



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## REGLEMENT DES COMPETITIONS 2012

*Applicable au 12 septembre 2011*

# Dispositions spécifiques Concours Complet d'Équitation

## SOMMAIRE

### PREAMBULE

#### I - ORGANISATION

- Art 1.1 - Programme des concours
- Art 1.2 - Terrains et équipements
- A - Terrain de dressage
- B - Terrain de cross et parcours de fond
- C - Parcours et terrains de saut d'obstacles
- D - Tribune du jury
- E - Secrétariat
- F - Tableau d'affichage
- Art 1.3 – Vétérinaire et maréchal-ferrant
- A - Vétérinaire
- B - Maréchal-ferrant

#### II – EPREUVES

- Art 2.1 - Liste des épreuves de CCE
- Art 2.2 - Cas particuliers
- A – Epreuves Pro 3
- B – Epreuves Préparatoires
- C – Epreuves Amateur
- D – Epreuves "Pro-Am"
- E – Epreuves par équipe
- F – Epreuves Spéciales

#### III – OFFICIELS DES COMPETITIONS

- Art 3.1 - Composition des jurys
- Art 3.2 – Qualifications minimales
- Art 3.3 - Fonctionnement des jurys
- A - Président de jury
- B - Chef de piste

### IV – CONCURRENTS

- Art 4.1 - Qualifications
- A - Ouvertures
- B - Fermetures
- C - Catégories Jeunes
- Art 4.2 - Participations
- Art 4.3 - Tenue
- A - Divisions Club et Poney
- B - Divisions Amateur et Pro
- C - Remise des prix

### V- PONEYS / CHEVAUX

- Art 5.1 - Qualification et participation
- Art 5.2 - Fermeture Poney et Amateur
- Art 5.3 - Harnachement
- A - Epreuves Club, Poney et Amateur 4, 3, 2, 2GP, 1, 1GP
- B - Amateur 1 et plus, toutes épreuves Pro
- Art 5.4 - Inspection du harnachement
- Art 5.5 – Tableau récapitulatif des embouchures autorisées par division

### VI – NORMES TECHNIQUES

- Art 6.1 - Normes pour le dressage
- A - Plan du terrain de dressage
- B - Critères d'appréciation et de notation
- C - Textes des reprises
- Art 6.2 - Normes pour le cross
- A - Obstacle
- B - Obstacles composés de plusieurs éléments ou « combinaisons »
- C - Obstacle avec options ou obstacles alternatifs

D - Construction des obstacles  
E - Cotes des obstacles  
F - Méthode de mesure  
Art 6.3 - Normes pour le saut d'obstacles  
A - Généralités  
B - Calcul du temps accordé  
Art 6.4 - Tableaux des cotes du cross et du saut d'obstacles  
A - Normes pour le cross  
B - Normes pour le Saut d'obstacles

## VII – DEROULEMENT

Art 7.1 - Généralités  
A - Dédoubléement des épreuves  
B - Forfait, déclaration de monte et abandon  
C - Ordre de passage et horaires  
D. Inspection des poneys / chevaux  
Art 7.2 - Déroulement de chaque test  
A - Dressage  
B - Cross  
C - Saut d'obstacles  
Art 7.3 - Indépendance des phases

## VIII – PENALITES

Art 8.1 - Définition des fautes sur le cross  
A - Refus  
B - Dérobé  
C - Volte  
D - Chutes  
E - Obstacles composés de plusieurs éléments  
F - Aide de complaisance interdite  
Art 8.2 - Pénalités  
A - Dressage  
B - Cross  
C - Saut d'obstacles  
Art 8.3 - Autres cas d'élimination sur le cross

## IX - CLASSEMENT

Art 9.1 - Calcul des résultats  
A - Dressage  
B - Cross  
C - Saut d'obstacles  
Art 9.2 - Classement final

## X - CONCOURS COMPLET PONEY A

Art 10. 1 - Orientation

Art 10. 2 - Organisation  
Art 10.3 - Catégories d'épreuves  
Art 10.4 - Normes techniques  
A - Dressage  
B - Saut d'obstacles  
C - Cross  
Art 10.5 - Déroulement  
A - Dressage  
B - Saut d'Obstacles  
C - Cross  
Art 10.6 – Pénalités  
A - Dressage  
B - Saut d'Obstacles  
C – Cross  
Art 10.7 – Classement  
A - Classement de chaque test  
B - Spécificités pour le classement du cross  
C - Classement général

## XI – COUPE CROSS

Art 11.1 - Organisation  
A - Orientation  
B - Terrains et Jury  
Art 11.2 - Epreuves et qualifications  
Art 11.3 - Normes Techniques  
A - Normes pour le fond  
B - Normes pour le carrousel  
Art 11.4 - Déroulement des épreuves  
A - Cross  
B - Carrousel, reprise de dressage en équipe et en musique  
C - Epreuve optionnelle à choisir parmi les 2 suivantes  
Art 11.5 - Pénalités  
A - Cross  
B - Carrousel  
C - Epreuve optionnelle  
Art 11.6 – Classement

## XII – DERBY CROSS

## XIII – DERB'EVENTING

## ANNEXE

Schémas des obstacles de cross avec les fautes

## PREAMBULE

Le concours complet d'équitation consiste à enchaîner trois tests :

- ◆ le dressage valide le bon emploi des aides du concurrent et la qualité du dressage des poneys / chevaux,
- ◆ le cross permet de vérifier la franchise du couple et la maîtrise d'une vitesse imposée en équitation d'extérieur,
- ◆ le saut d'obstacles révèle l'aptitude à enchaîner un parcours, la bonne attitude et des gestes techniques justes.

Le concours complet nécessite que le cavalier ait une expérience dans trois disciplines équestres et une connaissance précise des capacités de son poney / cheval. Le poney / cheval exprime des compétences résultant d'un entraînement judicieux et rationnel.

## I - ORGANISATION

### Art 1.1 - Programme des concours

Le programme des concours est libre.

Les tests de dressage et de saut d'obstacles, dans les épreuves Préparatoires, ne sont pas obligatoires.

### Art 1.2 - Terrains et équipements

Le règlement des compétitions s'applique dès l'arrivée sur le site du concours et sur l'ensemble de son enceinte ainsi que sur les terrains d'entraînement.

#### A - Terrain de dressage

Le terrain de concours de dressage doit :

- ◆ avoir les dimensions réglementaires :
  - 40 m x 20 m pour certaines épreuves Poney et Club,
  - 60 m x 20 m pour toutes les épreuves Pro et Amateur.

Ces dimensions sont indiquées sous les titres des textes de reprises.

- ◆ être parfaitement délimité, encadré sur tout le pourtour et muni des lettres,
- ◆ avoir ses lettres et décorations fixées à 50 cm derrière la lice,
- ◆ avoir sa barrière d'entrée en A remplaçable par une entrée en chicane,
- ◆ être parfaitement plat sur un sol homogène et souple.

Le terrain d'entraînement de dressage doit être au minimum de même dimension et si possible de même nature que le terrain de concours de l'épreuve.

En épreuve Pro Elite et Pro Elite GP, le public doit être séparé du terrain de dressage par une lice située à 10 m de chaque côté. Cette norme est recommandée pour les autres épreuves Pro et Amateur, avec un minimum de 4m.

Une pendule indiquant l'heure officielle doit être prévue sur le terrain d'entraînement pour toutes les épreuves.

#### B - Terrain de cross et parcours de fond

##### Entraînement : épreuve de fond

Obstacles d'essai : sont obligatoires au minimum 1 vertical, 1 oxer et un obstacle de cross simple.

Les cotes de ces obstacles doivent correspondre aux cotes de l'épreuve.

Ces obstacles doivent être encadrés de fanions rouge et blanc, indiquant le sens obligatoire de franchissement.

##### Nature du terrain d'entraînement de l'épreuve de fond

Il doit être de bonne qualité et de préférence identique à celui du parcours.

##### Terrain de cross

Un parcours de cross doit être tracé à travers la campagne en tenant compte de la qualité du sol. Il doit aussi imposer au concurrent d'être toujours maître de la vitesse et de l'équilibre de son poney / cheval. Il doit permettre aux services de secours d'intervenir en tout lieu.

Le terrain du parcours de cross doit être varié mais galopant.

Les montées et les descentes mettent en valeur le degré de préparation des poneys / chevaux et leur équilibre en terrain varié.

Les phases d'échauffement et de récupération, communément nommées Routier, doivent emprunter des terrains de bonne qualité et sans dénivelé excessif.

### **Tracé du parcours de cross**

Pour simplifier les opérations de chronométrage, il est recommandé 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 alourdit les charges de contrôle.

### **Obstacles**

Tous les obstacles doivent être imposants, solides et proches du naturel.

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.

Employer pour leur confection un matériel solide dont le volume incite les poneys / chevaux à la prudence et au respect.

Le parcours de ces épreuves doit 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, un contre-haut et un contrebas.

Leur emplacement sera choisi en fonction des ressources du terrain.

Il est possible de 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 doit offrir des difficultés et des avantages différents mais de valeur sensiblement égale.

Eviter les obstacles creux.

Le dernier obstacle doit être imposant 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 concurrent à ménager son poney / cheval pour ce dernier effort.

## **C - Parcours et terrains de saut d'obstacles**

### **Terrains d'entraînement**

Le terrain d'entraînement doit comporter au moins un vertical et un oxer et il est souhaitable d'y ajouter un croisillon.

En aucun cas leur hauteur ne peut être supérieure à celle des obstacles du parcours. La hauteur maximale doit être matérialisée sur le chandelier.

Ces obstacles doivent être encadrés de fanions rouge et blanc, indiquant le sens obligatoire de franchissement.

### **Terrain de concours**

Il doit être souple et homogène.

### **Tracé du parcours**

Il doit être coulant et les changements de direction harmonieux.

Les obstacles utilisés doivent être impérativement massifs et sautants.

Aucune acrobatie de sauts ou de tournants ne doit être exigée. La direction du parcours doit être indiquée sur le plan par une flèche à chaque obstacle.

Le tracé du parcours, mesuré précisément, doit être affiché, avec l'indication du temps accordé, au moins une heure avant le début de l'épreuve.

## **D - Tribune du jury**

### **En dressage**

Les Juges doivent être placés de 3 à 5 m de distance de la piste.

Quand il y a trois Juges : le Président se place obligatoirement dans le prolongement de la ligne du milieu en C et les deux autres en M et H, H et B ou M et E.

Une tribune séparée doit être prévue pour chacun des Juges. Dans les épreuves où il n'y a que 2 Juges, le 2<sup>e</sup> Juge peut se placer en M ou H ou B ou E. Les deux Juges sont obligatoirement séparés.

### **En saut d'obstacles**

Le jury doit être installé dans une tribune à laquelle le public n'a pas accès.

Cette tribune doit être à une hauteur suffisante pour permettre de voir tous les obstacles.

## **E - Secrétariat**

Les renseignements doivent être centralisés le plus vite possible et les concurrents doivent être informés de leurs résultats à la fin de chaque test.

Le Président du jury doit disposer d'un secrétariat du début à la fin des épreuves avec le matériel nécessaire.

### **Imprimés pour notation et résultats**

Les textes de reprise, les listings d'engagés, les formulaires d'engagement sur le terrain, ainsi que tous les documents nécessaires sont disponibles sur le site [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

### **Personnel et équipement de secrétariat pour le test de fond**

Chaque membre de l'organisation, contrôleur aux obstacles, secrétaire, chronométreur et estafette doit avoir une mission parfaitement définie.

L'organisateur doit prévoir :

- ◆ Le personnel de secrétariat nécessaire pour enregistrer les temps et les 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 chronomètre à main.
- ◆ Des Commissaires aux obstacles pour assurer le contrôle du passage de chaque concurrent. Chaque Commissaire doit être porteur d'un document sur lequel figure 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, noms des concurrents et l'enregistrement des fautes.

## **F - Tableau d'affichage**

Un tableau d'affichage doit être placé sur les lieux des différents tests et toutes les informations doivent figurer au secrétariat général, et aux écuries pour les épreuves Pro Elite.

Le tableau d'affichage doit comporter avant l'ouverture des épreuves :

- ◆ les horaires de dressage, avec une pause souhaitable tous les 10 concurrents,
- ◆ l'ouverture des pistes, notée par la mention « piste prête », des épreuves de cross et de saut d'obstacles,
- ◆ l'ordre de passage et les horaires correspondants,
- ◆ le plan du cross, affiché près de la tribune du jury du cross, qui est la référence en cas de contestation et que les concurrents doivent consulter avant de prendre le départ. Il doit indiquer les obstacles, la distance, la vitesse, le temps accordé, le temps limite et les passages obligatoires numérotés,
- ◆ le plan des parcours de saut d'obstacles avec la distance, la vitesse, le temps accordé et le temps limite,
- ◆ le plan des terrains d'entraînement,
- ◆ les résultats complétés au fur et à mesure du déroulement des tests,
- ◆ toute modification ou disposition officielle décidée par le président du concours ou le président de jury qui doit également faire l'objet d'une annonce micro.

### **Modifications**

Une fois le parcours officiellement reconnu par les concurrents, il n'est plus possible d'apporter de modification, sauf circonstances exceptionnelles.

Une modification pour circonstances exceptionnelles est intégrée sur décision du Président du jury et les concurrents ne peuvent prétendre à aucune réclamation.

Dans ce cas, chaque concurrent doit en être informé avant le commencement du test ou de l'épreuve concernée. Si nécessaire, un Officiel doit se trouver à l'endroit approprié où la modification a été effectuée de façon à en avertir les concurrents.

S'il peut y avoir doute sur la manière de juger un obstacle ou un élément d'obstacle, le Président du jury en concertation avec le Chef de piste doit expliciter la manière de juger, au moyen d'un croquis si besoin. Les officiels de terrain doivent en être informés ainsi que les concurrents.

## **Art 1.3 – Vétérinaire et maréchal-ferrant**

### **A - Vétérinaire**

Pendant la durée du ou des parcours de cross des épreuves Pro 2 et supérieures, Amateur Elite et supérieure, la présence permanente d'un vétérinaire est obligatoire.

Pendant les épreuves de dressage, de saut d'obstacles et pour le cross des épreuves Club, Poney, Amateur 3, 2, 1 et Pro 3, le service vétérinaire doit pouvoir intervenir dans les meilleurs délais. Pour les épreuves As Poney, la présence d'un vétérinaire est recommandée.

### B - Maréchal-ferrant

La présence d'un maréchal-ferrant est obligatoire d'une façon permanente pendant le cross pour les épreuves Amateur Elite et Pro 2 et supérieures. La présence du maréchal ferrant est recommandée pour les autres épreuves.

## II – EPREUVES

### Art 2.1 - Liste des épreuves de CCE

DIVISIONS	LFC	EPREUVES
Club	Club	Club 3, Club 2, Club 1, Club Elite
Poney	Club ou Amateur ou Pro	Poney A2, Poney A1 Poney 4, Poney 3, Poney 2, Poney 1 Ponam B1, Ponam B Elite Ponam C1, Ponam C Elite Ponam D1, Ponam D Elite, As Poney Grand Prix Ponam E1, Ponam E Elite
Amateur	Amateur	Amateur 3, Amateur 2, Amateur 2 Grand Prix, Amateur 1, Amateur 1 Grand Prix, Amateur Elite As Jeune Elite, As Jeune 1, As Jeune 2
Pro	Pro	Pro 3, Pro 2, Pro 1, Pro Elite, Pro Elite Grand Prix
	Club / Amateur / Pro	Préparatoire 3 normes techniques Amateur 2
	Pro	Préparatoire 2 normes techniques Pro 2
	Pro	Préparatoire 1 normes techniques Pro 1

### Art 2.2 – Cas particuliers

#### A - Epreuves Pro 3

Les épreuves Pro 3 restent ouvertes à tous les cavaliers de la division Pro, quelles que soient leurs qualifications.

#### B – Epreuves Préparatoires

L'organisateur d'épreuves Amateur 2 ou Pro 2 ou Pro 1 peut programmer une ou des épreuves Préparatoires de même niveau. Il s'agit d'épreuves aux normes techniques identiques faisant l'objet d'un classement séparé. Ces épreuves sont réservées à tous les couples qualifiés, quelle que soit leur division, n'étant plus autorisés à concourir dans l'indice concerné.

Les épreuves Préparatoires ne génèrent pas de points de qualification.

Dans les épreuves Préparatoires, les tests de dressage et de saut d'obstacles peuvent ne pas être courus par les concurrents engagés. L'organisateur doit en être informé au plus tard la veille du concours.

Les Préparatoires 3 se courent sous le règlement Amateur.

