout équidé ne présentant pas les conditions minima de bon état général peut se voir refuser l'accès du terrain par les arbitres.

Est sanctionné, le fait de :

- frapper sa monture avec le maillet,
- frapper, retenir une monture adverse.

L'arbitre peut à tout moment interrompre le jeu pour contrôler l'état de n'importe quel équidé.

Les produits maquillant une blessure sont interdits.

En cas de blessures même superficielles ou de difficultés évidentes de récupération, la monture doit sortir du terrain pour recevoir les soins indispensables.

Il ne pourra revenir en jeu qu'après autorisation du vétérinaire et des arbitres.

La décision des arbitres est sans appel.

Article 23.7 - Classement

23.7 a - Le score

L'équipe qui marque le plus de buts gagne la partie.

Dans le cas de rencontres à élimination directe, les équipes à égalité de score à la fin du jeu sont départagées de la manière suivante :

Chaque équipe dispose d'une balle placée sur la même ligne de fond, de part et d'autre des goals. Les

équipes sont disposées derrière la ligne où se trouvent les balles. Au signal de l'arbitre, chaque équipe devra faire franchir à sa balle la ligne de fond opposée le plus vite possible. L'équipe qui y parviendra la première sera déclarée gagnante. Si la balle d'une des équipes traverse la ligne médiane ou sort du terrain, l'équipe est éliminée.

23.7 b - Classement

Dans le cas de tournoi en poules, le décompte des points se fait de la façon suivante :

- match gagné : 2 points
- match nul : 1 point
- match perdu : 0 point

A l'issue des rencontres, deux équipes ex-aequo au nombre de points sont départagées dans l'ordre suivant, par :

- le résultat des matchs les ayant opposés,
- le meilleur goal-average,
- la meilleure attaque,
- la meilleure défense,
- le nombre de matchs gagnés,
- le nombre de matchs perdus.

Dans le cas où trois équipes ou plus sont à égalité de points à la fin des parties, l'équipe est gagnante chronologiquement :

- a. celle qui aura la meilleure différence de buts, en ne comptant que des matchs joués entre elles.
 - b. celle qui aura obtenu le plus grand nombre de buts en ne comptant que des matchs joués entre elles.
 - c. celle qui aura concédé le plus petit nombre de buts en ne comptant que des matchs joués entre elles.
- Si à un moment de cette chronologie, il ne restait que deux équipes en lice, le match les ayant opposées sera déterminant s'il n'y a pas eu égalité.

La remise des prix, quand elle nécessite la présence des poneys et des chevaux doit se dérouler après les soins nécessaires.

CHAPITRE 24 - PONY-GAMES

Article 24.1 - Orientations

Les Pony-Games s'adressent à des cavaliers, enfants ou adultes, à cheval ou à poney, en équipe, par paires ou en individuel. Ils sont basés sur des séries de jeux variés en ligne où l'allure et la position sont libres et le chronomètre inexistant. L'objectif, pour chaque cavalier, est de réaliser son parcours le plus rapidement possible et sans erreur pour finir avant les autres. Si le cavalier commet une faute de jeu, le règlement lui permet de la réparer, la seule pénalité étant la perte de temps.

Les principaux fondamentaux développés sont : aisance, vivacité d'esprit, latéralisation, habileté motrice, condition physique, technicité, sens du mouvement, concentration, gestion du stress et esprit d'équipe.

Cette discipline favorise également l'apprentissage de la technique équestre : parcours, contrôle de la vitesse, impulsion, allures, direction, équilibre, tournant et trajectoire. Ce système, d'autre part, confronte immédiatement le cavalier aux principes de précision et de préparation.

Enfin, cette activité prépare à la compétition. Celle-ci est accessible à tout cavalier, même débutant, à condition de respecter le code Pony-Games : pas d'antijeu (fair play), respect de l'animal (cravaches, éperons et toute forme de brutalités verbales ou physiques interdits), des autres (le cavalier doit constamment garder un comportement correct) et des règles.

Les Pony-Games peuvent constituer soit une animation, soit une préparation à toutes les autres disciplines équestres ou, bien encore, une activité sportive à part entière.

L'une des plus importantes spécificités des Pony-Games est de pouvoir accueillir, en même temps sur la même aire de jeu, jusqu'à 40 couples cavaliers/équidés. C'est pourquoi l'application du règlement est nécessaire pour assurer la sécurité de tous les concurrents.

Le règlement international est disponible sur demande auprès de FFE Club.

24.1.a - Définition

Les Pony-Games peuvent se traduire par « jeux montés à poney ». En conséquence, les cavaliers doivent effectuer leur parcours montés, sauf quand le règlement autorise ou oblige à descendre.

24.1.b - But pédagogique

Tout cavalier se doit d'amener un geste technique, afin de se mettre en situation de réussite ; dans le cas contraire, ce sera considéré comme de l'anti-jeu. Une erreur ne peut être commise que si un geste technique a été réalisé. Sinon, on ne peut parler d'erreur.

Article 24.2 - Organisation

24.2.a - Programme

La déclaration unique de concours doit prévoir la désignation d'au moins six jeux en 3ème et 2ème séries et au moins 8 jeux en 1ère série.

24.2.b - Engagements

Les engagements doivent préciser le nom des cavaliers, le nom et le n° SIRE des équidés et le nom de l'équipe, ainsi que la catégorie et la série. On peut engager au minimum quatre cavaliers et quatre équidés. Lors d'un concours, un même équidé ne peut appartenir à deux équipes engagées dans la même catégorie et série. Il est possible d'engager un équidé de réserve.

24.2.c - Terrain

Il doit être entièrement clos et le plus plat possible. Dimensions maximales : 109,70 m de long sur 100 m de large. Il est possible de modifier les distances suivant la longueur et la largeur du terrain dont on dispose mais en gardant les proportions. Si les piquets sont espacés de 8 à 10 mètres entre deux lignes, il est possible de matérialiser des couloirs par des lignes au sol tracées à une distance de 4 à 5 mètres des lignes de piquets.

Des repères peuvent être tracés au sol pour situer l'emplacement du matériel.

Six équipes maximum peuvent concourir en même temps sur le terrain.

Dérogation : en cas d'engagement de sept ou huit équipes, une possibilité existe de les faire concourir en même temps si le terrain le permet et à la discrétion de l'organisateur et de l'arbitre officiel.

24.2.d - Paddock

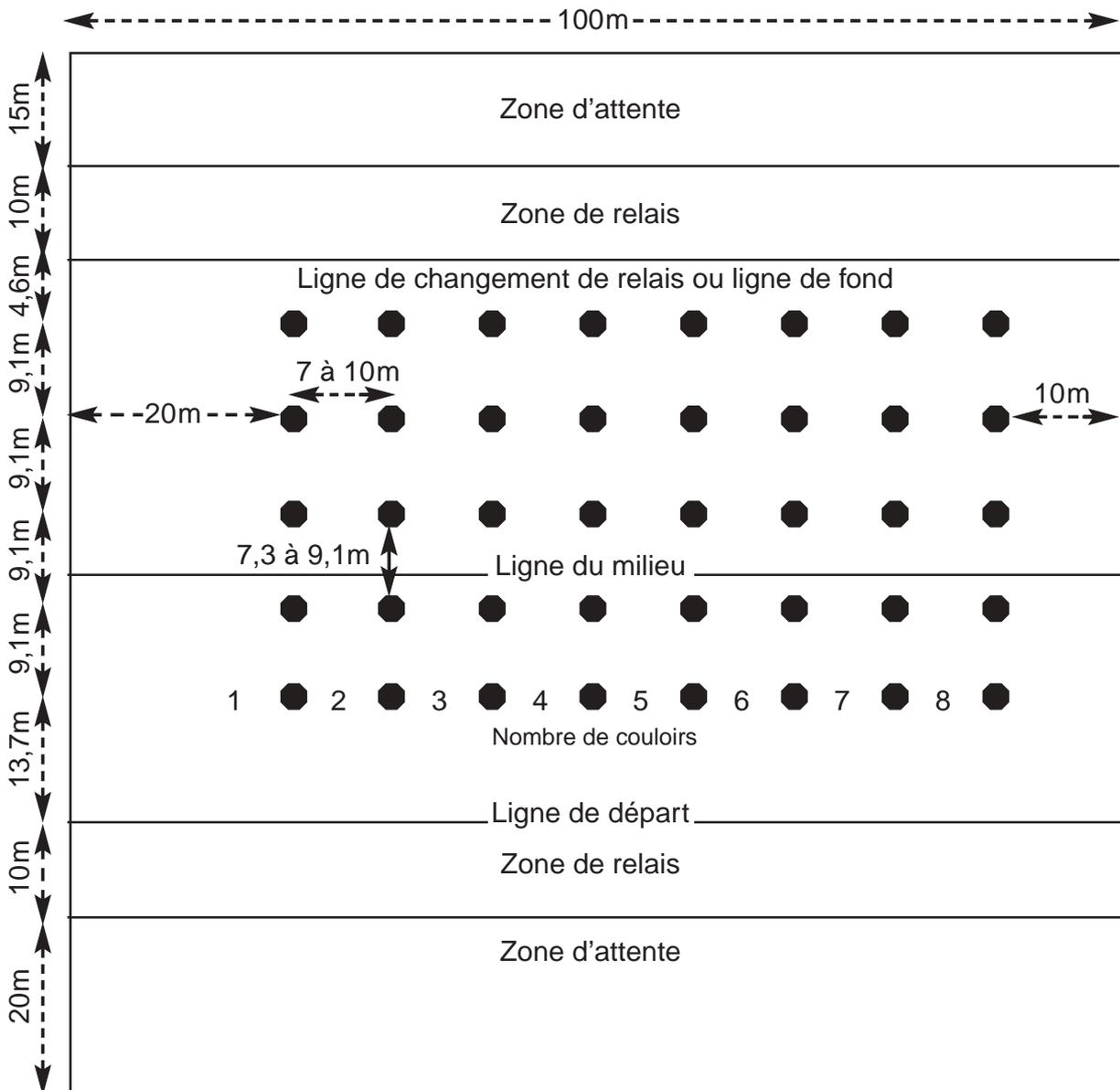
L'organisateur doit prévoir un terrain d'échauffement entièrement clos. Il peut être décidé que l'échauffement se déroulera sur le terrain de compétition.

24.2.e - Matériel

L'équipement doit être identique sur toutes les lignes. Chaque club doit fournir un matériel complet aux normes officielles. Celui-ci peut éventuellement être fourni par l'organisateur. Le chef de piste est chargé de vérifier le bon état du matériel.

L'arbitre officiel peut refuser le départ d'une équipe sur un jeu si son matériel n'est pas conforme ; dans ce cas, cette équipe sera classée dernière de ce jeu.

Les normes officielles du matériel de Pony-Games sont disponibles sur demande à FFE Club.



24.2 f - Jury

Il est composé :

- d'un arbitre officiel, président du jury, qui est également « starter » et commentateur au besoin. Il dirige la réunion des chefs d'équipe. En cas de situations litigieuses, il prendra la décision qui lui semblera la plus juste. Sa décision finale est irrévocable.
- d'un assesseur qui seconde l'arbitre officiel. Il se place de l'autre côté du terrain.
- de juges de ligne : il y en a un par couloir, positionné du côté de la ligne de fond. Les juges de lignes sont assistés par quatre autres juges : deux sont positionnés face à face sur la ligne de départ et les deux autres face à face sur la ligne de changement de relais. Ils ne signalent pas les fautes au cours du jeu, mais informent l'arbitre officiel à la fin de chaque jeu, des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés.
- de juges à l'arrivée : ils sont au minimum deux, positionnés ensemble sur la ligne d'arrivée et du même côté que l'arbitre officiel et le commentateur. Ils définissent les arrivées, attendent la validation de l'arbitre officiel pour enregistrer les résultats et les annoncer.
- d'un chef de piste qui assure, avec les placeurs, le bon positionnement du matériel pendant toute la durée de la compétition.
- d'un commissaire au paddock qui est chargé de vérifier que les harnachements et les tenues sont conformes au règlement, en bon état et inchangés au cours de la compétition. Il veille au bon déroulement de la détente et à l'application du règlement sur le terrain d'échauffement (sous peine d'élimination).

Chacun des membres de ce jury peut, à la fin de chaque jeu, informer l'arbitre officiel des erreurs non réparées et/ou des incidents constatés. Sur ces informations, l'arbitre officiel peut procéder à l'élimination d'une ou plusieurs équipes.

Instructions pour les juges de ligne : chaque club doit fournir un juge de ligne et un placeur de matériel ayant suivi une formation ; ils doivent connaître parfaitement le règlement. Ils doivent avoir 12 ans minimum pour les compétitions Cadets et inférieurs et 14 ans minimum pour les compétitions Open et Senior +. Ils doivent être impérativement présents à la réunion des chefs d'équipe. Si possible, les juges ne doivent pas juger la ligne de leur club. Les juges de ligne ne doivent pas donner d'instructions aux concurrents, sauf pour des raisons de sécurité.

24.2 g - Recommandations médicales

Les indications données à l'article 3.5 s'appliquent.

