

# ***RÈGLEMENTS PONEYS A***

Ce document est une compilation de tous les règlements ayant des épreuves concernant les poneys A lors de l'Open de France. Il a pour objet de faciliter l'utilisation et la compréhension de ces épreuves aux enseignants, concurrents et jurys. En cas de contestation, c'est le règlement de la discipline d'origine qui fera foi.

# Dispositions spécifiques

## Concours de Saut d'Obstacles



## D - Epreuves Pony A

Dans les épreuves Pony, les parcours alternent des obstacles de type classique, des obstacles à option et des dispositifs de maniabilité.

- ◆ Pony A2 et Pony A1 : 8 obstacles minimum et 11 obstacles maximum, dont 2 à 4 dispositifs.
- ◆ Pony A Elite : 10 obstacles minimum et 12 obstacles maximum, dont 2 dispositifs.

Sur l'ensemble du parcours, quatre fiches plates peuvent être prévues. Elles peuvent être utilisées par deux ou indépendamment par obstacle.

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

## I - Vitesse

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

EPREUVES			VITESSE
Poney A 2, 1, Elite			250 m / min

## TABLEAU RECAPITULATIF DES COTES ET NORMES TECHNIQUES IMPOSEES

NOM DE L'ÉPREUVE	HAUTEUR	MAJORATION AUTORISEE SI ANNONCÉE	LARGEUR CONSEILLÉE HAUTEUR +	RIVIÈRE LARGEUR MAXIMALE	NOMBRE DE COMBINAISONS
Poney A 2	<b>0,30 m</b>	0,35 m	idem		Non
Poney A 1	<b>0,40 m</b>	0,45 m	idem	Non	Maximum 1 combinaison
Poney A Elite	<b>0,50 m</b>	0,55 m	idem	Non	1 combinaison

## XI - COUPE CSO

### Art 11.1 - Organisation

#### A – Orientation

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

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

#### B - Terrains et Jury

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

## Art 11.2 - Epreuves et qualifications

EPREUVES	TAILLE MAXI DES EQUIDÉS	AGE MAXI DES CAVALIERS
Poney A	A	12 ans
Poney 4/3/2/1	BCD	18 ans
Club 4/3/2/1	E	Libre

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

Les épreuves de coupe CSO peuvent être réservées à une catégorie de cavalier : Major, Senior, Junior, Cadet, Minime, Benjamin, Poussin.

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

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

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

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

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

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

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

## Art 11. 3 - Normes techniques

### A - CSO relais

EPREUVES	HAUTEUR
Poney A	0.40 m
Poney 4	0,60 m
Poney 3	0,70 m
Poney 2	0,80 m
Poney 1	0,90 m
Club 4	0,65 m

Club 3	0,75 m
Club 2	0,85 m
Club 1	0,95 m

## B - Normes pour le Carrousel

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

Costumes recommandés.

Carrière de 40 m x 20 m

Temps accordé : 3,30 minutes maximum

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

## C - Normes pour la finale de CSO

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

### Art 11.4 - Déroulement

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

L'ordre des épreuves peut être modifié.

### A - CSO

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

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

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

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

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

Elle se termine lorsque les cavaliers ont terminé de saluer.

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

#### ◆ Voltige

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

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

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

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

Pour les enchaînements ..... 1 point

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

#### ◆ Equifun

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

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

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

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

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

### D - Finale CSO

Les 10 premières équipes à l'issue du classement provisoire participent à la finale.

Tous les cavaliers de l'équipe (3 ou 4) participent à cette épreuve.

### Art 11.5 - Pénalités

#### A - CSO

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

Obstacle renversé.....	4 points
1 <sup>ère</sup> désobéissance .....	4 points
2 <sup>ème</sup> désobéissance .....	4 points
3 <sup>ème</sup> désobéissance .....	Elimination
Temps dépassé .....	1 point par tranche de 4 secondes entamée
Erreur de parcours .....	Elimination
Chute du cavalier et/ou de l'équidé .....	Elimination

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

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

### B - Carrousel

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

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

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

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

### C - Epreuve optionnelle

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

### D - Classement provisoire des équipes

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

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

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

### E - Finale CSO

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

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

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

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

#### **Art 11.6 - Classement**

Classement de la 11<sup>ème</sup> à la dernière place = classement avant la Finale CSO.

Classement de la 1<sup>ère</sup> à la 10<sup>ème</sup> place = total du classement provisoire – les pénalités des trois meilleurs couples de l'équipe à la finale CSO.

