



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT FFE DES COMPETITIONS

Applicable au 04 septembre 2023

Modifications applicables au 1^{er} Janvier 2024

Dispositions spécifiques Equitations de Travail et de Tradition



SOMMAIRE

PREAMBULE	3		
I - ORGANISATION	3		
Art 1.1 - Terrain et matériel	3		
A - Terrain de présentation	3		
B - Terrain d'échauffement	3		
Art 1.2 - Tableau d'affichage	3		
Art 1.3 - Sonorisation	4		
II - EPREUVES	4		
Art 2.1 - Liste des épreuves	4		
Art 2.2 - Composition des épreuves	5		
III - OFFICIELS DE COMPETITION	5		
Art 3.1 - Jury / Officiels de compétition	5		
Art 3.2 - Nombre de Juges	5		
Art 3.3 - Qualification des Juges	6		
Art 3.4 - Rôle des juges	6		
A - Reprise de travail	6		
B - Maniabilité technique, Maniabilité à points	6		
C - Maniabilité chronométrée, Tri et Conduite du troupeau	6		
IV - CONCURRENTS	6		
Art 4.1 - Conditions de participation	6		
Art 4.2 - Tenue	7		
V - PONEYS / CHEVAUX	7		
Art 5.1 - Conditions de participation	7		
Art 5.2 - Harnachement	7		
VI - NORMES TECHNIQUES	8		
Art 6.1 - Répartition des points par épreuve en Club 3, Club 2 et Club 1 par équipe	8		
Art 6.2 - Reprise de travail	8		
A - Définition	8		
B - Notation	8		
Art 6.3 - Parcours de Pays	9		
A - Définition	9		
B - Dispositifs	9		
C - Chronométrage	10		
D - Plan du parcours	11		
E - Définition des fautes aux dispositifs	11		
F - Aide de complaisance	11		
Art 6.4 - Maniabilité technique et chronométrée	11		
A - Généralités	11		
B - Reconnaissance	12		
C - Terrain et parcours pour les deux maniabilités	12		
D - Liste des dispositifs des deux maniabilités	12		
E - Franchissement et notation de la maniabilité technique	12		
F - Franchissement et notation de la maniabilité chronométrée	13		
G - Description des dispositifs	13		
Art 6.5 - Maniabilité à points	17		
Art 6.6 - Conduite du troupeau	18		
A - Organisation et infrastructures	18		
		B - Déroulement	19
		Art 6.7 - Tri chronométré	19
		Art 6.8 - Tri technique du bétail domestique individuel	20
		A - Définition	20
		B - Terrain et installation	20
		C - Constitution des lots	20
		D - Déroulé de l'épreuve	20
		E - Notation	21
		F - Classement	21
		Art 6.9 - Tri technique du bétail Camargue en individuel	21
		A - Définition	21
		B - Terrain et installation	22
		C - Constitution des lots	22
		D - Déroulé de l'épreuve :	22
		E - Notation	22
		F - Classement	23
		Art 6.10 - Tri chronométré du bétail Camargue par équipe	23
		A - Définition	23
		B - Terrain et installation	23
		C - Constitution des lots	23
		D - Déroulé de l'épreuve	23
		E - Notation	24
		F - Classement	24
		Art 6.11 - Tri chronométré du bétail domestique par équipe « Team sorting »	24
		A - Définition	24
		B - Terrain et installation	25
		C - Constitution des lots	25
		D - Déroulé de l'épreuve	25
		E - Notation	25
		F - Classement	25
		Art 6.12 - Ranch Sorting	26
		A - Bétail	26
		B - Chronométrage	26
		C - Déroulement	26
		D - Notation	27
		E - Sécurité	27
		VII - DEROULEMENT	28
		Art 7.1 - Généralités	28
		Art 7.2 - Epreuves	28
		Art 7.3 - Ordre de passage	28
		VIII - PENALITES	29
		Art 8.1 - Points de pénalités	29
		Art 8.2 - Cas d'élimination d'un test	29
		Art 8.3 - Cas d'élimination de l'épreuve	30
		Art 8.4 - Aides extérieures	30
		IX - CLASSEMENT	30
		Art 9.1 - Classement par équipe	30
		Art 9.2 - Classement individuel	30
		Art 9.3 - Tableau d'application des points	31

PREAMBULE

L'équitation Camargue est une équitation pastorale (travail à cheval avec du bétail). Aujourd'hui comme hier, dans les zones humides des pâturages, le cheval est l'indispensable compagnon dans le quotidien du gardian. Sans lui, la garde, le tri et le déplacement du bétail ne seraient pas possibles.

Les compétitions d'Equitation de travail ont été créées dans le but de valoriser les techniques équestres développées par les cavaliers qui utilisent le cheval pour le travail dans le bétail. Elles sont l'occasion d'une confrontation à la fois sportive et culturelle.

Le règlement est établi dans un souci d'équité sportive, de respect des cultures et des traditions équestres issues notamment de :

- L'Equitation Camargue est l'héritière d'une tradition séculaire propre aux cavaliers du delta du Rhône et de son environnement culturel. C'est une équitation française de travail traditionnellement destinée à l'élevage extensif des taureaux sauvages de race Camargue. La compétition d'Equitation Camargue a pour but de mettre en valeur cette équitation ainsi que les qualités spécifiques du Cheval Camargue et de son cavalier.
- La Doma Vaquera est une équitation de tradition issue du travail pratiqué en Andalousie par les cavaliers travaillant dans les élevages de taureaux. Progressivement, la pratique intuitive des « vaqueros », s'est précisée et s'est organisée en discipline équestre de dressage à part entière.
- L'Equitation Portugaise est l'équitation de tradition au Portugal, issue d'une tradition ancestrale plus marquée depuis le XVIII^{ème} siècle. L'équitation portugaise est une équitation de manège, issue de la tradition française et influencée par le travail du bétail.
- L'Equitation Western vient des Etats-Unis. Elle est issue d'une équitation de travail propre aux cavaliers devant convoier entre autres du bétail à travers le continent.
- L'Equitation de Stock Néo-Calédonienne.

Le règlement des compétitions de la FFE est constitué de dispositions générales et de dispositions spécifiques par discipline.

Les dispositions générales établissent les règles communes à toutes les disciplines. Les dispositions spécifiques établissent les règles particulières à chaque discipline. Lorsqu'elles diffèrent des règles communes, les règles spécifiques sont prépondérantes.

Les cas non prévus sont traités par le jury. Il est compétent pour prendre la décision fondée sur le bon sens et l'éthique sportive qui s'inscrit le mieux dans l'esprit du règlement fédéral.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Terrain et matériel

A - Terrain de présentation

Le terrain de la reprise de travail est un rectangle de 40 m x 20 m, non muni de lettres. La dimension du terrain pour les maniabilités doit être au minimum de 60x20. D'une manière général le sol doit être plat, ne présentant ni pierre, ni objet, de nature à compromettre l'intégrité et l'évolution des chevaux. La surface peut être sablée ou en herbe si la nature du sol n'est pas trop dure et ne glisse pas. Elle doit être délimitée par une lice parfaitement alignée.

Le terrain peut rester ouvert après l'entrée de chaque concurrent.

Le public doit être séparé de la carrière, des zones de tri et des maniabilités d'une distance minimum de 5 m.

- La dimension et la nature du terrain de la maniabilité doivent être adaptées au niveau de l'épreuve.
- La maniabilité peut être réalisée en pays.

B - Terrain d'échauffement

L'aire d'échauffement appelée détente est d'une surface suffisante pour permettre la répétition de figures par plusieurs concurrents en même temps.

Art 1.2 - Tableau d'affichage

Sont inscrits :

- ◆ les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition,
- ◆ les plans des différents parcours,

- ◆ les résultats provisoires et définitifs.

Art 1.3 - Sonorisation

Pour les besoins de la compétition, une sonorisation peut être installée et mise à la disposition du Président de jury. Elle comprend un ampli avec hauts parleurs adaptés aux manifestations en public, des micros, un lecteur CD.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Liste des épreuves

Epreuves	Tests
Club 3 individuel ou équipe	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Club 2 individuel ou équipe	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Club 1 individuel ou équipe	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Club Elite	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Amateur 3 Amateur 3 Préparatoire	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Amateur 2	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Amateur 1 Amateur 1 Junior (14 – 18 ans)	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.
Amateur Elite	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays, Maniabilité à points.

Les équipes sont composées de 3 cavaliers.

Les épreuves Préparatoires :

- sont qualificatives

Peuvent être labellisées championnat départemental, des territoires ou régional :

- les épreuves combinées 3 tests (reprise de travail, maniabilité technique et maniabilité chronométrée) ou 4 tests,
- les épreuves de Tri chronométrée et/ou Tri technique.

EQUITATION CAMARGUE

Les épreuves Camargue peuvent être combinées avec les autres épreuves.

Epreuves Camargue	Tests
Amateur 2 Amateur 2 Préparatoire	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Maniabilité à points, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
Amateur 1	

Amateur 1 Préparatoire	
Amateur Elite	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Maniabilité à points, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.

Doma Vaquera

Les épreuves de Doma Vaquera ne peuvent être combinées avec les autres épreuves.

DIVISION	INDICE	LFC	INTITULE INITIAL
Amateur	Amateur 3 Préparatoire	Club ou Amateur	Amateur Jeunes Chevaux
	Amateur 3	Amateur	Amateur débutant
	Amateur 2		Amateur Intermédiaire 1
	Amateur 1		Amateur Intermédiaire 2
	Amateur Elite		Amateur Chevaux Dressés
	Amateur Elite Grand Prix		Amateur Grand Prix Spécial

Pour l'ensemble des épreuves d'Equitation de travail, les organisateurs ont la possibilité de :

- Réserver les épreuves aux poneys B et/ou C et/ou D,
- Spécifier une catégorie d'âge pour les cavaliers et/ou les poneys/chevaux.

Art 2.2 - Composition des épreuves

Il existe 12 types de tests d'Equitation de travail. Ils peuvent être organisés indépendamment et sont dans ce cas synonyme d'épreuve. L'épreuve comportant un seul test et donnant lieu à un classement ou de façon combinée dans une épreuve qui comporte plusieurs tests avec un seul classement pour l'ensemble :

1. Reprise de travail
2. Maniabilité technique
3. Maniabilité chronométrée
4. Maniabilité à point
5. Conduite du troupeau
6. Ranch Sorting
7. Parcours de pays
8. Tri chronométré du bétail domestique en individuel
9. Tri technique du bétail domestique en individuel
10. Tri technique du bétail Camargue en individuel
11. Tri chronométré du bétail Camargue en équipe
12. Tri chronométré du bétail domestique en équipe

Un organisateur peut proposer des combinés de 2, 3 ou 4 tests parmi la liste des 12 tests d'Equitation de travail, qu'il précisera sur la DUC du concours.