#### C - Epreuves Amateur

Les épreuves Amateur 3 et 2 peuvent être ouvertes par l'organisateur aux cavaliers LFC Club. Les cavaliers Club doivent être qualifiés pour ces épreuves. Ils participent au classement mais ne peuvent acquérir ni points ni qualification que ce soit en Amateur ou en Club.

#### D - Epreuves « Pro-Am »

**Lorsque deux épreuves de mêmes normes techniques sont organisées conjointement sur le même concours** et si à la clôture des engagements, l'une d'entre elles au moins est à **10 engagés ou moins**, l'organisateur peut les regrouper le même jour.

Dans ce cas, la dotation la plus élevée est conservée pour l'ensemble des concurrents courant pour un seul classement.

Les cavaliers à LFC Amateur verront leur performance créditée sur classement permanent Amateur dans les conditions d'attribution de points de l'épreuve Amateur initialement programmée. Il en est de même pour les PRO.

Seuls regroupements autorisés :

Pro 2 avec Amateur Elite

Pro 3 avec Amateur 1 GP

## E - Epreuves par équipe

L'organisateur peut proposer une épreuve par équipe à partir d'une épreuve individuelle associée, de même norme technique.

Les épreuves par équipe sont disputées par des groupes de 3 ou 4 cavaliers différents et de 3 ou 4 poneys / chevaux différents engagés dans l'épreuve individuelle associée et engagés par un deuxième engagement dans l'épreuve équipe par le même compte engageur.

Les conditions d'ouverture des épreuves par équipe sont identiques à celles des épreuves individuelles de même niveau.

- ◆ Un même couple ne peut être engagé que dans une seule et même équipe.
- ◆ Un cavalier ne peut participer qu'à une seule équipe par épreuve.
- ◆ Un cavalier de réserve et un poney / cheval de réserve peuvent être engagés.

La composition définitive de l'équipe doit être déclarée avant le début de l'épreuve, au secrétariat du concours sous peine d'élimination de l'équipe.

Pour le classement par équipe, il n'est tenu compte que des 3 meilleurs résultats individuels au classement général.

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, l'équipe dont le dernier concurrent a le meilleur résultat sera classée première.

Les épreuves Poney A se disputent toujours par équipe et sont définies au chapitre 10.

En club, l'organisateur peut proposer une épreuve équipe uniquement sans classement individuel, dans ce cas, il peut proposer et doit le préciser au programme :

- ◆ soit la reprise de dressage club équipe effectuée simultanément par toute l'équipe,
- ◆ soit la reprise individuelle effectuée successivement par chaque couple de l'équipe.

## F - Epreuves Poney

Les épreuves Poney 4, 3, 2 et 1 sont des épreuves « Open », ouvertes à tous poneys BCD.

L'organisateur peut s'il le souhaite, réserver une épreuve Poney à une ou deux catégories de poney.

Dans le cas très précis où une épreuve PONEY **est réservée aux poneys B**, les poneys A sont autorisés à concourir.

Certaines épreuves de la Division Poney sont appelées Ponam : indices 1 et Elite uniquement et toujours réservées à une seule catégorie de poneys. Ces épreuves sont soumises aux règlements, général et spécifique, de la division Poney.

## G - Epreuves Tournée des As

Les épreuves As Jeunes ou As Poneys font l'objet d'un circuit d'excellence réservés aux jeunes.

Le règlement du circuit As avec son cahier des charges et ses normes techniques, est disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

## H - Epreuves Enseignants

Les épreuves enseignants sont réservées aux enseignants selon la définition des dispositions générales.

Epreuves	Règlement, normes techniques et qualifications	LFC
Enseignants 3	Amateur 3	Club et Amateur
Enseignants 2	Amateur 2	Club et Amateur
Enseignants 1	Amateur 1	Amateur et Pro
Enseignants Elite	Amateur Elite	Amateur et Pro

## II – OFFICIELS DE COMPETITION

### Art 3.1 - Composition des jurys

Les Juges habilités figurent sur des listes consultables sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

Le jury est composé de toutes les personnes désignées par le Président du concours.

Quand l'épreuve exige des juges qualifiés, ceux-ci doivent figurer sur la liste des Juges de concours complet pour les tests de dressage et de cross. Dans le cas de désistement d'un Juge, son remplaçant doit avoir la qualification requise. Dans le cas de dédoublement d'épreuve, chaque groupe doit disposer des Juges réglementairement prévus.

### Art 3.2 – Qualifications minimales

EPREUVES	PRÉSIDENT DE JURY	ASSESEUR	CHEF DE PISTE	ASSISTANT CHEF PISTE	COMMISSAIRE PADDOCK
Club Elite 1/2/3 Poney 1, 2, 3 et 4 Poney A	Club	facultatif	Club	---	
Amateur 3	Candidat National	facultatif	Candidat National	Club	National
Amateur 2/2GP Ponam 1 / Ponam B et C Elite	Candidat National	Candidat National	Candidat National	Club	National
Pro 3 /2 Amateur 1/ 1 GP/Elite Ponam D Elite	National	Candidat National	National	Candidat National	National
Pro 1	National Elite	National	Candidat National Elite	National	National
Pro Elite et Pro Elite GP	National Elite	National Elite	National Elite	National	National Elite

### Art 3.3 - Fonctionnement des jurys

Données spécifiques au Concours Complet :

#### A - Président de jury

La présence du Président du jury de chaque épreuve ou, si celle-ci est dédoublee, de chaque groupe, est impérative pendant toute la durée du concours.

- ◆ Il s'assure, auprès des Chefs de piste, que les distances prévues ainsi que les cotes des obstacles ont été respectées.
- ◆ Il organise le jugement des différents tests.
- ◆ Il surveille les dispositions prises par l'organisateur concernant le jugement du fond, du saut d'obstacles et leur chronométrage, le contrôle des fiches des Commissaires aux obstacles, l'enregistrement de toutes les données en dressage, en cross et en saut d'obstacles, et les calculs correspondants.
- ◆ Il prend, après consultation du médecin ou du vétérinaire, toute disposition à l'égard d'un concurrent ou d'un poney / cheval jugé inapte à poursuivre la compétition.
- ◆ Il vérifie les résultats partiels à l'issue de chaque épreuve.

#### B - Chef de piste

Les parcours doivent obligatoirement être contrôlés avant l'épreuve par un Chef de Piste habilité pour le niveau des épreuves envisagées.

Pour les épreuves Pro Elite Grand Prix, Pro Elite et Championnats de France, la visite doit se faire 3 mois avant l'épreuve.

Le Chef de piste établit les parcours. Il en détermine les plans, c'est-à-dire les tracés et les cotes des obstacles, en se conformant aux indications prévues pour chaque épreuve.

Il doit être consulté quand il 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.

Le Chef de piste ne peut pas cumuler sa fonction avec celle de juge.

## IV – CONCURRENTS

### Art 4.1 – Qualifications

**La notion de classement correspond à une épreuve terminée sans élimination.**

◆ **Licence Pro:**

Résultats minimum pour accéder à la Licence Pro de CCE : cavalier de 16 ans et plus ayant deux classements avec test de fond sans pénalité aux obstacles en Amateur Elite, ou deux classements en Cycle Classique 6 ans A ou au minimum deux classements CSO Pro 2 Grand Prix. Ces performances doivent avoir été obtenues dans l'année en cours ou l'année précédente.

Maintien en division Pro : avoir obtenu deux classements minimum dans l'année en cours ou l'année précédente.

◆ **Licence Amateur :**

Galop 7 de cavalier ou trois épreuves terminées en Club Elite minimum ou équivalent 2007 et avant. Restent qualifiés pour un niveau d'épreuve, les concurrents n'ayant pas obtenu de classements les en excluant.

### A - Ouvertures

Conditions de qualification des cavaliers : Les Galops 5, 6 et 7 demandés, sont des « Galops de cavaliers ».

EPREUVES	GALOPS REQUIS		QUALIFICATION MINIMALE
<b>CLUB</b>	<b>Club</b>		
Club 3	3		---
Club 2	4		
Club 1	5		
Club Elite	6		Galop 6 + 1 classement Club 1
<b>PONEY A1 et A2</b>	2	2	
<b>PONEY</b>	<b>B</b>	<b>CD</b>	
Poney4 et 3	2	2	
Poney 2 et 1	4	4	Galop 4
Ponam 1 et Elite	4	6	Deux classements cavalier et poney en niveaux inférieurs
As Poney D Elite GP	---	6	Deux classements couple Ponam Elite
EPREUVES	GALOPS REQUIS		QUALIFICATION MINIMALE
<b>AMATEUR</b>			
Amateur 3 / Amateur 2 Préparatoire 3 Enseignant 3	7		-
Amateur 2 Grand Prix As Jeunes 2 Enseignant 2	7		Un classement pour le cavalier et le cheval dans toute épreuve Club Elite, Ponam D Elite, Amateur, Pro, SHF, FEI.
Amateur 1/ Amateur 1 Grand Prix/ As Jeunes 1 Enseignant 1	7		Deux classements pour le cavalier et le cheval au minimum en : Am2GP ou As Jeunes2 ou C.Libre 3 ou C.Classique, ou Ponam D Elite, ou épreuves Pro. <b>Un des deux classements au minimum doit être effectué par le couple avec un test de fond sans pénalité aux obstacles.</b>
Amateur Elite/ As Jeunes Elite Espoir / As jeune Elite Enseignant Elite	7		Deux classements pour le cavalier et le cheval au minimum en Am 1 ou Am 1GP ou As Jeunes1 ou C.Classique 6ans A ou épreuves Pro <b>Un des deux classements au minimum doit être effectué par le couple avec un test de fond sans pénalité aux obstacles. (sauf pour les Pro en préparatoire 2)</b>
<b>PRO</b>			
Préparatoire 1, Pro 2/1			Cavalier 21 ans et moins = un classement avec test de fond sans pénalité aux obstacles du couple en Pro 3 ou Amateur Elite ou As Jeune Elite Espoir

Pro Elite	Cavalier 21 ans et moins = un classement avec test de fond sans pénalité aux obstacles du couple en Pro 1 ou As Jeune Elite
Pro Elite GP	Cavaliers Pro de 19 ans et plus

## **B - Fermetures**

Un couple classé 3 fois dans le premier quart en Pro Elite Grand Prix et/ou C.I.C. \*\*\* et / ou CCI \*\*\* et supérieur ne peut plus participer aux épreuves Pro 1 et Pro 2.

Un couple classé 3 fois dans le premier quart en épreuves Amateur Elite ou As Jeune Elite ne peut plus participer à des épreuves Amateur 1 et moins.

Un couple classé 3 fois dans le premier quart en épreuves Ponam Elite ou As Poney Grand Prix ne peut plus participer à des épreuves Poney 2 et moins.

## **C –Jeunes concurrents**

Les concurrents des catégories jeunes ne sont pas autorisés à se surclasser d'une division à une autre.

### **Art 4.2 - Participations**

Un concurrent titulaire d'une licence Pro peut monter au maximum :

- ◆ 4 poneys / chevaux en épreuve Pro Elite,
- ◆ 4 poneys / chevaux en épreuve Pro 1,
- ◆ 4 poneys / chevaux en épreuve Pro 2,
- ◆ 4 poneys / chevaux en épreuve Pro 3,

avec un maximum de 6 poneys / chevaux pour la durée du concours et avec un maximum de 4 cross par jour.

Un concurrent titulaire d'une licence Amateur peut monter au maximum :

- ◆ 2 poneys / chevaux en épreuve Amateur Elite,
- ◆ 2 poneys / chevaux en épreuve Amateur 1,
- ◆ 2 poneys / chevaux en épreuve Amateur 2,
- ◆ 2 poneys / chevaux en épreuve Amateur 3,

avec un maximum de 4 poneys / chevaux pour la durée du concours.

Un concurrent titulaire d'une licence Club peut monter au maximum par concours :

- ◆ 2 poneys / chevaux différents en épreuve Club.

Un concurrent de Poney peut monter au maximum par concours :

- ◆ 2 poneys différents en épreuve de division Poney.

### **Art 4.3 - Tenue**

Les écouteurs sont autorisés pendant l'entraînement et l'échauffement. L'utilisation d'écouteurs par des cavaliers est interdite durant la compétition proprement dite.

## **A - Divisions Club et Poney**

Outre les dispositions générales prévues pour les divisions Club et Poney :

- ◆ La protection céphalique aux normes en vigueur est obligatoire pour les trois tests.
- ◆ Le gilet protection de dos aux normes en vigueur est obligatoire sur le cross.

La fiche médicale obligatoire pour le test de cross, est disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

Le porte-dossard pour le cross est à rajouter à la tenue définie dans les dispositions générales.

La cravache est interdite sur la piste de compétition pour le test de Dressage.

## **B - Divisions Amateur et Pro**

**Eperons :** Les éperons sont autorisés. La tige ne doit pas dépasser une longueur de plus de 3,5 cm et dirigée vers l'arrière. Le bout doit être arrondi pour éviter toute blessure du cheval. Si la tige est courbée, les éperons doivent être portés de telle manière que la tige soit dirigée vers le bas.

Les éperons sont obligatoires pour le dressage en épreuves Amateur Elite et en épreuves Pro 2 et supérieures.

Les éperons à molettes sont autorisés à l'entraînement avant la reprise de dressage et lors de la reprise de dressage. Ils sont interdits pour les tests de cross et de CSO.

Si les molettes sont utilisées, elles doivent pouvoir pivoter et être rondes et lisses. Aucune pointe n'est autorisée.

### Dressage et Saut d'obstacles

Bottes ou bottines avec mini chaps assorties, en cuir lisse et rigide de couleur noire ou marron.

La veste de compétition agréée FFE et/ou Polo fédéral est autorisée en remplacement de la veste traditionnelle avec chemise et cravate, dans toutes les épreuves y compris championnats.

### Dressage

- ◆ habit ou veste noire, sombre ou rouge,
- ◆ chemise à col blanc,
- ◆ cravate blanche,
- ◆ culotte blanche, beige clair ou crème,
- ◆ gants,
- ◆ melon ou haut-de-forme ou casque homologué, casque obligatoire pour les cavaliers mineurs ou des épreuves de catégorie Junior.
- ◆ ou uniforme réglementaire.

La cravache est interdite sur la piste de compétition et autour de la piste. Elle est autorisée sur la carrière de détente avec une longueur maximum de 120cm.

Le porte-dossard peut être rendu obligatoire si cette mention est stipulée au programme.

### Cross

Les bottes de couleur marron sont autorisées ainsi que les bottines avec mini-chaps assorties, en cuir lisse et rigide de couleur noire ou marron.

Avant le départ du cross, les éperons sont contrôlés par un des membres du jury ou un Commissaire désigné à cet effet.

Sont obligatoires :

- ◆ un porte-dossard individuel,  
Cependant un concurrent a obligation de porter la numérotation fournie par l'organisateur.  
L'organisateur peut utiliser un jeu de dossards lui appartenant.
- ◆ le port d'une protection individuelle céphalique répondant aux normes en vigueur,
- ◆ une protection de dos,
- ◆ la fiche médicale individuelle disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

### C - Remise des prix

Tenue du saut d'obstacles ou du cross.

## V- PONEYS / CHEVAUX

### Art 5.1 - Qualification et participation

EPREUVES	AGE MINIMUM
Club 2 / Club 3 / Poney 4/3	4 ans
Pro 3 / Amateur 2 GP / 2 / 3 / 4 Poney 1 et 2 / Club 1 / Ponam 1	5 ans
Pro 2 / Amateur 1 GP / Amateur 1 / Ponam Elite / Club Elite	6 ans
Pro 1 / Amateur Elite	6 ans
Pro Elite / Pro Elite Grand Prix	7 ans

En épreuve Poney 1 / 2 / 3 / 4 et Club 3 / 2 / 1, les poneys / chevaux ont droit à deux participations par jour. En Club Elite, Ponam 1, Elite et As Poney Elite GP, toutes épreuves Amateur et toutes épreuves Pro, un poney / cheval ne peut participer qu'à une seule épreuve par jour

### Art 5.2 - Fermeture Poney et Amateur

Un poney / cheval éliminé pour chute due à un obstacle sur le cross est signalé aux résultats par le Président du jury. Il devra participer la fois suivante à une épreuve de niveau inférieur.

### Art 5.3 - Harnachement

#### A - Epreuves Club, Poney et Amateur 3/2/2GP

Les bonnets sont autorisés, ils ne doivent pas couvrir les yeux du poney / cheval. Les bouchons d'oreilles sont interdits.