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

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

# Dispositions spécifiques

## Concours Complet d'Equitation



## I - ORGANISATION

### A - Terrain de dressage

Le terrain de concours de dressage doit :

- ◆ avoir les dimensions réglementaires :
  - 40 m x 20 m pour certaines épreuves Pony et Club,

## - II - EPREUVES

- Art 2.1 - Liste des épreuves de CCE

<b>Poney</b>	<b>Club ou Amateur ou Pro</b>	<b>Poney A2, Poney A1, Poney A Elite</b> ...
--------------	-------------------------------	-------------------------------------------------

## IV - CONCURRENTS

EPREUVES	GALOPS REQUIS	QUALIFICATION MINIMALE
Poney A 2,1,Elite	2 ou Galop d'Or	—

## V- PONEYS / CHEVAUX

### Art 5.5 - Tableau récapitulatif des embouchures autorisées par division

DIVISION	INDICE	DRESSAGE	CROSS ET CSO
Poney	Poney A 1 / Elite	Filet ou Filet avec gogue fixe ou commandé	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.

## VI - NORMES TECHNIQUES

### Art 6.1 - Normes pour le dressage

<b>Club et Poney</b>	Temps indicatif entre deux concurrents.
Poney A1, A Elite	<b>7'</b>

## 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.

Deux équipes différentes peuvent comporter au maximum 2 cavaliers communs pour une équipe de 3 et au maximum 3 cavaliers communs pour une équipe de 4.

Les selles sans étriers sont autorisées en Poney A.

### 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 obligatoires	8 dont 2 dispositifs obligatoires
Hauteur des verticaux en cm	50	40
Rivière	Interdite	Interdite
Oxers carrés	Interdits	Interdits
Oxers, hauteur maximum en cm	50	40

Oxers, largeur maximum en cm	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	0
Nombre d'éléments composant une combinaison	2	0
Hauteur maximum pour la partie fixe	40 à 50	40 à 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	50	50
Contre-bas (limité à 2 et non successifs)	50	50
Hauteur maximum des haies	50	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.  
Les dispositifs sont les mêmes que pour le CSO Poney A

#### 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 les combinaisons, une seule porte est matérialisée. Cette porte se trouve si possible à côté du dernier élément de l'obstacle.

### Art 10.6 - Pénalités

## A - Dressage

### Pénalité pour l'épreuve de dressage :

- ◆ Erreur de parcours .....moins 2 points
- ◆ Un ou plusieurs concurrents sort de la carrière en franchissant la lice .....moins 10 points
- ◆ Chute d'un ou plusieurs cavaliers.....moins 10 points

Les points de pénalités sont soustraits au total des notes de chaque juge, avant conversion sur 20 points.

## B - Saut d'Obstacles

### Pénalité pour l'épreuve de saut d'obstacles :

1 <sup>ère</sup> désobéissance .....	4 points
2 <sup>ème</sup> désobéissance .....	4 points
3 <sup>ème</sup> 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, en prenant en compte les pénalités de points puis le temps.

## C – Cross

### Pénalité pour l'épreuve de cross :

- ◆ Désobéissance sur un obstacle.....20 points
- ◆ Passage d'une porte de secours.....30 points
- ◆ Pénalisation en points pour le temps dépassé ..... 0,4 par seconde
- ◆ Double du temps accordé ..... Elimination
- ◆ Erreur de parcours..... Elimination  
(Oubli d'un obstacle, saut d'un obstacle à l'envers, saut d'un obstacle déjà sauté, ...)
- ◆ Chute du cavalier ou du poney en tout point du parcours ..... Elimination
- ◆ Oublier un passage obligatoire ou le prendre à l'envers .....10 points

Un cavalier peut prendre une porte de secours directement sans présentation à l'obstacle.

Un cavalier peut prendre la porte après une ou plusieurs tentatives sur un obstacle.

Un cavalier doit prendre la porte après 3 tentatives, le commissaire peut lui indiquer.

Dans tous les cas ci-dessus les pénalités sont comptabilisées pour chaque refus et chaque porte.

Le refus et le déroché sont définies tel que dans l'art Art 8.1 - Définition des fautes sur le cross.

Si le concurrent déroché et franchit sans le vouloir la porte de secours, il peut revenir franchir l'obstacle correctement. Il encourt seulement les pénalités pour la désobéissance.

### Résultat du cross :

Le résultat de l'équipe est calculé en additionnant les points des trois meilleurs concurrents.

## 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 sont créditées d'une place supplémentaire.

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

Les trois tests sont indépendants donc :

- ◆ Un concurrent ou une équipe éliminé(e) sur l'un des tests peut participer aux autres tests.

### Elimination d'une équipe:

Une équipe est éliminée s'il ne reste que 2 couples non éliminés sur le test de saut d'obstacles ou sur le test de cross.

