



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 1<sup>er</sup> septembre 2013*

# **Dispositions spécifiques Concours Complet d'Équitation**



# SOMMAIRE

<b>PREAMBULE</b>	4		
<b>I - ORGANISATION</b>	<b>4</b>	Art 5.4 - Inspection du harnachement	19
Art 1.1 - Programme des concours	4	Art 5.5 - Tableau récapitulatif des embouchures autorisées par division	19
Art 1.2 - Terrains et équipements	4		
A - Terrain de dressage	4	<b>VI - NORMES TECHNIQUES</b>	<b>20</b>
B - Terrain de cross et parcours de fond	4	Art 6.1 - Normes pour le dressage	20
C - Parcours et terrains de saut d'obstacles	5	A - Plan du terrain de dressage	20
D - Tribune du jury	6	B - Critères d'appréciation et de notation	21
E - Secrétariat	6	C - Textes des reprises	21
F - Tableau d'affichage	6	Art 6.2 - Normes pour le cross	22
Art 1.3 - Vétérinaire et maréchal-ferrant	7	A - Obstacle	22
A - Vétérinaire	7	B - Obstacles composés de plusieurs éléments ou « combinaisons »	22
B - Maréchal-ferrant	7	C - Obstacle avec options ou obstacles alternatifs	22
		D - Construction des obstacles	22
<b>II - EPREUVES</b>	<b>7</b>	E - Cotes des obstacles	22
Art 2.1 - Liste des épreuves de CCE	7	F - Méthode de mesure	23
Art 2.2 - Cas particuliers	8	Art 6.3 - Normes pour le saut d'obstacles	23
A - Epreuves Pro 3	8	A - Généralités	23
B - Epreuves Préparatoires	8	B - Calcul du temps accordé	23
C - Epreuves Amateur	8	Art 6.4 - Tableaux des cotes du cross et du saut d'obstacles	23
D - Epreuves « Pro-Am »	8	A - Normes pour le cross	23
E - Epreuves par équipe	8	B - Normes pour le Saut d'obstacles	24
F - Epreuves Poney	9		
G - Epreuves Tournée des As	9	<b>VII - DEROULEMENT</b>	<b>25</b>
		Art 7.1 - Généralités	25
<b>III - OFFICIELS DE COMPETITION</b>	<b>9</b>	A - Dédoublément des épreuves	25
Art 3.1 - Composition des jurys	9	B - Forfait, déclaration de monte et abandon	25
Art 3.2 - Qualifications minimales	9	C - Ordre de passage et horaires	25
Art 3.3 - Fonctionnement des jurys	9	D - Inspection des poneys / chevaux	26
A - Président de jury	9	Art 7.2 - Déroulement de chaque test	27
B - Chef de piste	10	A - Dressage	27
		B - Cross	27
<b>IV - CONCURRENTS</b>	<b>10</b>	C - Saut d'obstacles	31
Art 4.1 - Qualifications	10	Art 7.3 - Indépendance des phases	31
A - Ouvertures	11		
B - Fermetures	11	<b>VIII - PENALITES</b>	<b>31</b>
C - Jeunes concurrents	11	Art 8.1 - Définition des fautes sur le cross	31
Art 4.2 - Participations	12	A - Refus	31
Art 4.3 - Tenue	12	B - Dérobé	31
A - Toutes divisions	12	C - Volte	32
B - spécificités des divisions Amateur et Pro	12	D - Chutes	32
C - Remise des prix	13	E - Obstacles composés de plusieurs éléments	32
<b>V- PONEYS / CHEVAUX</b>	<b>13</b>	F - Aide de complaisance interdite	33
Art 5.1 - Qualification et participation	13		
Art 5.2 - Fermeture Club, Poney et Amateur	13		
Art 5.3 - Harnachement	13		
A - Dressage	13		
B - Fond et Saut d'Obstacles	17		

Art 8.2 - Pénalités	33
A - Dressage	33
B - Cross	34
C - Saut d'obstacles	35
Art 8.3 - Autres cas d'élimination sur le cross	35

## **IX - CLASSEMENT 36**

Art 9.1 - Calcul des résultats	36
A - Dressage	36
B - Cross	36
C - Saut d'obstacles	37
Art 9.2 - Classement final	37

## **X - CONCOURS COMPLET PONEY A 37**

Art 10.1 - Orientation	37
Art 10.2 - Organisation	37
Art 10.3 - Catégories d'épreuves	37
Art 10.4 - Normes techniques	37
A - Dressage	37
B - Saut d'obstacles	38
C - Cross	38
Art 10.5 - Déroulement	38
A - Dressage	38
B - Saut d'Obstacles	38
C - Cross	38
Art 10.6 - Pénalités	38
A - Dressage	38
B - Saut d'Obstacles	39
C - Cross	39
Art 10.7 - Classement	40
A - Classement de chaque test	40
B - Spécificités pour le classement du Cross	40
C - Classement général	40

## **XI - DERBY CROSS 41**

Art 11.1 - Orientation	41
Art 11.2 - Organisation	41
Art 11.3 - Catégories d'épreuves	41
Art 11.4 - Terrains et obstacles	41
Art 11.5 - Normes techniques	42
Art 11.6 - Règles particulières pour l'épreuve	42
Art 11.7 - Pénalités	43
Art 11.8 - Classement	43

## **XII - DERB' EVENTING 44**

Art 12.1 - Orientation	44
Art 12.2 - Organisation	44
Art 12.3 - Catégories d'épreuves	44
Art 12.4 - Classement	44

## **XIII- COUPE CROSS 44**

Art 13.1 - Organisation	44
A - Orientation	44
B - Terrains et Jury	45
Art 13.2 - Epreuves et qualifications	45
Art 13.3 - Normes Techniques	45
A - Normes pour le fond	45
B - Normes pour la reprise de dressage en équipe	46
Art 13.4 - Déroulement des épreuves	46
A - Derby Cross	46
B - Reprise de dressage en équipe	46
C - Epreuve optionnelle à choisir parmi les 2 suivantes	46
Art 13.5 - Pénalités	46
A - DerbyCross	46
B - Dressage	47
C - Epreuve optionnelle	47
Art 13.6 - Classement	47

## 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 pour Pro 1 et plus. La lice en discontinue est tolérée en Pro 2, Pro 3, division Amateur, Club, Poney et Préparatoire.
- ◆ 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 A Elite Poney 3, Poney 2, Poney 1, Poney Elite As Poney 2C, As Poney 2D, As Poney 1, As Poney Elite Poney E2, Poney E1, Poney 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
Enseignant*	Club et Amateur	Enseignant 3 normes techniques Amateur 3
	Club et Amateur	Enseignant 2 normes techniques Amateur 2
	Amateur et Pro	Enseignant 1 normes techniques Amateur 1
	Amateur et Pro	Enseignant Elite normes techniques Amateur Elite
Pro	Pro	Pro 3, Pro 2, Pro 1, Pro Elite, Pro Elite Grand Prix
Préparatoire	Club / Amateur / Pro	Préparatoire 4 normes techniques Club 2
	Club / Amateur / Pro	Préparatoire 3 normes techniques Amateur 2 GP
	Pro	Préparatoire 2 normes techniques Pro 3
	Pro	Préparatoire 1 normes techniques Pro 1

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

## 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 GP ou Pro 3 / Amateur 1 GP 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. Il peut y avoir qu'un seul officiel pour juger ces épreuves.