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 - Jury / Officiels de compétition

Le Président de jury est désigné par l'organisateur.

Il est obligatoirement choisi sur la liste des Officiels de compétition.

Le Président du jury doit être présent pendant toute la durée du concours.

Le Président du jury est chargé en accord avec l'organisateur de désigner :

- ◆ le Juge assesseur des différents tests inscrits au programme du concours,
- ◆ le Commissaire au paddock.

Art 3.2 - Nombre de Juges

Un jury est composé au minimum d'un Président de jury.

Le nombre de juges supplémentaires éventuels est déterminé par l'organisateur en fonction du niveau de l'épreuve, du programme du concours et du nombre d'engagés.

Art 3.3 - Qualification des Juges

Tous les Juges Nationaux doivent être inscrits sur la liste des Officiels de compétition de la discipline.

EPREUVES	Qualification minimum
Club	Club
Amateur	National

Art 3.4 – Rôle des juges

A - Reprise de travail

Le Président de jury donne le départ de chaque concurrent à l'aide d'une sonnerie. Les concurrents disposent d'1 mn après que la sonnerie a retenti pour commencer le test.

B - Maniabilité technique, Maniabilité à points

La maniabilité technique est arbitrée par un juge minimum. La présence de deux chronométreurs est obligatoire.

C - Maniabilité chronométrée, Tri et Conduite du troupeau

Ces différents tests sont arbitrés par le Président de jury. Il peut être assisté dans sa tâche par les Juges assesseurs de son choix.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Conditions de participation

LFC	EPREUVES	Galop minimum pour les mineurs
Club	Club 3, Club 2 (en individuel ou par équipe de 3 concurrents)	Galop 2 ou Galop d'Or
	Club 1 (en individuel ou par équipe de 3 concurrents) Club Elite	Galop 4
Amateur	Amateur	Galop 4

LIMITES D'AGE DES CONCURRENTS DANS L'ANNEE	CATÉGORIES D'ÂGE FFE	CATÉGORIES CLUB AUTORISÉES	CATÉGORIES PONEY AUTORISÉES
8 ans maximum	Moustique	Club A/Club Poney/Club	A2*, B, C, D, E & F
10 ans maximum	Poussin	Club A/Club Poney/Club	A1*, B, C, D, E & F
12 ans maximum	Benjamin	Club A/Club Poney/Club	A Elite*, B, C, D, E & F
14 ans à 18 ans	Junior	Club	C, D, E & F
16 ans à 21 ans	Jeune Cavalier	Club	D, E & F
22 ans et plus	Senior	Club	D, E & F

Pour les concurrents majeurs, aucun galop n'est exigé.
Les engagements par équipe peuvent être multiculturels.

- ◆ Un même cavalier peut participer à 2 combinés ou 8 tests par jour. Un même cavalier est également autorisé à participer, en supplément, à 5 tests par jour en Ranch Sorting et en tri.
- ◆ Durant toute la compétition et pour chaque test, le cavalier doit conduire son poney / cheval uniquement à une main. Les concurrents peuvent tenir les rênes avec la main de leur choix, mais ils ne peuvent changer de main en cours d'épreuve sous peine de pénalités. Le concurrent peut utiliser l'autre main pour raccourcir ou rallonger les rênes mais il ne peut s'aider de sa main libre pour diriger son poney / cheval et en aucun cas la placer en avant ou à la même hauteur que celle qui agit. Le fait de porter les deux mains sur les rênes sera interprété comme une conduite à deux mains.
- ◆ L'emploi des rênes de caveçon ou matériel similaire lié à chaque culture équestre est autorisé **uniquement** dans les épreuves Préparatoires, quel que soit le test. Dans ce cas, la conduite du poney / cheval à deux mains est autorisée.
- ◆ Pour les épreuves Club 3 et Club 2 la conduite à deux mains est **obligatoire** autorisé. Un bonus de 5 points ou 5 secondes par juge et par test sera attribué pour la conduite à une main sur l'ensemble du test.
- ◆ Pour les épreuves Amateur 1 Junior la conduite à deux mains est **obligatoire**.
- ◆ Pour les Juniors, la monte se fait soit à 1 ou à 2 mains. Le choix du concurrent s'applique à toutes les phases. La notation est identique pour les deux situations.

Art 4.2 – Tenue

- ◆ Le règlement sur la tenue s'applique également sur le terrain d'échauffement.
- ◆ Le port d'un casque aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les concurrents dans les épreuves Club et pour les mineurs toutes épreuves confondues.
- ◆ Le casque est facultatif en épreuve Amateur.
- ◆ La cravache et le stick sont interdits dans tous les tests, sauf dans les épreuves préparatoires et Club 3 et cavalières en amazone.
- ◆ Le port des éperons est facultatif.
- ◆ Seuls les cavaliers engagés en épreuves Club et Amateur 3 préparatoire pourront se présenter en tenue club ou de concours.
- ◆ Amazones : dans les cultures concernées les cavalières peuvent se présenter en amazone en épreuves Amateur.
- ◆ Amazones : dans les cultures concernées les cavalières peuvent se présenter en amazone en épreuves amateur.
- ◆ Tenues Amateur : se reporter aux fiches techniques de la culture concernée sur www.ffe.com

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Conditions de participation

Les équidés d'origines inconnues, ou origines non constatées peuvent concourir dans toutes les épreuves hormis les épreuves Grand Prix d'Equitation Camargue réservées aux chevaux Camargue. Les épreuves sont ouvertes aux poneys / chevaux de 4 ans et plus.

Un même poney / cheval peut participer à ; **8 tests par jour et 5 tests en ranch sorting et tri**

Age du Poney / Cheval	Tests Equitation de Travail	Tri chronométré et /ou Ranch Sorting
4 et 5 ans	4	-
6 ans et +	8	-
	4	5

Art 5.2 - Harnachement

- ◆ Les poneys / chevaux engagés en épreuves Club pourront avoir un harnachement club ou mixte de couleur sobre et discrète. Les poneys / chevaux engagés en épreuves Amateur sont en harnachement traditionnel, se reporter aux fiches techniques de la culture concernée sur

www.ffe.com

- ◆ Planche des mors : se référer au règlement des compétitions, dispositions générales, Art 7.5
- ◆ La monte sans mors est autorisée en Club et Amateur, sauf dans les tests de tri.
- ◆ Protections sobres et discrètes aux membres autorisées sauf en reprise de travail : se reporter aux fiches techniques de la culture concernée sur www.ffe.com
- ◆ Une protection de sangle est autorisée.
- ◆ Epreuves Préparatoires Club et Amateur: harnachement classique autorisé (selle anglaise, filet simple).
- ◆ En épreuves Club, les mors de tradition sont autorisés.
- ◆ Pour toute épreuve dont la conduite à deux mains est autorisé, le bras de levier du mors en dessous du canon, ne doit pas dépasser 8cm.
- ◆ En Club 3, Club 2 et Amateur 3, les chevaux de 4 et 5 ans peuvent concourir en caveaton

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Répartition des points par épreuve en Club 3, Club 2 et Club 1 par équipe

Le résultat de l'équipe est la somme des 3 résultats individuels de la reprise de travail et de la maniabilité chronométrée des concurrents de l'équipe, divisé par trois et ajouté au résultat collectif de la conduite du Troupeau.

Si, à la suite d'élimination(s), forfait(s) ou abandon(s), une équipe ne comporte plus 3 concurrents, elle sera éliminée.

Pour les épreuves Club 3, Club 2 et Club 1 :

◆ Reprise de Travail	120 points
◆ Maniabilité technique ou chronométrée	120 points
◆ Conduite du Troupeau	120 points
Total maximum pouvant être obtenu pour l'ensemble des tests	360 points

Art 6.2 - Reprise de travail

A - Définition

Les reprises de travail proposent des mouvements à exécuter obligatoirement.

- ◆ Club 3
- ◆ Club 2
- ◆ Club 1 / Amateur 3 / Amateur 3 Préparatoire
- ◆ Club Elite / Amateur 2
- ◆ Amateur 1 / Amateur 1 Junior (14 – 18 ans)
- ◆ Amateur Elite

Les protocoles des reprises sont disponibles sur www.ffe.com

Le Président de jury donne le départ de chaque concurrent à l'aide d'une sonnerie.

La durée maximale de cet enchaînement est de :

- ◆ 7 minutes 30 maximum, pour les Club Elite, Amateur 2, Amateur 1, Amateur 1 Junior et Amateur Elite
- ◆ 6 minutes pour les Club 3, Club 2, Club 1 et Amateur 3.

Le déclenchement du chronomètre se fait de salut à salut. Toutes les figures de la reprise hors temps ne seront pas retenues.

Pour la présentation de la reprise, les concurrents ont la possibilité, dans la mesure où l'organisateur dispose d'une sono, de proposer un fond musical de leur choix. Le support audio doit être remis avant le début de l'épreuve.

B - Notation

Les points attribués à chaque concurrent sont calculés à partir du cumul des points accordés par chaque

Juge.

Chaque mouvement ainsi que les notes d'ensemble sont notés par chaque Juge de 0 à 10 selon le barème suivant :

Excellent :	10
Très bien :	9
Bien :	8
Très Satisfaisant :	7
Satisfaisant :	6
Suffisant :	5
Insuffisant :	4
Médiocre :	3
Très insuffisant :	2
Difficilement notable :	1
Non exécuté :	0

10	Excellent,	<p>Toutes les reprises peuvent être notées au 1/2 point pour les notes techniques, artistiques et d'ensemble.</p> <p>Les demi-points servent à nuancer, si besoin, l'appréciation du juge entre deux notes pleines.</p>
9	Très bien	
8	Bien	
7	Assez bien	
6	Acceptable	
5	Passable	
4	Insuffisant	
3	Assez mal	
2	Mal	
1	Très mal	
0	Non exécuté	

En cas d'erreur dans la reprise, le président du jury sonne la faute. Le chronomètre est arrêté et le concurrent est pénalisé de - 5 points de pénalités par faute et par juge. Il reprend à l'endroit de l'erreur à la sonnerie et le chronomètre redémarre. La troisième erreur entraîne l'élimination du test.