### B - 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>
<i>L'équipe gagnante est celle ayant le plus petit nombre de points.</i>	

### Ex-æquo :

En cas d'égalité, les équipes sont départagées dans l'ordre par :

- ◆ le résultat du cross,
- ◆ le résultat du dressage.

## XI - DERBY CROSS

Epreuves	A1	A Elite
Distance en mètres	400 à 500	400 à 600
Vitesse m/min	230	250
Nb d'obstacles	8	8 à 10
Nb d'efforts maxi	8	12
Nb de combinaisons maxi	0	2
Nb d'éléments composant une combinaison	0	2
Hauteur maxi en cm	40 à 50	40 à 50
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	50
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	50	80
Largeur maxi en cm du fossé	50	50
Contre bas en cm	50	50

## XII - DERB' EVENTING

### Art 12.3 - Catégories d'épreuves

Derby cross	PONEY	
	A1	A Elite
Reprise de dressage CCE	A1	A élite

## 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 Dressage 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 EQUIDÉS	AGE MAXI DES CAVALIERS
Poney A	A	12 ans

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.

La coupe Cross est une épreuve qui se dispute par équipes de 3 ou 4 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

Epreuves	A1	A Elite
Distance en mètres	400 à 500	400 à 600
Vitesse m/min	230	250
Nb d'obstacles	8	8 à 10
Nb d'efforts maxi	8	12
Nb de combinaisons maxi	0	2
Nb d'éléments composant une combinaison	0	2
Hauteur maxi en cm	40 à 50	40 à 50
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	50
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	50	80
Largeur maxi en cm du fossé	50	50
Contre bas en cm	50	50

#### 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 : reprise CCE Poney A1

#### 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 point

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 plus de 15 secondes au temps accordé ..... 1 point par seconde d'avance
- ◆ Double du temps accordé ..... Elimination
- ◆ 1<sup>ère</sup> désobéissance..... 4 points
- ◆ 2<sup>ème</sup> désobéissance au même obstacle ..... 4 points
- ◆ 3<sup>ème</sup> désobéissance au même obstacle ..... Elimination
- ◆ 3 désobéissances sur l'ensemble du parcours ..... Elimination
- ◆ Obstacle renversé ..... 4 points
- ◆ 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 3 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.

# Dispositions spécifiques

## Dressage



## II - EPREUVES

### F - Le Carrousel

Le carrousel est une épreuve par équipe, libre, en musique qui peut être présentée costumé mais doit inclure les trois allures et au moins un arrêt et un salut final. Dans un carrousel, le nombre de couples est de 3 au minimum. Les épreuves de carrousel ne sont ni qualificatives, ni génératrices de points.

#### Art 2.2 - Les Epreuves de Dressage

DIVISION PONEY	LFC	TEMPS MINIMUM DE PASSAGE ENTRE DEUX REPRISES
Poney A Carrousel	Club	10'
Poney 4 Carrousel		10'

# Dispositions spécifiques

## Equifun



## II - EPREUVES ET EQUIPES

### Art 2.1 - Tableau des épreuves

EPREUVES	PONEYS/CHEVAUX	AGE DES CAVALIERS	GALOP MINI	PARTICIPATIONS CAVALIERS PAR JOUR
Club A2	A	10 ans et moins	1 ou Galop d'Argent	3

## IV - NORMES TECHNIQUES

EPREUVES	HAUTEUR MAXIMUM DES OBSTACLES
Club A2	40
Club A1	40

## V - DEROULEMENT DES EPREUVES

L'organisateur prévoit un briefing et une reconnaissance officielle avant le début de l'épreuve, afin de bien expliquer chacun des dispositifs, entrée-sortie, jugement, etc. Cette reconnaissance officielle est faite avec les coachs uniquement. Elle est suivie d'une reconnaissance des coachs avec leurs élèves.

Le Président de jury détermine le temps de référence après le passage de 4 concurrents en individuel ou de 2 équipes.

Dans le cas d'une épreuve par équipe les 3 ou 4 cavaliers entrent ensemble en piste et se groupent dans un enclos, le coach est admis. Le départ est donné individuellement à chaque cavalier par le Jury.

Chaque parcours des cavaliers d'une équipe est chronométré individuellement.

Un cavalier qui parvient à franchir un dispositif sans faute, n'encourt pas de pénalité en dehors du temps qu'il a mis à le franchir.

Un dispositif est considéré comme validé lorsque le cavalier passe la porte d'entrée, respecte le tracé, les règles du dispositif et termine en passant la porte de sortie.

- Si le cavalier ne passe pas la porte d'entrée et/ou de sortie, même en cas de destruction du dispositif, il est pénalisé.
- Une tentative correspond à un franchissement de la porte d'entrée. Après la deuxième tentative sur le dispositif, le cavalier peut l'abandonner. Il doit alors franchir la porte de sortie avant de passer au dispositif suivant.