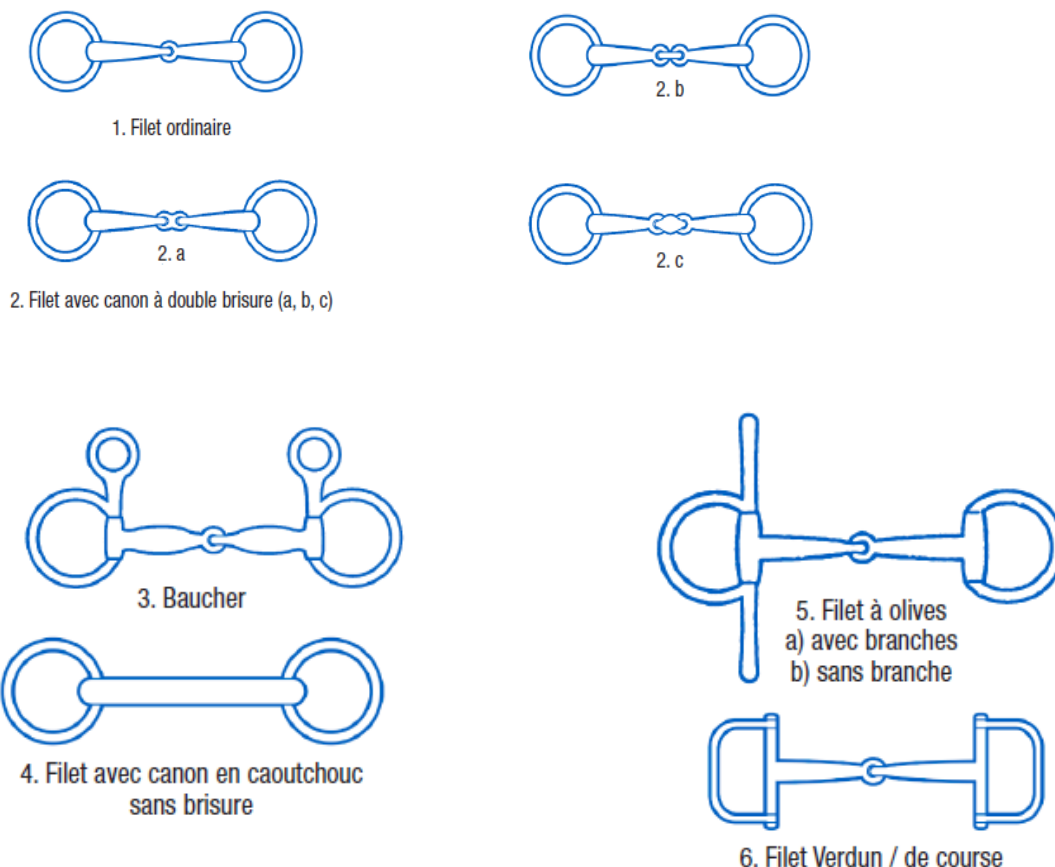
#### Embouchures

Les rênes doivent être attachées sur le mors ou sur les alliances. Toutes les embouchures peuvent être recouvertes soit d'un caoutchouc, soit de cuir, soit de plastique.

#### Planches des embouchures :

Ces planches représentent les embouchures autorisées en dressage. En Poney : filet simple uniquement. En Amateur et dans certaines épreuves Club, la Bride complète s'ajoute aux mors simples décrits ci-dessous.

Le diamètre de l'anneau du filet doit être adapté pour ne pas blesser le poney / cheval.



#### Sont interdits en dressage:

- ♦ l'utilisation d'un anti-passe langue et/ou le fait d'attacher la langue,
- ♦ les martingales, les rondelles et tout enrênement quel qu'il soit, à l'exception du gogue en Poney A, Poney 4, 3, 2, 1, Club 3, Club 2, ainsi que tout système d'ocillères.

#### Embouchures supplémentaires autorisées pour les tests de CSO et cross :

le Pelham et le Pessoa sont autorisés uniquement avec des alliances reliant l'anneau du canon à tout autre anneau du même côté et avec une seule paire de rênes fixée aux alliances. Les alliances ne

doivent pas être réglables et doivent permettre aux rênes de coulisser.

La bride est autorisée avec des alliances reliant le mors de filet au mors de bride et une paire de rênes fixée aux alliances.

Le releveur est autorisé uniquement avec alliances en club et Poney, il est autorisé avec ou sans alliances en Amateur.

**Sont autorisés pour les tests de CSO et cross:**

Les martingales à anneaux, mais seulement sur les rênes avec arrêtoir mobile, les alliances, les rondelles, les guêtres, bandages, les bonnets, les cache-naseaux et le couvre-selle.

L'utilisation d'un anti-passe langue est autorisée.

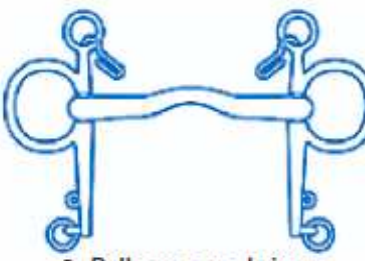
- ◆ Attacher la langue est interdit.



1. Pelham sans brisure



2. Pelham avec brisure



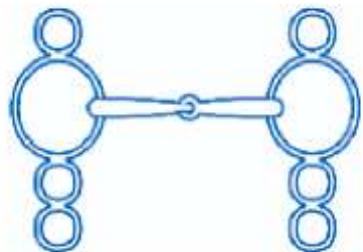
3. Pelham sans brisure avec passage de langue



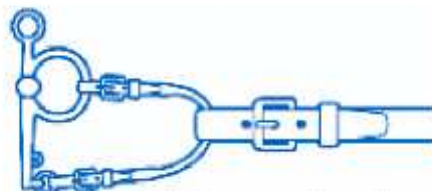
4. Mors espagnol avec brisure



5. Mors espagnol sans brisure avec passage de langue



6. Embouchure Pessoa



7. Alliances pour rêne simple

**Planches des seules embouchures autorisées pour monter en bride le test de dressage Amateur et Club.**

Le bras de levier du mors ou la longueur en dessous de la partie qui traverse la bouche, est limité à 10 cm. 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.

**Différents filets de mors de bride**



1. Filet de mors de bride ordinaire

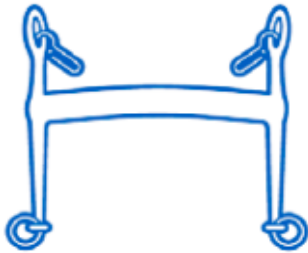


2. Filet de mors de bride à double brisure

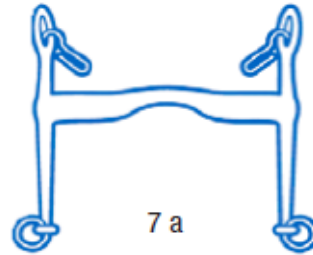


3. Filet de mors de bride à olives

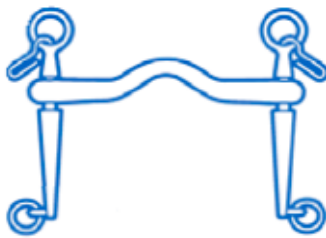
## Différents mors de bride



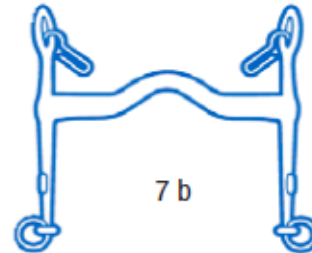
4. Mors droit sans passage de langue



7 a

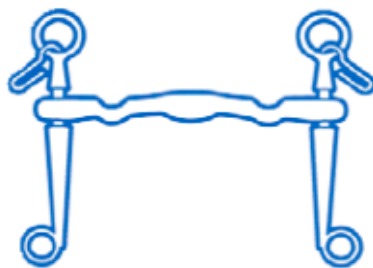


5. Mors à pompe



7 b

7 a 7 b. Mors ordinaire à branches droites avec passage de langue



6. Variation de mors ordinaire à branches droites avec passage de langue



8. Mors ordinaire à branches en forme de S avec passage de langue



9. Gourmette



11. Couvre-gourmette en cuir



10. Fausse gourmette



12. Couvre-gourmette en caoutchouc

## B –Amateur 1 et plus, toutes épreuves Pro

### 1 - Entraînement

**Sont obligatoires** : une selle type anglaise et filet, y compris bride, mors de filet.

**Sont autorisés** : les martingales à anneaux, mais seulement sur les rênes avec arrêteur mobile, les alliances, les rondelles, les guêtres bandages, les bonnets, les cache-naseaux et le couvre-selle.

♦ L'utilisation d'un anti-passe langue est autorisée.

- ◆ Les rênes fixes, les rênes allemandes ainsi que le Chambon ne sont autorisés que pour le travail en longe avec une seule longe.

**Sont interdites :** les autres martingales, toutes autres sortes d'enrênements et toutes les formes d'œillères y compris sur les montants de filet ou de muserolle.

- ◆ Attacher la langue est interdit.

## 2 - Dressage Amateur 1 et plus, toutes épreuves Pro

### Sont obligatoires :

- ◆ une selle de type anglais et, soit un filet simple dont le mors est en métal, en cuir, en caoutchouc ou en matière plastique, soit une bride complète avec une muserolle française, une gourmette en métal ou en cuir et deux mors en métal.
- ◆ Le bras de levier du mors de bride est limité à 10 cm de 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 mors de filet ainsi que l'épaisseur doivent être adaptés pour ne pas blesser le poney / cheval.
- ◆ Pour certaines reprises, l'obligation d'utiliser le filet simple peut être spécifiée.

### Sont autorisés :

- ◆ muserolles française, allemande, irlandaise et croisée. Elle doit être entièrement en cuir, excepté la petite rondelle de peau de mouton qui peut être utilisée à l'intersection des deux lanières de cuir d'une muserolle croisée.
- ◆ collier de chasse,
- ◆ une fausse gourmette recouverte de caoutchouc ou en cuir est facultative.

### Sont interdits sous peine d'élimination :

- ◆ l'utilisation d'un anti-passe langue et/ou le fait d'attacher la langue,
- ◆ les martingales, les rondelles et tout enrênement quel qu'il soit, ainsi que tout système d'œillères, bonnets, capuchons et autres, cache-naseaux et couvre-selle.

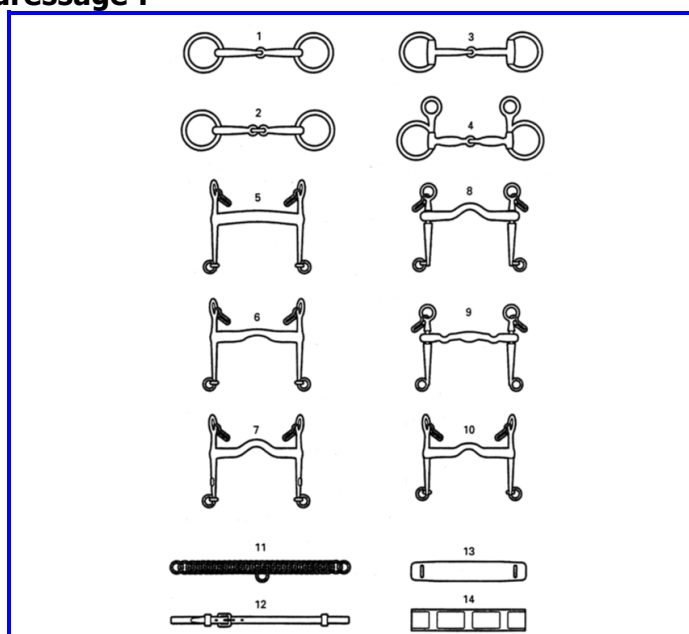
Dans des circonstances exceptionnelles, les bonnets peuvent être autorisés par le jury de terrain pour tous les concurrents. Les bonnets ne doivent pas couvrir les yeux du poney / cheval. Les bouchons d'oreilles sont interdits.

### Embouchures autorisées pour l'épreuve de dressage :

Différents filets de mors de bride :

1. Filet de mors de bride ordinaire.
  2. Filet de mors de bride à double brisure.
  3. Filet de mors de bride à olives.
  4. Filet de mors de bride à branches ou Baucher
- Différents types de mors :

5. Mors ordinaire droit sans liberté de langue.
- 6 + 7. Mors ordinaire à branches droites avec liberté de langue.
8. Mors à pompe.
9. Variation de mors de brides n° 8.
10. Mors ordinaire à branches droites avec liberté de langue.
11. Gourmette.
12. Fausse gourmette.
13. Couvre-gourmette en cuir.
14. Couvre-gourmette en caoutchouc.



### Note :

Toutes les embouchures de bride figurant sur la planche des embouchures admises dans les dispositions spécifiques des concours de dressage sont admises pour l'épreuve de dressage des concours complets, utilisées soit comme filet simple, soit comme filet de mors de bride.

Une bride doit toujours se composer d'un mors de filet brisé et d'un mors droit, le mors de filet ayant simple ou double brisure, les deux mors sont en métal.

Tous les anneaux ou branches figurant sur cette planche sont autorisés avec n'importe quel type de mors.

Un filet ordinaire est un filet simple avec un canon droit ou brisé au milieu.

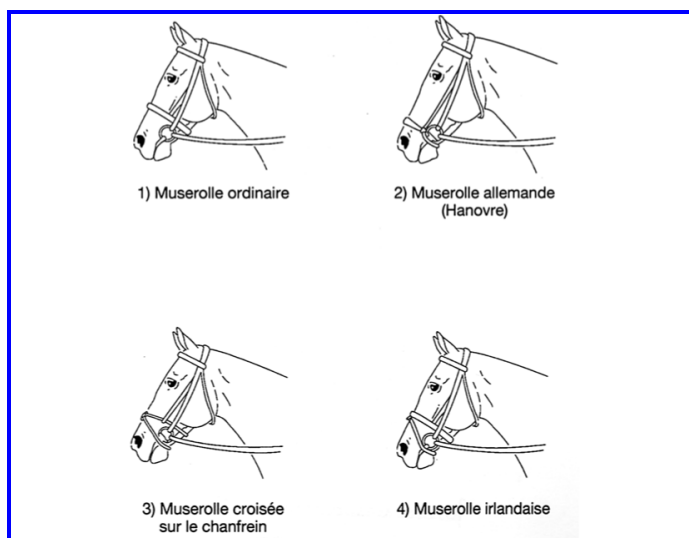
Si le filet est à double brisure, toutes les parties doivent être arrondies et lisses.

En plus, les types de filet simple suivants sont admis :

1. Filet ordinaire avec canon à double brisure.
2. Filet ordinaire avec canon brisé.
3. Filet Verdun, type course.
4. Filet à olives :
  - a) Avec branches.
  - b) Sans branche.
5. Autres types de filets à branches.
6. Filet à branches supérieures.
7. Filet avec canon en caoutchouc, cuir ou plastique avec ou sans brisure.
8. Filet à branches inférieures.
9. Filet ordinaire avec canon à double brisure avec losange.
10. Filet ordinaire avec canon à double brisure.
11. Filet avec canon ondulé en plastique ou en caoutchouc, sans métal :
  - a) Avec branches.
  - b) Sans branche.
12. Filet ordinaire avec rotation du canon.

### Muserolles autorisées pour l'épreuve de dressage

Les muserolles 2, 3 et 4 ne sont pas autorisées avec la bride complète.



### 3 - Fond et Saut d'Obstacles Amateur 1 et plus, toutes épreuves Pro

Le genre du harnachement est libre.

Les filets Releveur, Hackamore combiné à un filet, sont autorisés.

Seules les martingales à anneaux coulissant sur les rênes avec arrêteurs mobiles vers l'avant sont admises.

Les rênes doivent être attachées au(x) mors de filet ou directement au mors de bride ou par une alliance reliée aux embouchures.

Les étrivières et les étriers doivent pendre librement au porte-étrivière de la selle et à l'extérieur du quartier.

La cravache ne doit pas être plombée à son extrémité et ne doit pas dépasser 75 cm de longueur.

L'utilisation d'un anti-passe langue est autorisée.

Attacher la langue est interdit.

### Art 5.4 - Inspection du harnachement

Le Commissaire au paddock est habilité à vérifier le harnachement de chaque poney / cheval avant son entrée en piste ou avant le début d'un test. Dans ce cas, si le harnachement ou l'embouchure n'est pas conforme, le concurrent doit le modifier et se mettre en règle sous peine d'élimination.

L'embouchure et le mors peuvent aussi être vérifiés immédiatement après la fin du test.

Dans ce cas, si l'on découvre a posteriori que le filet ou le mors n'était pas autorisé, le concurrent sera pénalisé.