Un bonus de 5 pts par juge est attribué, par test, pour la monte à 1 main en Club 3 et Club 2.

Utilisation de la voix -5 points par faute.

Equitation Camargue :

Il existe trois textes de reprises :

- Amateur 2
- Amateur 1
- Amateur Elite

Art 6.3 - Parcours de Pays

A - Définition

Ce test comporte des niveaux d'épreuves, correspondant à des parcours d'extérieur différents. Tous les dispositifs doivent être solidement construits et agréablement décorés.

Le Parcours de Pays est tracé par un chef de piste à travers la campagne en utilisant au mieux les caractéristiques du terrain.

Des fanions rouges à droite et blancs à gauche sont employés pour indiquer les lignes de départ et d'arrivée, les passages obligatoires et la délimitation des dispositifs.

Les fossés, rivières et tous les dispositifs nécessitant un effort important en largeur doivent être délimités par 4 fanions : un fanion rouge et un fanion blanc sur le 1^{er} plan ; un fanion rouge et un fanion blanc sur le second plan.

Les dispositifs doivent être numérotés dans l'ordre indiqué sur le plan figurant au panneau d'affichage.

B - Dispositifs

N'est considéré comme tel qu'un dispositif délimité par un ou des fanions rouges et un ou des fanions blancs et numéroté.

Tous les dispositifs doivent être franchis dans l'ordre des numéros.

Se référer aux fiches techniques des dispositifs disponibles sur www.ffe.com

Dispositifs en fonction des épreuves	Club 3, Club 2	Club 1 et Am 3	Club Elite, Am 2, Am 1 et Am Elite
Nombre de difficultés	8 à 10	10 à 14	12 à 16
Longueur	100 à 1200 m	1200 à 1400 m	1400 à 1600 m
Hauteur max de la partie fixe	0.50 m	0.60 m	0.70 m
Hauteur contre bas n'excédant pas	0.50 m	0.70 m	0.80 m
Hauteur contre haut n'excédant pas			
Haie hauteur max			
Fossé		1 m	1.20 m
Tronc hauteur max	0.40 m	0.60 m	0.80 m
Butte pente de 20 à 30 degré	X	X	X
Passage d'eau au pas, 0.50m de profondeur max	X	X	X
Passerelle largeur 1.50 m et hauteur 1 m max	X	X	X
Plan ascendant	X	X	X
Plan descendant	X	X	X
Zone de pas sur 7 m	X	X	X
Descendre et monter dans un cercle	X	X	X
Passage étroit 8m de long	Largeur 0.80 m	Largeur 0.70 m	Largeur 0.60 m
P.O.	X	X	X
Reculer		Droit	En L
Transporter un objet	X	X	X
Tunnel à pied		X	X
Porte		X	X
Branches basses à 1.80 m	2	3	4

C - Chronométrage

- ◆ Le chronomètre joue un rôle primordial. Les organisateurs doivent veiller à ce que le temps de chaque concurrent soit noté avec soin et enregistré par des personnes compétentes utilisant des chronomètres électriques ou manuels.
- ◆ Le temps est compté dès l'instant où le poney / cheval franchit la ligne de départ et jusqu'au moment où le poney / cheval passe la ligne d'arrivée. Toute seconde commencée est comptée.
- ◆ Le temps doit être calculé et affiché par l'organisateur. La vitesse moyenne est de 350 m/mn. Ce temps peut être abaissé ou augmenté en fonction de la topographie du terrain, du niveau des cavaliers et/ou toutes circonstances nécessaires à la sécurité des couples par le jury.
- ◆ En cas de dépassement du temps, une pénalité de 0,4 point par seconde est appliquée

- Epreuves Club :
 - En cas de temps inférieur de plus de 15 secondes, 1 pénalité de 1 point par seconde d'avance est appliqué.

D – Plan du parcours

Un plan détaillé du parcours est affiché.

Ce plan doit être mis en place avant la reconnaissance officielle. Lui seul fait foi en cas de réclamation.

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

Toute modification de dernier moment intervenant en fonction de l'état du terrain ou de toute autre circonstance doit être affichée auprès du plan officiel, une heure avant le départ du premier concurrent.

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

Si un cas de force majeure survient, le Président du jury doit suspendre le test pour remise en état du terrain et des dispositifs ; au cas où cela ne peut être réalisé, l'épreuve est arrêtée et annulée.

E – Définition des fautes aux dispositifs

◆ Refus :

Il y a refus quand le poney / cheval s'arrête devant l'obstacle qu'il doit franchir. L'arrêt sans recul ou un pas de côté suivi immédiatement du saut de pied ferme n'est pas pénalisé.

a) Si l'arrêt se prolonge ou si le poney / cheval recule volontairement ou non, même d'un seul pas, c'est-à-dire s'il déplace un diagonal ou l'autre, il lui est compté un refus.

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

◆ Dérobé :

Un poney / cheval est considéré comme ayant dérobé quand, présenté devant un élément ou un obstacle, il évite de franchir l'élément ou l'obstacle de telle manière qu'il doit y être de nouveau présenté.

Même à la suite d'une erreur à un obstacle, ou à un élément précédent, un cavalier peut décider de modifier sa trajectoire sans pénalité.

Toutefois, si c'est le poney / cheval qui évite la partie de l'obstacle ou de l'élément face auquel il a été présenté, il encourt une pénalité.

◆ Concurrent en difficulté devant un obstacle :

Tout concurrent en difficulté devant un obstacle qui est prêt à être franchi par un concurrent suivant, doit laisser rapidement la voie libre. L'obstruction volontaire d'un concurrent entraîne l'élimination.

Si, en franchissant un obstacle, un poney / cheval se trouve dans une difficulté telle qu'il puisse se blesser ou qu'il ne puisse pas continuer son parcours sans pouvoir être aidé, il appartient au Juge de décider d'interrompre le parcours et d'éliminer le concurrent.

F – Aide de complaisance

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

◆ Aides de complaisances défendues :

Sous peine d'élimination, les aides de complaisance de la part de tiers sont interdites. Est considérée comme aide de complaisance défendue, toute intervention, sollicitée ou non, d'un tiers, faite dans le but de faciliter la tâche du cavalier ou d'aider le poney / cheval.

◆ Exceptions :

Ramener un poney / cheval échappé ou en liberté, aider le cavalier à rajuster son harnachement.

Art 6.4 - Maniabilité technique et chronométrée

A - Généralités

Le test de maniabilité consiste à enchaîner et franchir un certain nombre de dispositifs, aux difficultés croissantes, mettant en valeur la disponibilité du cheval et l'aisance du cavalier.

- ◆ Club 3 / Club 2 avec 8 à 10 dispositifs

- ◆ Club 1 / Amateur 3 / Amateur 3 Préparatoire / **Amateur 1 Junior** avec 10 à 12 dispositifs
- ◆ Club Elite / Amateur 2 avec 10 à 14 dispositifs
- ◆ Amateur 1 avec 12 à 14 dispositifs
- ◆ Amateur Elite avec 14 à 16 dispositifs

B - Reconnaissance

Le chef de piste doit prévoir que l'ensemble des dispositifs puissent être franchis à technique égale par des concurrents droitiers ou gauchers.

Avant le début du test, les concurrents ont la possibilité de faire une reconnaissance libre à pied du parcours. La piste est ouverte par le président de jury pendant au moins 15 minutes.

C – Terrain et parcours pour les deux maniabilités

L'organisateur est libre de choisir un parcours dans la liste proposée. Il existe 4 niveaux de tests correspondant à des difficultés croissantes.

Le parcours est composé de dispositifs numérotés et fanionnés à 2 mètres, choisis parmi la liste ci-dessous.

Les parcours de maniabilité comportent obligatoirement une ligne de départ et une ligne d'arrivée fanionnées.

D - Liste des dispositifs des deux maniabilités

Dispositifs en fonction des épreuves	Club 3 et Club 2	Club 1 et Am 3	Club Elite et Amat 2	Amat 1 et Am Elite
1. La porte	X	X	X	X
2. L'abreuvoir	X	X	X	X
3. Le couloir musical	X	X	X	X
4. Le slalom parallèle				X
5. Le trèfle	X	X	X	X
6. Le reculer		X	X	X
7. Prise de La lance	X	X	X	X
8. L'anneau	X	X	X	X
9. Pose de lance Le slalom droit	X	X	X	X
10. Le huit	X	X	X	X
11. La passerelle	X	X	X	X
12. L'enclos à bestiaux	X	X	X	X
13. Le passage dans l'eau	X	X	X	X
14. Le chapeau			X	X
15. Le passage latéral		X	X	X
16. Faire tomber un objet	X	X	X	X
17. Le barrage des tasses	X	X	X	X
18. Le carré	X	X	X	X
19. Transporter un objet	X	X	X	X
20. Le saut	X	X	X	X

Une combinaison de deux ou plus de ces dispositifs est autorisée. Dans ces cas, chaque dispositif est noté individuellement.

E - Franchissement et notation de la maniabilité technique

Chaque franchissement est noté et le parcours est chronométré. Les juges prennent en compte la régularité et la fluidité des mouvements, la facilité d'exécution des dispositifs et la correction des aides. Un cavalier ne peut pas rattraper une partie d'un dispositif à l'aide de sa main ou de son pied. Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée

avant le franchissement du dispositif suivant.

Chaque dispositif est noté de 0 à 10.

Une grille de notation en annexe récapitule les notes en fonction des critères suivants :

- volte entre les dispositifs. Une fois la ligne de départ franchie, le cavalier réalise le parcours sans jamais recouper sa trace sauf si le plan du parcours l'impose.
- les allures seulement pour les dispositifs concernés
- les pénalités
- note d'ensemble
- tenue et harnachement

A égalité de points, c'est le chronomètre qui départage les ex-æquo, le concurrent ayant réalisé le temps le plus rapide est classé devant.

Le temps maximum à ne pas dépasser sur la maniabilité technique est précisé par le chef de piste, après tout dépassement de temps les dispositifs franchis ne seront pas notés. Le juge pourra arrêter ou autoriser le concurrent à poursuivre le test.

Une pénalité de dépassement de temps de 2 points est à soustraire au total des points attribués au concurrent par chaque juge.