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 et les Préparatoires 4 sous le règlement Club.

### 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. Le règlement Amateur s'applique.

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 Pony

Les épreuves Pony 3, 2, 1 et Elite sont des épreuves « Open », ouvertes à tous poneys BCD. L'organisateur peut s'il le souhaite, réserver une épreuve Pony 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 Pony sont appelées As poney : indices 2, 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 Pony.

Les épreuves Pony A et Pony E sont des épreuves de la division Pony systématiquement réservées.

## 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)

# III - OFFICIELS DE COMPETITION

## Art 3.1 - Composition des jurys

Les Officiels de compétition 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 Elite, 1, 2, et 3 Poney A / Poney E	Club	facultatif	Club		
Amateur 3	Candidat National	facultatif	Candidat National	Club	National
Amateur 2 / 2GP As Poney 2 / As Poney 1	Candidat National*	facultatif	Candidat National	Club	National
Pro 3 / 2 Amateur 1 / 1 GP/Elite As Poney 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

\*En Amateur 2 / 2GP/ As Poney 2 et As Poney 1, si le Président de jury est seul, il doit être de niveau National minimum.

## 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 dédoublée, 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, ni abandon.**

- ◆ 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 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 les trois années précédentes en épreuves Pro ou internationales.
- Un cavalier ayant déjà eu une licence PRO et n'ayant pas couru dans les trois ans dans cette catégorie doit recommencer en Pro 3 et obtenir 2 classements pour pouvoir participer à un niveau supérieur.

- ◆ 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>		
Club 3	3	---
Préparatoire 4, Club 2	4	
Club 1	5 cavalier ou compétition CCE	
Club Elite	6	Galop 6 de cavalier ou de compétition CCE + 1 classement Club 1 ou As Poney 2
<b>PONEY</b>		
PONEY A 2,1,Elite	2	Galop 4
Poney 3 et 2, Poney E2	2	
Poney 1 et Elite, Poney E 1 et E élite	4	
As Poney 1 et 2	6 de cavalier ou compétition CCE	2 classements cavalier et poney en niveaux inférieurs
<b>AMATEUR</b>		
Amateur 3 / Amateur 2 Enseignant 3 Enseignant 2	7 de cavalier ou compétition CCE	Galop 7 de cavalier ou trois épreuves terminées en Club Elite minimum ou équivalent 2007 et avant.
Amateur 2 Grand Prix As Jeunes 2 Préparatoire 3	7 de cavalier ou compétition CCE	1 classement pour le cavalier et le cheval dans toute épreuve Club Elite, As Poney 1, Amateur, Pro, SHF, FEI.
Amateur 1 / Amateur 1 Grand Prix / As Jeunes 1 Enseignant 1	7 de cavalier ou compétition CCE	2 classements pour le cavalier et le cheval au minimum en : Am 2 GP ou As Jeunes 2 ou C.Libre 3 ou C.Classique, ou As Poney 1, ou épreuves Pro. <b>Un des 2 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 de cavalier ou compétition CCE	2 classements pour le cavalier et le cheval au minimum en Am 1 ou Am 1 GP ou As Jeunes 1 ou C.Classique 6 ans A ou épreuves Pro <b>Un des 2 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 2 / 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 ou International
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 As Poney 1 ou As Poney Elite ne peut plus participer à des épreuves Poney 1 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 par épreuve Pro avec un maximum de 6 poneys / chevaux dans les épreuves Pro et Préparatoire pour la durée du concours et avec un maximum de 4 cross par jour y compris les épreuves préparatoires.

Un concurrent titulaire d'une licence Amateur peut monter au maximum 2 poneys / chevaux par épreuve Amateur avec un maximum de 4 poneys / chevaux dans les épreuves Amateur et Préparatoire pour la durée du concours y compris les épreuves préparatoires.

Pour les divisions Club et Poney et pour tous les concurrents titulaires d'une LFC Club :  
Deux participations maximum par concours.

## Art 4.3 - Tenue

### A - Toutes divisions

Outre les dispositions générales prévues:

- ◆ La protection céphalique aux normes équestres en vigueur est obligatoire pour les trois tests sauf pour le dressage des seniors Pro.
- ◆ Le gilet de protection aux normes équestres en vigueur est obligatoire sur le cross.

La fiche médicale et les normes du gilet de protection obligatoires pour le test de cross, sont disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com).

Le porte dossard est obligatoire pour le test de cross. Le porte dossard ou un numéro de têtère porté obligatoirement par le poney/ cheval sur son côté gauche peut-être demandé pour les autres tests quand cela est stipulé sur le programme.

Un concurrent a obligation de porter la numérotation fournie par l'organisateur.

L'organisateur peut utiliser un jeu de dossards lui appartenant.

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

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

### B - spécificités des 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 et de nature à ne pas blesser le 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.

Les éperons en plastique ou en métal avec une boule ronde en plastique dure ou en métal et les éperons sans tiges sont autorisés.

### 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,
- ◆ casque homologué ou, uniquement pour les cavaliers seniors des épreuves Pro : melon ou haut-de-forme

♦ 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 120 cm.

### 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.

### 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 3 et 2 / Poney E 2 et 1 / Poney A	4 ans
Pro 3 / Amateur 2 GP / 2 / 3 Poney Elite et 1 / Club 1 / As Poney 2 / Poney E élite	5 ans
Pro 2 / Amateur 1 GP / Amateur 1 / As Poney 1 et Elite / Club Elite	6 ans
Pro 1 / Amateur Elite	6 ans
Pro Elite / Pro Elite GP	7 ans

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

Derby Cross : 2 participations autorisées par jour.

### Art 5.2 - Fermeture Club, 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 l'entraînement, les rênes fixes, les rênes allemandes ainsi que le Chambon sont autorisés pour le travail en longe avec une seule longe.

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

Cheval ou poney monté : la selle avec étriers est obligatoire.

### A - Dressage

#### 1. Dispositions communes

#### Embouchures

Les rênes doivent être attachées sur le mors.

#### Planches des embouchures :

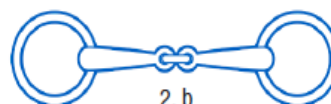
Ces planches représentent les embouchures autorisées en dressage dans toutes les épreuves.

En Poney : filet simple uniquement. En Pro, Amateur et dans certaines épreuves Club, la Bride complète s'ajoute aux mors simples décrits ci-dessous.

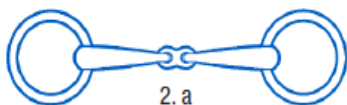
Le diamètre de l'anneau du filet doit être adapté pour ne pas blesser le poney / cheval.