Le cavalier peut aussi retenter de franchir le dispositif autant de fois qu'il le souhaite sans encourir de pénalité s'il finit par la passer correctement. Cependant, il ne doit pas finir par mettre le double du temps de référence sous peine d'élimination.

- Si le cavalier modifie ou détruit le dispositif et le rend infranchissable, le jury donne un coup de sonnette, arrête le chronomètre et précise au micro « dispositif infranchissable ». Le cavalier s'arrête et attend que le dispositif soit reconstruit. Il repart au coup de sonnette du jury.
- Un cavalier est éliminé s'il franchit la ligne d'arrivée dans un temps égal à plus de deux fois le temps de référence, le temps de référence étant le temps du chronomètre sans ajout de pénalité.
- Pour qu'une équipe soit classée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.

La destruction d'une porte d'entrée ou de sortie n'entraîne pas de pénalités si elle est franchie.

Si une porte d'entrée ou de sortie devient infranchissable, le président de jury peut arrêter le chronomètre et faire remettre le dispositif en état.

Dans les dispositifs avec plusieurs options, en cas d'échec lors de la réalisation du dispositif, le cavalier peut retenter la même option ou faire une tentative sur une autre option. Il garde les pénalités de sa première tentative.

Dans le cadre du tracé et entre les dispositifs, endommager ou modifier un dispositif que le cavalier n'est pas en train de franchir n'entraîne pas de pénalité.

Si le dispositif n'est pas reconstruit avant le passage du cavalier, le président de jury peut arrêter le chronomètre et le faire remettre en état.

A partir du moment où le cavalier franchit les portes d'entrées d'un dispositif, il ne peut revenir en arrière sur le parcours.

En cas d'oubli de reconstruction d'un dispositif par les personnes de l'organisation sur la piste, Le Président de Jury prévient le cavalier et arrête le chronomètre à la porte d'entrée puis le déclenche au même endroit quand le dispositif est reconstruit.

Toute aide extérieure est éliminatoire. S'il le souhaite, le Président du jury peut laisser le cavalier finir son parcours.

## VI - PENALITES

Un dispositif est jugé sans pénalité quand il est effectué en respectant le tracé indiqué lors de la reconnaissance officielle, sans matériel renversé ou modifié.

Les pénalités acquises **pour endommagement** d'un dispositif lors d'une tentative sont conservées si le cavalier effectue d'autres tentatives sur le même dispositif.

Si le cavalier ne respecte pas le coup de sonnette du jury, ne recommence pas et passe au dispositif suivant, il est sanctionné par des pénalités de tracé (cf. n°4 ou 5 du tableau ci-dessous).

Une volte à l'intérieur d'un dispositif est considérée comme erreur de tracé.

1	1 faute sur un dispositif	20 secondes
2	2 <sup>ème</sup> faute et suivantes sur le même dispositif	5 sec pour chacune
3	Dispositif détruit lors de la 1 <sup>ère</sup> tentative et infranchissable, devant être reconstruit	20 secondes
4	Dispositif détruit lors de la 2 <sup>ème</sup> tentative ou plus et infranchissable	20 secondes
5	Dispositif non réalisé lors de la 1 <sup>ère</sup> tentative et non recommencé	40 secondes
6	Dispositif non réalisé après 2 tentatives et non recommencé	20 secondes
7	Non franchissement des portes d'entrée et/ou de sortie	40 secondes
8	Erreur de parcours	Elimination
9	Double du temps de référence	Elimination
10	1 <sup>ère</sup> chute	Elimination
11	3 dispositifs rendus infranchissables sur le parcours	Elimination
12	Intervention physique du coach	Elimination