Article 24.3 - Catégories d'épreuves

Catégorie	Age du cavalier	Taille de l'équidé	Séries autorisées
Moustiques	8 ans et moins	A	3
Poussins	9 - 10 ans	A	3
Benjamins	11 - 12 ans	A	3 - 2 - 1
Minimes	13 - 14 ans	B, C & D	3 - 2
Cadets	15 - 16 ans	B, C & D	3 - 2 - 1
Open	15 ans et plus	B, C, D & E	3 - 2 - 1
Sénior +	27 ans et plus	B, C, D & E	3 - 2

Le surclassement est autorisé pour 2 catégories maximum sauf en Senior + et Open pour lesquelles tout surclassement est interdit : c'est à dire qu'un cavalier de 10 ans (poussin) peut monter en poussin, en benjamin ou en minime. Mais aucun cavalier de 26 ans ou moins ne peut monter en senior + et aucun cavalier de 14 ans ou moins en Open.

Jeux

- 3e série : 8 jeux

- | | | | |
|-----------|------------------|------------------|------------|
| 1. Slalom | 2. Balle & cône | 3. Cinq drapeaux | 4. Carton |
| 5. Corde | 6. Deux drapeaux | 7. Deux tasses | 8. Facteur |

Moustique : 5 jeux maxi par rencontre parmi : 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8.

Les jeux suivants sont simplifiés :

- balle et cônes avec 1 seul cône et 1 seule balle,
- 2 tasses devient 1 tasse et 2 piquets,

Les cavaliers pourront être tenus : l'équipe sera alors classée dernière du jeu concerné.

- 2e série : 16 jeux

- | | | | |
|---------------------|------------------|------------------|------------------------|
| 1. Slalom | 2. Balle & cône | 3. Cinq drapeaux | 4. Carton |
| 5. Corde | 6. Deux drapeaux | 7. Deux tasses | 8. Facteur |
| 9. A pied à cheval | 10. Cinq tasses | 11. Basket | 12. Marches |
| 13. Deux bouteilles | 14. Teksab | 15. Pneu | 16. Le Petit Président |

- 1e série : 32 jeux

- | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------------|------------------------|
| 1. Slalom | 2. Balle & cône | 3. Cinq drapeaux | 4. Carton |
| 5. Corde | 6. Deux drapeaux | 7. Deux tasses | 8. Facteur |
| 9. A pied à cheval | 10. Cinq tasses | 11. Basket | 12. Marches |
| 13. Deux bouteilles | 14. Teksab | 15. Pneu | 16. Le Petit Président |
| 17. Epée | 18. Ballons | 19. Chaussettes | 20. Balles |
| 21. Pyramides | 22. Litter | 23. 3 Tasses | 24. La Tour de Windsor |
| 25. Tool Box | 26. Groom | 27. Bouteilles | 28. La Joute |
| 29. Les 4 Drapeaux | 30. Course à 3 Jambes | 31. Balles et Cônes International | 32. Jeu du Président |

Article 24.4 - Normes Techniques

24.4.a - Equipe

Une équipe se compose de quatre ou cinq cavaliers et de quatre ou cinq équidés. Une fois l'équipe constituée lors de l'engagement, aucune modification ne peut intervenir. Quatre cavaliers et quatre équidés participent à chaque jeu.

Les cavaliers et/ou les équidés peuvent être échangés au sein de leur équipe au cours des différents jeux. Le cinquième cavalier et/ou équidé peut en remplacer un autre pour la finale de n'importe quel jeu. Si, pour une raison quelconque, une équipe se retrouve composée de 3 cavaliers et/ou 3 équidés, elle ne pourra pas continuer la compétition.

24.4.b - Equidés

Les entiers sont interdits.

24.4.c - Equipement de l'équidé

Les couteaux ouverts doivent permettre la chute de l'étrivière. Si les couteaux ne peuvent être ouverts, des étriers de sécurité doivent être utilisés. Pour le reste de l'équipement, se référer au tableau du règlement général.

24.4.d - Tenue

Seules les bottes ou boots d'équitation sans lacets sont autorisées. Si un casque tombe, si la mentonnière se défait, ou si le bandeau tombe, ils doivent d'abord être remis en place avant de continuer le jeu, sous peine d'élimination sur le jeu.

Règle des jeux

1 - Slalom (Speed weavers)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 témoin (matériel officiel),
- 5 piquets de slalom (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain.

Règle du jeu : au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant un témoin, slalome autour des piquets à l'aller comme au retour et, ayant franchi entièrement la ligne d'arrivée, transmet le témoin au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, 3 et 4 agissent de même successivement. L'équipe gagnante est celle dont le cavalier n° 4 franchit le premier la ligne d'arrivée sur sa monture en tenant le témoin.

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

2 - Balle et cône (Ball & cône)

Équipement pour chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel),
- 2 balles (matériel officiel),

Règle du jeu : les cavaliers n° 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant une balle, s'élanche pour poser celle-ci sur le premier cône (dépourvu de balle) placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la balle posée sur le deuxième cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom.

Il transmet la balle collectée au cavalier n° 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : si la balle tombe du cône, ou si le cône est renversé, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la balle. Si un cône est renversé avant d'avoir effectué le geste de ramasser ou de poser la balle, le cavalier devra remettre le cône en place et obligatoirement remonter pour aller poser ou prendre la balle. Pour poser ou prendre la balle, le cavalier doit obligatoirement essayer à poney.

Il est conseillé d'utiliser de grands cônes pour la catégorie seniors.

3 - Les cinq drapeaux (Flag fliers)

Équipement pour chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel),
- 5 drapeaux (matériel officiel).

Règle du jeu : le cavalier n° 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 2,70 m derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un des quatre drapeaux du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, 3 et 4 agissent successivement de même. L'équipe gagnante sera celle dont le cavalier n° 4 franchit la ligne d'arrivée en tenant un drapeau, les quatre autres étant placés dans le cône situé derrière la ligne de fond.

Erreurs : toutes les erreurs possibles - un cône renversé, un drapeau lâché ou la prise de plusieurs drapeaux - doivent être corrigées dès qu'elles apparaissent, par le cavalier concerné. Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur. La perte du tissu du drapeau ne peut être considérée comme une erreur. Lors d'une rectification d'erreur, le cavalier peut reprendre n'importe quel drapeau. En cas de vent fort, les tissus des drapeaux peuvent être enroulés avec des élastiques.

Le cavalier doit présenter son drapeau verticalement lors du passage de relais.

4 - Carton (Carton race)

Équipement pour chaque couloir :

- 4 cartons (matériel officiel),
- 1 seau (matériel officiel),
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite, espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu : le seau est posé sur le sol à 2,70 m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. Chaque carton est posé retourné sur un piquet. Les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 attendent dans la zone de relais. Au signal du départ, le cavalier n° 1 s'élance, prend l'un des cartons sur un piquet de son choix et va le déposer dans le seau. Il revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Le n° 2 s'élance alors. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : si un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Si un carton tombe, le cavalier peut descendre mais il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller poser son carton dans le seau. Si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Si un cavalier manque un carton, sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre.

5 - La corde (Pony pairs)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 corde (matériel officiel),
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu : les cavaliers n° 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1, tenant la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier n° 2 attrape l'autre extrémité de la corde et, ensemble, en tenant chacun une extrémité, ils reviennent en slalomant jusqu'à la ligne de départ. Derrière celle-ci, le cavalier n° 1 lâche la corde. Le cavalier n° 3 attrape celle-ci et repart avec le cavalier n° 2 en slalomant vers la ligne de fond. Derrière celle-ci, le cavalier n° 2 lâche la corde et laisse sa place au cavalier n° 4 qui attrape la corde et revient avec le cavalier n° 3 en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée.

Erreurs : si un cavalier lâche la corde, manque ou fait tomber un piquet, les deux cavaliers concernés doivent revenir réparer l'erreur à l'endroit où elle a été commise. Le transfert de la corde d'un cavalier à un autre doit avoir lieu derrière la ligne. Les deux derniers cavaliers doivent impérativement franchir totalement la ligne d'arrivée en tenant les deux extrémités de la corde. La corde ne doit pas être enroulée autour des mains des cavaliers. Les mains des cavaliers ne doivent pas se croiser. Le premier cavalier ne peut tenir qu'une extrémité de la corde.

6 - Les deux drapeaux (Two flags)

Équipement de chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel),
- 2 drapeaux (matériel officiel).

Règle du jeu : les cavaliers n° 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant un drapeau, s'élance vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de fond et transmet son drapeau au cavalier n° 2 qui exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : idem 5 drapeaux (3). Le cavalier peut descendre pour réparer son erreur, mais il lui faut cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter son drapeau.

7 - Les deux tasses (Mug shuffle)

Équipement de chaque couloir :

- 2 tasses (matériel officiel) posées sur le premier et le troisième piquet,

- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu : les cavaliers n° 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième. Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier n° 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

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

8 - Facteur (Pony express)

Equipement de chaque couloir :

- 1 sac (matériel officiel),
- 4 lettres (matériel officiel),
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu : les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 attendent sur la ligne de départ. Le cavalier n° 5, à pied mais avec son casque, est positionné dans un cercle tracé au sol de 1 m de diamètre à 2,70 m derrière la ligne de fond et tient les quatre lettres. Le cavalier n° 1, tenant le sac, s'élance, effectue le slalom, prend la lettre que lui tend le cavalier n° 5 et la met dans le sac, tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au cavalier n° 2 qui s'élance à son tour. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : chaque cavalier doit avoir mis sa lettre dans le sac avant de franchir la ligne d'arrivée et de le transmettre au suivant. Les règles du slalom s'appliquent pour ce jeu (piquet oublié, tombé ou cassé). Lorsque le cavalier prend sa lettre des mains du cavalier n° 5, et uniquement dans cette partie du terrain, si la lettre tombe, le cavalier n° 5 peut la ramasser sans sortir du cercle et la redonner au cavalier. Cependant, si c'est le sac qui échappe au cavalier sur sa monture, c'est le cavalier à cheval qui doit le ramasser. Le n° 5 ne doit pas tenir la monture de son équipier mais peut lui parler. Il ne doit pas se déplacer ni agiter les lettres pour faire repartir l'équidé. Il doit rester à son poste jusqu'à ce que le jeu ait été déclaré terminé. Le facteur ne doit pas être bousculé par le cavalier ou le poney sous peine d'élimination. Si un facteur sort malencontreusement de son cercle, il devra impérativement y revenir pour donner sa lettre. Dans tous les autres cas, le sac et les lettres tombées peuvent être ramassées par le cavalier à poney qui peut descendre mais qui devra remonter à poney pour continuer le jeu.

9 - A pied A cheval (Ride and Run)

Equipement pour chaque couloir :

- 5 piquets de slalom (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain.

Règle du jeu : les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 1 et n° 3 sont à pied et les cavaliers n° 2 et n° 4 à poney.

Au signal du départ, le cavalier n° 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au 5^e piquet qu'il doit contourner, et remonte avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 2 s'élance alors, descend avant le cinquième piquet pour le contourner obligatoirement à pied et revient en courant franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1 et le cavalier n° 4 effectue le même parcours que le cavalier n° 2.

Passage de relais : le couple cavalier/poney qui arrive doit avoir franchi en totalité la ligne d'arrivée avant que le couple cavalier/poney suivant ne s'élance. Le cavalier doit avoir contourné le cinquième piquet avant de remonter à cheval. Le cavalier doit descendre avant le cinquième piquet.

Erreurs : si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Un piquet cassé entraîne l'élimination. Cavalier à pied. Le cavalier ne doit pas utiliser son poney pour aller plus vite (se faire tirer, s'appuyer, etc.).

10 - Les cinq tasses (Hug a mug)

Équipement pour chaque couloir :

- 5 tasses (matériel officiel)
- 1 table (matériel officiel)
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond)

Règle du jeu : la table est située à 2m70 derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. Quatre tasses y sont posées retournées. Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 1 tenant une tasse s'élance, pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la table et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers n° 2, n° 3 et n° 4 agissent successivement de même, le cavalier n° 4 franchissant la ligne d'arrivée une tasse à la main.

Erreur : si une tasse ou un piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant. Il lui faudra cependant obligatoirement remonter avant d'aller collecter la tasse. Si la table est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre.

Le cavalier peut partir à droite ou à gauche des piquets. Il peut passer devant ou derrière la table

11 - Basket (Hilo)

Équipement pour chaque couloir :

- 4 cônes (identiques à ceux de Balle et cône - matériel officiel)
- 5 balles (matériel officiel)
- 1 seau ou un panier de basket (matériel officiel)

Règle du jeu : les quatre cavaliers se trouvent derrière la ligne de départ. Les cônes sont placés sur le même alignement que les quatre premiers piquets de slalom. Sur chacun, est posée une balle. Le cavalier n° 1, tenant une balle va la déposer dans le seau ou dans le panier situé à 2,70 m derrière la ligne de fond. En revenant, il prend une balle sur le cône de son choix et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers n° 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier n° 4 franchissant la ligne d'arrivée une balle à la main.

Erreur : toute balle tombée, tout cône renversé doit être remplacé par le cavalier qui a commis l'erreur, si nécessaire en descendant de poney. Si le seau est renversé, le cavalier doit le replacer avec les balles. Il lui faut cependant obligatoirement remonter à poney avant d'aller collecter une balle.