Une note de style pouvant aller de 0 à 10 est attribuée à chaque franchissement d'un dispositif

Pour les épreuves Club 3, Club 2, Club 1 et Amateur 3:

- ◆ Certains dispositifs sont affranchis en allures libres
- ◆ Si le trot ou le galop est exigé, mais exécuté au pas, la note n'excèdera pas 4

Pour les épreuves Club Elite et Amateur 2:

- ◆ Transition progressive à 2 m du dispositif, La porte, L'abreuvoir, Le couloir musical, Le reculer, Le chapeau et le Passage latéral
- ◆ Pour un dispositif réalisé au trot, la note maximum sera de 6
- ◆ Pour un dispositif réalisé au pas, la note maximum sera de 4

Pour les épreuves Amateur 1 et Amateur Elite:

- ◆ les transitions galop-pas et pas-galop se font à 2m avant et après le dispositif : la porte, l'abreuvoir, le couloir musical, le reculer, le chapeau, le passage latéral.
- ◆ Un dispositif réalisé au trot, la note maximale est de 4 sur 10.
- ◆ La réalisation au pas ou à l'arrêt entraine la note 0.

Les feuilles de notation sont consultables sur www.ffe.com

Les feuilles de jugement des maniabilités techniques pour chaque épreuve sont consultables en annexe.

F - Franchissement et notation de la maniabilité chronométrée

Dans ce test, le classement est effectué à partir du temps réalisé par les concurrents pour effectuer le parcours, majoré par les pénalités en temps pour fautes sur les dispositifs, ou minoré par l'obtention de bonus.

Le parcours est chronométré par deux chronométreurs. Le descriptif des dispositifs est le même que pour la maniabilité technique. Chaque faute sur les dispositifs est pénalisée par des secondes qui seront ajoutées au temps. L'allure de chaque dispositif est libre.

Le temps maximum à ne pas dépasser sur la maniabilité chronométrée est précisé par le chef de piste. En cas de dépassement de temps les dispositifs franchis après la limite chronométrée ne seront pas notés.

Les feuilles de notation des maniabilités chronométrées pour chaque épreuve sont consultables en annexe.

G – Description des dispositifs

1. La porte

Il s'agit d'un portillon d'une largeur de 1.30 m. Hauteur maxi 1,80m. La hauteur doit être aménagée pour les poneys. Il est fermé par un anneau en fer ou en matériau souple. Il peut être remplacé par une

corde.

Selon le parcours, l'ouverture peut se faire à droite ou à gauche, mais il doit toujours permettre l'ouverture du côté opposé à celui par lequel arrive le cavalier.

- **Club 3, Club 2** : le cavalier ouvre la porte et la franchit sans la refermer,
- **Club 1, Amateur 3 et Amateur 1 Junior** : le cavalier ouvre et referme la porte, il est autorisé à la lâcher,
- **Club Elite, Amateur 2** : le cavalier ouvre et referme la porte sans la lâcher.
- **Amateur 1 et Amateur Elite** : le cavalier ouvre et referme la porte sans la lâcher.

2. L'abreuvoir

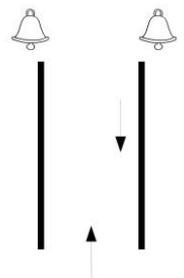
Il s'agit d'un support d'1 m minimum de hauteur, surmonté d'un plateau mesurant 1.25 m sur lequel est posé un objet symbolisant un pot à eau attaché au support par une ficelle.

Le cavalier s'approche de la table, saisit l'objet posé, le soulève bras levé au-dessus de sa tête repose dans sa position initiale en conservant l'immobilité.

3. Le couloir musical Droit, en L, ou en double L, en U

Le cavalier s'engage dans le couloir au pas, le traverse entièrement, s'arrête (uniquement en maniabilité technique), fait tinter la clochette avec la main libre avant de sortir. L'avant-main doit sortir du couloir.

Il s'agit d'un couloir aux dimensions minimum de 1,20m de large en couloir droit et de 1,50 m de large en couloir avec angle. Chaque segment de couloir à un minimum de 2 m, réalisé en planches ou à l'aide de barres d'obstacles posées ou non sur des supports au maximum à 30 cm du sol. Au bout du couloir est suspendue une clochette, pouvant être atteinte par les cavaliers gauchers et droitiers sa hauteur est aménagée pour les cavaliers à poneys.



- **Club 3, Club 2** : sortie sans reculer, marquer l'arrêt en technique et en chrono
- **Club 1, Amateur 3 et Amateur 1 Junior** : reculer droit
- **Club Elite et Amateur 2, Amateur 1** : reculer droit, en L,
- **Amateur Elite** : Reculer droit, en L, en double L, en U

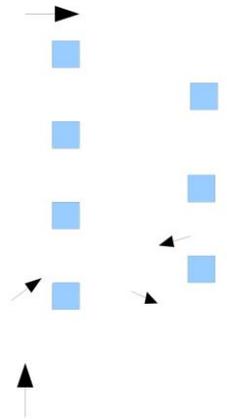
4. Le slalom parallèle : uniquement en Amateur Elite

Le dispositif est constitué de 2 rangées parallèles de piquets distantes de 6 m l'une de l'autre. Dans chaque rangée, chaque piquet est distant de 6 m de celui qui le précède. La première rangée comprend les piquets n° 1 ; 3 ; 5 ; 7, la deuxième rangée comprend les piquets n° 2 ; 4 ; 6.

Le dispositif est disposé de manière à ce que le piquet n° 2 soit situé entre les piquets n° 1 & 3, le piquet n° 4 entre les piquets n° 3 & 5 et le piquet n° 6 entre les piquets n° 5 & 7.

Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement du dispositif suivant.

- **Amateur 1** : réduire le dispositif à 5 piquets au galop avec changement de pied en l'air
- **Amateur 1 Junior** : changement de pied de ferme à ferme ou en l'air
- **Amateur 1 et Amateur Elite** : au galop avec changement de pied en l'air



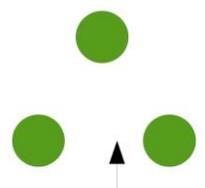
Exemple de sens

5. Le trèfle

Le dispositif est constitué de trois bidons placés aux trois angles d'un triangle équilatéral de 6 m de côté. Il peut être réduit à 4 m pour l'épreuve Amateur Elite.

Le cavalier franchit le dispositif en respectant scrupuleusement le tracé imposé par le plan du chef de piste qui doit obligatoirement débiter par le bidon droit. Chaque bidon est abordé maximum une fois. Le tracé doit s'effectuer par trois cercles de diamètre identique.

Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être



impérativement rectifiée avant le franchissement du dispositif suivant.

6. Le reculer Droit, en L, en double L, en U, en boucle

Il s'agit d'un couloir constitué de planches étroites ou de barres reposant ou non sur des supports posés au maximum à 30 cm du sol. Chaque segment du couloir a une longueur minimum de 2 m et une largeur de 1,20m en couloir droit et de 1,5 m en couloir avec angle.

Le cavalier doit reculer dans l'intégralité du couloir.

- **Club 1, Amateur 3, Amateur 1 Junior** : reculer droit
- **Club Elite, Amateur 2**: reculer droit, en L,
- **Amateur 1 et Amateur Elite** : reculer Droit, en L, en double L, en U, en boucle

7. Prise de La lance

Le dispositif est constitué d'un tonneau dans lequel se trouve une lance et d'un tonneau vide dans lequel le concurrent dépose la lance. Dans le cas où plusieurs lances se trouvent dans le tonneau, seule la première lance attrapée sera prise en compte dans la notation.

Le cavalier s'empare de la lance qui est rangée dans le tonneau et dépose la lance qu'il tient dans sa main libre dans l'autre tonneau sans rupture d'allures.

8. L'anneau

Il s'agit d'une ou plusieurs potences au bout de chacune est suspendu un anneau.

Hauteur de l'anneau adaptée à la taille des poneys / chevaux. Diamètre de l'anneau 10 cm en Amateur Elite. Autres épreuves : maximum 15 cm.

Le cavalier aborde le dispositif et enfle un ou plusieurs anneaux sur la lance sans rupture d'allure. Le cavalier ne doit pas s'aider de la main pour attraper l'anneau.

Ce dispositif ne peut être monté qu'en combinaison avec « la lance ». Le bonus lors de la maniabilité chronométrée ne sera validé que si le ou les anneau(x) pris avec la lance est (sont) déposé(s) dans le tonneau.

L'anneau doit pouvoir être saisi par les cavaliers gauchers et droitiers ; un seul anneau est pris en compte. Le choix opéré par le cavalier correspond à sa première tentative. La prise de l'anneau à l'arrêt entraîne la note de 0 en Maniabilité Technique.

9. La pose de la lance

Le dispositif est constitué d'un tonneau B vide dans lequel le concurrent dépose la lance.

10. Le slalom droit

Le dispositif est constitué de 5 à 6 piquets d'un maximum de 2 m de haut alignés et distants l'un de l'autre de 6 m. Le sens de franchissement est mentionné par un fanionnage.

Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement du dispositif suivant.

- **Club 3, 2, 1, Amateur 3** : Le franchissement se fait sans rupture d'allure, au trot ou au galop en gardant le même pied de galop. Un changement de pied est considéré comme une faute.
- **Club Elite, Amateur 2 et Amateur 1** : Le franchissement se fait au galop avec changements de pieds de ferme à ferme ou en l'air au milieu de deux piquets.
- **Amateur Elite** : Le franchissement se fait au galop avec des changements de pieds en l'air au milieu de deux piquets.

11. Le huit

Le dispositif est constitué par 2 bidons disposés à une distance de 4 à 6 m l'un de l'autre suivant le niveau de l'épreuve : 4 m en Amateur Elite, 6 m pour les autres épreuves.

Le cavalier rentre dans le dispositif par le milieu et réalise un huit complet autour des deux tonneaux. Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement du dispositif suivant. Le sens de contournement des bidons est laissé à l'initiative du chef de piste.

- **Club 3, 2, 1 et Amateur 3 et Amateur 1 Junior** : Le franchissement se fait au trot ou au galop
- **Club Elite et Amateur 2 et Amateur 1** : le franchissement se fait au galop avec 1 changement de pied de ferme à ferme ou en l'air à l'intersection des deux bidons.

- **Amateur Elite et Amateur 1** : Le franchissement se fait au galop avec un changement de pied en l'air à l'intersection des deux bidons.