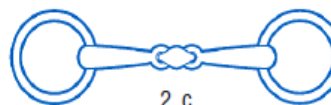
1. Filet ordinaire



2. b

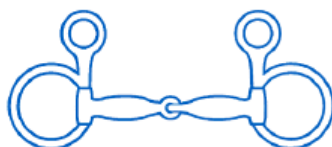


2. a



2. c

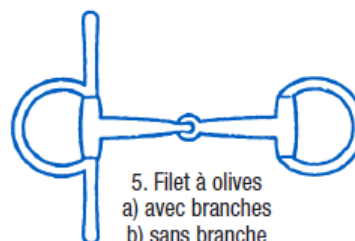
2. Filet avec canon à double brisure (a, b, c)



3. Baucher



4. Filet avec canon en caoutchouc sans brisure

5. Filet à olives  
a) avec branches  
b) sans branche

6. Filet Verdun / de course

### 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 E2 et E1, Poney 3, 2, 1, Elite, Club 3, Club 2, ainsi que tout système d'oeillères.

### Planches des seules embouchures autorisées pour monter en bride le test de dressage Pro, 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

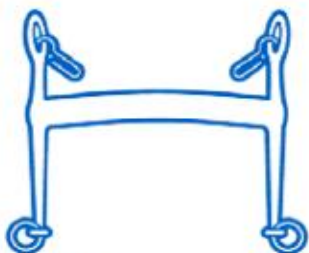


2. Filet de mors de bride à double brisure

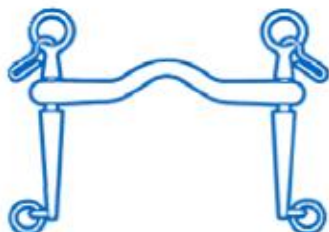


3. Filet de mors de bride à olives

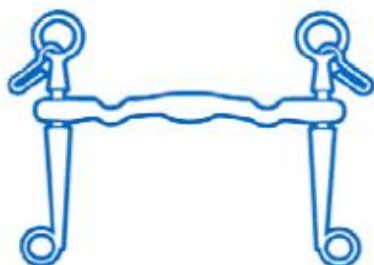
## Les mors de bride autorisés



4. Mors droit sans passage de langue



5. Mors à pompe



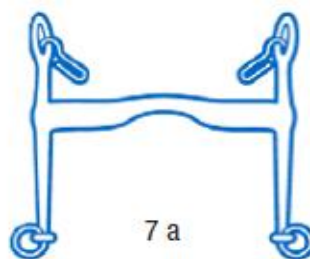
6. Variation de mors ordinaire à branches droites avec passage de langue



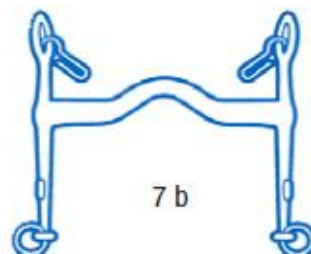
9. Gourmette



10. Fausse gourmette



7 a



7 b

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



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



11. Couvre-gourmette en cuir



12. 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.

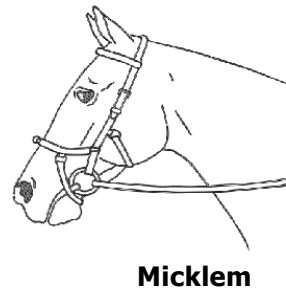
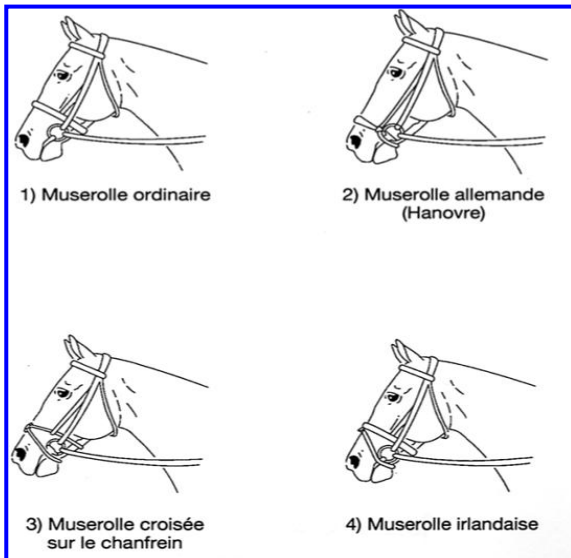
Une bride doit toujours se composer d'un mors de filet brisé et d'un mors droit, le mors de filet ayant simple ou double brisure, les deux mors sont en métal ou plastique rigide et peuvent être recouverts de latex ou de caoutchouc ou de cuir.

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.

### Muserolles autorisées pour l'épreuve de dressage

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



## 2. Spécificités Amateur et Pro

### a - Entraînement

**Sont obligatoires :** bride ou 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.

**Sont interdites :** les autres martingales, toutes autres sortes d'enrênements et toutes les formes d'ocillères y compris sur les montants de filet ou de muserolle. Attacher la langue est interdit.

### b - Dressage

#### Sont obligatoires :

- ◆ 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, croisée et micklem. 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, ainsi que tout système d'ocillères, capuchons et autres, « filet de nez » ou « cache naseau » et couvre-selle.



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

## B - Fond et Saut d'Obstacles

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

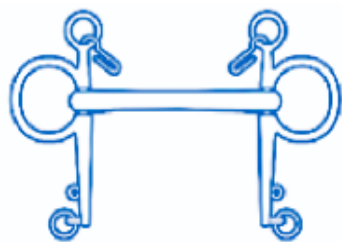
### 1. Poney et Club : Embouchures supplémentaires autorisées pour les tests de CSO et cross :

Le Pelham, le Pessoa et releveur 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.

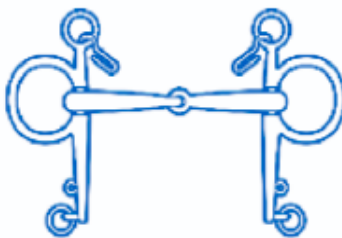
La bride est autorisée avec des alliances reliant le mors de filet au mors de bride et une paire de rênes fixée aux alliances.

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

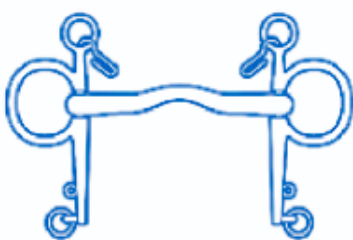
Les martingales à anneaux, mais seulement sur les rênes avec arrêtoir mobile, les alliances, les rondelles, les guêtres, bandages, les bonnets, les cache-naseaux et le couvre-selle.



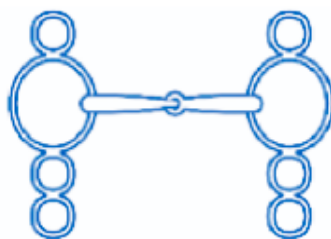
1. Pelham sans brisure



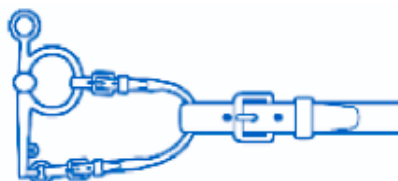
2. Pelham avec brisure

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



Alliances pour rêne simple

## 2. Spécificités Amateur et Pro

Le genre du harnachement est libre.