Le cavalier qui fait tomber une balle avant d'avoir essayé de la prendre doit obligatoirement remonter à cheval pour la collecter. Si le panier de basket se renverse, le cavalier peut descendre pour le remettre en place, mais devra obligatoirement remonter avant d'y déposer sa balle. Il est conseillé d'utiliser des grands cônes pour la catégorie senior.

12 - Les marches (Agility aces)

Équipement pour chaque couloir :

- 6 marches (matériel officiel)

Règle du jeu : les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n° 1 se dirige vers les six marches qui sont installées sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Chaque marche est espacée de l'autre par la mesure du diamètre d'une marche. Il descend puis, tout en tenant son poney par les rênes restées sur l'encolure, il doit marcher sur chacune des marches sans mettre un pied au sol. Entre la dernière marche et le sol, le cavalier doit poser les pieds de la façon suivante : pied droit/gauche ou pied gauche/droit.

Une fois les marches franchies, il remonte sur son poney et va franchir la ligne de fond. Le cavalier n° 2 effectue le parcours en sens inverse. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreur : si un cavalier ou un poney renverse une ou plusieurs marches, il doit les remettre en place. Le cavalier ne doit pas poser un pied au sol au moment où il franchit les marches. Le cavalier est tenu, après avoir franchi les six marches de poser les deux pieds au sol avant de remonter à poney.

Dans tous les cas d'erreurs, le cavalier concerné doit obligatoirement recommencer à la première marche. Une main restée sur l'encolure, dans le passage des marches est éliminatoire.

Quand le cavalier descend du poney, il doit avoir posé ses deux pieds au sol avant d'aborder son passage sur les marches.

13 - Les deux bouteilles

Équipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel)
- 2 bouteilles (matériel officiel)

Règle du jeu : les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ.

Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le n° 1, tenant une bouteille à la main, s'élançe pour poser celle-ci sur la table placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la deuxième table placée sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom.

Il transmet la bouteille collectée au n° 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse.

Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

Erreurs : Si une table est renversée, si une bouteille tombe ou si une bouteille se renverse sur la table, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant.

Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter sa bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille, debout, sur la table.

14 - Teksab

Équipement pour chaque couloir :

- 4 cônes (matériel officiel)
- 4 balles (matériel officiel)

Règle du jeu : Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3, n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 5, à pied mais avec son casque, est situé dans un cercle de 1 m de diamètre tracé au sol à 2,70 m derrière la ligne de fond au milieu du couloir délimité par 2 lignes de piquets et tient les 4 balles dans ses mains ou les pose à terre. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Le cavalier n° 1 s'élançe, prend la balle que lui tend le cavalier n° 5 et, au retour, la pose sur le cône de son choix puis revient franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers n° 2, n° 3, n° 4, agissent successivement de même.

Erreurs : Toute balle tombée et tout cône renversé doivent être replacés, à pied ou monté, par le cavalier qui a commis l'erreur. Il est conseillé d'utiliser des grands cônes pour les catégories seniors.

Pour les erreurs commises derrière la ligne : cf Facteur.

15 - Le pneu (Hula hoop)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 pneu (matériel officiel)

Règle du jeu : les cavaliers n° 1, n° 2 et n° 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 3 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, les cavaliers n° 1 et n° 2 s'élançent vers la ligne du milieu où le pneu est posé à terre. Pendant que le cavalier n° 1 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 2 lui tient son poney. Puis le cavalier n° 1 remonte. Dès que ces deux cavaliers ont franchi la ligne de fond, le n° 2 repart avec le cavalier n° 3. Pendant que le cavalier n° 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 3 lui tient sa monture. Le cavalier n° 2 remonte et va franchir avec le cavalier n° 3 la ligne de départ. Le cavalier n° 3 repart avec le cavalier n° 4. Pendant que le cavalier n° 3 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 4 lui tient son poney. Le cavalier n° 3 remonte et ces deux cavaliers vont franchir la ligne de fond. Le cavalier n° 4 repart avec le cavalier n° 1. Pendant que le n° 4 descend et passe dans le pneu, le cavalier n° 1 lui tient sa monture. Le cavalier n° 4 remonte. Ils vont ensuite franchir la ligne d'arrivée.

Erreurs : les cavaliers doivent tenir les équidés par les rênes restées sur l'encolure et non par le mors ou les montants. Le cavalier en attente peut partir dès que les deux cavaliers précédents ont franchi la ligne. Le pneu doit rester entièrement dans la zone située entre le deuxième et troisième piquet sous peine d'élimination. Les poneys peuvent être tenus avant de franchir la ligne de départ. Le cavalier ne

peut en aucun cas descendre de son poney avant que celui-ci ne franchisse entièrement la ligne de départ ou de fond. Les deux cavaliers doivent franchir la ligne à califourchon sur leur monture.

16 - Le petit président

Équipement pour chaque couloir :

- 1 piquet (matériel officiel)
- 1 table (matériel officiel)
- 5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y. (matériel officiel)

Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se tiennent derrière la ligne de départ. Une table est située 2,70 m derrière la ligne de fond, 4 tubes (P.O.N.E.) y sont posés. Le cavalier n° 1 part avec le tube Y et va l'enfiler sur le piquet situé sur le même alignement que le premier piquet de slalom puis il va au fond collecter la lettre E sur la table et vient l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 2 va collecter la lettre N avant de l'enfiler sur le piquet au retour. Le cavalier n° 3 fera de même avec la lettre O et le cavalier n° 4 avec la lettre P de façon à constituer le mot P.O.N.E.Y. sur le piquet à la fin du jeu.

Erreurs : si un tube ou le piquet tombe, le cavalier doit replacer l'équipement en descendant. Si la table est renversée, il peut descendre pour remettre tout en ordre mais doit remonter pour enfiler le tube.

17 - Le jeu de l'épée (Sword lancers)

Équipement pour chaque couloir :

- 4 anneaux (matériel officiel).
- 4 élastiques (un sur chaque piquet)
- 1 épée (matériel officiel)
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,15 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu : Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent sur la ligne de fond. Le cavalier n° 1 décroche avec l'épée l'anneau de son choix et transmet l'épée munie de cet anneau au cavalier n° 2. Le cavalier n° 2 exécute le même parcours en sens inverse en collectant l'anneau de son choix. Les cavaliers n° 3 et 4 agissent de même.

Erreurs : Si un anneau tombe, le cavalier peut descendre et le replacer avec ses mains sur l'épée. Tant que le cavalier est dans la rectification d'erreur, il peut tenir les anneaux avec la main et l'épée par la lame, mais dès que l'erreur est rectifiée, il ne peut plus tenir les anneaux et doit tenir l'épée par la poignée. Le cavalier doit impérativement reprendre son parcours à l'endroit où la faute a été commise. Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur. Si un cavalier rate un anneau sans que celui-ci ne tombe du piquet, il peut en prendre un autre.

18 - Les ballons (Bang a Balloon)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 planche à ballons (matériel officiel).
- 6 ballons de baudruche (identiques et gonflés à la même proportion pour toutes les équipes en jeu).
- 1 pique (matériel officiel)

Règle du jeu : Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. La planche à ballons est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant la pique, s'élanche, éclate un ballon et transmet la pique au cavalier n° 2 et derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 2 se dirige vers la ligne de départ, éclate un ballon et transmet la pique au cavalier n° 3. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

Erreurs : On installe deux ballons supplémentaires pour le cas où un ballon se dégonflerait ou éclaterait de lui-même. Si un cavalier de l'équipe éclate plusieurs ballons, il n'y aura aucune pénalité à condition que chaque cavalier de l'équipe ait percé un ballon. Les ballons doivent être uniquement éclatés au moyen de la pique. La planche à ballons doit rester dans la zone des quatre piquets. Si elle en sort même partiellement, elle doit être remise en place par le cavalier concerné sous peine d'élimination.

19 - Les chaussettes (Socks & buckets)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 seau (matériel officiel)
- 5 paires de chaussettes (matériel officiel)

Règle du jeu : Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant une chaussette, s'élanche vers la ligne du milieu où est posé le seau. Il y dépose la chaussette, se dirige vers la ligne de fond, descend, collecte une des chaussettes posées derrière la ligne de fond (2,70 m) dans un cercle, remonte et transmet la chaussette au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, n° 3 et n° 4 agissent successivement de même. Cependant, le cavalier n° 4 doit sur le chemin du retour, déposer dans le seau la chaussette qu'il a collectée. Il est permis de descendre après avoir déposé sa chaussette avant la ligne de fond.

Erreurs : si un cavalier manque le seau ou le renverse, il peut descendre pour corriger son erreur. Il lui faut, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter la chaussette.

Si un cavalier ou un équidé bouscule les chaussettes placées dans le cercle et que certaines sortent du cercle, le juge de ligne concerné ne peut pas les remettre en place.

Si un cavalier ou un poney bouscule les chaussettes placées dans le cercle tracé au sol, ce n'est pas considéré comme une erreur. Le cavalier devra passer la ligne de fond, si la chaussette est rentrée dans l'aire de jeu et ceci avant ou après l'avoir collectée.

20 - Les balles (Ball and bucket)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 seau (matériel officiel)
- 5 balles (matériel officiel)

Règle du jeu : identique à celle du jeu n° 18 - Les Chaussettes. Dans ce jeu, on remplace les chaussettes par des balles.

Erreur : identiques à celles du jeu n° 18 - Les Chaussettes.

21 - Pyramides (Association race)

Équipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel)
- 5 boîtes, avec les lettres P.O.N.E.Y. (matériel officiel)

Règle du Jeu : les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Une table, se situant 2,70 m derrière la ligne de fond, et sur laquelle les boîtes sont empilées de bas en haut en commençant par la lettre P, puis O, N et E en haut. Au signal du départ, le cavalier numéro 1 tenant la boîte Y, la pose sur la table située sur la ligne du milieu et va collecter la boîte E en haut de la pile au fond du terrain et revient la poser au milieu sur la boîte Y, il franchit la ligne d'arrivée et le deuxième cavalier va chercher la boîte N et la pose sur la boîte E. Le troisième cavalier va chercher la boîte O et la pose sur la boîte N. Enfin, le quatrième cavalier va chercher la boîte P et la pose sur la boîte O. A la fin du jeu, une pyramide de cinq boîtes constitue le mot PONEY.

Erreur : si une ou plusieurs boîtes tombent, si une table est renversée, le cavalier doit replacer l'équipement. Si nécessaire, en descendant et devra rempiler les boîtes dans l'ordre. Toute erreur doit être rectifiée dès qu'elle apparaît. Il faut obligatoirement remonter avant d'aller déposer sa boîte sur la table située sur la ligne du milieu.

22 - Monsieur Propre (Litter lifters)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 poubelle (matériel officiel)
- 4 cartons (matériel officiel)
- 1 canne en bambou (matériel officiel).

Règle du jeu : Les six cartons sont posés, côte à côte, sur le sol à 2,70 m derrière la ligne de fond, l'ouverture dirigée vers la ligne d'attente. La poubelle est posée sur la ligne du milieu. Les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant la

canne, s'élance vers la ligne du fond, la franchit pour collecter un carton avec sa canne et revient le déposer dans la poubelle. Il transmet ensuite la canne au cavalier n° 2. Les cavaliers n° 2, n° 3 et n° 4 agissent successivement de même.

Erreurs : le cavalier doit rester obligatoirement sur sa monture pour collecter un carton, le transporter et le poser dans la poubelle au moyen de la canne. Si le carton tombe à côté de la poubelle, il est autorisé à descendre pour le ramasser et le mettre avec la canne dans la poubelle tout en restant à terre. A aucun moment, le carton ne doit être touché par les mains des cavaliers, même lorsqu'ils sont à terre. Lorsque la canne en bambou perce le carton, alors seulement, le cavalier est autorisé à le dégager avec la main pour le mettre dans la poubelle ; cela n'entraînera pas non plus d'élimination pour équipement cassé. Tant qu'il est derrière la ligne de fond, le cavalier peut prendre le carton de son choix. Dès qu'un cavalier, au moyen de la canne, fait franchir la ligne de fond à un carton, celui-ci est considéré comme étant en jeu et est le seul à pouvoir être collecté par le cavalier concerné. Si un cavalier ou un poney bouscule un ou plusieurs cartons, le juge de ligne ne doit pas les remettre en place. Si un poney ou un cavalier bouscule les cartons posés au sol et les déplace, ce n'est pas considéré comme une erreur. Le cavalier devra simplement, dans le cas où un carton venait à entrer dans l'aire de jeu, passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté le carton sous peine d'élimination.

23 - Les trois tasses (Mug race)

Équipement pour chaque couloir :

- 3 tasses (matériel officiel) placées sur les trois premiers piquets.
- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond)

Règle du jeu : Les 4 cavaliers attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1 s'élance pour déplacer les tasses d'un piquet à un autre selon l'ordre suivant : la tasse posée sur le piquet 3 est à mettre sur le piquet 4, puis la tasse du piquet 2 est à emmener sur le piquet 3 et, enfin, la tasse du piquet 1 est à poser sur le piquet 2.

Ainsi fait, le cavalier n° 1 vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 2 s'élance alors et déplace les tasses d'un piquet à un autre dans l'ordre suivant : la tasse posée sur le piquet 2 est à remettre sur le piquet 1 puis la tasse du piquet 3 est à ramener sur le piquet 2, et enfin la tasse du piquet 4 est à reposer sur le piquet 3. Après, il vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1, et le cavalier n° 4 effectue le même parcours que le cavalier n° 2.