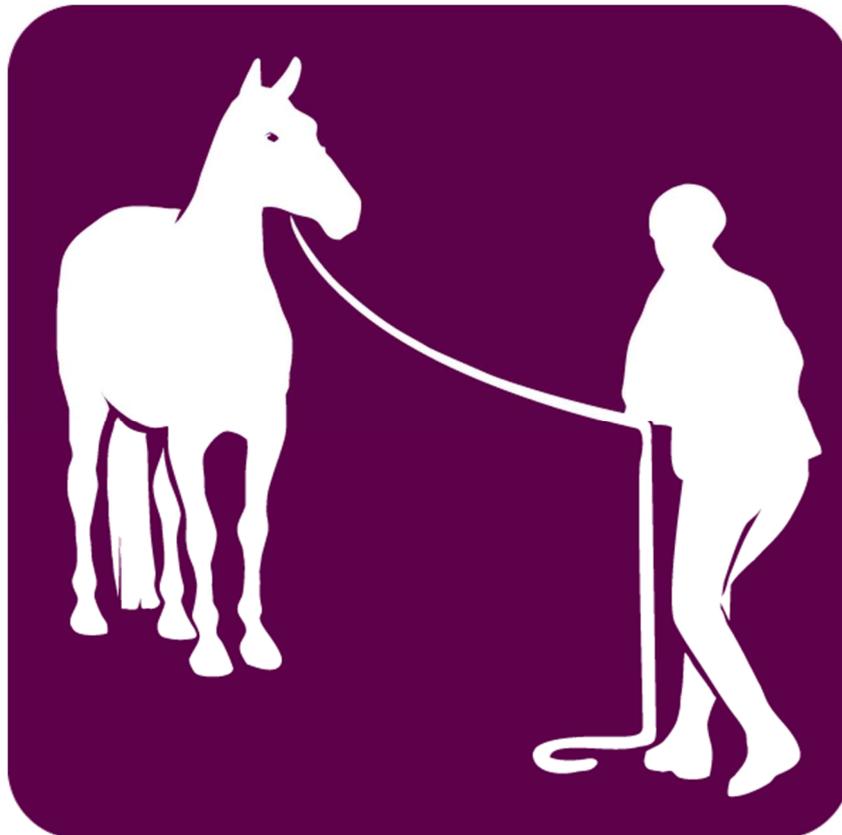
## VII - CLASSEMENT

Le classement final s'établit au chronomètre : temps du parcours + pénalités en secondes. Le cavalier/l'équipe qui remporte l'épreuve est celui/celle dont le temps final est le plus faible.

Classement équipe : par l'addition des trois meilleurs temps, pénalités comprises.

# Dispositions spécifiques

## Equifeel



## II - EPREUVES

EPREUVES	EQUIDÉS	AGE DES CONCURRENTS	GALOPS OU SAVOIRS MINI	TESTS PROPOSÉS	PARTICULARITÉS
Club A	A	12 ans maxi	1 ou Galop d'Argent	4 à 5 tests au sol parmi les tests réglementaires Club A	

## IV - NORMES TECHNIQUES

### Art 4.1 - Tests des épreuves Préparatoires, Club 2, Club 1, Club Poney et Club A

L'épreuve comporte 5 tests minimum au choix de l'organisateur, 4 en épreuve Club A. Les tests proposés doivent être parmi ceux proposés dans le règlement sauf 1 test en épreuve club 1 qui peut être proposé par le traceur selon les mêmes dispositions de l'article 4.3 ci dessous. Les dispositifs sont répertoriés et numérotés sur des fiches disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) via « Disciplines Equestres / Equifeel / Dispositifs »

N°1 : Le licol - Club A

N°2 : Le trèfle - Club A

N°3 : Le van

N°4 : Le va et vient - Club A

N°5 : Le cercle - Club A

N°6 : La bâche - Club A

N°7 : L'essuie glaces - Club A

N°8 : Le pivot

N°9 : Le compas - Club A

N°10 : Les embuches - Club A

N°11 : Les transitions

N°12 : Le déplacement latéral - Club A

N°13 : Le double

N°14 : Le slalom - Club A

N°15 : Le saut à la longe

N°16 : Le van 2

N°17 : Le trèfle à quatre feuilles

N°18 : Les transitions 2

N°19 : Le huit

N°20 : Le carré

Les tests peuvent être adaptés/simplifiés à condition de conserver leur esprit. Ils doivent alors être validés par le Président de jury et les enseignants chefs d'équipe pour pouvoir se dérouler en toute sécurité et dans le respect du poney/cheval.

Pour les Club A, les obstacles ne doivent pas excéder 40 cm. Le choix des tests est effectué parmi ceux qui sont autorisés en Club A.

#### **Art 4.2 Temps accordé**

Pour les Club A, le temps accordé par test doit être augmenté de 50 % : par exemple 1 minute 30 devient 2 minutes 15. Cette mesure concerne les tests suivants : le trèfle, le cercle, les embûches.

## **V - DEROULEMENT**

#### **Art 5.2 - Description**

L'utilisation de la voix est autorisée sur toutes les épreuves. Le cavalier ne doit pas toucher son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick pour réaliser un exercice plus facilement, sauf dans les contrats à 10 points des épreuves Club A,

#### **Art 5.5 - Règles des tests Club**

Différents tests sont répertoriés et numérotés. L'organisateur en choisit 5 par épreuve ou minimum 4 en Club A.