Les filets Releveur, Hackamore combiné à un filet ou non, 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.

### Protège boulets :

Dans toutes les épreuves réservées aux chevaux de 7 ans seuls les protège boulets décrits ci-dessous sont autorisés sur les membres postérieurs:

- leur face interne n'excède pas 16 cm et la face externe mesure 5 cm minimum;
- leur intérieur doit être lisse
- ils sont constitués d'une seule coque de protection,
- la partie rigide de la protection est placée sur la face interne du boulet,
- la seule fixation autorisée est un velcro non élastique. Aucun crochet, boucle ou lanière de fermeture n'est autorisé,

Aucun élément additionnel ne peut être ajouté.

**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	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. Bride avec alliance reliant le mors de filet au mors de Bride avec une seule paire de rênes fixée aux alliances. Releveur avec alliances. Martingale à anneaux.
	Club 2		
	Club 1	Filet ou bride	
	Club Elite	Filet ou bride	
Poney	Poney A 1 / 2 Poney 3 / 2 / 1 / Elite Poney E 2/1	Filet ou Filet avec gogue indépendant	Le choix des embouchures est libre dans la limite de la tolérance du jury définie dans l'article 7.5 DG. Le releveur avec ou sans alliances et Hackamore utilisé seul ou combiné à un filet, sont autorisés.
	AsPoney2 /PoneyE Elite	Filet	
	As Poney 1		
	As Poney Elite		
Amateur	3	Filet ou Bride	Le choix des embouchures est libre dans la limite de la tolérance du jury définie dans l'article 7.5 DG. Le releveur avec ou sans alliances et Hackamore utilisé seul ou combiné à un filet, sont autorisés.
	2		
	2 GP		
	1		
	1 GP		
	Elite		
Pro	3	Filet ou Bride	Le choix des embouchures est libre dans la limite de la tolérance du jury définie dans l'article 7.5 DG. Le releveur avec ou sans alliances et Hackamore utilisé seul ou combiné à un filet, sont autorisés.
	2		
	1		
	Elite		
	Elite GP		

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

En dressage Amateur et PRO, est obligatoire :

- soit un filet simple
- soit une bride complète avec une muserolle française, une gourmette en métal ou en cuir et deux mors.

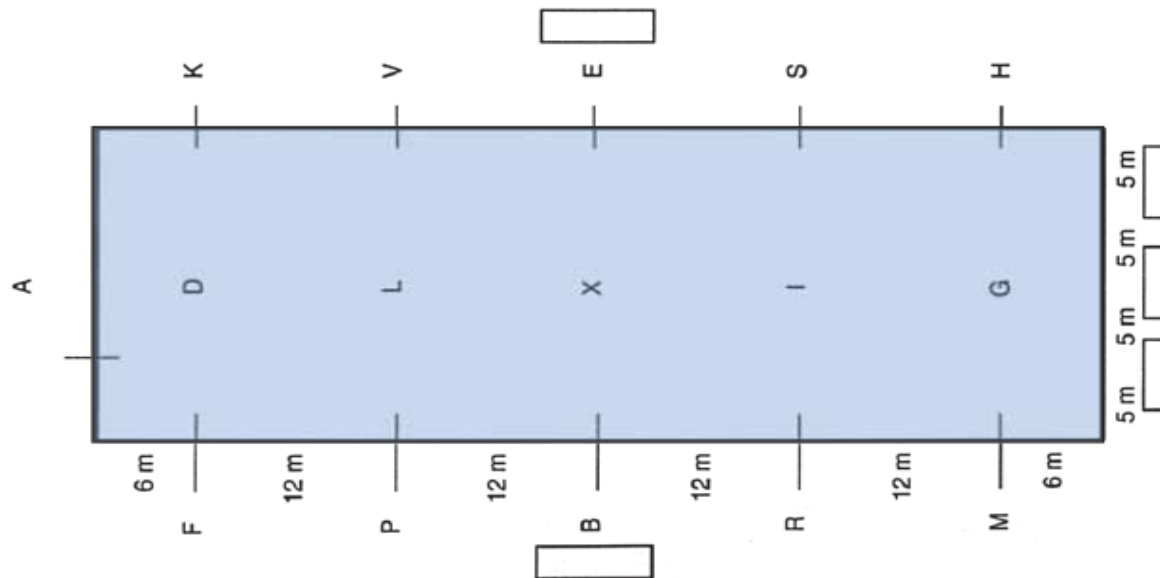
Toutes les embouchures peuvent être totalement en métal ou résine, ou recouvertes de caoutchouc, cuir, plastique.

**VI - NORMES TECHNIQUES**

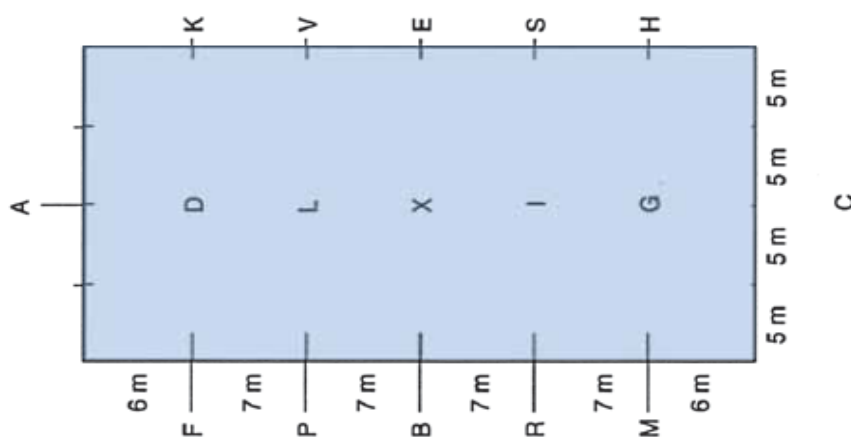
**Art 6.1 - Normes pour le dressage**

**A - Plan du terrain de dressage**

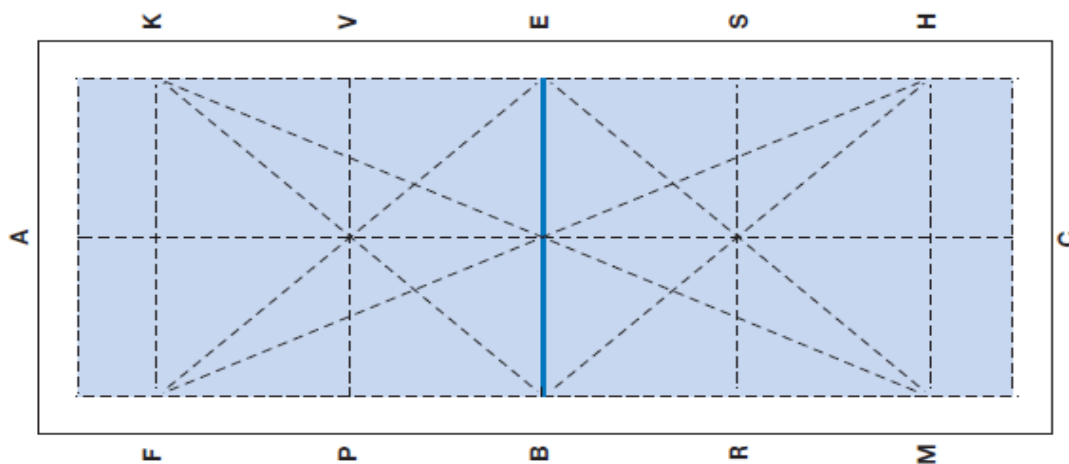
Plans des pistes des épreuves de dressage