Erreurs : lorsque le cavalier prend une tasse, si elle tombe, il peut descendre pour la ramasser mais il devra impérativement la poser, monté. Par contre, lorsque le cavalier pose une tasse, si elle tombe, il pourra la reposer à pied. Le cavalier peut tourner à l'intérieur ou à l'extérieur des piquets

24 - La tour de Windsor (Windsor Castle)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 cône d'environ 75 cm de haut (matériel officiel)
- 1 tourelle en bois (matériel officiel)
- 1 balle en bois (matériel officiel)
- 1 seau (matériel officiel) rempli aux $\frac{3}{4}$ d'eau.

Règle du jeu : Les cavaliers n° 1 et n° 3 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 se trouvent derrière la ligne de changement de relais.

Au signal du départ, le cavalier n° 1, tenant la tourelle, s'élance jusqu'au cône, positionné au milieu du couloir au niveau du premier piquet de slalom, et y place sa tourelle. Il va ensuite franchir la ligne de changement de relais. Le cavalier n° 2, tenant la balle en bois, s'élance alors et va la poser sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n° 3 se dirige vers le cône, prend la balle et va la jeter dans le seau, placé au milieu du couloir au niveau du 4ème piquet de slalom, avant de franchir la ligne de changement de relais. Le cavalier n° 4 repêche la balle dans le seau (à cheval ou à pied) et la replace monté sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée.

Erreurs : Le quatrième cavalier ne peut pas descendre avant d'avoir franchi la ligne de fond. Si un équipement tombe, le cavalier doit le remettre en place, si nécessaire en descendant. Si le seau est ren-

versé, il doit être remis en place par le cavalier concerné. Il doit cependant contenir encore suffisamment d'eau pour que la balle flotte. Dans le cas contraire, l'équipe sera éliminée.

25 - Tool Box (Tool Box Scramble)

Équipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel)
- 1 boîte (matériel officiel)
- 4 outils (matériel officiel)

Règle du Jeu : les cavaliers n° 1, n° 2, n° 3, n° 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier n° 1, tenant la boîte, s'élanche et pose la boîte à outils sur la table située dans le prolongement de la ligne du deuxième piquet. Ensuite, il se dirige vers la ligne de fond et descend pour collecter un outil. Il remonte et va déposer son outil dans la boîte avant de franchir la ligne. Le cavalier n° 2 s'élanche alors, descend pour collecter un outil disposé au sol à 2,70 m derrière la ligne de fond, remonte et revient le déposer dans la boîte. Il franchit ensuite la ligne d'arrivée. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même. Cependant, le cavalier n° 4 devra déposer son outil dans la boîte et la prendre (ou l'inverse) pour la déposer avec son contenu complet sur la deuxième table située sur l'alignement du premier piquet de slalom.

Erreurs : si une table est renversée, si la boîte ou si un outil tombe, le cavalier doit les remettre en place, si nécessaire en descendant. Pour le cavalier n°1, s'il fait tomber un équipement lorsqu'il pose la boîte sur la table, il pourra descendre pour tout remettre en place mais il lui faudra, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter son outil.

Si un cavalier ou un équidé bouscule les outils posés au sol et les éparpille, le juge de la ligne concernée ne doit pas les remettre en place. Si un cavalier ou un poney déplace les outils, ce n'est pas une erreur, il devra obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après avoir collecté celui-ci.

26 - Le Groom (Ride and Lead)

Équipement pour chaque couloir :

- 4 piquets (matériel officiel) installés en ligne droite et espacés de 7,30 m à 9,10 m selon la longueur du terrain (même installation que le slalom sans le piquet du fond).

Règle du jeu : Le cavalier n° 1 et le cavalier n° 3 se trouvent sur la ligne de départ. Les cavaliers n° 2 et n° 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1 s'élanche en tenant le poney du cavalier n° 2 par l'une des rênes posées sur l'encolure. Il effectue le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne de fond, il donne le poney qu'il tient au cavalier n° 2 qui, tenant le poney du cavalier n° 3 monte sur son poney. Il effectue également le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée, il donne le poney qu'il tient au cavalier n° 3 qui, tenant le poney du cavalier n° 4 monte sur son poney. Il effectue également le slalom avec les deux poneys. Lorsqu'il franchit la ligne de fond, il donne le poney qu'il tient au cavalier n° 4 qui, tenant le poney du cavalier n° 1 monte sur son poney. Il effectue le slalom avec les deux poneys. Si le bras du cavalier passe dans les rênes, celui-ci n'est pas obligé de les tenir avec les mains lors du montoir.

Erreurs : le cavalier doit uniquement tenir le poney par les rênes posées sur l'encolure, dans aucun cas par le mors ni les montants. Au cas où les rênes passeraient par dessus l'encolure du poney, le cavalier doit immédiatement les remettre en place et reprendre son parcours à l'endroit où la faute a été commise.

Si un cavalier manque un piquet, il doit revenir en arrière et reprendre son slalom à l'endroit même où il a commis sa faute. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné. L'équipe est éliminée si un piquet est cassé.

Si un cavalier lâche le poney qu'il tient, il doit le récupérer et recommencer à l'endroit où il a commis la faute. Les poneys doivent toujours être tenus par l'un ou l'autre des cavaliers.

27 - Les bouteilles (Bottle shuttle)

Équipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel).

- 2 bouteilles (matériel officiel).

Règle du jeu : Les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n° 1 tenant une bouteille va poser sa bouteille debout sur la table vide située sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la bouteille qui est posée sur la table située à 2,70 m derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier n° 2. Le cavalier n° 2 galope jusqu'à la table située 2,70 m derrière la ligne de fond et y dépose la bouteille debout. En revenant, il prend la bouteille sur la table située sur la ligne du milieu et la transmet au cavalier n° 3. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1 et le cavalier n° 4 effectue le même parcours que le cavalier n° 2.

Erreur : Si une table est renversée, si une bouteille tombe par terre ou si une bouteille se renverse sur la table, le cavalier doit la remettre en place, si nécessaire en descendant de poney. Il lui faudra, cependant, obligatoirement remonter avant d'aller collecter sa bouteille. Le cavalier est tenu de poser sa bouteille debout sur la table.

28 - La joute (Jousting)

Équipement pour chaque couloir :

- une cible (matériel officiel)
- une lance (matériel officiel)
- deux grands cônes (matériel officiel)

Règle du jeu : Les cavaliers n° 1 et n° 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. La cible est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant la lance, s'élance, abat une cible et transmet la lance au cavalier n° 2 qui attend derrière la ligne de fond, celui-ci se dirige vers la ligne de départ, abat une cible et transmet la lance au cavalier 3. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

Erreurs : Si un cavalier abat plusieurs cibles, il devra redresser les cibles renversées par erreur. Les cibles doivent être abattues avec le bout de la lance et non en les frappant avec un côté de la lance. La lance doit être tenue par la poignée, y compris dans les passages de relais.

29 - Les 4 drapeaux (Four Flags Race)

Équipement pour chaque couloir :

- 4 drapeaux de couleurs différentes (matériel officiel)
- 1 porte-drapeau (matériel officiel)
- 1 cône à drapeau (matériel officiel)

Règle du jeu : Le cavalier n° 1 va collecter le drapeau de son choix dans un cône situé 2,70 m derrière la ligne de fond, il le dépose ensuite dans le tube de même couleur du porte-drapeau situé sur l'alignement du premier piquet de slalom. Les trois autres cavaliers agissent successivement de même, et peuvent prendre le drapeau de leur choix, mais doivent le déposer dans le tube de même couleur. Le cavalier doit obligatoirement être à poney pour déposer le drapeau.

Erreurs : si un drapeau tombe, si le cône se renverse, ou s'il y a une erreur de couleur, le cavalier pourra descendre pour rectifier et devra remonter pour reprendre le jeu. Toute erreur doit être réparée dès qu'elle apparaît.

30 - Course à trois jambes (Three Legged Sack Race)

Équipement pour chaque couloir :

- 1 sac (matériel officiel)

Règle du jeu : Les cavaliers n°1 et n°3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers n°2 et n°4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier n° 1, tenant le sac, s'élance jusqu'à la ligne du fond, transmet le sac au cavalier n° 2, en étant à pied ou à cheval. Tout en restant entièrement dans la zone de relais (cavaliers et poneys) les cavaliers mettent chacun une jambe dans le sac. Ils reviennent ainsi ensemble, tout en tenant leur poney. Après que les deux couples ont franchi la ligne en totalité, un des cavaliers transmet le sac au cavalier n° 3. Les cavaliers n° 3 et n° 4 agissent successivement de même. Lors de la transmission du sac au cavalier n° 3, l'un des deux cavaliers concernés peut tenir les deux poneys.

Erreurs : Les cavaliers ne doivent pas se servir de leur poney pour aller plus vite (se faire tirer, s'appuyer, etc). Ils doivent maintenir le sac au dessus de leurs genoux tout au long de leur parcours. Les poneys doivent toujours être tenus, les rênes restant sur l'encolure.

31 - Balles et cônes international

Équipement pour chaque couloir :

- 2 cônes, 2 balles (matériel officiel)

Règle du jeu : les cavaliers n° 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal de départ, le cavalier n° 1, tenant une balle, va poser celle-ci sur le cône situé sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la balle posée sur le deuxième cône situé à 2,70 m derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier n° 2. Le cavalier n° 2 va déposer cette balle sur le cône situé derrière la ligne de fond et collecte la balle posée sur le cône de la ligne du milieu, il transmet celle-ci au cavalier n° 3. Le cavalier n° 3 agit comme le cavalier n° 1 et le cavalier n° 4 comme le cavalier n° 2.

Erreurs : idem jeu n° 2 balles et cônes.

32 - Le jeu du Président

Équipement pour chaque couloir :

- 1 piquet, 8 tubes, chacun étant marqué d'une lettre pour constituer N.P.A.T.R.I.C.K. (matériel officiel)

Règle du jeu : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. 1 piquet est situé à la hauteur du premier piquet de slalom. 7 tubes, N.P.A.T.R.I.C., se trouvent au sol 2,70 m derrière la ligne de fond. Au signal de départ, le cavalier n° 1 tenant le tube marqué du K, va l'enfiler sur le piquet puis va vers la ligne de fond et descend pour collecter le tube marqué de la lettre C et doit remonter pour l'enfiler sur le piquet. Il repart vers la ligne de fond et descend à nouveau pour collecter le tube I, remonte et va le transmettre au cavalier n° 2 qui fait le même parcours avec les lettres I, R et T. Le cavalier n° 3 fait de même avec les lettres T.A. et P. Enfin le cavalier n° 4 après avoir enfilé le tube P, va vers la ligne de fond, descend récupérer le tube marqué du N, remonte et va l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée. A la fin du jeu, on doit pouvoir lire de haut en bas NPATRICK sur le piquet.

Erreurs : suite à une erreur, un cavalier peut descendre pour récupérer sa lettre tombée et doit à pied/à cheval, la déposer sur le piquet.

Bousculer les tubes au sol n'est pas considéré comme une erreur, mais si un cavalier collecte un tube qui serait rentré à l'intérieur de l'air de jeu, il doit obligatoirement passer la ligne de fond avant ou après l'avoir collecté.

Article 24.5 - Déroulement des épreuves

24.5 a - Réunion des chefs d'équipe

Elle est dirigée par l'Arbitre Officiel. Elle réunit les entraîneurs ou responsables d'équipes et les membres du jury. Son objectif est de vérifier tous les paramètres nécessaires au bon déroulement de la compétition (horaires, présence des équipes, des juges, du matériel, ordre des jeux, système de la compétition, connaissance des règles) et de résoudre tous les problèmes éventuels avant le début de la compétition.

24.5 b - Inspection

Les cavaliers et les équidés peuvent subir une inspection de tenue et de harnachement avant le début du concours. Dans ce cas, on vérifiera que la sellerie est en bon état et la tenue des cavaliers réglementaire. Dans le cas contraire, on demandera que soit changé l'élément défectueux.

Il peut être organisé un concours de présentation qui récompense la propreté et la tenue des équipes.

24.5 c - Défilé

Il est conseillé de faire défiler les équipes sur l'aire de jeu au début du concours pour les présenter et permettre aux cavaliers et aux équidés de prendre connaissance du terrain.

24.5 d - Organisation

En fonction du nombre d'équipes engagées par séries et par catégories, en fonction du temps, du terrain et du nombre de lignes dont on dispose, on organise la compétition par poules ou par éliminatoires.

Article 24.6 - Pénalités

Toute erreur non réparée ainsi que toute infraction aux règles suivantes entraîne l'élimination de l'équipe sur le jeu.

A. Zone de relais

Seul(s) le(s) cavalier(s) en partance doi(ven)t rentrer dans la zone de relais (les 10 mètres situés entre la ligne de départ ou de changement de relais et la ligne d'attente). Il doit être le prochain à partir et ne peut être remplacé par un autre cavalier pour quelque raison que ce soit. Une fois entré, il ne doit pas quitter cette zone, sous peine de recevoir un avertissement. Le cavalier doit y stationner avant que le cavalier qui arrive s'y présente. Le cavalier en partance doit attendre que les cavaliers précédents aient quitté la zone d'attente pour s'y présenter.