## **VI – SCORE PENALITES BONIFICATION**

#### **A – Pénalités de 2 points**

Dans les contrats à 10 points des épreuves Club A, Club Poney et Club, tout contact entre le cavalier et son poney/cheval avec la main ou toute partie du corps et/ou le stick comme une aide pour réaliser le test entraîne deux points de pénalités.

# Dispositions spécifiques

## Tir à l'arc à cheval



## II - EPREUVES, CONCURRENTS et PONEYS/CHEVAUX

### Art 2.1 - Epreuves

EPREUVES	CAVALIERS	LICENCE FEDERALE COMPETITION	NIVEAU CAVALIER MINIMUM	CHEVAUX / PONEYS
<b>Club Poney A</b>	12 ans et moins	Club	Galop 1 ou Galop d'Argent	A

## IV - NORMES TECHNIQUES et DEROULEMENT

### Art 4.4 - Normes techniques

EPREUVES	Club Poney A
<b>Passages</b>	2 au pas puis 4 au chrono
<b>Cibles</b>	3
	Espacées de 10 m
<b>Longueur de la ligne de Run</b>	30 m
<b>Largeur maxi de la ligne de Run</b>	2 m
<b>Distance des cibles par rapport à la ligne de Run</b>	5 m de la lice intérieure
<b>Vitesse épreuve</b>	180 m/mn

### A – Epreuve Club Poney A

La ligne de Run, sur laquelle le cavalier évolue, mesure 30 m de long et 2 m maximum de large. Les cibles sont placées à une distance de 5 m de la lice intérieure de la piste. La hauteur du centre de la cible est placée de 60 cm à 90 cm du sol. Une distance de 10m séparera ces cibles. Elles seront au nombre de 3. Le cavalier devra effectuer 6 passages dont 2 au pas puis 4 au chronomètre.

Le temps donné pour parcourir les 30 m est de 10 secondes pour les lignes chronométrées. Le nombre de flèches tirées n'est pas limité. La première flèche peut être encochée sur la corde d'arc avant la ligne de départ.

# Dispositions spécifiques

## Endurance



## II - EPREUVES

L'épreuve commence au contrôle vétérinaire initial du cheval/poney et se termine après l'inspection finale.

Toutes les épreuves sont mixtes.

### Art 1 - Tableau des épreuves

DIVISIONS	EPREUVES	DISTANCE EN KMS	VITESSE EN KM/H
CLUB	Club A	10	6 à 8
	Club A Relais	2 x 10	6 à 8

## IV - CONCURRENTS

EPREUVES	QUALIFICATIONS
Club A, Club Poney 4, Club 4, Club 3, Club 2,	Galop 2/Galop d'Or pour les cavaliers de 18 ans et moins

## V - PONEYS/CHEVAUX

### Art 5.1 - Droit de participation et qualifications des poneys/chevaux

#### A - Selon l'âge et la taille

EPREUVES	TAILLES	AGE MINIMUM
Club A	A	4 ans

### Art 5.4 - Harnachement

#### Enrênements

- ◆ Pour les épreuves Club A, Club A Relais, ...: la martingale fixe et la martingale à anneaux sont autorisées.

## VI - NORMES TECHNIQUES

### Art 6.1 - Epreuves Club

Une équipe de relais est constituée de 4 cavaliers et de 4 poneys/chevaux formant 4 couples appelés relayeurs. Un même couple, un même équidé, un même cavalier ne peuvent courir les deux étapes d'une épreuve.

	CLUB A RELAIS / CLUB PONEY 4 RELAIS / CLUB 4 RELAIS
Nombre de couples par équipe	4
Les étapes	1 <sup>ère</sup> Etape
Nombre de couples relayeurs par étapes	2

Distance en km	10
Tolérance par étape	8 à 12 km
Vitesse par étape en km/h	Club A Relais : 6 à 8 km/h Club Poney 4 Relais : 8 à 10 km/h Club 4 Relais : 10 à 12 km/h

### Art 6.2 - Epreuves Club Relais

Une équipe de relais est constituée de 4 cavaliers et de 4 poneys/chevaux formant 4 couples appelés relayeurs. Un même couple, un même équidé, un même cavalier ne peuvent courir les deux étapes d'une épreuve.

	CLUB A RELAIS / CLUB PONEY 4 RELAIS / CLUB 4 RELAIS	
Nombre de couples par équipe	4	
Les étapes	1 <sup>ère</sup> Etape	2 <sup>ème</sup> Etape
Nombre de couples relayeurs par étapes	2	2
Distance en km	10	10
Tolérance par étape	8 à 12 km	
Vitesse par étape en km/h	Club A Relais : 6 à 8 km/h Club Poney 4 Relais : 8 à 10 km/h Club 4 Relais : 10 à 12 km/h	

# Dispositions spécifiques

## Equitation Western



## II – EPREUVES

### Art 2.3 - Epreuves combinées

En compétition Club ou Club Poney, l'organisateur peut proposer une épreuve combinée avec un seul engagement et un seul classement. Une épreuve combinée comprend un test obligatoire, le Trail + au minimum 2 ou 3 tests parmi : Reining, Horsemanship, Showmanship, Pole Bending, Western Pleasure et Barrel race. Les trois meilleurs résultats du couple sont pris en compte pour le classement.