12. La passerelle

Dimensions minimum : 1.20 m de largeur et 1,80 m de longueur. Le pont doit être solide et sécuritaire. L'obstacle doit être construit de façon à assurer une bonne stabilité de l'ensemble et une bonne sécurité. Il peut être bordé sur toute sa longueur par des éléments décoratifs. Le cavalier doit passer entre les 2 fanions d'entrée et les 2 fanions de sortie de la passerelle. L'obstacle doit être franchi au pas en maniabilité technique, et à allure libre en maniabilité chronométrée.

13. L'enclos à bestiaux

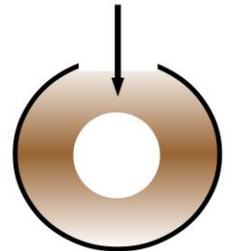
Il s'agit d'un enclos d'environ 6 m de diamètre au total dans lequel les concurrents doivent circuler. L'entrée est d'une largeur de 1,50m à 2m et le passage l'enclos est d'une largeur de 1,50m.

Le cavalier exécute le nombre de tours et à quelle main, au choix du chef de piste.

Pour la maniabilité chronométrée, le concurrent n'effectue qu'un seul passage à la main de son choix au choix du chef de piste.

En cas de demi-tour hors de l'enclos, il sera noté dans la note d'ensemble.

- **Club 3, Club 2, Club 1 et Amateur 3** : Le franchissement se fait au pas ou au trot
- **Amateur 1 Junior** : Le franchissement se fait au galop
- **Club Elite, Amateur 2 et Amateur 1** : Le franchissement se fait au galop
- **Amateur Elite** : Le franchissement se fait au galop



14. Le passage dans l'eau

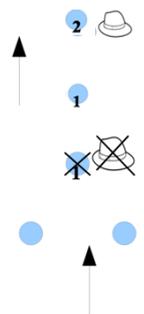
Il s'agit d'un gué naturel ou aménagé avec ou sans eau. Pouvant être matérialisé par une bâche tissu ou plastique. La zone à franchir est délimitée par des fanions qui indiquent le début et la fin du dispositif.

Le fond du contenant d'eau doit être non glissant. L'obstacle doit être franchi au pas en maniabilité technique, et à allure libre en maniabilité chronométrée.

15. Le chapeau

Le concurrent franchit une porte matérialisée par un fanionnage rouge et blanc. Dans l'axe de la porte sont disposés 3 piquets de maximum 2 m et espacés de 3 m. Le premier de ces piquets est à 2 m de la porte. Le concurrent rejoint en ligne droite le piquet le plus éloigné sur lequel est posé un chapeau. Il le saisit par sa main libre et effectue le retour en reculant et en slalomant, sauf pour les Amateurs 1 Junior qui reculent en ligne droite. Il dépose le chapeau sur le premier piquet et continue son reculer jusqu'au franchissement de la porte.

Le chapeau doit pouvoir être saisi par les cavaliers gauchers et droitiers.



16. Le passage latéral – Droit, en L, en double L, en T, en doubles barres, entre 2 barres

Il s'agit d'une ou plusieurs barres ou planches étroites posées au maximum à 30 cm du sol au sol ou sur des plots, et de 2 m minimum de longueur.

L'obstacle est délimité par 2 fanions qui indiquent l'entrée et 2 fanions qui indiquent la sortie du dispositif.

En doubles barres, les barres doivent être espacées de 1m à 1,20 m.

Entre 2 barres l'espacement est de 1,70m.

Le cavalier franchit le dispositif en veillant à ne pas renverser les barres.

- **Club 1 et Amateur 3** : le cavalier effectue un déplacement latéral entre 2 barres en technique uniquement. Le dispositif ne pouvant être utilisé en maniabilité chronométrée.

Droit, en L

- **Club Elite, Amateur 2 et Amateur 1** : le cavalier effectue un déplacement latéral au-dessus d'1 seule barre

Droit, en L,

- **Amateur Elite** : le cavalier effectue un déplacement latéral au-dessus des barres :

Droit, en L, en double L, en U, en T, en doubles barres

17. Faire tomber un objet

Le dispositif comprend un bidon dans lequel se trouve un bâton, et un objet posé sur un support à une hauteur d'environ 1 m.

La construction du support doit être rigoureuse afin d'assurer un parfait équilibre de l'objet à faire tomber. Le cavalier s'étant saisi du bâton de la lance, il fait tomber l'objet à l'aide de cette dernière ce dernier. Le bâton doit être ensuite remis dans un bidon. Ce dispositif ne peut être monté qu'en combinaison avec « la lance ».

~~Le dispositif doit être franchissable par les cavaliers droitiers et gauchers.~~

18. Le barrage des tasses

Le dispositif comprend 3 piquets espacés de 4 m et 1 tasse.

Une tasse est posée sur le piquet 1, le cavalier franchit la porte délimitée par deux fanions prend la tasse posée sur le piquet 1 et la pose sur le piquet 2. Il contourne le troisième piquet, reprend la tasse, la remet sur le piquet 1 et franchit les fanions.

Le cavalier prendra des pénalités pour chaque piquet renversé et pour chaque tasse mal posée ou tombée.

19. Le Carré

Obstacle fait de quatre barres disposées de manière à former un carré dont les côtés mesurent au minimum 2 m. Le concurrent entre dans le carré à l'endroit désigné. Lorsque les quatre pieds du poney / cheval sont dans le carré, le concurrent exécute une rotation telle qu'indiquée par le chef de piste et quitte le carré.

20. Transporter un objet

D'un point A à un point B.

Le chef de piste choisi le type de dispositif.

21. Le saut

Il s'agit d'un obstacle naturel, « sautant » et barré, d'une hauteur de 0,60 m maximum et de 3 m de front minimum.

- **Club 3 et Club 2** : obstacle monté de barres d'obstacles de 0,40cm maximum
- **Club 1 et Amateur 3** : obstacle monté de barres d'obstacles de 0,40cm maximum avec sous-bassement
- **Club Elite et autres épreuves Amateur** : obstacle monté de barres d'obstacles de 0,60cm maximum avec sous-bassement

Art 6.5 - Maniabilité à points

- ◆ Dans ce test un certain nombre d'obstacles est placé sur le terrain.
- ◆ À chaque obstacle, il est attribué de 30 50 à 200 points suivant sa difficulté.
- ◆ Les obstacles doivent être construits pour pouvoir être franchis dans les deux sens.
- ◆ Le concurrent est crédité du nombre de points attribués à chaque obstacle lorsqu'il le franchit correctement.
- ◆ En cas de pénalité à un obstacle, aucun point n'est attribué.
- ◆ Chaque concurrent dispose de 2 mn 30.
- ◆ Dans l'intervalle des 2 mn 30, le cavalier peut franchir les obstacles qu'il souhaite dans n'importe quel ordre et dans n'importe quel sens. Le passage de la ligne de départ dans un sens ou dans l'autre est obligatoire
- ◆ Un coup de cloche annonce la fin du parcours. Pour permettre d'enregistrer le temps de son parcours, le concurrent doit alors passer la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre. S'il ne passe pas la ligne d'arrivée, il est classé le dernier des concurrents avec les mêmes points.
- ◆ Si le temps fixé est atteint au moment où le poney / cheval a commencé à franchir un obstacle, il sera comptabilisé.
- ◆ Tout obstacle démoli ne sera pas rétabli ; s'il est franchi à nouveau, aucun point ne sera attribué au concurrent
- ◆ En cas de désobéissance sans renverser l'obstacle, le cavalier peut franchir cet obstacle ou continuer son parcours.

- ◆ Chaque obstacle peut être franchi deux fois non consécutives. S'il est franchi une troisième fois le cavalier aucun crédit de points ne sera attribué
- ◆ Le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclaré le vainqueur. En cas d'égalité de points, le meilleur chronomètre départagera les concurrents. En cas d'égalité de points et de temps pour la première place, un barrage sera prévu selon la même formule dans un temps fixé de 1 mn.
- ◆ Un obstacle peut être prévu dans le parcours, intitulé joker. Le joker peut être franchi deux fois maximum. Il vaudra 200 points à chaque franchissement correct.

Maniabilité à points

Obstacles	Points	Allure (GALOP) est imposée pour bonus de 20 points			
		Club 3 Club 2	Club 1 Amateur 3	Club Elite Amateur 2 Amateur 1 Amateur Elite	Amateur 1 Amateur Elite
Porte	90	x	x	x	x
Abreuvoir	50	x	x	x	x
Couloir musical	100	x	x	x	x
Slalom parallèle	110		galop	galop	galop
trèfle	110	x	galop	galop	galop
Reculer en L	150		x	x	x
Prise de la Lance	80	galop	galop	galop	galop
Pose de la lance	80	galop	galop	galop	galop
Anneau*	120	x	Galop x	Galop x	Galop x
Slalom droit	50	galop	galop	galop	galop
Huit	70	galop	galop	galop	galop
Passerelle	50	x	x	x	x
Enclos aux bestiaux	120	x	x	Galop x	Galop x
Passage dans l'eau	60 100	x	x	x	x
Chapeau	150			x	x
Passage latéral	150		x	x	x
Faire tomber un objet	70	galop	galop	galop	galop
Barrage des tasses	100	X galop	galop	galop	galop
Carré	70	x	x	x	x
Transporter un objet	70	x	galop	galop	galop
saut	50	galop	galop	galop	galop

*À franchir uniquement au galop

Art 6.6– Conduite du troupeau

L'épreuve se déroule par équipe de 3 cavaliers ou en individuel avec deux aides engagés dans le concours en épreuves Club.

Conduire au travers de 3 à 6 dispositifs numérotés, un lot de 3 bêtes en liberté, poney, cheval, mouton, vache, etc. Les cavaliers peuvent être munis d'un bâton d'1,50 m maximum, ils ne doivent pas toucher le troupeau avec leur bâton. Seul un contact léger au niveau de la cuisse ou de l'épaule du poney / cheval est autorisé pour le mettre ou le remettre en route.

A – Organisation et infrastructures

1. Dispositifs

- ◆ sont au nombre de 3 à 6, choisis dans la liste ci-dessous, positionnés sur une carrière de 20 m x 40 m minimum tout en laissant 10 m d'un des petits côtés de la carrière comme zone de parage,
- ◆ ne doivent pas être de nature à effrayer le troupeau,
- ◆ sont tous mobiles et destructibles,
- ◆ sont aménagés avec des cônes, des bidons ou des barres et autres objets (chandeliers ...).