Si un poney sort de la zone accidentellement alors qu'il n'y a pas de transmission d'objet, le cavalier devra s'y représenter en s'y arrêtant, avant que le cavalier en entrance arrive. Le cavalier en jeu ne peut pas être aidé pour remonter par le cavalier en attente.

Pour les 1^e séries, la ligne d'attente est supprimée. Les relais lancés sont autorisés. Lorsqu'un cavalier se présente dans la zone des 10 mètres, il doit être le suivant à partir.

B. Départ

Il sera signalé par l'abaissement d'un drapeau, tous les équidés des premiers cavaliers étant à l'arrêt derrière la ligne de départ. Si un équidé est jugé difficile, il sera envoyé, par le starter, derrière la ligne d'attente.

Tous les cavaliers doivent être à cheval lors du départ (sauf A pied/A cheval, Groom, 3 jambes). Une fois le départ lancé, l'ordre des cavaliers ne peut plus être modifié.

C. Faux départ

Si un cavalier ou un couple franchit la ligne de départ avant l'abaissement du drapeau, il sera renvoyé derrière la ligne d'attente. Deux faux départs pour un même cavalier entraînent l'élimination de son équipe. Si le starter (arbitre officiel) juge le départ peu équitable, il rappelle les cavaliers au moyen d'un sifflet.

D. Arrivée

Afin d'identifier le dernier cavalier (n° 4) de l'équipe, il doit porter un bandeau blanc ou noir de 5 cm de largeur sur son casque pendant tous les jeux, sous peine d'élimination.

Le résultat d'un jeu sera décidé d'après l'ordre dans lequel les têtes des équidés coupent la ligne d'arrivée quand ils sont montés. Quand ils arrivent par paire, c'est la tête du 2^{ème} équidé qui compte. Quand les cavaliers franchissent la ligne à pied, c'est le(s) dernier(s) cavalier(s) qui compte(nt).

Si, pour une raison quelconque, les juges ne peuvent se décider sur l'ordre d'arrivée d'un jeu, ils pourront faire appel à la vidéo ou les équipes sont déclarées à égalité et se partagent alors les points. La vidéo ne peut être utilisée que dans le cas du contrôle de l'ordre d'arrivée.

E. Franchissement de la Ligne

Lorsqu'il franchit la ligne de départ, de changement de relais ou d'arrivée, chaque cavalier doit impérativement être à califourchon sur sa selle, face vers l'avant, avec ou sans étriers les pieds tombant de chaque côté de la selle, avec les fesses au-dessus du siège. Le poney doit avoir franchi entièrement la ligne avant le passage de relais.

F. Relais

Le passage de relais d'un cavalier à un autre doit avoir lieu derrière la ligne, dans la zone de relais. Dans le cas où le cavalier en partance passe la ligne avant que le cavalier qui arrive n'ait entièrement

franchi celle-ci, l'équipe sera éliminée, sauf si les deux cavaliers reviennent dans la zone d'attente effectuer leur passage de relais.

Si l'objet à transmettre tombe derrière la ligne d'attente au moment du passage de relais, c'est le cavalier qui arrive qui doit le ramasser et peut le donner à pied, obligatoirement dans la zone de relais (le cavalier en partance ne doit jamais sortir de sa zone).

Si l'objet à transmettre tombe avant la ligne sans que le cavalier en partance ne l'ait eu dans les mains, c'est le cavalier qui arrive qui doit aller le chercher et repasser la ligne à poney avec l'objet avant de le transmettre.

Si l'objet à transmettre tombe dans la zone de relais, les deux cavaliers concernés peuvent le ramasser.

Le passage du relais de main droite/main gauche ou bien les bras croisés est interdit au galop sous peine d'élimination.

Si un poney recule lors d'un passage de relais en dehors de la zone de relais, il devra s'y représenter pour que s'effectue le passage de relais.

Dans un relais sans transmission d'objet, si le cavalier en partance franchi la ligne avant que le cavalier qui arrive ait entièrement franchi celle-ci, l'équipe sera éliminée sauf si le cavalier en partance fait demi-tour afin de refranchir la ligne.

G. Réparation de l'erreur

Tout erreur commise doit être immédiatement réparée par le cavalier concerné, et ceci avant toute autre action. Il peut la réparer monté ou à pied, sauf exception (cf Exceptions).

S'il ne s'est pas rendu compte de son erreur et qu'il poursuit son parcours avec, par exemple, un déplacement d'objet, il doit revenir et remettre l'objet déplacé après l'erreur à son emplacement avant de réparer la faute précédemment commise. C'est la même logique pour un jeu sans déplacement d'objet. S'il ne corrige pas son erreur et que le second, voire le troisième, voire le quatrième cavalier partent réparer la faute commise antérieurement, ces cavaliers devront refaire chacun le jeu à l'envers.

Un cavalier qui a commis une erreur pendant un jeu peut revenir la corriger, même s'il a passé la ligne de changement de relais ou la ligne d'arrivée, sauf si le jeu est déclaré terminé ou s'il est sorti du terrain de compétition.

Si le matériel tombe après le passage d'un cavalier, c'est à ce dernier de réparer en refaisant le jeu à l'envers si nécessaire, même s'il a déjà franchi la ligne de fond ou d'arrivée.

H. Jeux avec Slalom

Dans tous les jeux qui comportent le passage entre les piquets de slalom, les règlements suivants s'appliquent. Le cavalier peut passer le premier piquet à droite ou à gauche. S'il manque une porte, il doit revenir en arrière et repasser la porte. Si un piquet tombe, il doit être remis en place par le cavalier concerné qui doit revenir pour repasser la porte précédente du côté qu'il veut. Dans le jeu du slalom, si le cavalier renverse le dernier piquet, il devra revenir passer la porte comprise entre le quatrième et le cinquième piquet.

I. Renversement de l'équipement

Si, sur sa ligne, un cavalier renverse un récipient, une table, un piquet, etc., il doit immédiatement remettre l'équipement en place et replacer les objets qui devaient se trouver dessus ou dedans.

Si le matériel d'une équipe est renversé par une autre équipe, l'équipe qui commet l'erreur sera éliminée et le jeu rejoué immédiatement sans elle avec les équipes qui n'ont pas terminé le jeu.

Tout matériel renversé doit être remis à son emplacement initial et sur le repère tracé au sol quand il y en a un, sous peine d'élimination. Si le matériel est renversé par le vent, le jeu sera annulé ou remplacé. Un piquet est considéré comme tombé quand l'extrémité supérieure est au sol.

J. Déplacement de l'équipement

Aucun matériel ne peut être mis en bouche. Tout équipement doit être uniquement tenu par la ou les mains des cavaliers.

K. Perte de l'équipement

Si un cavalier laisse tomber un objet qu'il doit porter, donner ou placer dans un récipient, il peut descendre de son équidé pour le ramasser (sauf litter) mais il doit obligatoirement remonter pour poursuivre le jeu. Il ne peut en aucun cas poser son objet à pied sans avoir essayé à cheval.

L. Modification de l'équipement

Toute modification de l'équipement par le cavalier est interdite, sauf exceptions (drapeau).

M. Equipement cassé

Tout matériel de jeu cassé entraîne l'élimination de l'équipe concernée car elle ne concourt plus dans les mêmes conditions de sécurité et d'équité que les autres équipes.

Un carton percé ne provoque pas d'élimination. Si une partie d'un harnachement casse, le jeu est arrêté puis rejoué après l'avoir remis et/ou changé.

N. Utilisation différente de l'équipement

Ni les témoins, ni les rênes, ni aucun autre objet ne peuvent être utilisés comme cravache. Agiter un équipement pour stimuler l'équidé n'est pas autorisé.

O. Cavalier en jeu

Quand un cavalier a fini correctement son parcours, il ne doit, en aucun cas, revenir dans la zone de relais, ni dans la zone de jeu. Il doit impérativement rester derrière la ligne d'attente.

Sauf dans les jeux par paire, il ne doit y avoir qu'un seul cavalier dans la zone de jeu sauf dans le cas d'une rectification d'erreur dans un passage de relais. Sur tous les jeux, le cavalier peut partir à droite ou à gauche des piquets.

Pour tout matériel placé sur la ligne de fond, le cavalier peut passer devant, derrière, à droite ou à gauche, à condition de passer la ligne de fond en totalité. Si un bandeau tombe ou que la jugulaire du casque se défait, il faudra que le cavalier remette en place le bandeau ou la jugulaire avant de reprendre le jeu à l'endroit où cela s'est défait ou tombé.

Toutes les équipes doivent attendre la fin du jeu et l'autorisation de l'arbitre officiel avant de traverser ou retraverser la zone de jeu.

P. Entraîneur

L'entraîneur ou chef d'équipe est sous la responsabilité de l'engageur. C'est à ce titre qu'il peut être autorisé à entrer sur le terrain pour encadrer son équipe. Dans ce cas, il se positionne derrière la ligne d'attente et dans le couloir de son équipe. Une fois entré sur le terrain, il doit conserver un comportement correct pendant toute la durée de la compétition. Au cas où l'entraîneur ou responsable d'équipe ne respecterait pas les conditions d'accès au terrain, cela pourra entraîner l'élimination de son équipe sur un jeu.

Q. Les gênes

Gêne : il y a gêne lorsque le poney offensé est ralenti, dévié ou heurté.

Gêne technique : il y a gêne technique lorsqu'un cavalier sort de son couloir et se trouve à proximité d'une zone où il y a un geste technique, au même moment que le cavalier offensé se présente.

Gêne de sécurité : il y a gêne de sécurité lorsqu'un cavalier sort de son couloir et se retrouve à proximité d'un autre cavalier.

R. Remplacement d'un jeu ou modification d'un jeu

Pour des raisons climatiques, et à la discrétion de l'arbitre, on peut faire tenir le matériel par le 5e cavalier. Dans ce cas, la règle du facteur s'applique.

Si, pour une raison quelconque, un jeu ne peut avoir lieu, il sera remplacé par un jeu supplémentaire ou pourra être annulé par l'arbitre officiel.

S. Comportement

Les cavaliers qui montent de façon brutale ou dangereuse, qui gênent délibérément les autres concurrents, qui se comportent de façon inconvenante ou qui changent de harnachement, etc. seront pénali-

sés par leur disqualification, ou par la disqualification de leur équipe du jeu, de la rencontre, ou de futurs concours, à la discrétion de l'arbitre officiel.

T. Tenue de l'équidé à pied

Un équidé ne doit jamais être lâché. Un cavalier à pied doit tenir son équidé par les rênes, posées sur l'encolure. Au cas où les rênes passeraient par-dessus l'encolure, le cavalier doit d'abord, les remettre en place et revenir à l'endroit où la faute a été commise avant de continuer son parcours. Pour les jeux les marches, à pied/à cheval, et course à 3 jambes, le cavalier doit tenir son poney par la ou les rênes, et ne peut en aucun cas s'appuyer, s'agripper ou se faire aider par celui-ci.

U. Chute

Une chute, provoquée par un équidé, jugé dangereux par le Jury, entraîne l'élimination de l'équipe pour le jeu, même si l'équidé reste dans sa zone de jeu. Une chute, qui n'est pas provoquée par le comportement dangereux de l'équidé, n'entraînera pas l'élimination du couple, sauf si l'équidé provoque une gêne pour les autres. Si un cavalier tombe, il doit remonter et reprendre son parcours de l'endroit où celui-ci a lâché son poney. Si un cavalier chute dans la zone de jeu et reste à terre, le jeu sera arrêté et rejoué sans l'équipe dont le joueur est tombé. Si un poney est arrêté pour cause de boiterie caractérisée, le jeu sera rejoué avec toutes les équipes qui n'avaient pas terminé le jeu, y compris l'équipe du poney blessé.

V. Equidé échappé

Dans le cas où un équidé s'échapperait sans son cavalier, l'équipe peut être éliminée du jeu si le poney gêne une autre équipe ou s'il sort du terrain. Personne ne peut entrer sur le terrain de compétition pour attraper un équidé en liberté. Lorsqu'un poney en liberté s'est arrêté à côté d'un cavalier, celui-ci peut le récupérer. Seul le juge de ligne de l'équipe en cause ou le jury peuvent aider et ceci uniquement lorsque l'équidé a quitté la zone de jeu ou quand le jeu est déclaré terminé. Le cavalier peut continuer son parcours dès qu'il a regagné l'endroit où il a lâché son équidé.

Si par inadvertance un cavalier lâche son poney, il devra impérativement le reprendre avant de continuer à jouer.

W. Equidé dangereux

Un équidé asocial, dangereux pour la sécurité des cavaliers et/ou des autres équidés, et/ou difficilement contrôlable, pourra être exclu de la compétition.

X. Sortie

La sortie du terrain, pendant l'épreuve, d'un couple ou d'un équidé ou d'un cavalier entraînera l'élimination, sauf raison majeure à la discrétion de l'arbitre officiel.

Y. Aide

Le juge de ligne ne remet pas les objets éparpillés derrière la ligne de fond. Un cavalier peut en aider un autre pour l'aider à franchir la ligne d'attente tant que celui-ci ne rentre pas dans la zone d'attente.