**Art. 5.5 Tableau récapitulatif des embouchures autorisées par division**

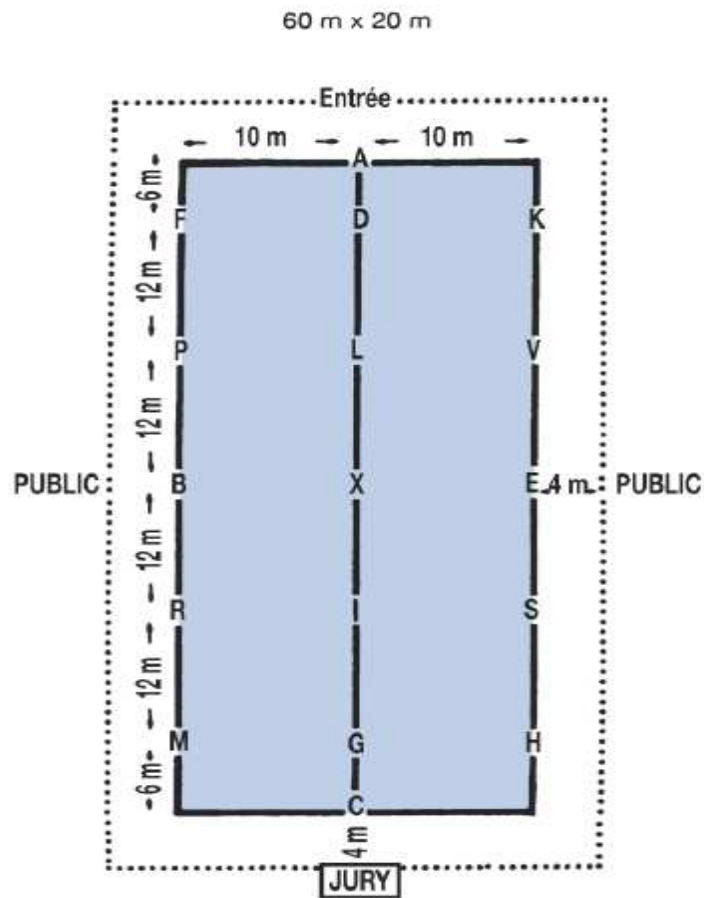
DIVISION	INDICE	DRESSAGE	CROSS ET CSO
Club	Club 3	Filet ou Filet avec gogue indépendant	<p>Filet ou Pelham ou Pessoa, ces 2 dernières embouchures devant obligatoirement être utilisées avec alliances (reliant l'anneau du mors à tout autre anneau du même côté) et avec une seule paire de rênes.</p> <p>Bride avec alliance reliant le mors de filet au mors de Bride avec une seule paire de rênes fixée aux alliances.</p> <p>Releveur avec alliances en Club et Poney</p> <p>Releveur avec ou sans alliances en Amateur</p> <p>Martingale à anneaux</p> <p>Le choix des embouchures est libre dans la limite de la tolérance du jury définie dans l'article 7.5 DG.</p> <p>Le releveur avec ou sans alliances et Hackamore combiné à un filet sont autorisés.</p>
	Club 2		
	Club 1	Filet ou bride	
	Club Elite	Filet ou bride	
Poney	Poney A 1 / 2	Filet ou Filet avec gogue indépendant	
	Poney 4 / 3 / 2 / 1	Filet	
	Ponam 1		
	Ponam Elite		
	As Poney Grand Prix		
Amateur	3	Filet ou Bride	
	2		
	2 GP		
	1	Filet ou Bride	
	1 GP		
	Elite		
Pro	3	Filet ou Bride	
	2		
	1		
	Elite		
	Elite GP		

Filet = ordinaire, à double brisure, Baucher, à aiguilles, à olives, verdun, sans brisure en caoutchouc.

## VI – NORMES TECHNIQUES

### Art 6.1 - Normes pour le dressage

#### A - Plan du terrain de dressage



#### Entrée en chicane

A



## B - Critères d'appréciation et de notation

Ces notes ne doivent être considérées que comme un cadre de travail, elles représentent un maximum. Le juge doit les nuancer en fonction du caractère fugitif ou systématique de la faute.

NOTATION	JUSTIFICATION DES NOTES - MOTIFS
10 Très bien ou 9 Bien	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Impulsion d'une parfaite régularité donc cadence constante.</li> <li>◆ Équilibre.</li> <li>◆ Attitude générale bonne.</li> <li>◆ Se déplace avec un maximum d'amplitude et de légèreté proche de l'idéal.</li> <li>◆ Transitions nettes et moelleuses.</li> </ul>
8 Bien ou 7 Assez Bien	Mêmes remarques que pour les notes 10 et 9, mais avec moins de perfection.
6 Satisfaisant	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Attitude générale juste.</li> <li>◆ Allures régulières mais amplitude modeste.</li> <li>◆ Élasticité et souplesse modestes.</li> </ul>
5 Suffisant Passable	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Allures, attitude et impulsion non constantes.</li> <li>◆ Cadence incertaine.</li> <li>◆ Équilibre non confirmé.</li> <li>◆ Engagement insuffisant.</li> <li>◆ Cheval sur les épaules qui pèse à la main.</li> <li>◆ Galop traversé, selon le degré d'obliquité.</li> </ul>
4 Insuffisant	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Perte de régularité, d'équilibre et d'impulsion.</li> <li>◆ Foulées inégales.</li> <li>◆ Attitude générale défectueuse : cheval en dedans de la main, enfermé, bascule la nuque, incurvé d'un seul côté.</li> <li>◆ Se traverse et dérape des hanches.</li> <li>◆ Trotte au pas, galope à 4 temps.</li> <li>◆ Galop rompu.</li> <li>◆ Précipite ou trotte au pas allongé.</li> <li>◆ Arrêt campé.</li> <li>◆ Déplace ses hanches à l'arrêt.</li> </ul>

NOTATION	JUSTIFICATION DES NOTES - MOTIFS
3 Assez mal	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Transitions heurtées.</li> <li>◆ Encense.</li> <li>◆ Cheval au-dessus de la main.</li> <li>◆ Creuse son dos.</li> <li>◆ Allures irrégulières en majorité.</li> <li>◆ Change de pied.</li> <li>◆ Se désengage.</li> <li>◆ Traquenarde au trot.</li> <li>◆ Refus de s'incurver.</li> <li>◆ Recule à l'arrêt.</li> <li>◆ S'oppose à la jambe extérieure.</li> <li>◆ Cède de l'encolure au lieu de la nuque.</li> <li>◆ Renverse son encolure.</li> </ul>
2 Mal	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Attitude générale totalement instable ou très défectueuse.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cheval en désordre.</li> <li>• Cheval qui refuse le mors.</li> <li>• Cheval qui lâche son mors et se met en dedans de la main.</li> <li>• Amble.</li> <li>• Désuni au galop.</li> </ul> </li> </ul>
1 - 0 Très mal Non exécuté	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Le cheval boîte sur la figure.</li> <li>◆ Le cheval est en défense caractérisée.</li> </ul>

**C - Textes des reprises :** Tous les textes des reprises sont disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

### Reprises Club

Reprise Club 3 & 2 Equipe, Club 1 Equipe.

Reprise Club 3 & 2,

Club 1 / Club Elite.

### Reprises Poney

Poney A2,

Poney A1

Poney 4/3/2/1 Equipe.

Poney 4, Poney 3, Poney 2, Poney 1.

Ponam B 1, C 1, D 1, E 1, et B Elite

Ponam C, D Elite, As Poney Elite Grand Prix (FEI Poneys)

### Reprises des épreuves Amateur

Amateur Equipe, Amateur 3, Amateur 2, Amateur 2 Grand Prix, Amateur 1, Amateur 1 Grand Prix, Amateur Elite

### Reprises des épreuves Pro

Pro 3, Pro 2, Pro 1, Pro Elite, Pro Elite Grand Prix.

## Art 6.2 - Normes pour le cross

### A – Obstacle

Un obstacle n'est considéré comme tel que si ses extrémités sont délimitées par un ou des fanions rouges et blancs et qu'il est numéroté.

### **B - Obstacles composés de plusieurs éléments ou « combinaisons »**

Si deux ou plusieurs efforts de saut, rapprochés les uns des autres, sont indiqués comme faisant partie d'un tout, chacun d'eux sera qualifié d'élément d'un seul obstacle numéroté.

Chaque élément est marqué d'une lettre différente (A, B, C, etc.) et doit être négocié dans le bon ordre. Lorsque deux ou plusieurs efforts de saut sont situés si près l'un de l'autre qu'après un refus, un dérobo ou une chute, il serait exagérément difficile d'essayer de négocier le second obstacle ou l'effort suivant sans reprendre un effort précédent ou plus, ces efforts de saut doivent être indiqués comme appartenant au même obstacle numéroté et doivent être désignés de la lettre correspondante.

Les sauts de puce ne sont pas autorisés en épreuves Club 2, Ponam 2, Amateur 2 et inférieures.

Si un concurrent recoupe sa trace entre le franchissement de deux éléments d'une combinaison, ou s'il contourne un des éléments, il lui sera compté une désobéissance.

### **C - Obstacle avec options ou obstacles alternatifs**

Lorsqu'un obstacle peut être franchi en un seul effort mais qu'il comporte des options impliquant deux efforts ou plus, chacune de ces options doit être désignée par une lettre en tant qu'élément. Des options ou des obstacles alternatifs peuvent être signalés par des fanions séparés et doivent être identifiés par le même numéro/lettre indiquant le tracé direct.

Dans ce cas, les deux paires de fanions doivent être marquées avec une ligne noire.

De telles alternatives « fanion barré de noir » doivent être jugées comme obstacles ou éléments séparés et seul l'un ou l'autre peut être franchi.

Un concurrent est autorisé à changer, sans être pénalisé, sa trajectoire avec fanions barrés de noir pour une autre, à condition qu'il n'ait pas présenté son poney / cheval sur le prochain élément du parcours original.

Si un concurrent subit une désobéissance sur l'option difficile ou rapide d'un obstacle à alternative ou à option, il doit obligatoirement se présenter sur l'option facile ou lente pour la tentative suivante. Une pénalité sera infligée dans le cas d'une deuxième tentative sur l'option difficile ou rapide.

Pour certains obstacles, le Chef de piste en accord avec le Président du jury, peut faire un croquis définissant les voies non pénalisables.

Lors d'un championnat, à la demande du Sélectionneur National ou du Chef de piste référent national, le franchissement de certaines alternatives sera pénalisé de 5 points. Le plan officiel précise la nature du franchissement. Après un refus sur la voie directe, les couples sont autorisés à franchir l'alternative sans pénalité supplémentaire.

### **D - Construction des obstacles**

Les obstacles doivent être imposants par leur forme et leur apparence, solides et proches du naturel.

Lorsque des obstacles naturels sont employés, ils doivent, si nécessaire, être renforcés pour demeurer dans le même état pendant tout le test.

Toutes les précautions utiles doivent être prises pour éviter qu'un concurrent puisse passer à poney / cheval sous un obstacle.

Dans les épreuves Club, Ponam et Amateur, les plans verticaux doivent être obligatoirement appelés.

Les obstacles de cross sur lesquels un poney / cheval, 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'il puisse être reconstruit exactement à l'identique.

Une telle disposition ne doit en aucune manière diminuer la résistance de l'obstacle.

### **E - Cotes des obstacles**

La partie fixe et solide d'un obstacle ne doit dépasser ni la hauteur, ni la largeur prescrites en quelque endroit que ce soit où le concurrent peut raisonnablement essayer de franchir l'obstacle.

Aux obstacles impliquant un passage dans l'eau : gué, lac, rivière large, la profondeur de l'eau ne doit pas dépasser 35 cm, en sachant que 15 cm sont recommandés.

Pour les haies et les bull-finches, la partie solide que le poney / cheval peut traverser sans risque, ne doit pas dépasser la hauteur maximale prévue pour les parties fixes des obstacles de cross.

### **F - Méthode de mesure**

La hauteur d'un obstacle est mesurée à partir du point où un poney / cheval moyen est censé prendre sa battue.

La largeur de l'obstacle est à mesurer depuis l'extérieur des barres ou des autres matériaux qui forment l'obstacle.

Lorsque la hauteur d'un obstacle ne peut être clairement déterminée (haie naturelle ou artificielle), la hauteur est mesurée sur la partie fixe et solide de l'obstacle qu'un poney / cheval ne peut traverser sans risque.

En ce qui concerne les obstacles comportant une réception en contrebas, la hauteur est mesurée depuis la partie la plus élevée de l'obstacle jusqu'à l'endroit moyen de la réception.

### **Art 6.3 - Normes pour le saut d'obstacles**

#### **A - Généralités**

Les dispositions spécifiques du Saut d'obstacles s'appliquent au test de Saut d'obstacles du CCE pour tout ce qui ne figure pas dans les présentes dispositions.

Les combinaisons fermées ne sont pas autorisées.

Le parcours comprendra au moins deux obstacles combinant hauteur et largeur.

Une rivière et un fossé barrés sont autorisés.

Des fiches de sécurité sont obligatoires à partir de 1 m sur le deuxième et éventuel troisième plan de l'obstacle.

Des obstacles alternatifs sont autorisés.

Les combinaisons sont 5 cm moins hautes que la cote de l'épreuve.

Quand un oxer est au maximum des cotes, il doit être montant.

#### **B – Calcul du temps accordé**

La formule pour le calcul du temps accordé est : distance divisée par vitesse, multipliée par 60 = temps accordé en secondes.

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

### **Art 6.4 - Tableaux des cotes du cross et du saut d'obstacles**

#### **A - Normes pour le cross**

<b>DIVISION PONEY</b>											
<b>Cross</b>	<b>PONEY</b>				<b>Ponam B</b>		<b>Ponam C</b>		<b>Ponam D / E</b>		<b>TDAS</b>
	4	3	2	1	B 1	B Elite	C 1	C Elite	D/E 1	D/E Elite	As Poney Elite GP
<b>Distance en mètres</b>	600 à 700	600 à 1000	800 à 1000	800 à 1200	800 à 1000	1000 à 1400	1000 à 1400	1400 à 2000	1400 à 2000	2000 à 2400	3000 à 4000
<b>Vitesse m/min</b>	350	350	350	400	350	400	400	450	450	500	500
<b>Nb d'obstacles</b>	6 à 8	8 à 10	8 à 12	8 à 12	12 à 14	Libre	10 à 14	Libre	12 à 16	Libre	Libre
<b>Nb d'efforts maxi</b>	8	10	14	14	17	20	20	24	22	26	30
<b>Nb de combinaisons maxi</b>	0	0	2	2	3	Libre	3	Libre	3	Libre	Libre
<b>Nb d'éléments composant une combinaison</b>	0	0	2	2	2	Libre	3	Libre	3	Libre	Libre
<b>Hauteur maxi en cm (partie fixe)</b>	50	60	70	80	70	80	80	90	90	100	105
<b>Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)</b>	50	70	80	90	80	90	90	100	100	120	130
<b>Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)</b>	100	100	120	120	120	120	120	150	150	180	195
<b>Largeur maxi en cm du fossé</b>	100	100	100	120	100	120	120	150	150	250	250
<b>Contre bas en cm</b>	80	80	100	110	100	110	110	120	120	130	145
<b>Hauteur maxi haie en cm</b>	70	70	100	100	100	100	100	120	120	130	130

En cas de nécessité, le Président du jury, en concertation avec le Chef de piste, peut baisser la vitesse du cross de 10 à 50 m/mn.

<b>DIVISIONS CLUB, AMATEUR ET PRO</b>												
Epreuves	Club 3	Club 2	Am3	Club Elite	Am 2	Am 2 GP	Am 1	Pro3	AM Elite	Pro 1	Pro Elite	Pro Elite Gd Prix
			Club1					Am 1 GP	PRO2			
Distance en m	600 à 1000	800 à 1400	1200 à 1600	1400 à 1800	2000 à 2200	2000 à 2400	2400 à 2600	2400 à 2600	3000 à 3400	3000 à 3400	3200 à 3800	3200 à 4200
Vitesse m/min	400	400	450	450	480	500	500	520	520	550	550	550 à 570
Nb d'obstacles	6 à 8	8 à 12	9 à 14	10 à 16	10 à 12	12 à 14	Libre	Libre	Libre	Libre	Libre	Libre
Nb d'efforts maximum	9	14	17 en club 1 14 en Am 3	22	15	20	26	26	30	30	32	36
Nb combinaisons maximum	1	2	3 en club 1 1 en Am3	3	3	3	4	4	libre	libre	libre	libre
Nb maximum d'éléments composant une combinaison	2	2	2	3	2	3	4	4	libre	libre	libre	libre
Hauteur maxi (partie fixe) en cm	70	80	90	90	100	100	105	105	110 à 115	110 à 115	115 à 120	120
Largeur maximum (obst volée au pt le plus haut) en cm	70	90	100	100	120	120	130	130	160	160	180	200
Largeur maximum (obst volée au pt le plus bas) en cm	100	120	150	150	180	180	200	200	240	240	260	300
Largeur maxi du fossé en cm	100	120	150	150	250	250	300	300	320	320	340	360
Contre bas en cm	90	110	120	120	130	130	140	140	160	160	180	200
Hauteur maxi haie en cm	70	100	120	120	130	130	130	130	130	130	140	140

Indices 3 Club et Amateur : pas de saut dans l'eau, 2 obstacles à front réduit maximum, de 2 m minimum entre les fanions, doivent être oreillés.