2. Liste

- ◆ La porte large le long de la lice, environ 3 m,
- ◆ La porte étroite le long de la lice, environ 2 m,
- ◆ La porte large au centre,
- ◆ La porte étroite au centre,
- ◆ Le couloir droit,
- ◆ Le couloir en L,
- ◆ Le passage d'angle,
- ◆ Le passage bas,
- ◆ Le slalom des 3 plots,
- ◆ La zone d'arrêt.

La liste des dispositifs n'est pas exhaustive dans la mesure où ils restent dans l'esprit du franchissement et la philosophie du test.

B – Déroutement

Le chronomètre est déclenché au franchissement de la ligne de parage du troupeau en liberté, et sera arrêté lorsque le troupeau aura franchi le dernier dispositif des quatre pieds.

Il faut conduire les 3 animaux du troupeau dans le premier dispositif avant de franchir le deuxième et ainsi de suite jusqu'au dernier.

On attribue :

- ◆ 20 points pour chaque dispositif réalisé par l'ensemble du troupeau à la première tentative,
- ◆ 10 points à la deuxième tentative,
- ◆ 5 points à la troisième.

Tout dispositif non réalisé entraîne la note 0 sur le dispositif.

Les concurrents peuvent :

- ◆ Précéder ou suivre le troupeau au travers des dispositifs
- ◆ Se positionner de l'autre côté du dispositif
- ◆ Canaliser le troupeau

Le chronomètre est arrêté au bout de 5 minutes : le nombre de points réalisé sera comptabilisé pour établir le classement. Le temps le plus court départage en cas d'égalité.

Tout contact envers le troupeau fera l'objet de 10 points de pénalités.

3^{ème} contact entraînent la note 0 sur le test de conduite du troupeau.

Se reporter à la grille de notation de la conduite de Troupeau sur www.ffe.com

Art 6.7 - Tri chronométré

Ce test est individuel et chronométré. Il se déroule en 2 manches avec du bétail domestique.

Ce bétail est identifié par des colliers portant des chiffres ou des lettres.

La phase se déroule dans un rectangle d'au moins 40 60 m x 20 m et idéalement de 70 m x 30 m. Le rectangle est divisé en deux moitiés égales par une ligne matérialisée par deux fanions bien visibles.

La première moitié dite « zone de stationnement » où y sont placées les 10 bêtes. Elle se situe à l'opposé du portail d'entrée.

La deuxième moitié est dite « zone de tri ». La bête désignée doit y être conduite et tenu isolée pendant 15 secondes. Le reste du troupeau doit rester dans la zone de stationnement.

- ◆ Le concurrent dispose de 60 secondes pour entrer sur le terrain, le jury lui désigne alors la bête qu'il doit trier.
- ◆ Au son de la cloche, le concurrent a 60 secondes pour franchir la ligne médiane, au franchissement de cette ligne, le jury déclenche le chronomètre de la phase.
- ◆ Dans un temps de 90 secondes, le concurrent doit séparer la bête désignée du reste du troupeau et le conduire dans la zone de tri. Les quatre membres doivent franchir la ligne médiane.
- ◆ Si d'éventuels bêtes, maximum trois, sont entrées dans la zone de tri, le concurrent doit obligatoirement ramener ces bêtes dans la zone de stationnement.
- ◆ La présence de quatre bêtes **ou plus, y compris la sienne bête à trier**, dans la zone de tri entraîne l'élimination de la phase.
- ◆ Le décompte des 15 secondes commence quand la bête désignée est la seule à être présente dans la zone de tri.
- ◆ Si pendant le décompte des 15 secondes, une ou plusieurs bêtes passent la ligne médiane pour aller dans la zone de tri, le chronomètre s'arrête. Le cavalier doit ramener les bêtes en excès dans la zone de stationnement. Quand la dernière bête aura dépassée à nouveau la ligne médiane, le décompte des 15 secondes recommencera depuis le début.
- ◆ Si le concurrent dépasse le temps limite sans avoir trié la bête désignée, il lui sera attribué un « No Time ».

La manche se terminera au son de la cloche du Président du jury.

Les concurrents sont classés sur la base du temps qu'ils mettent pour terminer la manche.

À la fin de la manche, le concurrent doit ramener le troupeau dans la zone de stationnement.

Art 6.8 – Tri technique du bétail domestique individuel

A - Définition

Le tri technique est un test individuel de travail du bétail réalisé en une seule manche. Il est apprécié par un jury qui évalue la prestation du concurrent et de son cheval.

Il fait l'objet d'un protocole permettant d'attribuer un total de points.

Un cavalier doit extraire d'un troupeau de 15 bêtes minimum, l'une après l'autre, 3 bêtes désignées à l'avance, pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau.

Le temps accordé est de 6 minutes maximum.

B – Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur permettant de contenir efficacement du bétail domestique.

Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m x 70 m minimum.

Une zone de parcage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas, une zone d'arrivée est délimitée par une ligne à 25 m dans tous les cas. La zone de conduite comprise entre la zone de parcage et celle d'arrivée dépend de la dimension de piste restante.

C - Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 15 bêtes minimum, 10 bêtes sont numérotées de 0 à 9, les 5 bêtes restantes devant porter chacune une lettre différente : (A – B – C – D – E).

D – Déroulé de l'épreuve

Dans le clos, le cavalier se présente avec deux aides de son choix.

Les cavaliers viennent se présenter et saluer le jury.

Le troupeau est regroupé au fond de la piste avant chaque départ.

Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place » et le cavalier dispose de 15 secondes pour se placer au-delà de la zone de parcage.

A la fin des 15 secondes, un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché. Le cavalier franchit la ligne de parcage et dispose ses aides selon son choix. Les aides peuvent entrer dans la zone de parcage mais ils ne doivent en aucun cas participer au tri de la bête. Une fois la bête triée par le concurrent, ils peuvent l'aider à franchir la ligne d'arrivée. Lorsque celle-ci a franchi des 4

pieds la ligne d'arrivée, le juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.

Le chronomètre est arrêté et le cavalier dispose de 15 secondes avant de trier la bête suivante. Dans ce laps de temps la bête triée doit réintégrer la zone de parage.

Un signal sonore prévient le concurrent à la fin des 15 secondes et le chronomètre sera à nouveau déclenché. Le cavalier doit se trouver hors de la zone de parage à la fin des 15 secondes ainsi que ses aides.

Le juge de ligne soulevant un drapeau rouge, signale au cavalier un franchissement incomplet de la ligne d'arrivée par la bête triée.

Le concurrent peut, s'il le décide arrêter le tri de la bête choisie. Pour cela il lève le bras et sort de la zone de parage ainsi que ses aides. Le chronomètre est arrêté.

Un délai de 15 secondes est accordé et au signal sonore le chronomètre est à nouveau déclenché, et le cavalier recommence le tri de la bête suivante.

Si le temps accordé le permet, il pourra reprendre le tri de la bête abandonnée à la suite.

Pendant toute la durée du tri, le troupeau doit être maintenu calme. Toute agitation notable du troupeau est passible de pénalité suivie d'avertissement en cas de récidive.

Le chronomètre est arrêté définitivement lorsque la 3ème bête a franchi correctement la ligne d'arrivée.

E – Notation

Une pénalité de – 5 points est appliquée :

- chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la ligne de parage. (lorsqu'une bête sort avant son tour du troupeau elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parage.
 - chaque fois qu'un cavalier franchira la ligne de parage et entrera dans cette zone avant le signal sonore annonçant la fin des 15'' et le déclenchement du chronomètre.
 - pour changement volontaire de bête
 - chaque fois qu'un cheval d'un des aides franchira des 4 membres la ligne des partenaires.
 - en cas de récidive un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge) peut être appliqué.
 - pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récidive, le président de jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge).
 - en cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récidive, le président de jury peut exclure le cheval de la compétition.
 - Pour tout contact violent sur le bétail
- Si 4 bêtes et plus, autres que celles désignées, se retrouvent en même temps de l'autre côté de la zone de parage, le cavalier est arrêté et ne se verra attribuer aucun point.
 - En outre le dépassement du temps maximum de 6 minutes arrête le cavalier.
 - Si aucune bête n'a franchi correctement la ligne d'arrivée, le cavalier ne se verra attribuer aucun point.
 - L'emploi d'un trident ou d'une « garocha » n'est pas autorisé.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant les notes des protocoles des différents juges. Le cavalier ayant le nombre de points le plus élevé, l'emportera

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.9 – Tri technique du bétail Camargue en individuel

A - Définition

Le tri technique est un test individuel de travail du bétail réalisé en une seule manche. Il est apprécié par un jury qui évalue la prestation du concurrent et de son cheval.

Il fait l'objet d'un protocole permettant d'attribuer un total de points.

Un cavalier doit extraire d'un troupeau de 18 bêtes minimum, l'une après l'autre, 3 bêtes désignées à l'avance, pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau.

L'emploi d'une "ginguelle" "varinha" (bâton flexible) ou "calos (bâton rigide épais) longueur maximum : 1 m 50 est autorisé.

Le temps accordé est de 6 minutes maximum.

B – Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur permettant de contenir efficacement des taureaux Camargue.

Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m x 70 m minimum.

Une zone de parage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas, une zone d'arrivée est délimitée par une ligne à 25 m dans tous les cas. La zone de conduite comprise entre la zone de parage et celle d'arrivée dépend de la dimension de piste restante.

C - Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 18 bêtes minimum, le bétail sera classé par lots homogènes de 3 bêtes identifiées par une même couleur.

Les lots pourront être constitués ainsi : un mâle adulte, une vache adulte et une bête jeune de 2 ans. Si ce n'est pas le cas, l'identification d'un même type de bêtes doit être faite sur une corne différente (la bête difficile corne gauche, la bête moyenne corne droite, la bête facile les deux cornes)

Les couleurs sont le vert, jaune, blanc, rouge, bleu, orange, possibilité de panachage de différentes couleurs avec avis du Président de jury.

La largeur du ruban visible par corne doit être de 40 mm minimum par couleur.

D – Déroulé de l'épreuve :

Dans le clos, le cavalier se présente avec deux aides de son choix.

Les cavaliers viennent se présenter et saluer le jury.

Le troupeau est regroupé au fond de la piste avant chaque départ.

Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place » et le cavalier dispose de 15 secondes pour se placer avec ses aides au-delà de la zone de parage.

A la fin des 15 secondes, un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché. Le cavalier franchit la ligne de parage et dispose ses aides selon son choix. Les aides peuvent entrer dans la zone de parage mais ils ne doivent en aucun cas participer au tri de la bête. Une fois la bête triée par le concurrent, ils peuvent l'aider à franchir la ligne d'arrivée. Lorsque celle-ci a franchi des 4 pieds la ligne d'arrivée, le Juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.