Z. Réclamations et décisions de l'arbitre

Toute réclamation concernant le départ, le jugement ou l'arbitrage d'une épreuve ne sont pas admises. Autres raisons : cf règlement général. Il est interdit à quiconque d'entrer sur le terrain pendant le déroulement d'une épreuve.

Seul le Chef d'équipe est autorisé à s'informer auprès de l'arbitre officiel des décisions prise à l'encontre de son équipe. Lors d'une compétition, le juge arbitre peut prendre la décision d'annuler certains jeux pour des raisons climatiques ou en fonction de la qualité du terrain. Le juge-arbitre peut prendre la décision d'interrompre un jeu, de le faire rejouer ou de l'annuler, s'il estime que les conditions n'ont pas été équitables. A la fin d'un jeu ou après l'arrêt de celui-ci, seul l'arbitre officiel peut autoriser un juge ou un chef d'équipe à entrer sur le terrain pour rattraper un équidé échappé.

Article 24.7 - Classement

24.7 a - Points

A l'issue de chaque jeu, on attribue des points à chaque équipe selon leur ordre d'arrivée. On donne un point supplémentaire au nombre d'équipes en compétition (Exemple : Six équipes - Premier : 7 points - Dernier : 2 points). Les points de chaque jeu sont additionnés pour définir le classement de la compétition.

24.7 b - Egalité

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, il peut être organisé un jeu supplémentaire (les 5 drapeaux) pour départager les ex-æquo. Pour départager les ex-æquo pour l'une des trois premières places, on peut aussi utiliser soit le résultat du dernier jeu soit le nombre de jeux gagnés lors de la session. Ce choix doit obligatoirement être déterminé lors du briefing. A défaut, c'est obligatoirement le jeu des 5 drapeaux qui sera joué.

24.7 c - Elimination

Si une équipe est éliminée, elle marque un point, quel que soit son ordre d'arrivée (si elle était arrivée première, elle passe de 7 à 1 point et les équipes suivantes remontent d'une place).

Article 24.8 - Pony-Games en paires

Les Pony-Games en paires suivent les mêmes principes de jeu que lorsqu'ils sont pratiqués en équipe. Comme leur nom l'indique, ils se jouent à deux.

Le règlement général des Pony-Games est identique, seules quelques règles de jeux diffèrent afin d'adapter ces jeux à l'utilisation par équipe de deux.

Ces règles sont disponibles sur demande à FFE Club.

Les Pony-Games en paires sont des épreuves de 1ère série uniquement.

Catégories des épreuves

Catégorie	Age du cavalier	Taille de l'équidé	Galops requis
Benjamins	12 ans et moins	A	2 mini
Minimes	13 - 14 ans	B, C & D	4 mini
Cadets	15 - 16 ans	B, C & D	4 mini
Open	15 ans et plus	B, C, D & E	4 mini
Sénior +	27 ans et plus	B, C, D & E	4 mini

La catégorie de la paire est déterminée par le cavalier le plus âgé et par le poney le plus grand.

Le surclassement des cavaliers de 2 catégories est autorisé sauf en senior et en Open. En Open, l'âge minimum est de 15 ans. La catégorie senior + est réservée aux cavaliers de 27 ans et plus.

Le surclassement des poneys est interdit.

CHAPITRE 25 - TREC

Article 25.1 - Orientations

Les compétitions de Trec ont pour but de distinguer la meilleure équipe ou le meilleur couple dans diverses applications des techniques de randonnée à cheval. Le présent règlement s'applique aux épreuves par équipe. Pour les épreuves individuelles, se référer au règlement national de Trec en ce qui concerne les normes techniques, le déroulement, les pénalités et le classement.

Un Trec se compose de quatre épreuves :

- L'épreuve du Parcours d'Orientation et de Régularité (POR)
- L'épreuve du Parcours en Terrain Varié (PTV)
- L'épreuve de la Maîtrise des allures
- L'épreuve de Présentation du couple

Une tenue correcte est exigée, le port du casque est obligatoire pour toutes les épreuves. Le jury se réserve le droit d'interdire le départ à tout concurrent dont la tenue laisserait trop à désirer, ou dont les équipements seraient insuffisants ou inadaptés. Le harnachement doit être parfaitement adapté au cheval et au caractère de l'épreuve.

L'ensemble des épreuves est effectué avec le même harnachement (même embouchure, même selle). Les cuirs et les aciers doivent être propres et bien entretenus. Le choix de l'embouchure est libre. Seule la martingale à anneaux est autorisée. Le harnachement peut être contrôlé à tout moment de la compétition.

Pour l'épreuve du POR les concurrents doivent se munir de tout le matériel nécessaire à une sortie d'une journée dont une partie en nocturne : licol, longe, nécessaire de dépannage en maréchalerie, nécessaire de premiers soins d'urgence, lampe électrique permettant la signalisation, licence et justificatifs d'identité pour le cavalier et le livret sire pour l'équidé.

Les équipes composées exclusivement de cavaliers mineurs devront se munir d'un téléphone portable, qui sera placé sous scellé au moment du passage en salle des cartes. A la demande du responsable de la compétition, cette recommandation pourra s'étendre à l'ensemble des équipes.

Article 25.2 - Organisation

Les compétitions de Trec Club, se déroulent par équipe de 3 ou 4 couples ou en individuel.

Pour les équipes, il est possible d'engager un équidé de remplacement. Les trois meilleurs résultats sont pris en compte pour établir le classement de l'équipe.

Les compétitions de Trec initiation et départemental Open, en individuel ne donnent pas accès à l'Open de France.

L'organisateur doit disposer :

- d'une aire permettant le déroulement de l'épreuve de présentation,
- d'un circuit reconnu de 12 à 20 km, ne présentant aucun danger apparent, pour le POR,
- d'un parcours en terrain varié (PTV) aménagé, correspondant aux exigences techniques,
- d'une zone pour le déroulement de l'épreuve des allures (100 m x 1,5 m). Cette zone peut être située sur le POR, cf. article 25.5 c.

Les recommandations prévues à l'article 3.3 s'appliquent.

Article 25.3 – Catégories d'épreuves

	TR 2 - 2e série	TR 2 - 2e série
Cavaliers	Equipe de 3 ou 4 cavaliers âgés de 12 à 26 ans	Equipe de 3 ou 4 cavaliers âgés de 12 ans et +
Poneys et chevaux	A, B, C, D et E	A, B, C, D et E

	Initiation	Départemental	Départemental - Open
Cavaliers	- Equipe de 3 ou 4 cavaliers âgés de 12 ans et + - Individuel âgé de 16 ans et +		
Poneys et chevaux	A, B, C, D et E	B, C, D et E	B, C, D et E
LFC	Club, AMA4 et AMA3 en Trec	Club en Trec	Club, AMA4 et AMA3 en Trec

Article 25.4 - Normes techniques

25.4 a - Parcours d'Orientation et de Régularité (POR)

Distance du POR : 12 à 20 km

Vitesses imposées par tronçon : 5 à 10 km / h

Vitesse moyenne du POR : 6 à 7 km / h

La vitesse peut être adaptée pour les poneys A.

25.4 b - Parcours en Terrain Varié (PTV)

Nombre de difficultés : 12 choisies dans la liste ci-dessous

Distance du PTV : 1 à 3 km

Vitesse moyenne du PTV : 10 à 12 km/h

La vitesse peut être adaptée pour les poneys A.

Liste des difficultés du PTV :

- Plan ascendant en selle
- Plan descendant en selle
- Chapeau de gendarme
- Contre-haut en main
- Contrebas en main
- Barrière à ouvrir et à refermer à cheval
- Passerelle en main
- Tronc d'arbre en selle
- Fossé en selle
- Maniabilité - labyrinthe et/ou chicane
- Bordure maraîchère en main
- Branche(s) basse(s) en selle
- Montoir à droite ou à gauche
- Maniabilité en slalom
- Doline
- Passage de sentier
- Plan ascendant en main
- Plan descendant en main
- Contre-haut en selle
- Contrebas en selle
- Gué
- Passerelle en selle
- Haie vive
- Tronc d'arbre en main
- Fossé en main
- Bordure maraîchère en selle
- Reculer en main
- Branche(s) basse(s) en main
- Immobilité dans un cercle (peut être noté hors temps)
- Entrer dans un van tracté mono ou biplace
(utiliser de préférence un van à ouverture de sortie vers l'avant)
et en ressortir (peut être noté hors temps).

25.4 c - Epreuve de maîtrise des allures

Longueur du couloir : 100 m

Largeur du couloir : 1,50 m

Barème de notation (page suivante)

Note	Galop	Pas
	Temps en seconde et 1/10e	Temps en secondes
30	21 et plus	48,2 et moins
29	20,9 et plus	48,5 et moins
28	20,8...	48,8
27	20,7	49,2
26	20,6	49,5
25	20,5	49,8
24	20,4	50,2
23	20,3	50,5
22	20,2	50,8
21	20,1	51,1
20	20	51,5
19	19,9	51,8
18	19,8	52,1
17	19,7	52,5
16	19,6	52,8
15	19,5	53,1

Note	Galop	Pas
	Temps en seconde et 1/10e	Temps en secondes
14	19,4	53,5
13	19,3	53,8
12	19,2	54,1
11	19,1	54,5
10	19	54,8
9	18,9	55,4
8	18,8	56,1
7	18,7	56,8
6	18,6	57,4
5	18,5	58,1
4	18	58,4
3	17,5	59,4
2	17	60,1
1	16,5	60,7
0	Moins de 16,5	plus de 60,7

25.4 d - Epreuve de Présentation du couple

Tous les membres de l'équipe doivent disposer du matériel des listes divers et matériel de sécurité. En ce qui concerne le matériel des listes trousse de pharmacie vétérinaire et humaine et trousse de maréchalerie. Un exemplaire suffit pour l'équipe.

Liste du matériel à présenter lors de cette épreuve :

- Divers

Papiers d'identité du cavalier et document d'identification SIRE de l'équidé (ou photocopie lisible).

Licence fédérale

Pièces de monnaie

Carte téléphonique

Trousse de pharmacie vétérinaire et humaine

Elle doit être propre et placée dans un contenant étanche. Inutile de transporter des flacons ou des tubes de pommade vides ou périmés !

Certains médicaments ou matériels étant à usage humain et vétérinaire, privilégiez ceux-ci.

- Composition minimale d'une trousse de 1ers secours équin et humain :

Matériel :

- compresses stériles (6 minimum)

- bande collante (Type Elastoplast, largeur 10 cm)

Produits :

- solution désinfectante (savon liquide, type Mercryl, Hibitane...) ou

- antiseptique (type Vétédine, Bétadine, teinture d'iode...)

- pommade antiphlogistique (type Linizone, Linimis, Synthol...)

- aspirine 500 non effervescente

- Trousse de maréchalerie

Composition minimale :

- brochoir (petit marteau)

- tricoises miniatures ou pinces adaptées

- environ 15 clous (1 poignée), de taille adaptée, dans une boîte

- Matériel de sécurité minimum :
 - une lampe frontale avec pile de rechange
 - une lampe cycliste à diode
 - un brassard ou baudrier réfléchissant

Article 25.5 - Déroulement des épreuves

L'ordre de déroulement des épreuves est laissé à la libre initiative des organisateurs.
L'épreuve de Présentation doit se dérouler avant le POR.

25.5 a - Parcours d'Orientation et de Régularité POR

Les cavaliers effectuent cette épreuve par équipe. Le principe du POR est d'effectuer un déplacement sur un itinéraire donné d'une distance de 12 à 20 km. Cette épreuve doit permettre d'évaluer la résistance du cheval tout en respectant le tracé de l'itinéraire et les vitesses prescrites. La longueur de l'itinéraire peut varier, selon les reliefs rencontrés et selon le niveau de l'épreuve. Toute assistance technique aux cavaliers, est interdite, sauf pour des problèmes liés à la sécurité. Elle entraîne l'exclusion de la compétition. Cet itinéraire doit comporter des difficultés topographiques créant des problèmes d'orientation et imposant des choix dans l'utilisation du terrain. Un carnet de route est remis à chaque concurrent. Ce carnet est validé à chaque contrôle. L'équipe qui ne passe pas la ligne d'arrivée avec son carnet de route est éliminée. Les vitesses moyennes de déplacement sont imposées.

Le score de chaque équipe est calculé en fonction des écarts entre les temps réalisés et les temps idéaux.

Les vitesses imposées sont :

- signalées à chaque départ de tronçon par un panneau
- constantes sur le tronçon considéré
- choisies par les organisateurs entre 5 et 10 km/h (les organisateurs s'efforceront de ne pas imposer la même vitesse sur deux tronçons successifs).

Exceptionnellement une vitesse inférieure peut être appliquée dans le cas d'un relief à fort dénivelé.

La vitesse moyenne du POR, dans son ensemble, doit être comprise entre 6 et 7 km/h.

L'itinéraire est communiqué à chaque équipe au moyen de cartes au 1/25000e portant le tracé. Il leur appartient de reporter la totalité ou une partie du tracé sur les cartes qui leur sont remises. Certains tronçons peuvent être à parcourir à la boussole ou par simple indication des coordonnées d'un point de rendez-vous, qui n'est pas forcément lieu de contrôle. Dans le cas où les concurrents recopient eux-mêmes leur tracé, ils disposent au maximum de 15 minutes en salle des cartes pour le recopier.