Rappel : dans la construction du parcours, la progressivité technique des indices doit être respectée.

Amateur Elite et Pro 2: les cotes des combinaisons doivent être inférieures aux cotes de l'épreuve.

Epreuves Club, Poney et Amateur : en cas de nécessité, le Président du jury, en concertation avec le Chef de piste, peut baisser la vitesse du cross de 10 à 50 m/mn.

## **B - Normes pour le Saut d'obstacles**

<b>DIVISION PONEY</b>											
Epreuves	Poney				Ponam B		Ponam C		Ponam D / E		TDAS
	4	3	2	1	B 1	B Elite	C 1	C Elite	D/E 1	D/E Elite	As Poney GP
Distance (en m)	250	300	350	350	300	350	350	400	400	500	500
Vitesse m/min	200	270	300	300	300	300	300	300	300	350	350
Nb d'obstacles	8 à 10	8 à 10	8 à 10	8 à 10	8 à 10	10 à 12	8 à 10	10 à 12	10	10 à 12	10 à 12
Combinaison	non	non	non	non	1 double à 2 foulées	1 ou 2	1 double à 2 foulées	1 ou 2	1 ou 2	1 ou 2	2
Hauteur maximale en cm	50	70	80	90	80	90	90	100	100	110	115
Oxers largeur maximale en cm	50	70	90	100	90	100	100	110	110	120	130
Rivière ou fossé barré largeur maximale en cm	-	-	-	-	-	-	-	-	-	250 barré	250

<b>DIVISIONS CLUB, AMATEUR ET PRO</b>										
EPREUVES	Club 3	Club 2	Am 3	Club El.	Am 2	Am 1 Am 2GP	Pro3/Pro2	Pro1	Pro Elite	Pro El GP
			Club 1				Am Elite Am1 GP			
Distance en m	300	350	400	350 à 450	350 à 450	350 à 450	450 à 550	450 à 550	450 à 550	450 à 550
Vitesse m/min	270	300	350	350	350	350	350	375	375	375
Nb d'obstacles	8 à 10	8 à 10	8 à 10	10	10	10	10 à 12	10 à 12	10 à 12	10 à 12
Combinaisons*	-	1 double à 2 foulées	1 double ou triple 2 foulées	2 dont 1 triple	1 à 2	2	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple
Hauteur maximum en cm	65	85	95	95	100	105	110	120	125	130
Oxers largeur maxi en cm	80	95	105	105	110	120	130	140	140	150
Rivière ou fossé barré largeur maxi en cm	-	-	-	-	200 barré	200 barré	250 barré	250 barré	250 barré	300 barré

\*un triple maxi par parcours si autorisé

Pour les épreuves Pro 1, Pro Elite et Pro Elite GP, lorsque le test de CSO est avant le cross, les cotes des obstacles peuvent être surélevées de 5 cm. Pour toutes les épreuves, si le terrain le permet, 2/3 du parcours peuvent être aux cotes maximales.

## VII – DEROULEMENT

### Art 7.1 - Généralités

Toutes les prescriptions techniques du présent règlement sont applicables dans l'enceinte du concours.

Les trois tests de l'épreuve doivent être exécutés par le même couple.

### A - Dédoublément des épreuves

Toute épreuve comptant plus de 60 engagements est dédoublée et donne lieu à deux classements.

Les épreuves Pro Elite et 1 ne sont pas dédoublées.

Dans tous les cas, les épreuves de catégories Pro doivent se dérouler sur 2 jours maximum, sauf autorisation de la FFE.

### B - Forfait, déclaration de monte et abandon

Les déclarations de forfaits doivent être faites par internet ou envoyées par lettre ou fax à l'organisateur et lui parvenir au plus tard la veille du premier jour du concours avant midi. Tout concurrent non partant pour lequel le forfait n'a pas été déclaré dans les délais prescrits peut se voir infliger une Mise à pied. Ces forfaits ne donnent pas droit à remboursement.

Pour les épreuves Amateur et Pro, tout changement de monte ou déclaration de monte des concurrents engagés sous X doit être signalé à l'organisateur la veille du 1er jour du concours avant midi.

Le non-respect de cette prescription peut entraîner une Mise à pied.

Tout concurrent abandonnant la compétition volontairement et sans prévenir le Président du jury, en ne prenant pas part à un des tests suivants, peut se voir infliger une Mise à pied.

Toute sanction doit figurer dans le rapport du Président du concours.

### C - Ordre de passage et horaires

◆ Le numéro d'ordre valable pour les trois tests de la compétition est affiché sur le programme Internet 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 doit être strictement respecté dans les trois tests sous peine de pénalité.

Il est affiché une heure avant le début du dressage au secrétariat et à l'entrée de la carrière de dressage.

Il est remis au Président du jury avant le dressage.

◆ Le Président du jury peut accorder à titre exceptionnel une modification de l'ordre de passage, sur demande justifiée du concurrent.

◆ Lorsqu'un concurrent participe deux fois dans la même épreuve, un écart d'au moins 10 concurrents doit être prévu entre ses deux passages.

- ◆ L'ordre de départ des concurrents et leur horaire de passage au dressage, avec un temps de pause souhaitable tous les 10 concurrents, et éventuellement leur horaire de passage au saut d'obstacles «dans la 1/2 heure», sont établis à la clôture de la déclaration des forfaits, après suppression des poneys / chevaux forfaits.
- ◆ Lorsque la dernière épreuve est le saut d'obstacles, les concurrents partent obligatoirement dans l'ordre inverse du classement provisoire en épreuves Pro Elite et Championnat. Il est possible d'appliquer cette formule dans les autres épreuves. L'organisateur informe les concurrents par le tableau d'affichage.
- ◆ Passage à la 1/2 heure : quand le nombre des Juges, le nombre et l'espacement des terrains le permettent, il est recommandé de procéder aux tests de dressage et de saut d'obstacles en même temps, avec passage sur le concours de saut d'obstacles une demi-heure après le passage sur le dressage.

L'ordre du programme pourra être modifié en fonction de la mise en place des horaires.

Un horaire modifié doit être affiché dès que possible.

Les concurrents reprennent leur ordre de passage du programme pour le test de cross.

Pour les répartitions horaires, les temps de passage de chaque reprise de dressage sont indiqués sur les protocoles disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

## **D. Inspection des poneys / chevaux**

Au cours des épreuves et à tout moment, les poneys / chevaux peuvent être examinés par le Président du jury ou un membre du jury délégué par le Président en présence du vétérinaire.

### **1. Modalités**

Les poneys / chevaux sont présentés en main, en filet et examinés par le jury.

Une tenue correcte est obligatoire, tenue d'équitation ou tenue de ville.

Les poneys / chevaux doivent être examinés au pas et au trot, en ligne droite, rênes longues, sur un sol ferme, régulier et non glissant.

Le vétérinaire officiel effectuera une inspection visuelle.

Si le Président du jury trouve l'état physique du poney / cheval douteux, celui-ci doit être réexaminé par le vétérinaire désigné qui peut procéder aux examens qu'il juge nécessaires.

En fonction des conclusions du vétérinaire, le Président du jury prendra la décision d'autoriser ou non le concurrent à continuer l'épreuve. Cette décision est sans appel.

### **2. Planning**

Quand une inspection vétérinaire est prévue et lorsque le dernier test est le saut d'obstacles, l'inspection doit avoir lieu entre le cross et le saut d'obstacles. Une première inspection peut être programmée avant le dressage. Dans ce cas, les poneys / chevaux jugés inaptes seront Non Partants.

a) **Dans les épreuves avec une phase de récupération**, l'inspection des poneys / chevaux se déroulera à l'arrivée d'une phase de récupération, qui aura lieu à l'issue du cross.

Cette phase de récupération se déroule à la vitesse de 150 m/mn, soit une durée approximative de 10 mn, à allure libre, sur une distance de 1,5 km environ, les 50 derniers mètres étant présentés en main au trot, rênes longues, dans le couloir prévu à cet effet, à proximité de l'arrivée du cross.

Le Président de jury ou son représentant, et le vétérinaire officiel doivent juger visuellement du bon état physique des poneys / chevaux.

b) **Dans les autres épreuves**, cette inspection se déroulera soit sur une inspection en main, soit en fin de phase de récupération.

◆ 1<sup>er</sup> cas : si le Président du jury après avis du vétérinaire officiel, juge que l'état physique du poney / cheval est satisfaisant, il pourra poursuivre son épreuve.

◆ 2<sup>ème</sup> cas : si le Président de jury après avis du vétérinaire officiel, juge que l'état physique du poney / cheval est insuffisant, il sera aussitôt éliminé.

c) **Modalité pratique de la phase de récupération**

La ligne d'arrivée du cross et celle de la ligne du départ de la phase de récupération sont confondues, le chronomètre pour la phase de récupération est déclenché à ce moment.

Les heures de départ et d'arrivée du concurrent dans cette phase devront être enregistrées.

En cas d'incidents techniques, tels qu'un poney / cheval défermé, un harnachement défectueux, il est prévu une zone d'assistance, avec présence d'un maréchal-ferrant, située entre 200 et 400 m du départ de la phase.

Un commissaire désigné par le Président du jury autorisera et décomptera le temps nécessaire à la réparation de l'incident.

En cas de dépassement de temps, les pénalités seront de 1 point/seconde dépassée. Le temps limite sera égal au temps optimum + 1/5e.

### **Art 7.2 - Déroulement de chaque test**

L'enchaînement des tests est le suivant :

- ◆ soit dressage – cross – saut d'obstacles,
- ◆ soit dressage – saut d'obstacles – cross.

### **A - Dressage**

Pour le test de dressage, le concurrent dispose au maximum de 45 secondes pour entrer en piste, après le signal de départ. A défaut, il sera pénalisé comme une erreur de parcours.

**Salut** : lors du salut, les concurrents doivent tenir les rênes dans une seule main et saluer de l'autre. *Le manquement à cette procédure entraîne une pénalité d'erreur.*

Quand un concurrent commet une erreur de parcours, le Président du jury l'en avertit en sonnant.

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.

Si l'erreur de parcours ne compromet pas la suite de la reprise, le Président du jury peut ne pas signaler l'erreur, la pénalité sera cependant appliquée.

La reprise ne peut pas être dictée.

Aussitôt après la publication des résultats du dressage, les concurrents sont autorisés à retirer leurs protocoles au secrétariat.

#### **Formation en Club, Poney et Amateur:**

- Quand il y a plus d'un juge- Ponam 1 et Elite et épreuves Amateur- l'entraîneur du concurrent présentant sa reprise peut prendre place dans la cabine de jury aux côtés du juge assesseur. Il n'est pas autorisé à intervenir ni à commenter d'aucune façon.

Cette disposition n'est pas obligatoire, elle peut être proposée par l'organisateur avec l'accord du jury concerné. Elle doit alors être annoncée sur le tableau d'affichage.

- Quand il n'y a qu'un juge – club 3, 2 1 et Elite, Poney 4,3, 2 et 1-, ce dernier peut annoncer les notes et le commentaire au micro au fur et à mesure de la reprise.

### **B – Cross**

#### **1. But et description générale**

Ce test a pour but de faire ressortir chez le poney / cheval d'extérieur, bien entraîné et amené au maximum de sa condition, ses qualités de vitesse, d'endurance et d'aptitude au saut.

Elle démontre également chez le concurrent sa connaissance des allures et l'utilisation adaptée du terrain.

#### **2. Routier et période d'arrêt**

Un routier pourra se dérouler avant le test du cross, sur une distance de 3 000 à 4 000 mètres et à une vitesse de 220 m/mn, pour les épreuves Amateur et Pro, à une vitesse de 200 m/mn pour les catégories Club E et Poney D, à une vitesse de 180 m/mn pour la catégorie Poney C et à une vitesse de 150 m/mn pour la catégorie Poney B.

Il sera jalonné par des panneaux à intervalles de 1 000 m.

Après ce routier, il y aura un arrêt obligatoire de 10 minutes prévu pour le contrôle du harnachement et de la bonne forme du poney / cheval.

Un routier de récupération peut être prévu à la fin du cross avec ou sans contrôle vétérinaire.

#### **3. Règles particulières pour l'épreuve de fond**

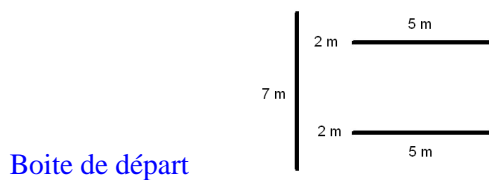
##### **a) Départ**

Au départ du routier et du cross, les concurrents doivent être sous le contrôle d'un Juge au départ.

Il n'est pas nécessaire que le poney / cheval soit absolument immobile, mais le concurrent ne doit en aucun cas profiter d'un départ lancé.

Chaque concurrent devrait être dûment prévenu de l'imminence de son départ, mais c'est à lui de s'assurer qu'il est prêt à partir au bon moment.

Afin de simplifier la tâche du Juge au départ, une enceinte, c'est-à-dire une boîte de départ, sera construite au départ du cross.



Chaque concurrent doit prendre le départ depuis l'intérieur de l'enceinte dans laquelle il peut se promener au pas 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.

Le départ est enregistré après l'invitation : « quand vous voulez », lorsque le poney / cheval franchit la ligne.

### Chronométrage de départ

Le temps de départ et le temps d'arrivée de chaque concurrent doivent être notés et enregistrés par des personnes utilisant des chronomètres synchronisés électriques ou manuels.

Prévoir deux chronomètres par concurrent.

Si un concurrent prend le départ avant d'en avoir reçu l'ordre ou lancé au galop, son temps est enregistré à partir du moment où il franchit la ligne de départ mais une pénalité lui est comptée.

#### b) Retard au départ

Si un concurrent n'est pas prêt à prendre le départ du routier et/ou du cross à l'heure exacte, le Juge au départ peut l'autoriser à prendre le départ dès qu'il est prêt à la condition suivante : son heure de départ sera enregistrée comme s'il avait pris le départ à l'heure initialement fixée.

Le Président du jury peut modifier l'horaire initial de départ d'un concurrent sans pénalités pour celui-ci, s'il estime ce décalage justifié.

#### c) Temps

##### Temps optimum

Le temps optimum est le temps mis pour parcourir la distance choisie à la vitesse choisie. Aucune bonification n'est accordée à un concurrent qui terminerait ces phases dans un temps inférieur au temps optimum.

Si un concurrent dépasse ce temps, il lui sera compté des points de pénalité jusqu'au temps limite.

##### Temps limite

Pour le Routier, le temps est de 1/5e supérieur au temps optimum.

Pour le Cross, le temps limite est équivalent au double du temps optimum.

### Chronométrage

Un chronomètre électrique est obligatoire en épreuves Pro Elite et Pro Elite GP.

Il doit être doublé manuellement.

Le temps du parcours est enregistré dès l'instant où le poney / cheval monté franchit la ligne de départ, jusqu'au moment où le poney / cheval monté franchit la ligne d'arrivée.

Le temps est enregistré en secondes arrondies, c'est-à-dire en négligeant les dixièmes de secondes et en arrondissant à la seconde supérieure, par exemple : 30,25 secondes sont enregistrées comme 31 secondes.

#### d) Erreurs de parcours

Tous les passages obligatoires et tous les obstacles, y compris les éléments et/ou les options, doivent être franchis ou sautés dans l'ordre correct sous peine de pénalités.

Tous les fanions rouges ou blancs doivent être respectés quel que soit l'endroit où ils se trouvent, sous peine d'élimination à la discrétion du Jury de terrain.

Il est interdit de reprendre un obstacle déjà sauté, sous peine d'élimination, à l'exception des cas prévus pour les obstacles composés de plusieurs éléments.