Piste 60 m x 20 m



Piste 40 m x 20 m



Plan de traçage des lettres

## 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>◆ Trottime au pas, galope à 4 temps.</li> <li>◆ Galop rompu.</li> <li>◆ Précipite ou trottime 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).

Club et Poney	Temps indicatif entre deux concurrents.
Poney A2, A1	7'
Poney A Elite	7'
Club 3 & 2 équipe, Poney 3 & 2 équipe.	7'
Club 1 équipe, Poney 1 & Elite équipe	7'
Club 3, Poney 3 & 2,	5'
Club 2, Poney 1 & Elite, Poney E1 & E2	5'
Club 1	6'
Club élite	6'
As Poney 2, Poney E Elite	6'
As Poney 1,	6'
As Poney élite (FEI Poneys)	7'
<b>Amateur et Pro</b>	
Amateur équipe,	7'
Amateur 3, Amateur 2,	6'
Amateur 2 Grand Prix, Amateur 1	6'
Amateur 1 Grand Prix, Pro 3	7'
Amateur élite, Pro 2, Pro 1	7'
Pro Elite	7'
Pro Elite Grand Prix.	8'

## **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 déroché 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 et moins, As Poney 2 et moins, Amateur 2 et moins.

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, As Poney 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.

### 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

DIVISION PONEY								
Cross	PONEY					As PONEY		
	Poney 3	Poney2	Poney 1 Poney E2	Poney Elite Poney E1	Poney E Elite	As Poney 2	As Poney 1	As Poney Elite
Distance en mètres	600 à 700	600 à 1000	800 à 1000	800 à 1400	1400 à 2000	1400 à 2000	2000 à 2400	3000 à 4000
Vitesse m/min	350	350	350	400	450	450	500	500
Nb d'obstacles	6 à 8	8 à 10	8 à 12	10 à 14	12 à 16	12 à 16	Libre	Libre
Nb d'efforts maxi	8	10	14	16	24	24	26	30
Nb de combinaisons maxi	0	0	2	3	Libre	Libre	Libre	Libre
Nb d'éléments composant une combinaison	0	0	2	3	Libre	Libre	Libre	Libre
Hauteur maxi en cm (partie fixe)	50	60	70	80	90	90	100	105
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	70	80	90	100	100	120	130
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	100	100	120	120	150	150	180	195
Largeur maxi en cm du fossé	100	100	100	120	150	150	250	250
Contre bas en cm	80	80	100	110	120	120	130	145
Hauteur maxi haie en cm	70	70	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.

DIVISIONS CLUB, AMATEUR ET PRO												
Epreuves	Club 3	Club 2	Am3 Club1	Club Elite	Am 2	Am 2 GP	Am 1	Pro3 Am 1 GP	AM Elite PRO2	Pro 1	Pro Elite	Pro Elite GP Prix
Distance en m	600 à 1000	800 à 1400	1200 à 1600	1200 à 1600	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	500	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	20	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, Pony 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

Division Pony							
Epreuves	Poney 3	Poney 2	Poney 1 et Poney E2	Poney Elite et Poney E1	As Poney 2 et Poney E Elite	As Poney 1	As Poney Elite
Distance (en m)	250	300	350	350	400	500	500
Vitesse m/min	200	270	300	300	300	350	350
Nb d'obstacles	8 à 10	8 à 10	8 à 10	8 à 10	10 à 12	10 à 12	10 à 12
Combinaison	non	non	non	1 double à 2 foulées	1 ou 2	1 ou 2	2
Hauteur maximale en cm	50	70	80 à 85	90 à 95	100	110	115
Oxers largeur maximale en cm	50	70	90	100	110	120	130
Rivière ou fossé barré largeur maximale en cm	-	-	-	-	-	250 barré	250



DIVISIONS CLUB, AMATEUR ET PRO											
Epreuves	Club 3	Club 2	Am 3 Club 1	Club Elite	Am 2	Am 1 Am 2 GP	Pro3 Am1 GP	Am Elite Pro 2	Pro 1	Pro Elite	Pro Elite 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	450 à 550
Vitesse m/min	270	300	350	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	10 à 12
Combinaisons*	-	1 double à 2 foulées	1double ou triple 2 foulées	2	1 à 2	2	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple
Hauteur maximum en cm	70	80 à 85	90 à 95	95	100	105	110	110 à 115	120	125	130
Oxers largeur maxi en cm	80	95	105	105	110	120	130	130	140	140	150
Rivière ou fossé barré largeur maxi en cm	-	-	-	-	200 barré	200 barré	250 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 - Dédoublement 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 un avertissement. Cet avertissement sera enregistré sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) par l'organisateur ou le Président de jury. 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. 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 déferré, 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 – As Poney 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 3, 2, 1 et Elite, 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

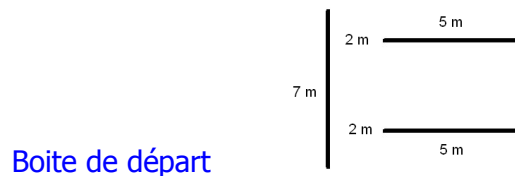
Un routier pourra se dérouler avant le test du cross, sur une distance de 3 000 à 4 000 mètres et à une vitesse de 220 m/mn, pour les épreuves Amateur et Pro, à une vitesse de 200 m/mn pour les catégories Club E et Poney D, à une vitesse de 180 m/mn pour la catégorie Poney C et à une vitesse de 150 m/mn 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 1/5<sup>ème</sup> 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.

**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.

### 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.

#### I) 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.

Le saut d'obstacles ne pourra débuter 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 déroboé 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 - Déroboé

Un poney / cheval est considéré comme ayant déroboé 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 déroché 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 et/ou l'obstacle 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. Avant toute nouvelle participation sur un niveau identique ou supérieur en concours national ou toute sélection internationale, ce poney /cheval devra obligatoirement participer et terminer la fois suivante, une épreuve d'un niveau inférieur à celui sur lequel la chute est advenue, sous peine de disqualification.

Lorsqu'il n'y a pas d'épreuve d'un niveau inférieur dans une même division, cette mesure ne s'applique pas.