Contrôle de départ

Connu des concurrents il se situe à proximité de la salle des cartes. Il est matérialisé par deux fanions réglementaires rouge et blanc. La vitesse du premier tronçon est affichée sur un panneau situé au pied du fanion rouge.

Contrôle d'arrivée

Le contrôle d'arrivée est inconnu des concurrents. Il peut être situé en tout endroit du tracé.

Les carnets de route des concurrents sont remis définitivement aux contrôleurs.

Après ce contrôle les concurrents sont libres de rejoindre les écuries dans le temps et l'itinéraire indiqué. Si le concurrent ne s'est pas présenté au contrôle d'arrivée, l'heure d'arrivée aux boxes permettra de calculer les points de pénalités.

Le concurrent qui ne se présente ni au contrôle d'arrivée, ni aux boxes, est éliminé de l'épreuve.

Contrôles de tronçons

Le nombre et la position des contrôles sont inconnus des concurrents. Les temps de parcours de chaque tronçon sont comptés au franchissement des lignes de départ et d'arrivée par le cheval.

Les lignes de départ et d'arrivée de chaque contrôle sont matérialisées par des fanions réglementaires (rouge et blanc) d'une hauteur de 30 cm au maximum.

En vue d'un point de contrôle, les concurrents doivent obligatoirement le rejoindre par le plus court

chemin, selon l'itinéraire indiqué, droit et sans s'arrêter.

Toute arrivée à un contrôle de tronçon entre les fanions, dans le bon sens, est considérée comme bonne.

Contrôles de passage

Des contrôles de passage peuvent être installés sur l'épreuve du POR, ils peuvent être placés sur ou hors itinéraire.

Dans les deux cas le passage d'un cavalier à l'un de ces contrôles entraîne :

- la délivrance par le juge d'un ticket de passage, ou
- un pointage type course d'orientation sur le carnet de route du concurrent.

Si deux ou plusieurs concurrents arrivent en même temps, le contrôleur délivre les tickets ou le pointage dans l'ordre d'arrivée des concurrents et les laisse repartir immédiatement.

Ces contrôles de passage sont installés à poste fixe pendant toute la durée du POR.

On favorisera l'utilisation des contrôles de passage hors itinéraire, lorsque certaines zones posent des problèmes de sécurité (route très dangereuse, marécage...).

Arrêt à un contrôle de tronçon

Un arrêt de 3 à 5 minutes, est prévu à chaque point de contrôle de tronçon.

Les contrôleurs sont habilités à modifier la durée de l'arrêt en fonction des circonstances, notamment pour éviter des regroupements de concurrents sur l'itinéraire. Dans tous les cas, l'arrêt ne peut être inférieur à 3 minutes.

Ex. pour un arrêt de 5 min	Le concurrent	A	arrivé au contrôle à	10h10
		B	arrivé au contrôle à	10h11
		C	arrivé au contrôle à	10h12
	Le concurrent	A	repartira à 10h10 + 5 min	10h15
		B	repartira à 10h15 + 5 min	10h20
		C	repartira à 10h20 + 5 min	10h25

Pénalités

Cette épreuve est notée en déduisant les points de pénalités d'un total optimum de 600 points attribué au départ à chaque équipe.

Le barème des pénalités à chaque contrôle est le suivant :

- Pénalités vétérinaires
3 points par minute d'arrêt imposée par le vétérinaire.
- Pénalités de temps
3 points par minute complète de retard ou d'avance par rapport au temps idéal.

Exemple : Pour un temps idéal calculé de 55'

L'équipe mettant exactement 54'59", aura un temps réel (arrondi à la minute lue) de 54' et donc 3 points de pénalité.

L'équipe mettant exactement 55' ou 55'59" aura un temps réel (arrondi à la minute lue) de 55' et donc aucune pénalité.

L'équipe mettant exactement 56' ou 56'59" aura un temps réel (arrondi à la minute lue) de 56' et donc 3 points de pénalité.

- Pénalités de tronçon
90 points pour arrivée à un contrôle de tronçon par un chemin autre que celui qui est prévu.
150 points pour tout contrôle de tronçon manqué.
90 points pour non-pointage à un contrôle de passage sur itinéraire.
90 points pour pointage à un contrôle de passage hors itinéraire.
150 points pour toute équipe qui, à la vue d'un contrôle, ne maintient pas son mouvement, droit et en avant, dans le strict respect de l'itinéraire imposé sur le chemin le plus court vers la ligne d'arrivée de fin de tronçon.
30 points pour un cheval qui arrive déferré au contrôle de tronçon.

- Précision des mesures

Les distances mesurées sur la carte par le jury sont les seules à prendre en compte.

25.5 b - Parcours en Terrain Varié

Cette épreuve consiste à mettre en valeur la qualité du dressage des chevaux utilisés pour la randonnée (confiance, hardiesse, maniabilité, équilibre, sûreté du pied) ainsi que la justesse, l'à propos des actions du cavalier et son métier en terrain varié. C'est donc le couple cavalier-cheval qui est mis à l'épreuve.

Le parcours

Il est réalisé sur un itinéraire indiqué de 1 à 3 km environ à effectuer dans un temps donné. Ce circuit comprend 12 difficultés naturelles ou simulées pouvant être rencontrées dans le cadre de la randonnée, choisies dans la liste figurant au 25.4 b. Les profils et critères de notation de chaque difficulté sont décrits dans le manuel officiel de TREC en vigueur. Ces difficultés sont fanionées et numérotées (rouge à droite et blanc à gauche, le numéro étant porté à droite).

Une zone de pénalisation peut être prévue pour certaines difficultés, à l'appréciation du traceur.

Les allures

Les allures sont libres sur les difficultés et entre les difficultés, sauf cas particuliers définis par le règlement et le traceur (ex. : la passerelle > au pas).

Notation

Chacune des difficultés est notée sur 10 selon le barème et les directives dont disposent les juges (soit un total maximum de 120 points).

Notation du temps : le parcours est effectué à vitesse libre. Le temps minimum est imposé par le jury, et ne doit pas dépasser une vitesse comprise entre 10 et 12 km/h.

Le temps idéal pourra être modifié, en fonction de l'état du terrain.

Les pénalités pour dépassement de temps seront déduites du total des points du PTV selon la règle suivante.

La première minute commencée au-delà du temps idéal coûte 5 points de pénalité.

La deuxième minute commencée au-delà du temps idéal coûte 10 points de pénalité.

La troisième minute commencée au-delà du temps idéal coûte 15 points de pénalité.

En aucun cas la pénalisation pour temps dépassé ne pourra excéder 30 points. En aucun cas le chronomètre ne sera arrêté sans décision du jury.

Si le temps idéal calculé est de 18 minutes, la première minute commencée qui détermine la première pénalité de 5 points, est la 19ème minute.

Un cavalier réalisant son parcours dans un temps supérieur au double du temps idéal imposé par le jury sera éliminé de l'épreuve.

Refus

3 refus sur une difficulté naturelle entraînent la note 0 pour cette difficulté, sans élimination de l'épreuve.

Erreur de parcours non rectifiée

Élimination de l'épreuve.

Reconnaissance

Le parcours est reconnu à pied par les concurrents. L'horaire d'ouverture et de clôture de la reconnaissance est fixé par le jury. Le départ doit être donné une demi-heure au moins après la fin de la reconnaissance, sous la responsabilité du traceur. Toute reconnaissance ou essai à cheval sur le parcours entraîne l'exclusion de la compétition.

Départ et arrivée

Les lignes de départ et d'arrivée doivent être encadrées de fanions, comme les difficultés du parcours.

25.5 c - Epreuves des allures

Buts

Montrer qu'un cavalier d'extérieur peut faire aller son cheval rapidement au pas et calmement au galop sur un chemin donné.

Epreuves

1. Parcourir à un galop lent 100 m dans un couloir de 1,50 m de large, tracé, à peu près plan.
2. Parcourir au pas le plus rapidement possible 100 m dans un couloir de 1,50 m de large, tracé, à peu près plan.

Cette épreuve peut être intégrée à l'épreuve du POR, notamment pour des facilités d'organisation matérielle.

Epreuve chronométrée

1. Dans les 2 parties de l'épreuve, les cavaliers/chevaux ont la note 0 si ils :

- ne restent pas à l'allure demandée,
- s'arrêtent ou reculent sur le parcours,
- sortent, même un seul pied, du couloir en cours de parcours.

Le couloir est déterminé par le bord intérieur du traçage.

2. Les chevaux passent la ligne de départ et celle d'arrivée à l'allure demandée.

3. Les passages ont d'abord lieu au galop.

25.5 d - Epreuve de Présentation du couple

Chaque équipe dispose de 5 à 10 minutes pour présenter oralement ses équipements et exposer les raisons de ses choix. Une note sur 60 est attribuée à l'équipe.

Le descriptif minimum de cet équipement est précisé à l'article 25.4 d.

La présentation de ce matériel se fait avant le début de l'épreuve du POR.

Si l'équipement présenté ne correspond pas à celui prescrit à l'article 25.4 d, l'équipe a la possibilité de le mettre en conformité avant le début des épreuves et de le représenter au jury.

Le contrôle de l'équipement minimum peut également se dérouler en cours de POR. L'équipe qui ne peut présenter le matériel répertorié au départ (à moins de justifier de l'utilisation des produits manquants) est éliminée du POR.

Article 25.6 - Pénalités

Dans chaque épreuve les équipes peuvent obtenir le maximum de points suivant :

- | | |
|---|------------|
| - Parcours d'Orientation et de Régularité : POR | 600 points |
| - Parcours en Terrain Varié : PTV (3 x 120) | 360 points |
| - Epreuve de maîtrise des allures (3 x 60) | 180 points |
| - Epreuve de présentation du couple | 60 points |

Soit un total maximum pour l'ensemble des épreuves de : 1200 points

Pour les équipes composées de 4 couples, le total de points est calculé en additionnant les résultats des 3 meilleurs couples qui la composent. Les 3 meilleurs couples sont ceux qui obtiennent le plus de points sur le total PTV + maîtrise des allures. Les équipes composées de 4 couples et dont un d'entre eux serait éliminé sont classées.

Eliminations et exclusions de la compétition

1. Est éliminé(e) de la compétition :

Toute équipe ou tout concurrent ayant abandonné au cours d'une des épreuves.

Tout concurrent éliminé pour des raisons médicales ou vétérinaires à une des épreuves.

Toute équipe ou tout concurrent se présentant au-delà de son heure officielle de départ à l'une des épreuves.

Toute équipe ou tout concurrent éliminé à une épreuve peut participer hors concours aux autres épreuves.

Tout concurrent réalisant le PTV dans un temps supérieur au double du temps idéal accordé.

Toute équipe qui ne passe pas la ligne d'arrivée avec son carnet de route.

Tout concurrent recevant une aide extérieure sur le PTV.

2. Est exclu de la compétition :

Tout concurrent assisté dans la recherche de l'itinéraire du POR, ou qui en communique le tracé.

Tout concurrent utilisant un appareil de communication (téléphone, GPS, CB...) lors du POR.

Tout concurrent reconnaissant ou essayant à cheval un des parcours.
Tout concurrent exclu de la compétition ne peut participer aux autres épreuves.

Article 25.7 - Classement

La méthode de notation appliquée à chacune des épreuves est précisée précédemment par les règlements particuliers qui s'y rapportent.

Classement, règle générale : est déclaré vainqueur de la compétition l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points sur l'ensemble des épreuves. En cas d'égalité du total des points, les équipes ex-æquo sont départagées sur le total de points des épreuves POR + PTV, en cas de nouvelle égalité c'est le résultat du POR qui est prépondérant.

CHAPITRE 26 - VOLTIGE

Article 26.1 - Orientations

Les épreuves de Voltige des concours Club sont des épreuves établies à partir de compétences élémentaires de mise en selle permettant de mettre en évidence : le liant, la fixité et l'aisance de chacun sur un cheval ou un poney d'instruction habitué au travail à la longe. Ces épreuves permettent aux voltigeurs et aux longeurs de se former en suivant une progression dans un esprit ludique et créatif.

Ces épreuves se disputent par équipe de 4 à 6 voltigeurs, plus un longeur et éventuellement un longeur remplaçant. Il est possible d'engager jusqu'à 6 voltigeurs ainsi qu'un cheval de remplacement. Les épreuves de voltige se déroulent en 2 étapes : un programme technique, comprenant des figures imposées, reliées entre elles par des figures libres de transition à exécuter seul ou à deux et un programme libre d'équipe ou un jeu d'équipe.

Article 26.2 - Organisation

1. Piste : la piste de compétition doit permettre au cheval/poney de décrire un cercle de 13 mètres minimum pour les poneys A et B et de 15 mètres minimum pour les poneys C, D et les chevaux.

Pour la détente, il y a lieu de mettre à la disposition des concurrents au moins une piste d'échauffement analogue à la piste de compétition.

2. Jury : le jury est disposé autour de la piste de compétition. Il est composé d'au moins un président de jury désigné par l'organisateur. Chaque club est tenu d'amener un juge habilité appelé juge accompagnateur. Le président de jury peut donc être assisté de 2 à 4 juges accompagnateurs.