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

#### e) L'allure et le fait de mettre pied à terre

##### Routier

Entre le départ et l'arrivée du routier, les concurrents peuvent choisir librement leur allure.

Ils peuvent mettre pied à terre et marcher à pied à côté de leur poney / cheval en tout temps, y compris lorsqu'ils négocient des passages obligatoires.

Ils doivent cependant franchir à poney / cheval les fanions de départ et d'arrivée sous peine d'élimination.

### **Cross**

Entre le départ et l'arrivée du cross, les concurrents peuvent choisir librement leur allure.

Ils doivent franchir à poney / cheval tous les fanions limites rouges et blancs sous peine d'élimination.

Le fait de mettre pied à terre est considéré comme une chute.

### **f) Dépassement**

Tout concurrent sur le point d'être dépassé par un concurrent suivant doit rapidement céder le passage. Lorsqu'il est près d'un obstacle et sur le point d'être dépassé, il doit suivre les directives des Officiels. Le temps pendant lequel le concurrent est retenu par les Officiels sera enregistré et déduit du temps total mis par le concurrent pour effectuer le parcours.

Tout concurrent dépassant un autre concurrent ne doit le faire qu'à un endroit sûr et adéquat. Il ne peut franchir un obstacle où se trouve déjà un concurrent qu'en prenant soin de ne pas le gêner ni de le mettre en danger.

### **g) Concurrent en difficulté**

Si, en essayant de franchir un obstacle, un poney / cheval se trouve en difficulté de façon à se blesser ou ne pouvoir continuer sans aide extérieure, le concurrent doit descendre du poney / cheval et est éliminé.

L'Officiel décidera si des parties de l'obstacle doivent être démontées ou si la situation nécessite une aide extérieure.

### **h) Arrêt d'un concurrent**

Si l'une des parties d'un obstacle est obstruée par un concurrent en difficulté, si un obstacle a été démonté, démolit et n'est pas encore reconstruit ou dans toute autre circonstance similaire, les concurrents suivants doivent être arrêtés.

Dans un tel cas, un Officiel se placera sur la route du concurrent suivant. Il agitera un fanion rouge pour lui indiquer qu'il doit s'arrêter.

L'Officiel n'arrêtera les concurrents que sur l'ordre du Président du Jury ou en cas d'urgence à son propre obstacle.

Le temps durant lequel le concurrent a été arrêté, dès le moment où il a franchi le point d'arrêt jusqu'à ce qu'il ait franchi à nouveau ce même point après avoir reçu l'ordre de poursuivre l'épreuve, sera enregistré et déduit du temps total mis par le concurrent pour effectuer le parcours.

Le temps sera enregistré dès le moment où le concurrent a franchi au galop le point d'arrêt, et non après son arrêt, ni après un départ du point d'arrêt.

### **i) Parcours**

#### **1 - Fanions**

◆ Double fanionnage : obstacle avec option ou alternative.

Des options ou des obstacles alternatifs peuvent être signalés par des fanions séparés et doivent être identifiés par le même numéro/lettre indiquant le tracé direct.

Dans ce cas, les deux paires de fanions doivent être marquées par une ligne noire.

◆ Fanions de direction et signaux

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

#### **2 - Numéros et lettres**

Lorsqu'un obstacle peut être franchi en un seul effort, mais qu'il comporte des options indiquant deux efforts ou plus, chacune des options doit être désignée par une lettre en tant qu'élément.

Chaque passage obligatoire du routier sera numéroté et indiqué comme étant un programme du routier.

Chaque obstacle du cross sera numéroté.

Sur le cross, les obstacles comportant des éléments ou des options seront indiqués d'une lettre (A, B, C, etc.). Un PO n'est pas un obstacle, chaque PO du Cross sera numéroté hors série de numérotage des obstacles, et indiqué sur le plan du parcours comme faisant partie du parcours de cross.

◆ Poteaux indicateurs de départs et d'arrivée

En plus des fanions-limites rouges et blancs, la ligne de départ et la ligne d'arrivée de chaque phase seront également indiquées par des poteaux indicateurs distincts.

De même, l'arrivée du cross sera également indiquée comme étant le départ de la phase de récupération quand il en est prévu une.

### **3 - Jalons**

#### ◆ Kilométriques

Le parcours du routier sera jalonné par des panneaux à des intervalles de 1 000 mètres. Les panneaux indiquent la distance couverte depuis le départ et sont identifiés par la lettre « R ».

#### ◆ Minutes

Le jalonnement du parcours de cross est obligatoire.

### **4 - Distances et vitesses**

Les distances et les vitesses exigées sont fixées selon le degré de difficulté que les organisateurs veulent donner à l'épreuve entière. Dans les limites prescrites dans les normes techniques, les Chefs de piste peuvent choisir les distances les plus appropriées au terrain ainsi qu'à la qualité et au niveau de préparation des concurrents.

#### j) Lignes de départ et d'arrivée

Les lignes de départ et d'arrivée sont fanionnées.

Le premier obstacle devra se situer au moins à 40 m de la ligne de départ.

Le dernier obstacle du cross ne sera pas situé à moins de 30 m ni à plus de 75 m de la ligne d'arrivée.

#### k) Plan du parcours

Chaque concurrent peut recevoir à l'avance un plan indiquant le tracé des parcours.

Le plan définitif est celui présent sur le tableau d'affichage au moment du premier départ sur le cross. Lui seul fait foi en cas de réclamation.

Le parcours ne peut être modifié à partir du moment où le départ pour le cross a été donné au premier concurrent.

Le Président du Jury, en concertation avec le Chef de piste, peut suspendre l'épreuve pour une remise en état du terrain et/ou d'un obstacle. Exceptionnellement, il est possible d'envisager de supprimer l'obstacle ou de le remplacer. Les pénalités reçues à cet obstacle seront alors supprimées, sauf les cas d'élimination. Si le tracé est revu de telle manière que le temps doive être modifié, les pénalités de temps seront réajustées.

En cas de force majeure, le Président du Jury, après concertation du Chef de Piste, peut décider de l'annulation de l'épreuve. Les concurrents ne pourront alors prétendre à aucun dédommagement.

#### l) Reconnaissance officielle du parcours

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.

S'il est organisé une reconnaissance officielle, elle doit s'effectuer avec un Officiel, à l'heure indiquée au programme ou précisée aux concurrents.

Les fanions de limites rouges et blancs, les numéros d'obstacles, les fanions de direction et signaux doivent être en place avant cette reconnaissance.

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.

### **C - Saut d'obstacles**

Lorsque le saut d'obstacles est la dernière épreuve, l'ordre de départ peut être l'ordre inverse du classement provisoire établi après le dressage et le cross et le concurrent ayant le plus de pénalités part le premier.

Dans ce cas le saut d'obstacles ne pourra débiter qu'une heure, au minimum, après la fin de l'épreuve de fond.

Les règles sont celles du Règlement de saut d'obstacles.

### **Art 7.3 - Indépendance des phases**

Les routiers et le cross sont des phases du fond totalement indépendantes les unes des autres en ce qui concerne le chronométrage :

- ◆ Un gain de temps dans l'une ne peut entraîner un gain de temps dans une autre.
- ◆ La ligne d'arrivée du cross et celle de la ligne du départ de la phase de récupération sont confondues, le chronomètre, pour la phase de récupération, est donc déclenché à ce moment.

## VIII – PENALITES

### Art 8.1 - Définition des fautes sur le cross

Les fautes aux obstacles sont le refus, le dérobé et la volte.

Ces fautes sont pénalisées à moins qu'elles ne soient pas nettement associées avec le franchissement ou la tentative de franchissement d'un obstacle ou élément numéroté.

#### A - Refus

Aux obstacles ou éléments en hauteur, de plus de 30 cm, un poney / cheval est considéré avoir refusé s'il s'arrête devant l'obstacle à franchir.

Sur tous les autres obstacles, de 30 cm ou moins, un arrêt suivi immédiatement d'un saut de pied ferme n'est pas pénalisé. Si l'arrêt se maintient ou se prolonge de quelque façon que ce soit, il s'agit d'un refus.

Le poney / cheval peut faire un pas de côté, mais s'il recule, ne serait-ce que d'un pied, c'est un refus.

Après un refus, si le concurrent redouble ou renouvelle ses efforts sans succès ou si le poney / cheval est présenté à l'obstacle après avoir reculé et si le poney / cheval s'arrête et recule à nouveau, il s'agit d'un deuxième refus et ainsi de suite.

#### B - Dérobé

Un poney / cheval est considéré comme ayant dérobé quand, présenté devant un élément ou un obstacle, il évite de franchir l'élément ou l'obstacle de telle sorte que le cavalier doit le représenter.

Un concurrent peut, en tout temps, décider de modifier sa trajectoire sans pénalité, même à la suite d'une erreur à un obstacle ou à un élément précédent.

#### C - Volte

Un poney / cheval sera pénalisé pour une volte quand, présenté à un obstacle, il recoupe la trace qu'il a faite avant de franchir l'obstacle ou un élément d'un obstacle multiple.

Après avoir été pénalisé pour un refus, un dérobé ou une volte, un concurrent peut recouper sa trace initiale en effectuant 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 et 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.

#### D - Chutes

Un concurrent est considéré comme ayant fait une chute, quand il y a séparation de corps d'avec son poney / cheval.

Un poney / cheval est considéré comme ayant fait une chute lorsque son épaule et sa hanche ont touché le sol, l'obstacle et le sol ou qu'il se trouve coincé dans un obstacle de façon à se blesser ou à ne pas pouvoir continuer sans aide extérieure.

La chute est éliminatoire quel que soit l'endroit du parcours où elle survient.

Tout cavalier éliminé pour chute devra se présenter au service de secours du concours afin d'être examiné.

**1** - Après une chute, tout cavalier devra avoir été examiné par le service de secours avant de pouvoir repartir sur un autre test ou avec un autre poney / cheval.

Après une chute, tout poney / cheval doit être examiné par le vétérinaire ou par le Président du jury.

**2** - En épreuves Club, Poney et Amateur, un poney / cheval éliminé pour chute à l'obstacle sur le cross, niveau 2, 3 ou 4, sera identifié comme tel aux résultats et devra obligatoirement participer la fois suivante à une épreuve de niveau inférieur, quand elle existe, sous peine de disqualification.

**3** - L'organisateur doit obligatoirement enregistrer chaque chute sur le cross avec la saisie des résultats, en signalant le degré de gravité selon le barème suivant soit pour le cavalier, soit pour le poney / cheval soit les deux:

Chute niveau 1 : chute n'étant pas due à un obstacle, quelque soit la gravité.

Chute niveau 2 : chute due à un obstacle, pas de lésion, ni pour le cavalier, ni pour le poney / cheval

Chute niveau 3 : chute due à un obstacle ayant entraîné l'évacuation et nécessite une consultation

Chute niveau 4 : chute due à un obstacle ayant entraîné une hospitalisation pour le cavalier ou pour le poney / cheval ou état grave

Le non respect de l'enregistrement de l'identification des éliminations pour chute de l'équidé ou des rapports de chute aura pour conséquence le non traitement des résultats par les services informatiques.

Chute au terrain d'entraînement ou sur le routier: Tout cavalier ayant chuté sur le terrain d'échauffement ou au cours du routier devra être examiné par le service de secours avant de reprendre l'échauffement ou la compétition. Tout poney /cheval, ayant chuté sur le terrain d'échauffement devra être examiné au moins par un membre du jury avant de reprendre l'échauffement ou la compétition.

### **E - Obstacles composés de plusieurs éléments**

En cas de faute sur un des éléments d'une combinaison d'obstacles, le concurrent peut :

- ◆ soit re-tenter directement de sauter l'élément où la faute a été commise,
- ◆ soit re-sauter tout ou partie des éléments déjà franchis de la combinaison.

S'il refuse, dérobe ou effectue des voltes sur un élément, quel qu'il soit, il est autorisé à reprendre tout élément déjà franchi, bien qu'il risque d'être pénalisé pour n'importe quelle faute, même s'il a franchi avec succès un de ces éléments.

Si après un refus, un dérobé ou une volte, il désire passer à contresens à travers les fanions, afin de reprendre un élément, il peut le faire sans pénalité.

### **F - Aide de complaisance interdite**

Est considérée comme aide de complaisance interdite toute intervention d'un tiers, sollicitée ou non, faite dans le but de faciliter la tâche du concurrent ou d'aider le poney / cheval.

Toute aide de complaisance est susceptible d'entraîner une pénalité de 10 points.

Il est notamment interdit :

- ◆ de rejoindre intentionnellement ou d'attendre un autre concurrent et de continuer le parcours avec lui,
- ◆ de se faire suivre, précéder ou accompagner sur quelques sections du parcours, par tout véhicule, cycle, piéton ou concurrent non en compétition,
- ◆ de poster à certains endroits des amis pour qu'ils lui indiquent la direction ou lui donnent des renseignements au passage,
- ◆ de poster quelqu'un à un obstacle pour qu'il stimule le poney / cheval de quelque façon que ce soit,
- ◆ de modifier les obstacles ou une partie du parcours, y compris par exemple, les fanions, flèches, indicateurs, jalons, cordes, arbres, branches, fil ou barrières, qu'ils soient fixes ou démontables.
- ◆ L'emploi d'appareils électroniques récepteurs par les concurrents et les membres ou Officiels d'une équipe, est formellement interdit, de même que l'utilisation des informations données par cardio-fréquence-mètre pendant l'épreuve.
- ◆ Les téléphones mobiles ne peuvent être portés ou utilisés par les concurrents à poney / cheval pendant le parcours.

Dans le cas d'une aide de complaisance par un Officiel, celui-ci est passible d'une sanction.

### **Exceptions**

Un concurrent peut être aidé à rajuster son harnachement, à ramasser une partie de son harnachement ou de son équipement. Dans ce cas, le concurrent est autorisé à mettre pied à terre sans encourir d'élimination, être aidé à se remettre à poney / cheval, le chronomètre n'est pas arrêté. Cravache, protection individuelle céphalique ou lunettes peuvent être remises à un concurrent sans qu'il descende de poney / cheval.

**Club, Poney et Amateur, Allure spécifique** : A partir de l'avant dernier obstacle et jusqu'à la ligne d'arrivée, modifier son allure en repassant au trot, ou son tracé dans le but de ne pas encourir de pénalité de temps est pénalisable.

### **Art 8.2 - Pénalités**

Dans les trois tests : aides de complaisance, ne pas partir à son ordre ou horaire de passage sans autorisation du jury, entrée ou départ avant le signal du jury, défaut de tenue ou de harnachement, brutalité envers un poney /cheval, sont pénalisés de 10 points pour chaque infraction, après application des éventuels coefficients.

### **A – Dressage**

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

- ◆ la première fois .....2 points
- ◆ la deuxième fois .....4 points
- ◆ la troisième fois ..... Elimination

Cependant, le concurrent est autorisé à continuer son travail et des notes lui sont attribuées régulièrement jusqu'à la fin.

- ◆ Sortie de la carrière en franchissant les lices ..... Elimination
- ◆ Sortie du concurrent, si l'entrée de la piste en A est ouverte ..... Erreur de parcours
- ◆ Entrée avant la cloche ..... 10 points
- ◆ Entrer avec des protections et/ou la cravache et/ou bande de queue..... 10 points
- ◆ Ne pas saluer lors des arrêts d'entrée et de fin.....1 erreur
- ◆ Boiterie caractérisée ..... Elimination
- ◆ Rupture du mouvement vers l'avant pendant plus de 20 secondes ..... Elimination
- ◆ Moins de 4,20 à la moyenne du test de Dressage en Club, Poney & Amateur..... Elimination

Chute du poney / cheval et/ou du concurrent pénalisée par l'influence de la chute sur l'exécution du mouvement en cours et dans les notes d'ensemble.