Le chronomètre est arrêté et le cavalier dispose de 15 secondes avant de trier la bête suivante. Dans ce laps de temps la bête triée doit réintégrer la zone de parage.

Un signal sonore prévient le concurrent à la fin des 15 secondes et le chronomètre sera à nouveau déclenché. Le cavalier doit se trouver hors de la zone de parage à la fin des 15 secondes ainsi que ses aides.

Le Juge de ligne soulevant un drapeau rouge, signale au cavalier un franchissement incomplet de la ligne d'arrivée par la bête triée.

Le concurrent peut, s'il le décide, arrêter le tri de la bête choisie. Pour cela il lève le bras et sort de la zone de parage ainsi que ses aides. Le chronomètre est arrêté.

Un délai de 15 secondes est accordé et au signal sonore le chronomètre est à nouveau déclenché et le cavalier recommence le tri de la bête suivante.

Si le temps accordé le permet, il pourra reprendre le tri de la bête abandonnée à la suite.

Pendant toute la durée du tri, le troupeau doit être maintenu calme. Toute agitation notable du troupeau est passible de pénalité suivie d'avertissement en cas de récidive.

Le chronomètre est arrêté définitivement lorsque la 3ème bête a franchi correctement la ligne d'arrivée.

E - Notation

Une pénalité de – 5 points est appliquée :

- chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la ligne de parcage. (lorsqu'une bête sort avant son tour du troupeau elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parcage.
- chaque fois qu'un cavalier franchira la ligne de parcage et entrera dans cette zone avant le signal sonore annonçant la fin des 15 '' et le déclenchement du chronomètre.
- pour changement volontaire de bête.
- en cas de récidive un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge) peut être appliqué.
- pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récidive, le président de jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge).
- en cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récidive, le président de jury peut exclure le cheval de la compétition.
- Pour l'utilisation violente de la "ginguelle" ou du "calos" à l'encontre des chevaux ou du bétail.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant les notes des protocoles des différents juges. Le cavalier ayant le nombre de points le plus élevé, l'emportera

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.10 - Tri chronométré du bétail Camargue par équipe**A – Définition**

Une équipe de trois cavaliers doit extraire d'un troupeau de 18 bêtes minimum, l'une après l'autre, trois bêtes désignées à l'avance pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau. L'emploi d'une « ginguelle » « varinha » (bâton flexible) ou « calos » (bâton rigide épais) longueur maximum 1 m 50 - est autorisé.

Cette épreuve se déroule en 2 manches.

Le temps accordé est de 4' (quatre minutes) maximum.

B - Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur, permettant de contenir efficacement des taureaux Camargue.

Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m / 70 m minimum.

Une zone de parcage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas, une zone d'arrivée est délimitée par une ligne à 25 m dans tous les cas. La zone de conduite comprise entre la zone de parcage et celle d'arrivée dépend de la dimension de piste restante.

C – Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 18 bêtes minimum, le bétail sera classé par lots homogènes de 3 bêtes identifiées par une même couleur.

Les lots pourront être constitués ainsi : un mâle adulte, une vache adulte, et une bête jeune de 2 ans. Si ce n'est pas le cas, l'identification d'un même type de bête doit être faite sur une corne différente (la bête difficile corne gauche, la bête moyenne corne droite, la bête facile les 2 cornes). Les couleurs sont le vert, le jaune, le blanc, le rouge, le bleu, l'orange, possibilité de panachage de différentes couleurs avec avis du président de jury.

La largeur du ruban visible par corne doit être de 40 mm minimum par couleur.

D – Déroulé de l'épreuve

Le troupeau est regroupé au fond de la piste avant chaque départ dans la zone de parcage.

Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place » et les cavaliers disposent de 15 '' pour se placer au-delà de la zone de parcage.

A la fin des 15 " un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché.

Une fois qu'une bête est triée et lorsqu'elle a franchi des 4 pieds la ligne d'arrivée, le juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.

Le chronomètre est arrêté et les cavaliers disposent de 15 " avant de trier la bête suivante. Dans ce laps de temps la bête triée doit réintégrer la zone de parage et les cavaliers ne doivent plus se trouver dans cette zone à la fin des 15 ".

Un signal sonore prévient les concurrents à la fin des 15 " et le chronomètre sera à nouveau déclenché.

Le juge de ligne brandissant un drapeau rouge signale à l'équipe un franchissement incomplet de la ligne d'arrivée par la bête triée.

Les cavaliers doivent tenter de reprendre la bête triée et de lui faire franchir correctement la ligne d'arrivée.

Le chronomètre est arrêté définitivement lorsque la 3^{ème} bête a franchi correctement la ligne d'arrivée.

A tout moment du tri, le troupeau doit être maintenu calme. Toute agitation notable du troupeau est passible de pénalité suivie d'avertissement en cas de récidive.

E – Notation

Une pénalité de 20 " est appliquée :

- Chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la ligne de parage. (lorsqu'une bête sort avant son tour du troupeau elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parage).
- Chaque fois qu'un cavalier franchira la ligne de parage et entrera dans cette zone avant le signal sonore annonçant la fin des 15 " et le déclenchement du chronomètre.
- Pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. En cas de récidive, le président de jury attribue, selon la gravité de la faute, un carton qui va de l'avertissement (carton jaune) à l'élimination (carton rouge).
- En cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récidive, le président de jury peut exclure le cheval de la compétition.
- Pour changement volontaire de bête.
- Pour l'utilisation violente de la "ginguelle" ou du "calos" à l'encontre des chevaux ou du bétail.

Si 4 bêtes et plus, autres que celles désignées, se retrouvent en même temps de l'autre côté de la zone de parage, l'équipe est arrêtée et ne sera pas dans le classement.

En outre le dépassement du temps maximum de 4 minutes arrête l'équipe.

Si aucune bête n'a franchi correctement la ligne d'arrivée, l'équipe ne sera pas classée.

L'emploi d'un trident ou d'une « garocha » n'est pas autorisé.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant le nombre de bêtes triées par manche ainsi que le temps (pénalités incluses).

Le nombre de bêtes triées l'emporte sur le temps

En cas d'égalité du nombre de bêtes et de temps des 2 manches, c'est l'équipe qui aura le moins de pénalités et d'avertissements qui gagnera.

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.11 - Tri chronométré du bétail domestique par équipe « Team sorting »

A – Définition

Une équipe de 3 cavaliers doit extraire d'un troupeau de 15 bêtes minimum le plus grand nombre de bêtes dans un temps imparti.

Cette épreuve se déroule en 2 manches.

Le temps accordé est de 120 " pour le tri maximum de 10 bovidés.

B – Terrain et installation

Ce test doit impérativement être organisé dans un espace clos à l'appréciation conjointe du jury et de l'organisateur, permettant de contenir efficacement du bétail domestique.

Les dimensions recommandées de la piste sont de 30 m / 70 m minimum.

Une zone de parage est délimitée par une ligne à 30 m dans tous les cas. Le reste de la piste est considérée comme la zone d'arrivée.

C – Constitution des lots

Au sein d'un troupeau de 15 bêtes minimum, 10 bêtes sont numérotés de 0 à 9, les 5 bêtes restantes devant porter chacune une lettre différente (A – B – C – D – E).

D – Déroulé de l'épreuve

Le troupeau est regroupé au fond de la piste dans la zone de parage avant chaque départ.

Le troupeau une fois regroupé, les cavaliers doivent se positionner en arrière de la limite de la zone de parage.

Lorsqu'un des cavaliers de l'équipe franchit la "ligne de parage" le président du jury annonce le numéro par lequel doit commencer le tri et le chronomètre est déclenché.

Les cavaliers disposent de 2 minutes pour faire passer l'une après l'autre dans un ordre croissant les bêtes de l'autre côté de la ligne à partir du numéro annoncé (ex : n° 8 annoncé) les bêtes suivantes à sortir dans l'ordre seront : la 9, la 0, la 1, la 2 etc....

Une ligne est franchie lorsqu'une bête a passé ses quatre pieds au-delà de cette ligne.

Lorsqu'une bête d'un mauvais numéro ou non identifiée franchit la ligne (ex : n° 8, 9, 5) les cavaliers doivent faire revenir dans la zone de parage le mauvais numéro 5 ou la bête non identifiée, avant de reprendre l'ordre normal de sortie des bêtes (0, 1, etc.....)

Si une bête déjà triée revient dans la zone de parage, l'équipe est arrêtée et aucun point dans cette manche ne lui est attribué.

Si les bêtes « intruses » ne sont pas entièrement reconduites dans la zone de parage à la fin du temps réglementaire, l'équipe ne se verra attribuer aucun point dans cette manche.

Lorsque les 10 bêtes ont été sorties on arrête le chronomètre quand la dernière bête à trier passe la ligne de limite de zone de parage (les 4 membres ayant franchi la ligne).

Un avertissement sonore indique à l'équipe en jeu qu'il lui reste 30 secondes avant la fin du temps réglementaire.

A la fin du temps réglementaire, ne seront comptabilisées que les bêtes sorties dans l'ordre annoncé.

Le nombre de bêtes sorties dans l'ordre annoncé l'emporte sur le temps.

Il est défendu d'effrayer le bétail avec fouet, chapeau, corde etc.

E – Notation

Une pénalité de 20 secondes est appliquée :

- Chaque fois qu'une bête autre que celle qui est triée franchit des 4 membres la limite de parage. Elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parage.
 - pour toute agitation notable du troupeau causée par un ou plusieurs cavaliers de l'équipe. S'il y a récurrence, le président du jury attribue selon la gravité de la faute un carton qui vaut d'avertissement (jaune, orange) à élimination (rouge).
 - En cas de défense manifeste, dangereuse d'un cheval. En cas de récurrence le président du jury peut exclure le cheval de la compétition.
 - Une pénalité de 10 secondes est appliquée :
 - Pour tout contact violent sur le bétail.
- Si 4 bêtes et plus autres que celles désignées se retrouvent en même temps de l'autre côté de la zone de parage, l'équipe est arrêtée et ne se verra pas attribuer de point.
- En outre le dépassement maximum de 120 secondes arrête l'équipe.

F – Classement

Le classement est établi en additionnant le nombre de bêtes triées par manche ainsi que le temps (pénalités incluses).