Article 26.3 - Catégories d'Epreuves

Les épreuves se répartissent en 3 séries :

Voltige	Age des voltigeurs	Galops requis	Chevaux & poneys
3e série Poussins	10 ans maxi	Pas de Galop exigé	A, B, C, D, E
2e série Benjamins	12 ans maxi	Galop 2 minimum	C, D, E
2e série Juniors	18 ans maxi		C, D, E
1e série Juniors	18 ans maxi		D, E
1e série Open	Toutes catégories d'âge		D, E

Les équipes sont composées de 4 à 6 voltigeurs.

Attention : les limites d'âges ne sont applicables que lors des championnats et coupe de France.

Article 26.4 - Normes techniques

3e Série

Programme Technique

Chaque voltigeur entre à cheval au pas aidé puis effectue un enchaînement de 5 figures minimum dont 1 équilibre assis face avant en se lâchant au galop sur un demi tour, 1 debout au pas. Le passage d'un voltigeur à l'autre se fait par au moins une figure libre au pas à deux voltigeurs. L'équipe dispose d'une minute 15 secondes par voltigeur.

Programme Libre

Deux possibilités au choix de l'organisateur et indiqué sur le programme du concours :

A - le Jeu du Puits : Le jeu consiste à effectuer des lancés de précisions dans des attitudes différentes au pas. Les voltigeurs disposent de ballons en mousse et de 4 cibles (seaux d'écurie, etc.) réparties à l'extérieur du cercle.

Principe : Un voltigeur à Poney/Cheval effectue ses 4 lancés à la suite sur 1 tour. Les autres membres de l'équipe organisent le ramassage des ballons et leur passage au voltigeur à Poney/Cheval.

Déroulement : Chaque voltigeur effectue 1 passage au cours duquel il effectue les 4 lancés assis et/ou à genoux lâché et/ou debout lâché pour respectivement 1 point, 3 points et 5 points par lancé

réussi.

NB. L'organisateur, en accord avec le président du jury et les responsables d'équipes, peut proposer aux équipes un ou plusieurs passages pour conserver le meilleur résultat. Ils doivent dans ce cas avant le début de l'épreuve, mettre en place des règles d'équité dans le déroulement de l'épreuve et l'évaluation des résultats entre les équipes.

B - l'équipe présente sur une durée de 3 minutes un programme libre en musique, composé d'un nombre libre de figures à 1 ou 2 voltigeurs.

Les équipes devront donc avoir préparé les deux possibilités.

2e Série

Programme Technique :

Chaque voltigeur entre à cheval au pas aidé puis effectue un enchaînement de figures dont :

1 équilibre assis lâché face avant avec mouvement de bras au galop,

1 mise à genoux sur bras tendus et tenue 4 foulées de galop minimum,

1 passage de chaque jambe au dessus de l'encolure au galop,

1 debout au pas.

1 prise d'élan au pas vers l'A.T.R. à partir du debout avec retour à cheval.

Le passage d'un voltigeur à l'autre se fait par une figure de transition minimum à deux au pas. L'équipe dispose d'une minute 30 secondes par voltigeur.

Programme Libre :

L'équipe présente au pas et en musique un programme de son choix d'une durée de 3 minutes comprenant au plus 6 figures statiques à 3 voltigeurs et un nombre libre de figures à un et deux voltigeurs. Ce programme peut se faire costumé et le Poney/Cheval toiletté en conséquence.

Les épreuves de 2e série peuvent servir de support pour le passage de la pratique du galop 4 voltige.

1e Série

Programme Technique :

Chaque voltigeur entre à cheval au galop aidé puis effectue un enchaînement de figures au galop comprenant au moins :

- la mise en place, progressive et non tenue de la figure de base,

- 1 moulin,

- 1 debout bras libres tenu 4 foulées,

- 1 prise d'élan vers l'A.T.R. à partir du debout avec retour à cheval.

- 1 prise d'élan arrière.

Le passage d'un voltigeur à un autre se fait par au moins une figure libre de transition à 2 au galop. L'équipe dispose de 2 minutes par voltigeur.

Programme libre

L'équipe présente au galop et en musique, un programme libre de son choix, avec un nombre libre de figures à 1 et 2 voltigeurs.

Les figures doivent pouvoir être identifiées, mais le voltigeur ne doit pas les bloquer. La priorité doit être donnée à la mobilité.

La durée du programme est de 4 minutes. Les épreuves de 1ère série peuvent servir de support pour le passage de la pratique du galop 6 voltige.

VOLTIGE

Article 26.5 - Déroulement des Epreuves

Les concours se déroulent en deux étapes : le programme Technique et le Programme Libre.

Le programme technique et le programme libre doivent se dérouler distinctement et séparés dans le temps. Le programme technique a lieu à la main tirée au sort lors de la réunion des chefs d'équipe. Le choix de la main est libre pour le programme libre. Lors de l'entrée et de la sortie, l'équipe salue le président de Jury.

Article 26.6 - La notation

La notation de chaque élément du programme se fait de 0 à 10.

Notation du Programme Technique

Chaque figure imposée reconnue est notée de 0 à 10,
Seuls les résultats des 4 meilleurs voltigeurs sont additionnés,
L'ensemble de l'enchaînement est noté de 0 à 10,
Le couple Poney/Cheval et longueur est noté de 0 à 10.

Notation du programme libre

3e série

En fonction de l'option choisie,

a- Jeux : par addition des 4 meilleurs scores

b- Libre : 5 notes d'ensemble de 0 à 10 distribuées pour :

Le degré de difficulté,

La variété et l'enchaînement des figures et la mobilité des voltigeurs,

L'exécution et le respect du Poney/Cheval (coef 2),

L'expression artistique,

Le couple Poney/Cheval et longueur.

1e et 2e Série :

5 notes d'ensembles de 0 à 10 sont distribuées pour :

Le degré de difficulté,

La variété et l'enchaînement des figures et la mobilité des voltigeurs,

L'exécution et le respect du Poney/Cheval (coef 2),

L'expression artistique,

Le couple Poney/Cheval et longueur.

Article 26.7 - Classement

Le classement résulte du total des points attribués au programme technique et au programme libre(ou jeu pour la 3e série) après moyenne faite calculée sur dix. En cas d'égalité, la meilleure note du programme technique détermine le vainqueur.

CHAPITRE 27 - EPREUVES COMBINÉES

Article 27.1 - Orientations

Dans le même esprit que la coupe CSO et la coupe CROSS, une épreuve combinée est constituée par l'addition de deux ou plusieurs disciplines ou éléments de disciplines.

Les épreuves combinées permettent de diversifier les pratiques des cavaliers dans les clubs.

Les épreuves combinées peuvent donner lieu à des classements individuels ou par équipe.

Les organisateurs peuvent proposer les épreuves combinées suivantes : CSO et Dressage, Dressage et cross, Cross et CSO, et voltige.

Article 27.2 - Organisation

L'organisation d'une épreuve combinée doit être conforme au règlement de chaque discipline concernée.

Article 27.3 - Catégories d'épreuves

Les catégories de cavaliers et d'équidés traitées dans le présent règlement sont appliquées pour les disciplines figurant dans une épreuve combinée.

Article 27.4 - Normes techniques

Les normes techniques des disciplines figurant dans une épreuve combinée sont soit de 2ème série, soit de 1ère série.

Article 27.5 – Déroulement

Le déroulement des disciplines prévues dans une épreuve combinée doit être conforme au règlement de cette discipline.

Article 27.6 - Pénalités

Les pénalités prévues dans le règlement de chaque discipline sont appliquées lorsque cette discipline est présente dans une épreuve combinée

Article 27.7 - Classement

Le classement est établi par addition des pénalités obtenues dans chaque discipline de l'épreuve combinée. Les points obtenus dans une discipline inscrite dans une épreuve combinée sont pris en compte pour participer au championnat de France des clubs dans cette discipline. Par exemple un couple classé dans le premier tiers d'une épreuve de Dressage dans une épreuve combinée obtient 6 points de qualification pour le championnat de France de dressage.

CHAPITRE 28 - TEST OI / ONC

A titre dérogatoire et pour permettre à des poneys d'origine non constatée présentant de réelles aptitudes sportives de participer aux épreuves des concours Ponam, des tests pour poneys d'origine non constatée peuvent être organisés.

Article 28.1 - Epreuves qualificatives

Ces épreuves prévues au bulletin officiel de la REF, sont organisées dans les régions et donnent lieu à l'attribution de points au poney, selon le barème de la 2ème série CSO Ponam. Chaque année, les conditions de qualification pour la finale nationale sont publiées dans la REF.

Article 28.2 - Déroulement des épreuves

Les épreuves se courent sur un CSO, par catégorie B, C, D et au barème A au chrono sans barrage.

Article 28.3 - Jury

Le président du jury est le directeur général de l'établissement public Haras Nationaux ou son représentant et, en son absence, le représentant du comité poney de l'instance régionale et/ou le représentant des éleveurs de poneys.

Le jury a toute liberté pour demander au chef de piste de procéder à des modifications d'obstacles. Le jury peut contrôler les documents d'identification des poneys.

Article 28.4 - Finale Nationale

Une finale Tests ONC est organisée lors du championnat de France Ponam, pour les poneys qualifiés et munis d'un certificat de toisage daté de moins de deux mois, précisant la taille métrique du poney. Les conditions de qualification et les barèmes techniques sont soumis pour avis aux Haras Nationaux et approuvés par le Ministère de l'Agriculture avant publication, chaque année, dans la REF.

Les poneys ayant satisfait à cette finale, suivant le règlement publié à la REF, pourront être inscrits sur le fichier des poneys habilités à sortir dans toutes les séries du circuit de compétition Ponam, après règlement de la somme de 381 pour les poneys D, 305 pour les poneys C et 229 pour les poneys B.

Article 28.5 - Barèmes techniques

Test OI / ONC	B	C	D
Vitesse	270 m / minute	300 m / minute	330 m / minute
Nombre d'obstacles	10 à 12	10 à 12	10 à 12
Hauteur verticaux, cm	90	100	105
Oxers, cm	85 x 90 x 100	100 x 105 x 110	105 x 110 x 115
Rivière, cm	250	300	300
Combinaisons	1 double ou 1 triple (- 5 cm)	1 double ou 1 triple (- 5 cm)	1 double ou 1 triple (- 5 cm)

SUGGESTIONS

Si vous remarquez des erreurs, des omissions ou si vous avez des suggestions, merci d'adresser vos remarques à concours.club@ffe.com ou à
FFE Club Parc Equestre 41600 Lamotte

Auteur : Fédération Française d'Équitation

**© L'écho des poneys
77370 Fontenailles**

ISBN 2-909922-28-6

Dépôt légal : mars 2007

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Toute reproduction même partielle de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de poursuites.

Toutefois, un exemplaire sous forme de fichier .pdf est consultable sur les sites www.ffe.com et www.lechodesponeys.com

Seules les copies en ligne sur les sites ffe.com et lechodesponeys.com ont force réglementaire. Toute copie sur un autre site est interdite.

ABONNEMENT À LA REF



- ▲ L'info à la source
- ▲ La vie du sport
- ▲ Les innovations pédagogiques
- ▲ Les calendriers et les règlements
- ▲ Toutes les références du monde équestre

Le complément indispensable du règlement

Nom

Prénom

Adresse

.....

Plein tarif 50 €

Tarif préférentiel licencié 45 €,

numéro de licence obligatoire | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ |

Chèque à l'ordre de FFE. A retourner à SIF 14490 Litteau

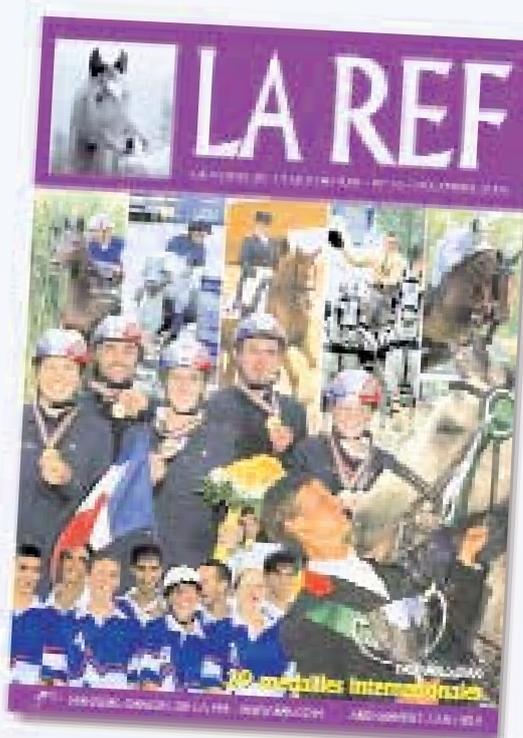


ABONNEZ-VOUS À LA REF

Le complément indispensable
du règlement

L'INFO À LA SOURCE

- ▲ La vie du sport
- ▲ Les calendriers et les règlements
- ▲ Toutes les informations réglementaires concernant les concours club et ponam
- ▲ Les innovations pédagogiques.



ABONNEMENT 3615 FFE ET WWW.FFE.COM
Bulletin d'abonnement par courrier en page précédente



EDITION L'ÉCHO DES PONEYS

Grignon - 77370 Fontenailles

16 €

Tél 01 64 08 45 29 - www.lechodesponey.com