## IV - CONCURRENTS

### Art 4.1 - Qualification / Participation

	CLUB A CLUB PONEY
Age minimum	---
Qualification	Galop 1 cavalier ou western minimum

## V - PONEYS ET CHEVAUX

### Art 5.1 - Conditions de participation des poneys / chevaux

	CLUB A CLUB PONEY CLUB
Âge mini	4 ans
Nb de participations journalières pour tout équidé de 4 ans et plus	5 dont au maximum 3 en Barrel Race ou Pole Bending. OU 2 combinés OU 1 épreuve + 1 combiné

### Art 5.2 - Harnachement des chevaux

#### A - Club A, Club Poney et Club

Règlement général + selle western ou selle de tradition ou selle anglaise.

Rênes fermées autorisées.

Les poneys / chevaux sont montés en mors de filet simple ou hackamore western type bosal , tenue des rênes à une ou à deux mains. Hackamore mécanique autorisé seulement en Barrel Race, Pole Bending et Ranch Sorting.

Mors de Bride, Rênes tenues à une ou deux mains, autorisé en Club.

L'utilisation du mors de filet ou mors de bride tenu à deux mains doit obligatoirement laisser le flot des rênes croisés sur l'encolure.

## Art 6.7 - Barrel Race

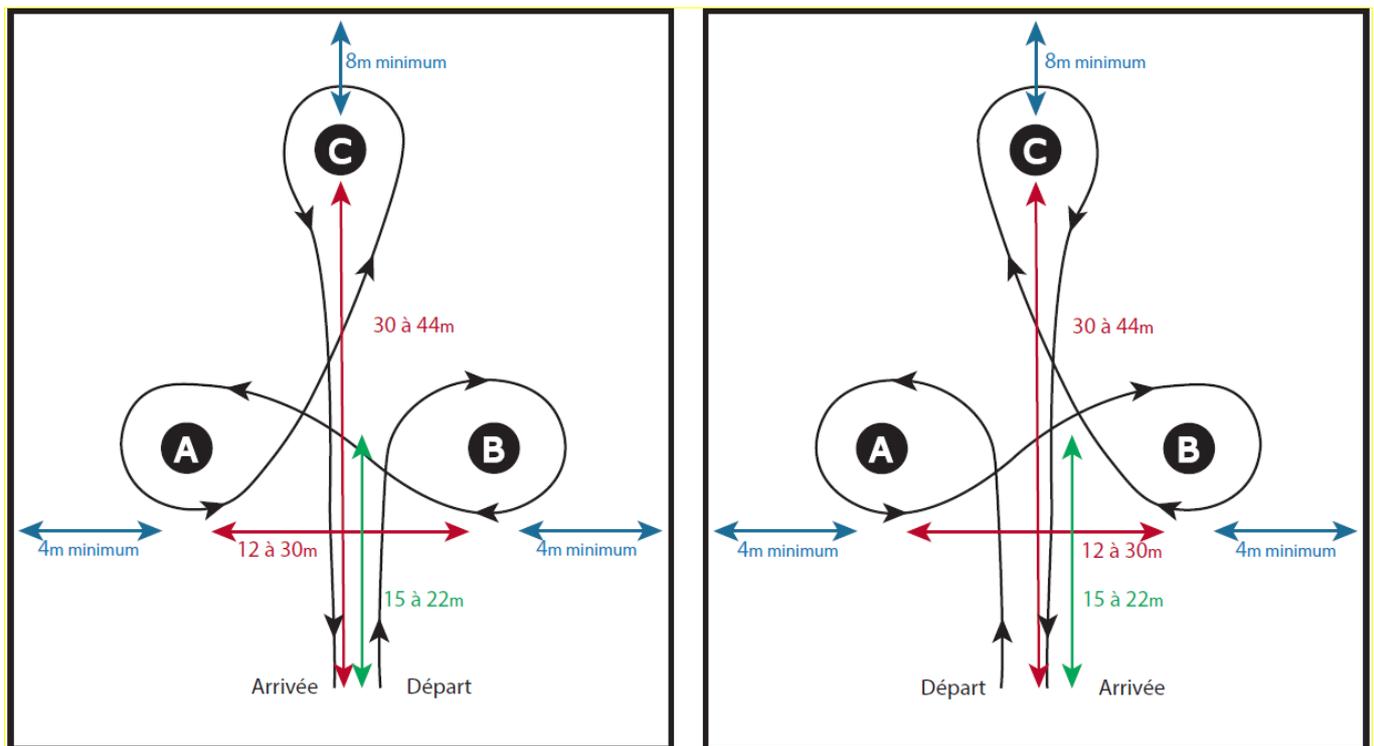
### A - Terrain

Une compétition de Barrel Race peut être organisée dans une carrière ou un manège. La surface minimum est d'environ 50 m x 20 m. Le terrain doit être plat et clos. Le sol doit être homogène et nivelé autour des tonneaux tous les 8 à 10 concurrents si nécessaire. En respectant les proportions pour la mise en place du parcours, les épreuves Club A peuvent être organisées dans un terrain de 40 x 20 m.

### B - Jury

Désigné par l'organisateur, il est composé au minimum d'un Président de jury et d'un assesseur responsable du chronométrage et des pénalités.

### C- Normes techniques



Les organisateurs peuvent utiliser les dimensions qui conviennent le mieux aux possibilités de leur terrain tant qu'ils restent dans les fourchettes de distances indiquées et en conservant les proportions. Les distances pour les poneys A notamment peuvent être raccourcies.

Lors de l'installation des tonneaux, la mesure s'effectue au centre du tonneau.

Les tonneaux doivent être fermés aux extrémités, d'une capacité de 200 litres et d'un diamètre égal de bas en haut. Ils peuvent être faits de plastique ou de métal et non lestés. Les tonneaux sont interdits sur le terrain de détente.

## **D - Déroulement**

Epreuve en une ou deux manches. Tous les concurrents passent sur la première manche. Ensuite tous les concurrents partent sur la deuxième manche.

La deuxième manche est fermée aux cavaliers n'ayant pas pris le départ de la première manche.