**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.

## 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

### 1 – Epreuves Pro

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 ou si la lice est discontinuée ..... Erreur de parcours
- ◆ Entrée avant la cloche ..... Elimination
- ◆ Entrer avec des protections et/ou la cravache et/ou bande de queue ..... Elimination

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

## 2 - Epreuves Club, Poney et Amateur

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 ou si la lice est  
discontinue ..... 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
- La chute du poney / cheval et/ou du concurrent est 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,  
.....10 points maxi pour 10 secondes et plus
- ◆ Pénalisation en points pour le temps dépassé ..... 0,4 par seconde
- ◆ Double du temps accordé..... Elimination

## Pénalités aux obstacles en points :

### 1 – Epreuves Pro

- ◆ 1 ère désobéissance sur un obstacle .....20 points
  - ◆ 2 ème désobéissance au même obstacle .....40 points
  - ◆ 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 ..... 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 ..... Elimination
  - ◆ Prendre délibérément le départ avant d'en avoir reçu l'ordre ou lancé au galop ..... 10 points
  - ◆ Monte dangereuse.....25 points
  - ◆ Cas grave de monte dangereuse avec rapport de l'Officiel confirmé par le jury ..... Elimination
  - ◆ Destruction d'obstacle équipé d'un système de sécurité ..... 21 points
- Cette pénalité est attribuée à la discrétion du jury.

### 2 - Epreuves Club, Poney et Amateur

- ◆ 1 ère désobéissance sur un obstacle .....20 points
- ◆ 2 ème désobéissance au même obstacle .....40 points
- ◆ 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
- ◆ Temps inférieur de + de 15 secondes au temps accordé ..... 1 point par seconde d'avance
- ◆ Arrivée dans le temps accordé après une ou plusieurs désobéissances ..... 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

#### 1 – Epreuves Pro

- ◆ 1<sup>ère</sup> désobéissance ..... 4 points
- ◆ 2<sup>ème</sup> désobéissance ..... Elimination
- ◆ Obstacle renversé..... 4 points
- ◆ Correction de temps pour obstacle détruit non franchi ..... + 6 secondes
- ◆ Chute du poney / cheval ..... Elimination
- ◆ Chute du cavalier ou du poney / cheval ..... Elimination

#### 2 - Epreuves Club, Poney et Amateur

- ◆ 1<sup>ère</sup> désobéissance ..... 4 points
- ◆ 2<sup>ème</sup> désobéissance..... 4 points
- ◆ 3<sup>ème</sup> 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

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.

#### **Exemple Pro 1:**

Total maximum des points par juge : 290

Juge 1 : 190 points

Juge 2 : 196 points

$$(190/290)*100=65,52\%$$

$$(196/290)*100=67,59\%$$

$$\text{Pourcentage Moyen : } (65,52 + 67,59)/2 = 66,55\%$$

$$(100-66,55)*1,5 = 50,2 \text{ points de pénalité}$$

#### **Exemple Club 2/ Poney 1 :**

Total maximum des points par juge : 200

Juge 1 : 124 points

Juge 2 : 135 points

$$(124/200)*100=62\%$$

$$(135/200)*100=67,5\%$$

$$\text{Pourcentage Moyen : } (62 + 67,5)/2 = 64,8\%$$

$$(100-64,8)*1,5 = 52,8 \text{ points de pénalité}$$

Exemple de calcul des points dans un tableau informatique

	Total maximum des notes	Note Juge 1	Note Juge 2	Pourcentage Juge 1	Pourcentage Juge 2	Pourcentage moyen	Points de pénalité
	NMax	J1	J2	M1 = (J1/Nmax)*100	M2 = (J2/Nmax)*100	Moy = (M1+M2)/2	Pts = (100-Moy)*1,5
<b>Exemple Pro1</b>	290	190	196	65,52	67,59	66,55	50,2
<b>Exemple Club 2</b>	200	124	135	62	67,5	64,8	52,8

#### 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.

### 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 3 indices accessibles aux cavaliers de 12 ans et moins.

Dans les championnats (inter) départementaux, (inter) régionaux et nationaux, les limitations d'âge supplémentaires suivantes sont appliquées :

Indice Elite : âge 12 ans maximum

Indice 1 : âge 10 ans maximum,

Indice 2 : âge 8 ans maximum.

Le concours complet A2 est proposé uniquement dans une version Derby eventing équipe (chapitre 13)

### Art 10.4 - Normes techniques

#### A - Dressage

Reprise CCE par équipe en catégorie Poney A 1 /A2

Reprise CCE par équipe en catégorie Poney A Elite

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

**B - Saut d'obstacles**

CSO	A ELITE	A1
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	A ELITE	A1
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 80	50 à 80
Largeur maximum du fossé	80	50
Contre-bas (limité à 2 et non successifs)	60	50
Hauteur maximum des haies	60	50

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

- ◆ En indice 1 toute utilisation de la porte de secours est pénalisée de 20 secondes. 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. Il cumulera donc les deux pénalités de 20 secondes, soit 40 secondes. Les refus ne sont pas pénalisés.
- ◆ En indice Elite, chaque refus est pénalisé de 4 points. Après deux tentatives et 8 points de pénalités, le concurrent doit utiliser la porte de secours pour continuer. Il est pénalisé de 20 secondes.

A Elite : dans les combinaisons deux cas sont possibles :

- ◆ Combinaison a et b = 1 porte de secours pour l'ensemble : le concurrent est pénalisé des 20 secondes de la porte de secours + 20 secondes 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 secondes x le nombre de porte de secours + 20 secondes sur chaque élément où le nombre de tentatives ne serait pas respecté.

La deuxième 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 secondes.

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 passage 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.
- ◆ 3<sup>ème</sup> refus sur le même obstacle

**Résultat :**

A1 : Le résultat de l'équipe est calculé en additionnant les temps des 3 meilleurs concurrents, pénalités de temps comprises.

A élite : Le résultat de l'équipe est calculé en additionnant les pénalités aux obstacles. En cas d'égalité, les temps des 3 meilleurs concurrents, pénalités comprises, départage les ex aequo.

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

Les trois tests sont indépendants donc :

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

**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.

<i>Exemple : Equipe classée : 1<sup>ère</sup> en dressage</i>	<i>= 1 point.</i>
<i>3<sup>ème</sup> en CSO</i>	<i>= 3 points.</i>
<i>5<sup>ème</sup> en cross</i>	<i>= 5 points.</i>
<i>Total</i>	<i>= 9 points</i>

*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 - DERBY CROSS

### Art 11.1 - 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 11.2 - 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 Derbyeventing.

Il est possible d'organiser un championnat départemental, régional, inter départemental et inter régional en derby cross.

### Art 11.3 - Catégories d'épreuves

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

### Art 11.4 - 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 mobiles 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 de couleurs. Les barres « naturelles » ne sont pas autorisées. L'emplacement des obstacles est choisi en fonction des ressources du terrain.

Tous les obstacles naturels de type fossé, butte, contre-haut, contrebas, gué, piano, panoramique, peuvent être utilisés et ne sont pas surmontés d'une barre d'obstacles.

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.