### B – Cross

- ◆ Routier ..... 1 point par seconde dépassée
- ◆ Pénalisation en points pour le temps dépassé ..... 0,4 par seconde
- ◆ Double du temps accordé..... Elimination

### Pénalités aux obstacles en points :

- ◆ 1ère désobéissance .....20 points
- ◆ 2ème désobéissance au même obstacle ..... 40 points
- ◆ 3ème désobéissance au même obstacle ..... Elimination
- ◆ 3 désobéissances sur l'ensemble du parcours..... Elimination
- ◆ Erreur de parcours non rectifiée..... Elimination
- ◆ Chute du cavalier ou du poney / cheval en tout point du parcours ..... Elimination

- ◆ Oublier un passage obligatoire ou le prendre à l'envers ..... 10 points
- ◆ Deuxième tentative sur l'option rapide d'un obstacle avec alternative..... 10 points
- ◆ Saut d'un obstacle à l'envers ..... Elimination
- ◆ Saut d'un obstacle déjà sauté..... Elimination
- ◆ Aide de complaisance ..... 10 points
- ◆ Prendre délibérément le départ avant d'en avoir reçu l'ordre ou lancé au galop ..... 10 points
- ◆ Monte dangereuse..... 10 points
- ◆ Cas grave de monte dangereuse avec rapport de l'Officiel confirmé par le jury ..... Elimination

### Spécificités Epreuves Club, Poney et Amateur

- ◆ Temps inférieur de + de 15 secondes au temps accordé ..... 1 point par seconde d'avance
- ◆ Arrivée dans le temps accordé après un ou plusieurs refus..... 10 points
- ◆ Allure spécifique non respectée ..... 10 points

### C - Saut d'obstacles

- ◆ Pénalisation pour temps optimum dépassé .....1 point/seconde commencée
- ◆ Double du temps accordé..... Elimination

### Fautes aux obstacles

- ◆ 1ère désobéissance .....4 points
- ◆ 2ème désobéissance.....4 points
- ◆ 3ème désobéissance..... Elimination
- ◆ Obstacle renversé.....4 points
- ◆ Plus de 16 points aux obstacles en épreuves Club, Poney et Amateur ..... Elimination
- ◆ Correction de temps pour obstacle détruit non franchi ..... + 6 secondes
- ◆ Chute du poney / cheval ..... Elimination
- ◆ Chute du cavalier ou du poney / cheval..... Elimination

### Art 8.3 - Autres cas d'élimination sur le cross

- ◆ Franchir ou tenter de franchir un obstacle sans protection individuelle céphalique ou avec une jugulaire détachée.
- ◆ Faire délibérément obstruction à un concurrent en train de dépasser ou ne pas suivre les instructions des Officiels alors que le concurrent est sur le point d'être dépassé.

- ◆ Mettre en danger un autre concurrent en essayant de le dépasser.
- ◆ Ne pas s'arrêter lorsqu'un Officiel le demande.
- ◆ Boiterie ou épuisement à la deuxième inspection des poneys / chevaux.
- ◆ Reprendre un obstacle déjà franchi, à l'exception des cas de combinaisons d'obstacles.

Pour tous cas d'élimination sur le cross, le concurrent rentre immédiatement au pas ou à pied.

## IX - CLASSEMENT

### Art 9.1 - Calcul des résultats

#### A - Dressage

Le total moyen des notes est soustrait du maximum possible afin de convertir les points de bonification en points de pénalités.

A ces points de pénalités est appliqué un coefficient de 0,5.

C'est à ce dernier total que seront ajoutées les pénalités dues aux éventuelles erreurs.

Les notes attribuées par chaque Juge sont additionnées.

Le nombre de points de chaque Juge est additionné et le total est divisé par le nombre de Juges. Le résultat obtenu est retranché du maximum possible de points afin de convertir les points de bonifications en points de pénalités affectés du coefficient 0,5.

Le résultat est tronqué à 2 chiffres après la virgule. C'est le résultat du test de dressage.

Par ailleurs, pour des raisons pédagogiques, le résultat du dressage sera également affiché en pourcentage en suivant le mode de calcul défini ci-dessous pour les épreuves Pro 1 et plus.

#### Dressage des épreuves Pro 1 et plus

On calcule le pourcentage du concurrent en divisant le total des notes positives de chaque juge, moins les erreurs de parcours, par le maximum possible de notes et en multipliant par 100. Ce résultat est arrondi à deux décimales. La valeur obtenue est considérée comme note individuelle pour chaque juge.

Le pourcentage moyen pour chaque concurrent est obtenu en additionnant le pourcentage de chaque juge et en le divisant par le nombre de juges, en arrondissant le résultat à deux décimales.

Pour convertir ce pourcentage moyen en points de pénalité, ce total est soustrait de 100 et multiplié par 1,5 en arrondissant à une décimale. Le total final est le résultat en points de pénalité de la reprise.

#### B - Cross

Les résultats s'obtiennent en additionnant les pénalités de chaque concurrent pour fautes aux obstacles et les pénalités de temps accordé dépassé dans chacune des quatre phases.

#### C - Saut d'obstacles

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.

Les résultats du saut d'obstacles s'obtiennent en additionnant les fautes aux obstacles et celles encourues pour temps dépassé.

### Art 9.2 - Classement final

À l'issue du 2<sup>ème</sup> test, les résultats et le classement provisoire correspondant sont établis et affichés.

À l'issue du 3<sup>ème</sup> test, sur la base des résultats définitifs, il est établi et affiché un classement.

On totalise les points obtenus dans chacun des trois tests : dressage, cross et saut d'obstacles.

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant des pénalités obtenues.

Le gagnant de l'épreuve est celui qui a obtenu le moins de pénalités.

Au final :

En cas d'égalité, le meilleur résultat du cross départage les concurrents, le meilleur temps étant le plus proche du temps idéal sans pénalité.

En cas de nouvelle égalité, le meilleur résultat du saut d'obstacles départage les concurrents.

En cas de nouvelle égalité, le classement sera en faveur du concurrent ayant obtenu le meilleur résultat à l'épreuve de dressage.

En cas de nouvelle égalité, les concurrents seront ex aequo.

## X - CONCOURS COMPLET PONEY A

### Art 10. 1 – Orientation

La compétition sur poneys A permet à de jeunes concurrents d'effectuer leurs premiers parcours et de se perfectionner dans toutes les disciplines.

L'indice 2 est particulièrement ludique et pédagogique. Le règlement est adapté aux 10 ans et moins.

L'indice 1 comporte plus de technique. Elle s'adresse aux 12 ans et moins.

### Art 10. 2 – Organisation

Le concours complet Poney A se dispute toujours par équipes de 3 ou 4 concurrents 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 le premier test ne peut plus être modifiée.

### Art 10.3 - Catégories d'épreuves

La catégorie A est répartie en 2 indices :

- ◆ indice 1 : âge 12 ans maximum,
- ◆ indice 2 : âge 10 ans maximum.

### Art 10.4 - Normes techniques

#### A – Dressage

Reprise CCE par équipe en catégorie Poney A2

Reprise CCE par équipe en catégorie Poney A1

Le texte des reprises est disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

#### B - Saut d'obstacles

CSO	A1	A2
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 dispositifs possibles	8 dont 4 dispositifs possibles
Hauteur des verticaux	55	45
Rivière	Interdite	Interdite
Oxers carrés	Interdits	Interdits
Oxers, hauteur maximum	55	45
Oxers, largeur maximum	50	40
Combinaisons	Double autorisé	

## C - Cross

CROSS	A1	A2
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 au 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 à 100	50 à 0,80
Largeur maximum du fossé	100	80
Contre-bas (limité à 2 et non successifs)	80	60
Hauteur maximum des haies	70	70

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

### Art 10.5 - Déroulement

#### A - Dressage

Ce test s'effectue par équipe. Quand le jury est composé de 2 Juges, il faut prendre la moyenne des 2 notes. A l'issue de ce test, un classement est établi et affiché.

#### B - Saut d'Obstacles

Cette épreuve s'effectue individuellement.

#### C - Cross

Ce test s'effectue individuellement.

Le temps de base est calculé en fonction de la distance exacte du parcours. Il est affiché avant le début du test.

Chaque obstacle est matérialisé par 2 fanions encadrant le saut, et 2 fanions matérialisant une porte de secours, que les concurrents prendront s'ils ne peuvent franchir l'obstacle.

Dans le cas d'un passage obligatoire ou d'une porte de secours, si un concurrent 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 concurrent qui ne prend que les portes de secours doit passer entre tous les fanions.

### Art 10.6 – Pénalités

#### A - Dressage

Toute erreur de parcours est pénalisée par la note de 0 sur la figure correspondante.

Une équipe est éliminée au dressage, si au moins un concurrent d'une équipe de trois ou deux concurrents d'une équipe de quatre sort de la carrière en franchissant la lice.

Si la sortie d'un concurrent ne cause pas d'élimination, l'équipe continue son test à trois, le concurrent sorti restant à l'extérieur.

## B - Saut d'Obstacles

### Pénalisation aux obstacles en points :

1ère désobéissance.....	4 points
2ème désobéissance .....	4 points
3ème désobéissance .....	Éliminé
Obstacle renversé.....	4 points
Chute du cavalier et/ou du poney.....	Élimination
Pénalisation en secondes pour temps dépassé, par seconde commencée.....	1 point

### Résultats du saut d'obstacles :

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.

## C – Cross

Toute utilisation de la porte de secours est pénalisée de 20 secondes.

- ◆ En indice 2, si le concurrent opte pour la porte de secours avant d'avoir effectué une tentative pour sauter l'obstacle, il sera pénalisé de 20 secondes supplémentaires.
- ◆ En indice 1, si le concurrent 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 :

- ◆ Combinaison a et b = 1 porte de secours pour l'ensemble : le concurrent est pénalisé des 20" de la porte de secours + 20" s'il ne respecte pas le nombre de tentatives définies ci-dessus.
- ◆ Combinaison a et b = 1 porte de secours pour l'élément a et 1 porte de secours pour l'élément b : le concurrent 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.

Le non-franchissement d'un éventuel PO isolé ou passage de ce PO à l'envers est pénalisé de 20".

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 de 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 un saut sans tentative de saut : Pénalités : 3 minutes + 60 secondes = 4'

2. Temps du couple 3'10 + 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 à l'envers.
- ◆ Saut d'1 obstacle du parcours dans un sens autre que celui indiqué.
- ◆ Saut d'1 obstacle déjà sauté.
- ◆ Non-franchissement des obstacles ou des sorties de secours correspondantes.
- ◆ Dépassement du temps limite sans compter les pénalités.
- ◆ chute du concurrent et/ou du poney sur l'ensemble du parcours.

### Résultat :

Le résultat de l'équipe est calculé en additionnant les temps des 3 meilleurs concurrents, pénalités comprises.

## Art 10.7 – Classement

### A - Classement de chaque test

Chaque test donne lieu à un classement indépendant.

En cas d'égalité dans chacun des tests, la ou les équipes suivantes ne sont pas créditées d'une place supplémentaire.

Exemple : Equipe A et B, 1<sup>ère</sup> ex-æquo. Equipe C, 2<sup>ème</sup> (et non 3<sup>ème</sup>).

Les trois tests sont indépendants donc :

- ◆ Un concurrent éliminé au cross participe avec son poney au saut d'obstacles.
- ◆ Un concurrent éliminé au saut d'obstacles participe avec son poney au cross.

### Elimination 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 équipes éliminées peuvent terminer le concours hors classement.

### B - Spécificités pour le classement du 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. En cas de nouvelle égalité, les refus des trois meilleurs parcours de l'équipe seront alors comptabilisés pour départager les ex-æquo.

### C - Classement général

Le classement général est obtenu en additionnant les classements de chaque équipe dans chaque test. 1<sup>e</sup>, 1pt, 2<sup>e</sup>, 2pts, 3<sup>e</sup>, 3pts, etc.

*Exemple :*

*Equipe classée :*

*1<sup>ère</sup> en dressage = 1 point.*

*3<sup>ème</sup> en CSO = 3 points.*

*5<sup>ème</sup> 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 saut d'obstacles,
- ◆ le résultat du dressage.

La remise des prix est précédée par une réunion de concertation des responsables de chaque équipe.

## XI – COUPE CROSS

VOIR REGLEMENT CCE A

### Art 11.1 - Organisation

#### A - Orientation

La coupe Cross est une épreuve déclinable en Poney ou Club, qui se court uniquement par équipes. Cette compétition fait appel à la pluridisciplinarité des activités que peut pratiquer un cavalier dans un centre équestre. Elle permet de valoriser la politique d'animation des clubs en direction de tous les publics. La coupe Cross est une épreuve combinée. Sauf dispositions spécifiques ci-après, les règlements du Concours Complet pour le Cross, du Carrousel de l'Equifun et de la Voltige s'appliquent.

#### B - Terrains et Jury

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

### Art 11.2 - Epreuves et qualifications

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

Les poneys A ne peuvent être surclassés dans les épreuves qui ne leur sont pas réservées. La catégorie de l'équipe est déterminée par le cavalier le plus âgé composant l'équipe et par la taille de l'équidé le plus grand.

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

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

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

La coupe Cross est une épreuve qui se dispute par équipes de trois ou quatre couples. Un cavalier et/ou un équidé de réserve peuvent être engagés. Hormis l'équidé de réserve, un équidé supplémentaire peut être utilisé pour la voltige. Dans ce cas, l'équidé en question ne peut être utilisé que pour la voltige.

#### Tenue et Harnachement

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

## Art 11.3 - Normes Techniques

### A - Normes pour le fond

CROSS	PONEY A BENJAMIN	PONEY MINIME	PONEY OPEN PONEY CADET	PONEY JUNIOR CLUB
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	350
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
Hauteur maximum pour la partie fixe	50	60	70	70
Obstacles de volée :				
Largeur maximum au point le plus bas	80	100	110	110
Largeur maximum au point le plus haut	50	80	100	100
Largeur maxi du fossé	80	100	120	120
Contre-bas (limité à 2)	60	80	90	90
Hauteur maximum des haies	60	70	90	90

### 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 maximum.

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

## Art 11.4 - Déroulement des épreuves

### 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 soit classée, il est nécessaire que trois cavaliers de cette équipe terminent leur parcours sans être éliminés.

## 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. Les concurrents sont costumés.

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

### ◆ Voltige

Programme libre en musique. L'équipe présente un programme de son choix d'une durée de 6 minutes. Chaque voltigeur devra présenter 5 figures au choix minimum dont 3 au pas et 2 au galop.

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

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

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

Pour les enchaînements..... 1 point.

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

### ◆ Equifun

Résultat :

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

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

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

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

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

## Art 11.5 – Pénalités

### A - Cross

1<sup>ère</sup> désobéissance sur un obstacle .....5 points

2<sup>ème</sup> désobéissance au même obstacle .....5 points

3<sup>ème</sup> 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

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

**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.

### B - Carrousel

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

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

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

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

### C - Epreuve optionnelle

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

**Art 11.6 – 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 (5 points maxi).

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.

**XII– DERBY CROSS****Art 12. 1 – Orientation**

Le derby cross consiste à enchaîner en terrain varié un parcours d'obstacles, certains étant entièrement mobiles et d'autres naturels avec partie supérieure mobile. Il permet de valoriser une équitation d'extérieur et d'acquérir une technique de saut en terrain varié où prédomine la recherche du rythme et de l'équilibre. Il combine les sensations du cross avec la précision du saut d'obstacles.

**Art 12. 2 – Organisation**

Les dispositions spécifiques du test de cross du concours complet s'appliquent, en dehors des dispositions propres au derby cross.

Le derby cross se court comme une épreuve à part entière, ou peut être combiné à un test de dressage. Dans ce cas il est appelé derby cross dressage.

**Art 12.3 - Catégories d'épreuves**

La Derby Cross est une épreuve déclinable en Poney, Club et amateur.

**Art 12.4 - Terrains et obstacles****Terrain**

Un parcours de derby cross doit être tracé en extérieur en tenant compte de la qualité du sol. Il doit imposer au concurrent d'être toujours maître de la vitesse et de l'équilibre de son poney / cheval. Il doit permettre aux services de secours d'intervenir en tout lieu.

Le terrain du parcours de derby cross doit être varié mais galopant.

Les montées et les descentes mettent en valeur le degré de préparation des poneys / chevaux et leur équilibre en terrain varié.

**Tracé du parcours**

Il doit être coulant et les changements de direction harmonieux.

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

En dehors des obstacles et des lignes de départ et d'arrivée, les passages obligés dont la surveillance alourdit les charges de contrôle sont interdits

Le tracé du parcours, mesuré précisément, doit être affiché, avec l'indication du temps accordé, au moins une heure avant le début de l'épreuve.

**Obstacles**

Le parcours doit être composé au minimum de 50% d'obstacles naturels, les autres obstacles pouvant être entièrement mobile de type CSO.

Tous les obstacles naturels dont une partie est au-dessus du niveau du sol doivent être surmontés d'une ou plusieurs barres d'obstacles mobiles. Leur emplacement sera choisi en fonction des ressources du terrain.

Tous les obstacles naturels de type fossé, butte, contre-haut, contrebas, gué, piano peuvent être utilisés.

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.

Eviter les obstacles creux.

Les plans verticaux doivent être obligatoirement appelés.

Des fiches de sécurité sont obligatoires à partir de 1 m sur le deuxième et éventuel troisième plan de l'obstacle.