Le concurrent part derrière la ligne de départ qui est aussi la ligne d'arrivée. Il effectue un parcours en trèfle autour des trois tonneaux. Après avoir contourné le troisième tonneau, il rejoint le plus rapidement possible la ligne d'arrivée. Le chronomètre se met en route dès que la tête du poney / cheval passe la ligne de départ. Le chronomètre s'arrête lorsque la tête du poney / cheval franchit la ligne d'arrivée.

Le concurrent peut choisir entre deux parcours en trèfle. S'il commence par le tonneau qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième tonneau C à main gauche. S'il commence par le tonneau qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second tonneau et le tonneau C à main droite.

Chaque tonneau doit être contourné par-dessus. Le concurrent peut indifféremment entamer son parcours par la gauche ou par la droite, le tonneau situé au fond du terrain est obligatoirement contourné en dernier et toujours par-dessus. Les concurrents qui ne respectent pas le tracé du circuit sont éliminés s'ils ne rectifient pas leur erreur.

Toucher un tonneau, même pour l'empêcher de tomber, est autorisé et n'entraîne aucune pénalité. Cependant, si un tonneau a été déplacé, il doit être remis en place pour le concurrent suivant.

Renverser un tonneau n'est pas éliminatoire mais entraînera des secondes de pénalités pour le concurrent.

## **E - Pénalités**

<b>Chaque tonneau renversé</b>	5 secondes
<b>Erreur de parcours non rectifiée</b>	Elimination
<b>Chute</b>	Elimination
<b>Franchir la ligne de départ entre le début et la fin de l'épreuve</b>	Elimination

## F - Classement

Epreuve en une ou deux manches.

Total des deux chronomètres, 1<sup>ère</sup> manche + 2<sup>ème</sup> manche. Le meilleur couple est celui ayant réalisé le total le plus près de zéro

Les concurrents qui ne partent pas sur la deuxième manche sont éliminés.

Le classement s'établit en fonction des temps réalisés, du plus rapide au plus lent en additionnant le temps réalisé pour effectuer le parcours aux pénalités en secondes qui ont été appliquées. Le total du temps et des pénalités éventuelles de la 1<sup>ère</sup> manche est ajouté à celui de la 2<sup>ème</sup> manche pour constituer le score et le classement final, le concurrent ayant le plus petit total est déclaré vainqueur.

En cas d'élimination sur la première manche, le cavalier peut repartir sur la deuxième manche avec l'autorisation du Président de jury. Dans ce cas, il se voit attribuer le total du dernier classé de la première manche plus 20 secondes.

Classement équipe : on ajoute les trois meilleurs temps de la première manche, pénalités comprises, aux trois meilleurs temps de la deuxième manche, pénalités comprises.

Pour qu'une équipe soit classée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.