L'obstacle n°1 est toujours un obstacle de CSO.

**Art 11.5 - Normes techniques**

DIVISION PONEY									
Epreuves	A2/A1	A Elite	Poney 3	Poney 2	Poney 1 Poney E 2	Poney Elite Poney E 1	As Poney 2 Poney E élite	As Poney 1	As Poney Elite
Distance en mètres	400 à 500	400 à 600	400 à 500	400 à 600	500 à 700	500 à 800	500 à 800	700 à 1000	800 à 1200
Vitesse m/min	230	250	300	300	350	350	350	400	400
Nb d'obstacles	8	8 à 10	6 à 8	8 à 10	8 à 12	8 à 12	Libre	Libre	Libre
Nb d'efforts maxi	8	12	8	10	14	14	20	24	24
Nb de combinaisons maxi	0	2	0	0	2	2	Libre	Libre	Libre
Nb d'éléments composant une combinaison	0	2	0	0	2	2	Libre	Libre	Libre
Hauteur maxi en cm	40	50	50	60	70	80	80	90	100
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	50	50	70	80	90	90	100	120
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	50	80	100	100	120	120	120	150	180
Largeur maxi en cm du fossé	50	60	100	100	100	120	120	150	250
Contre bas en cm	50	60	80	80	100	110	110	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	350	380	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 11.6 - 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 15 secondes en dessous du temps optimum permet au cavalier de ne pas avoir de pénalités.

Si un concurrent n'est pas dans la fourchette de 15 secondes, 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 déplacés ou renversés 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 jury ou le commissaire à l'obstacle jusqu'à ce que l'obstacle soit reconstruit. Le concurrent sera pénalisé par un refus.

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 dérobé 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) Minutes**

Le jalonnement du parcours est interdit.

**f) 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 11.7 - Pénalités**

- ◆ 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
- ◆ 1<sup>ère</sup> désobéissance ..... 4 pts
- ◆ 2<sup>ème</sup> désobéissance au même obstacle..... 4 pts
- ◆ 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

**Spécificité pour les catégories A**

Après deux tentatives sur un même obstacle, les concurrents franchissent la porte de sortie et poursuivent leur parcours avec 20 secondes de pénalités.

**Art 11.8 - 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.

## XII - DERB' EVENTING

### Art 12.1 - Orientation

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

### Art 12.2 - 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.

Il est possible d'organiser un championnat départemental, régional, inter départemental et inter régional en derby'eventing.

### Art 12.3 - Catégories d'épreuves

Le Derby'Eventing est une épreuve déclinable en Poney, Club et Amateur.

DIVISION PONEY									
Derby cross	PONEY						AS PONEY		
	A2/A1	A Elite	PONEY 3	PONEY 2	PONEY 1 PONEY E2	PONEY Elite PONEY E1	AS PONEY 2 PONEY E Elite	AS PONEY 1	AS PONEY Elite
Reprise de dressage	A1	A élite	reprise Poney 3 / 2		reprise Poney 1 / Elite		Reprise As Poney 2	Reprise As Poney 1	Reprise As Poney Elite

DIVISIONS CLUB, AMATEUR							
Derby cross	Club 3	Club 2	Club 1	Club Elite	Amateur		
					Am 3	Am 1	
Reprise de dressage CCE	Reprise Club 3, Club 2		Reprise Club 1, Club élite		Reprise Am 3, Am 2		Reprise Am 1

### Art 12.4 - Classement

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

**Total dressage :** Cf. Art 9.1 - Calcul des résultats dressage du CCE

**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.

## XIII- COUPE CROSS

### Art 13.1 - 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 l'équitation d'extérieur, le dressage et une 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 Derbycross, 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 13.2 - Epreuves et qualifications

EPREUVES	TAILLE MAXI DES EQUIDES	AGE MAXI DES CAVALIERS
Poney A	A	12 ans
Poney 3/2/1/Elite	B/C/D	18 ans
Club 3/2/1	E	Libre

Les poneys A peuvent participer aux épreuves Poney A ou Poney quand elles sont réservées aux B. Les épreuves peuvent être réservées à une catégorie de cavaliers. Dans ce cas, 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 Minimale.

**Exemple 3 :** si le cavalier le plus âgé a 35 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 13.3 - Normes Techniques

#### A - Normes pour le fond

Derby Cross	PONEY					CLUB		
	A	3	2	1	Elite	Club 3	Club 2	Club 1
Distance en mètres	400 à 500	400 à 500	400 à 600	500 à 700	500 à 800	400 à 600	500 à 800	700 à 1000
Vitesse m/min	230	300	300	350	350	300	350	400
Nb d'obstacles	8	6 à 8	8 à 10	8 à 12	8 à 12	6 à 8	8 à 12	9 à 14
Nb d'efforts maxi	8	8	10	14	14	9	14	17
Nb de combinaisons maxi	0	0	0	2	2	1	2	3
Nb d'éléments composant une combinaison	0	0	0	2	2	2	2	2
Hauteur maxi en cm	40	50	60	70	80	60	80	90
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	60	60	70	80	90	70	90	100
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	80	100	100	120	120	100	120	150
Largeur maxi en cm du fossé	50	80	100	100	120	100	120	150
Contre bas en cm	50	50	80	100	110	90	110	120

**B - Normes pour la reprise de dressage en équipe**

Reprise imposée par équipe de 3 à 4 cavaliers.

Carrière de 40 x 20 m

Temps accordé : 3'30 maximum.

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

Poney A / Poney 3 : reprise CCE Poney A1

Epreuve Poney 2/1 : reprise CCE Equipe Poney 3/2

Epreuve Club 3/2 : Reprise Club 3 & 2 Equipe.

Epreuve Club 1 : reprise Club 1 Equipe

**Art 13.4 - Déroulement des épreuves**

L'ordre des tests est libre au choix de l'organisateur

**A - Derby Cross**

Les couples d'une équipe prennent le départ sur le parcours de Derby cross, l'un après l'autre.

Pour qu'une équipe soit classée, il est nécessaire que trois cavaliers de cette équipe terminent leur parcours sans être éliminés.

**B - Reprise de dressage en équipe**

La reprise s'effectue collectivement en reprise.

Le résultat final est le total de points obtenu par l'équipe ramené à une note sur 40.

**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 points

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

**Art 13.5 - Pénalités****A - DerbyCross**

◆ 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

◆ 1<sup>ère</sup> désobéissance ..... 4 pts

◆ 2<sup>ème</sup> désobéissance au même obstacle..... 4 pts

◆ 3<sup>ème</sup> 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
- ◆ 2<sup>ème</sup> 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

**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 - Dressage

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.

*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 13.6 - Classement

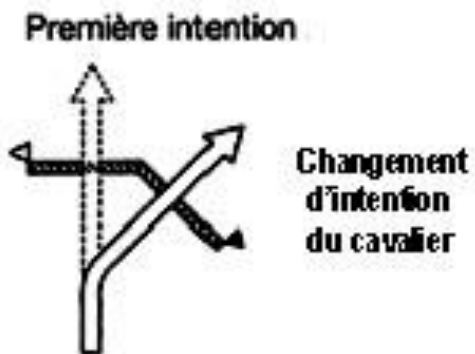
Un classement est établi après addition des points obtenus par les équipes sur les trois épreuves : points du dressage – pénalités du cross + bonification épreuve optionnelle (5 points maxi).