Les combinaisons sont 5 cm moins hautes que la cote de l'épreuve.

Quand un oxer est au maximum des cotes, il doit être montant.

La hauteur d'un obstacle est mesuré à partir du point où un poney / cheval moyen est censé prendre sa battue d'appel.

### Art 12.5 - Normes techniques

DIVISION PONEY										
Cross	PONEY				Ponam B		Ponam C		Ponam D / E	
	4	3	2	1	B 1	B Elite	C 1	C Elite	D/E 1	D/E Elite
Distance en mètres	400 à 500	400 à 600	500 à 700	500 à 800	500 à 700	500 à 800	500 à 800	700 à 1000	700 à 1000	800 à 1200
Vitesse m/min	300	300	350	350	350	350	350	400	400	400
Nb d'obstacles	6 à 8	8 à 10	8 à 12	8 à 12	12 à 14	Libre	10 à 14	Libre	12 à 16	Libre
Nb d'efforts maxi	8	10	14	14	17	20	20	24	22	24
Nb de combinaisons maxi	0	0	2	2	3	Libre	3	Libre	3	Libre
Nb d'éléments composant une combinaison	0	0	2	2	2	Libre	3	Libre	3	Libre
Hauteur maxi en cm	50	60	70	80	70	80	80	90	90	100
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	70	80	90	80	90	90	100	100	120
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	100	100	120	120	120	120	120	150	150	180
Largeur maxi en cm du fossé	100	100	100	120	100	120	120	150	150	250
Contre bas en cm	80	80	100	110	100	110	110	120	120	130

DIVISIONS CLUB, AMATEUR						
Epreuves	Club 3	Club 2	Am3	Club Elite	Am 2	Am 1
			Club1			
Distance en m	400 à 600	500 à 800	700 à 1000	700 à 1000	800 à 1200	1000 à 1400
Vitesse m/min	300	350	400	400	420	420
Nb d'obstacles	6 à 8	8 à 12	9 à 14	10 à 16	10 à 12	Libre
Nb d'efforts maximum	9	14	17	22	15	24
Nb combinaisons maximum	1	2	3	3	3	4
Nb maximum d'éléments composant une combinaison	2	2	2	3	2	4
Hauteur maxi en cm	60	80	90	90	100	105
Largeur maximum (obst volée au pt le plus haut) en cm	70	90	100	100	120	130
Largeur maximum (obst volée au pt le plus bas) en cm	100	120	150	150	180	200
Largeur maxi du fossé en cm	100	120	150	150	250	300
Contre bas en cm	90	110	120	120	130	140

En cas de nécessité, le Président du jury, en concertation avec le Chef de piste, peut baisser la vitesse du derby cross de 10 à 50 m/mn.

### Art 12.5 Règles particulières pour l'épreuve

#### a) Temps

##### Temps optimum

Le temps optimum est le temps mis pour parcourir la distance choisie à la vitesse choisie.

Une fourchette de 15s en dessous du temps optimum permet au cavalier de ne pas avoir de pénalités.

Si un concurrent n'est pas dans la fourchette de 15s, en dessous ou au dessus, il lui sera compté des points de pénalité.

## Temps limite

Le temps limite est équivalent au double du temps optimum.

## Mesure

Le temps du parcours est enregistré en secondes et centièmes de secondes.

### b) Obstacles déplacé ou renversé suite à désobéissance

Si, par suite d'une désobéissance, un concurrent déplace ou renverse un obstacle ou si la nature de l'obstacle est changée, le chronomètre est arrêté par le commissaire à l'obstacle jusqu'à ce que l'obstacle soit reconstruit. Le concurrent sera pénalisé par un refus et \*\*\*6 secondes\*\*\* de correction de temps ajoutées au temps qu'il a mis pour effectuer son parcours.

Le chronomètre est remis en marche lorsque le poney/cheval se présente devant l'obstacle où le refus a eu lieu.

Il est interdit de reprendre un obstacle déjà sauté, sous peine d'élimination, à l'exception des cas prévus pour les obstacles composés de plusieurs éléments.

### c) Obstacles composés de plusieurs éléments

En cas de désobéissance sur un des éléments d'une combinaison d'obstacles, le concurrent peut :

- ◆ soit re-tenter directement de sauter l'élément où la désobéissance a été commise,
- ◆ soit re-sauter tout ou partie des éléments déjà franchis de la combinaison.

S'il refuse, dérobe ou effectue des voltes sur un élément, quel qu'il soit, il est autorisé à reprendre tout élément déjà franchi s'il n'a pas été modifié, bien qu'il risque d'être pénalisé pour n'importe quelle faute, même s'il a franchi avec succès un de ces éléments.

Si après un refus, un dérobo ou une volte, il désire passer à contresens à travers les fanions, afin de reprendre un élément, il peut le faire sans pénalité.

Dans tous les cas, un élément qui a été déplacé ou renversé ne pourra pas être refranchi sans arrêt du chronomètre pour remise en place de l'obstacle.

### d) Obstacles déplacé ou renversé

Le Jury doit s'assurer que tous les obstacles sont remis en état avant de donner le départ au cavalier suivant.

Si un obstacle n'a pu être reconstruit avant l'arrivée du cavalier suivant, les concurrents doivent être arrêtés jusqu'à ce que l'obstacle soit remis en place.

### e) Jalons

- ◆ Minutes

Le jalonnement du parcours est interdit.

## Art 12.6- Pénalités

- ◆ Aides de complaisance, ne pas partir à son ordre ou horaire de passage sans autorisation du jury, entrée ou départ avant le signal du jury, défaut de tenue ou de harnachement, brutalité envers un poney /cheval, sont pénalisés de 10 points pour chaque infraction.
- ◆ Pénalisation en points pour le temps dépassé ..... 0,4 par seconde
- ◆ Temps inférieur de + de 15 secondes au temps accordé ..... 1 point par seconde d'avance
- ◆ Double du temps accordé..... Elimination
- ◆ 1ère désobéissance ..... 4 pts
- ◆ 2ème désobéissance au même obstacle ..... 4 pts
- ◆ 3ème désobéissance au même obstacle ..... Elimination
- ◆ 3 désobéissances sur l'ensemble du parcours..... Elimination
- ◆ Obstacle renversé..... 4pts
- ◆ Erreur de parcours non rectifiée..... Elimination
- ◆ Chute du cavalier ou du poney / cheval en tout point du parcours ..... Elimination
- ◆ Deuxième tentative sur l'option rapide d'un obstacle avec alternative..... 10 points
- ◆ Saut d'un obstacle à l'envers ..... Elimination
- ◆ Saut d'un obstacle déjà sauté..... Elimination
- ◆ Aide de complaisance ..... 10 points
- ◆ Prendre délibérément le départ avant d'en avoir reçu l'ordre ou lancé au galop ..... 10 points

- ◆ Monte dangereuse..... 10 points
- ◆ Cas grave de monte dangereuse avec rapport de l'Officiel confirmé par le jury ..... Elimination
- ◆ Allure spécifique non respectée ..... 10 points

### Art 12.7 - Classement

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

Le gagnant de l'épreuve est celui qui a obtenu le moins de pénalités.

En cas d'égalité, le meilleur temps départage les concurrents, il s'agit de celui étant le plus proche du temps idéal sans pénalité.

## XIII – DERBY-VENTING

### Art 13. 1 – Orientation

Le Derby-venting est une discipline qui associe un derby cross avec un test de dressage de même niveau.

### Art 13. 2 – Organisation

Les dispositions spécifiques du test de dressage du concours complet s'appliquent.

Les dispositions spécifiques du test de cross du concours complet s'appliquent, en dehors des dispositions propres au derby cross.

L'ordre des tests est spécifié par l'organisateur.

### Art 13.3 - Catégories d'épreuves

Le Derby-venting est une épreuve déclinable en Poney, Club et Amateur.

DIVISION PONEY										
Derby cross	PONEY				Ponam B		Ponam C		Ponam D / E	
	4	3	2	1	B 1	B Elite	C 1	C Elite	D/E 1	D/E Elite
Reprise de dressage	reprise Poney 4 3 2 1				Reprise Ponam B1 C1 - B Elite		Reprise Ponam C Elite	Reprise Ponam D1	Reprise Ponam D Elite	

DIVISIONS CLUB, AMATEUR							
Derby cross	Club 3	Club 2	Club1	Club Elite	Am3 Am2		Am 1
	Reprise de dressage	reprise Club 3 2		Reprise club 1, club élite		Reprise Am3, Am2	

### Art 13.4 - Classement

Total des points obtenus dans chacun des deux tests : dressage + derby cross.

**Total dressage** : idem CCE

Le total moyen des notes est soustrait du maximum possible afin de convertir les points de bonification en points de pénalités.

A ces points de pénalités est appliqué un coefficient de 0,5.

C'est à ce dernier total que seront ajoutées les pénalités dues aux éventuelles erreurs.

Les notes attribuées par chaque Juge sont additionnées.

Le nombre de points de chaque Juge est additionné et le total est divisé par le nombre de Juges. Le résultat obtenu est retranché du maximum possible de points afin de convertir les points de bonifications en points de pénalités affectés du coefficient 0,5.

Le résultat est tronqué à 2 chiffres après la virgule. C'est le résultat du test de dressage.

Par ailleurs, pour des raisons pédagogiques, le résultat du dressage sera également affiché en pourcentage en suivant le mode de calcul défini ci-dessous pour les épreuves Pro 1 et plus.

**Total Derby cross** : cf pénalités et classement du Derby cross

**Classement général :**

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant des pénalités obtenues.  
Le gagnant de l'épreuve est celui qui a obtenu le moins de pénalités.

En cas d'égalité, le meilleur résultat du derby cross départage les concurrents, le meilleur temps étant le plus proche du temps idéal sans pénalité.

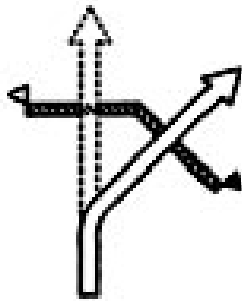
En cas de nouvelle égalité, le classement sera en faveur du concurrent ayant obtenu le meilleur total sur les notes d'ensemble au test de dressage.

En cas de nouvelle égalité, les concurrents seront ex aequo.

**ANNEXE**

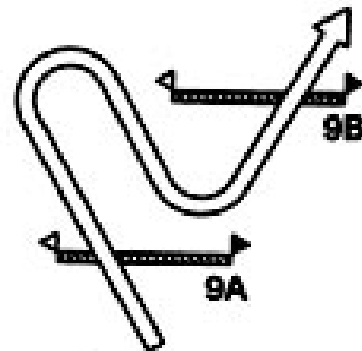
Schémas des obstacles de cross avec description des fautes

Première intention

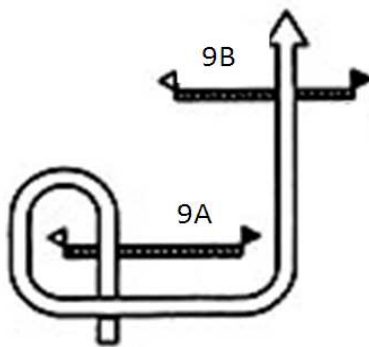


Changement  
d'intention  
du cavalier

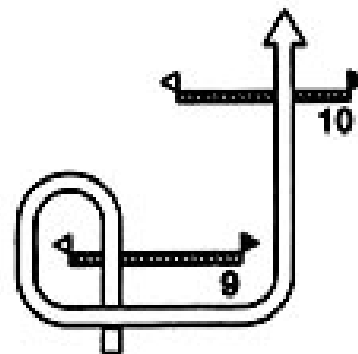
Si pas de refus - 0 pénalité



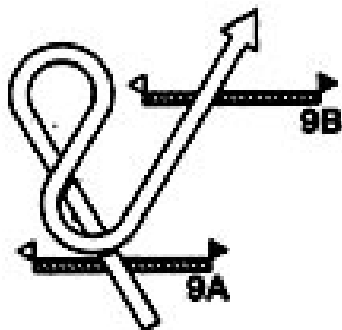
Si pas de refus ou dérobage - 0 pénalité



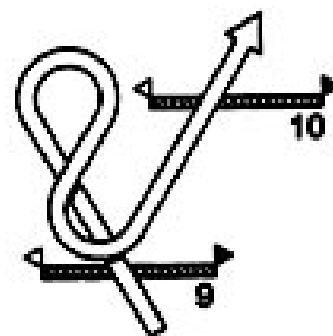
20 pénalités



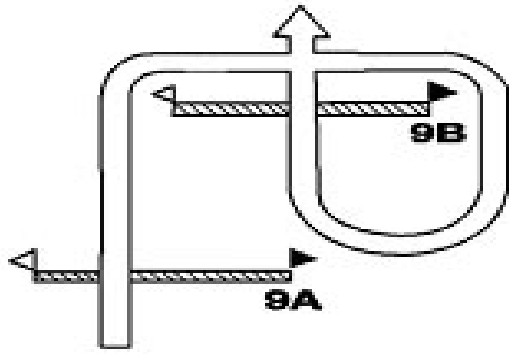
0 pénalité



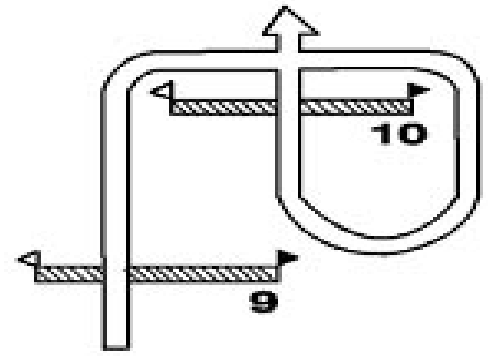
20 pénalités



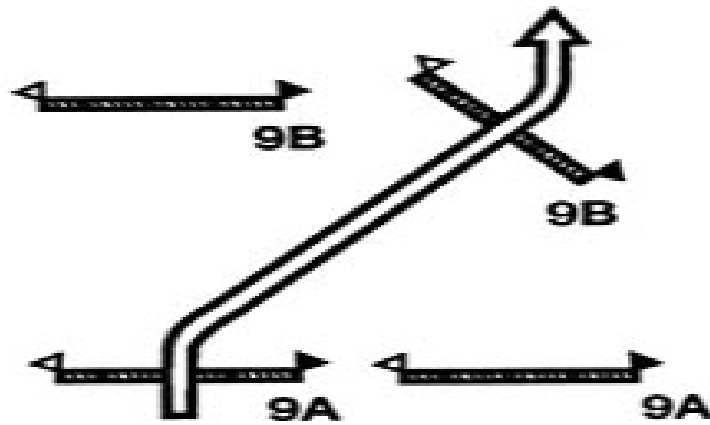
0 pénalité



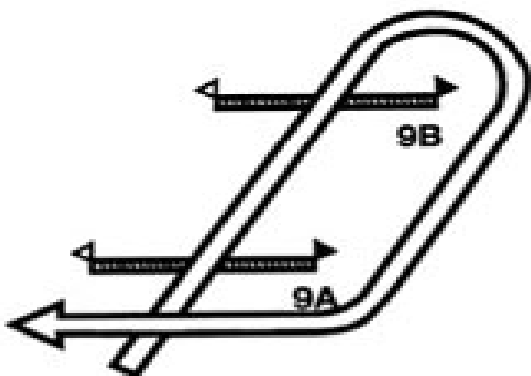
20 pénalités



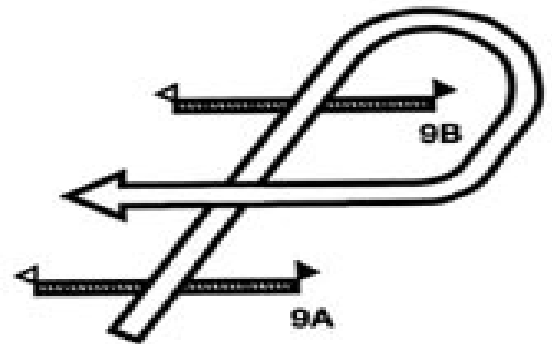
0 pénalité  
Si non présenté sur le 10



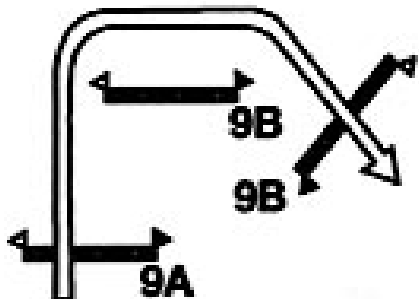
0 pénalité



0 pénalité



0 pénalité



Alternative 9AB Faniòn noir  
0 pénalité - pas présenté à l'autre alternative