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

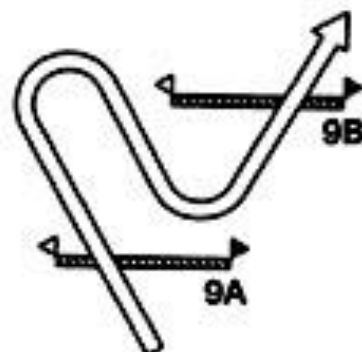
En cas d'égalité, c'est le résultat du cross qui départage les ex-æquo. En cas de nouvelle égalité, l'addition du chronomètre des 3 meilleurs cross d'une équipe se rapprochant le plus du temps idéal multiplié par 3 départagera les ex-æquo.

**ANNEXE**

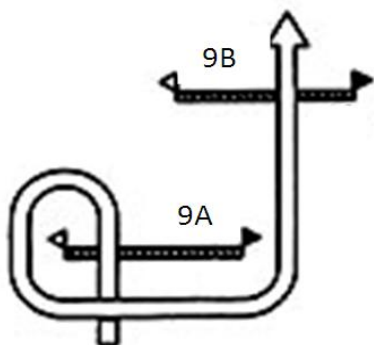
Schémas des obstacles de cross avec description des fautes



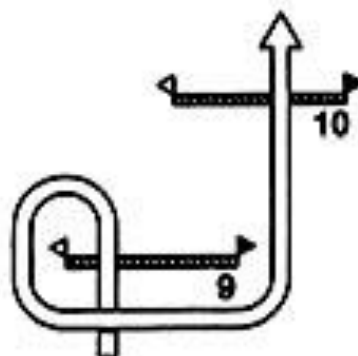
Si pas de refus - 0 pénalité



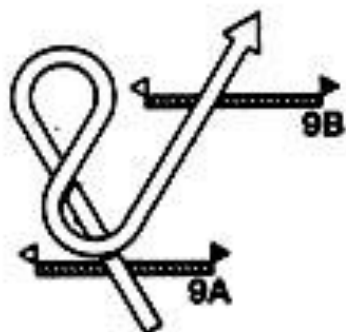
Si pas de refus ou dérobade - 0 pénalité



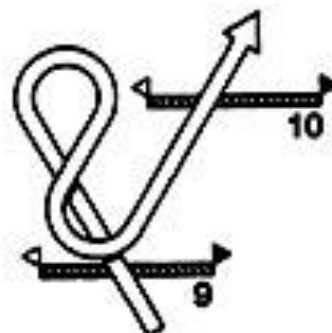
20 pénalités



0 pénalité

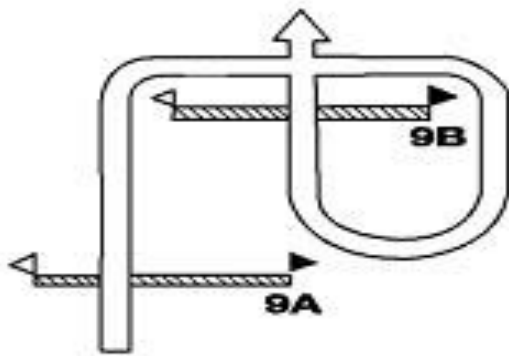


20 pénalités

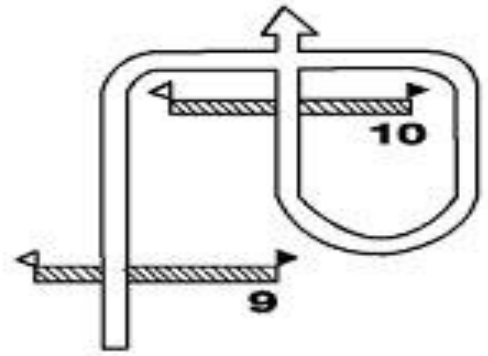


0 pénalité

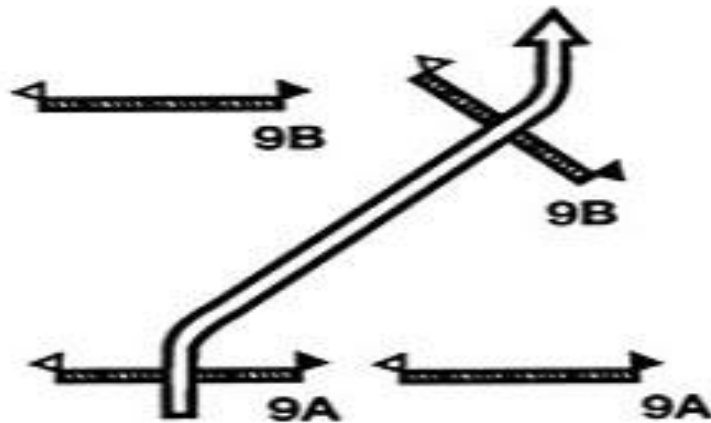




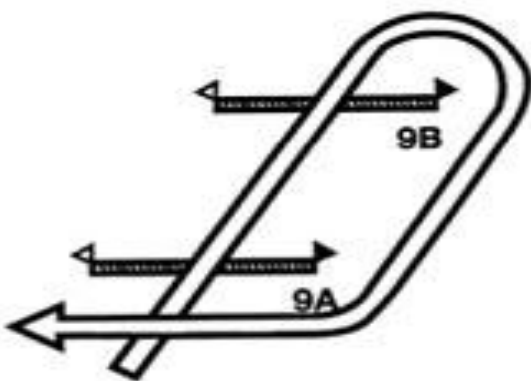
20 pénalités



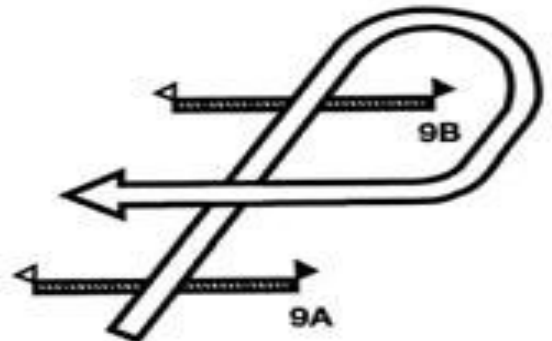
0 pénalité  
Si non présenté sur le 10



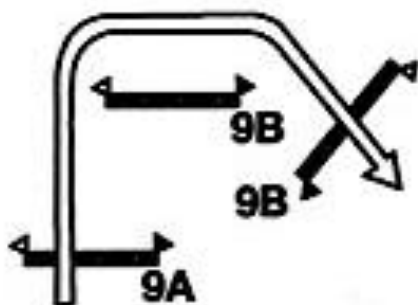
0 pénalité



0 pénalité



0 pénalité



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