Le nombre de bêtes triées l'emporte sur le temps

En cas d'égalité du nombre de bêtes et de temps des 2 manches, c'est l'équipe qui aura le moins de pénalités et d'avertissements qui gagnera.

Protocoles disponibles sur le www.ffe.com

Art 6.12 - Ranch Sorting

Le Ranch Sorting est une épreuve de vitesse de tri par équipe de deux cavaliers. Il s'exécute à l'intérieur d'enclos circulaires de taille identique. La séparation entre les deux enclos ou ligne de départ est une ouverture. La dimension exacte de cette ouverture entre 3 et 5 mètres est déterminée par le jury et l'organisateur avant le début du concours. Le jury peut décider de faire travailler le bétail dans les 2 sens ou à sens unique.

10 têtes de bétail numérotées de 0 à 9 plus 2 sans numéro constituent un troupeau total de 12 bêtes. Les bêtes numérotées sont à trier dans l'ordre croissant des numéros et à faire passer d'un enclos à l'autre. Avant le départ, le troupeau est parqué derrière la ligne de départ dans l'un des deux enclos. L'équipe de cavaliers est positionnée de l'autre côté de cette ligne dans le second enclos.

A – Bétail

Les têtes de bétail doivent être identifiées, à l'exception de 2, par des colliers numérotés. Les numéros doivent mesurer au moins 15 cm de haut. Toutefois des numéros appliqués sur les deux flancs de l'animal (le haut des chiffres au milieu du dos entre les hanches et les épaules) peuvent être acceptés par décision de l'organisateur ou du président du jury.

B – Chronométrage

Chaque épreuve d'un concours doit être chronométrée par le même système ou à l'aide du même équipement de chronométrage. Un appareil à déclenchement automatique est souhaitable.

- ◆ Le chronométrage doit enregistrer le numéro de l'équipe et le temps intermédiaire de chaque bête.
- ◆ Deux chronomètres digitaux sont requis au cas où surviendrait une panne du système à déclenchement automatique. Le Président du jury ou un assesseur doit avoir un chronomètre digital à main.
- ◆ Dans toutes les épreuves où le temps est pris à l'aide de chronomètres à main, le temps doit être enregistré en secondes et centièmes de secondes. S'il y a deux chronomètres, le temps d'un seul chronomètre sera pris en considération et le temps du second chronomètre sera utilisé comme moyen de contrôle.
- ◆ En cas de panne de l'équipement de chronométrage à déclenchement automatique, le temps de toute équipe concernée par cette panne sera pris par un chronomètre à main au centième de seconde. Un enregistrement vidéo ne doit jamais être retenu pour établir le temps de tri d'une équipe.
- ◆ Temps réglementaire par manche:
 - Club 2, 1 et Amateur 3 : 3 minutes,
 - Club Elite, Amateur 2 : 2 minutes,
 - Amateur 1 : 1 minute 30,
 - Amateur Elite : 1 minute 10.

C – Déroulement

Le troupeau est rassemblé dans l'un des deux enclos avant chaque départ par l'équipe qui va concourir. Le juge précise ou non la nécessité de regrouper le troupeau. Les cavaliers doivent entrer dans les enclos à l'appel de leur nom. Le troisième appel de l'équipe sans succès entraîne la disqualification de l'équipe pour la manche sauf cas de force majeure (cheval qui déferre, etc.). Seul le président de jury prend la décision.

L'épreuve se déroule en 2 manches. L'ordre de passage de la première manche est tiré au sort. L'ordre de passage de la seconde manche se fait dans l'ordre inverse du tirage au sort de la première manche. Le classement final est le cumul des deux manches par l'addition du nombre de vaches triées et des temps intermédiaires. Si une équipe ne fait qu'une seule manche, elle ne peut prétendre au classement final.

- ◆ Les cavaliers doivent franchir la ligne de départ dès que le juge en donne l'ordre.
- ◆ Lorsque le premier cavalier franchit la ligne, le Président du jury annonce le numéro par lequel doit commencer le tri et le chronomètre est déclenché. Ce numéro est affiché.
- ◆ La bête portant ce numéro doit être triée en premier, les suivantes dans l'ordre croissant, ex: n° 8 annoncé, les bêtes suivantes à sortir dans l'ordre seront : la 9, la 0, la 1, la 2, etc.
- ◆ Une bête est considérée comme séparée lorsque les 4 membres de celle-ci ont franchi la ligne.
- ◆ La bête sans numéro ne doit pas être triée.
- ◆ Le temps s'écoule jusqu'à ce que toutes les bêtes numérotées soient triées ou que la limite du temps réglementaire soit atteinte.
- ◆ Un avertissement sonore indique à l'équipe en jeu qu'il lui reste 30 secondes avant la fin du temps réglementaire.
- ◆ Le temps est arrêté lors du passage de la 10ème bête. Lors de cet arrêt de temps, si la bête non numérotée passe dans la mouvance de la dixième bête, l'équipe est jugée non classée pour la manche.
- ◆ L'équipe gagnante est celle qui passe le plus de bêtes en un minimum de temps. Dans le cas d'une égalité dans le nombre de têtes triées, le temps départage les ex-aequo. Pour cela, le temps intermédiaire de chaque bête triée est enregistré.
- ◆ Pour le classement, en cas d'égalité du nombre de bêtes, l'équipe entrant les bêtes sur 2 manches est classée avant l'équipe entrant la même quantité de bêtes que sur une seule manche.
- ◆ En cas de nécessité, le président du jury peut autoriser un nouveau départ. Celui-ci se fera à la fin de la série.
- ◆ Lorsque l'équipe a pris les bêtes en charge, l'équipe en est responsable. Toute réclamation au sujet du bétail devra être faite avant le départ de la manche. Lorsque la manche débute, aucun recours n'est accepté. Seul, le président du Jury peut en décider autrement.

D - Notation

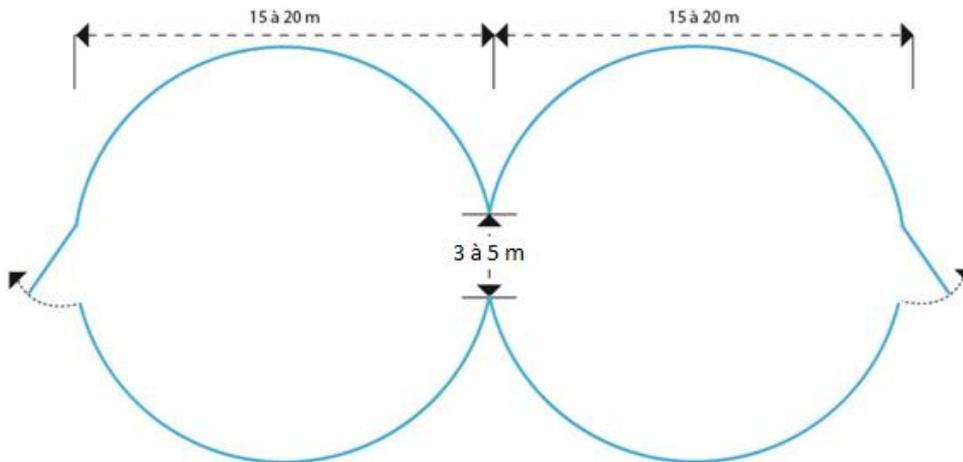
- ◆ Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour tout contact sur le bétail avec lasso, etc. Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour toute agitation excessive du bétail.
- ◆ En Club 2, 1 et Elite, si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de départ, l'équipe avant de continuer à trier, doit réincorporer l'ensemble du troupeau dans l'enclos initial et recommencer le tri par le numéro de départ et sans arrêt du chronomètre.
- ◆ En Amateur 2, 1 et Elite, si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de départ, l'équipe est non classée pour la manche.
- ◆ Si la totalité d'une bête déjà séparée repasse la ligne de départ, l'équipe est non classée pour la manche.
- ◆ Si un animal quitte la piste en sautant par-dessus ou en passant à travers la barrière, soit l'équipe est disqualifiée pour brutalité soit elle bénéficie d'un nouveau départ suivant la décision du président du jury.
- ◆ Agiter un fouet, un chapeau, une corde, etc. est interdit. Le romal ou les rênes peuvent être agités sur les chaps.
- ◆ Une équipe est disqualifiée pour toute action que le jury considère comme étant une brutalité envers la bête ou le cheval, ou pour toute autre conduite antisportive.
- ◆ La chute du poney / cheval ou du cavalier est éliminatoire.
- ◆ Toute aide extérieure à l'équipe en épreuve entraîne l'élimination de celle-ci.
- ◆ La disqualification d'un membre d'une équipe entraîne l'élimination de l'équipe.
- ◆ Il est interdit de présenter 2 fois la même équipe (2 mêmes cavaliers).

E - Sécurité

- ◆ La hauteur des clôtures ou barrières devra être au minimum de 1,65 mètre.

- ◆ La conception des clôtures ou barrières devra être adaptée à l'utilisation du bétail.
- ◆ Le public ne devra, en aucun cas, avoir accès aux enclos de compétition. Une distance de sécurité autour des enclos devra être prévue à cet effet.
- ◆ Le bétail utilisé lors de la compétition devra être adapté.
- ◆ Le président du jury se réserve le droit de déclarer et sortir une bête jugée inapte à l'utilisation en compétition.
- ◆ En cas de récidive de défense manifeste, dangereuse d'un poney / cheval : le Président du jury peut exclure le cheval de la compétition.

Enclos Ranch Sorting



VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Généralités

Une personne autre que le concurrent peut marcher, promener en main et travailler en longe un poney / cheval.

Art 7.2 - Epreuves

Les épreuves peuvent se dérouler en deux manches. Les notes des 2 jours s'additionnent pour obtenir la note finale.

Art 7.3 - Ordre de passage

L'ordre de passage est affiché au moins 2 heures avant le début des tests.

- ◆ Le non-respect de l'ordre de passage entraîne l'élimination du concurrent. Cependant, en cas de problème sérieux avéré survenu à un concurrent, ferrure, blessure..., le Président de jury peut, s'il le juge nécessaire, procéder à une modification exceptionnelle de l'ordre de passage.
- ◆ Lorsqu'un cavalier n'est pas présent à son ordre de passage, il dispose de 30 secondes après que le Président du jury l'a appelé pour se présenter. Passé ce délai, le concurrent est éliminé du test.
- ◆ Il peut faire l'objet de l'établissement d'un horaire indicatif de passage mais il appartient aux concurrents de se tenir informés du déroulement des tests pour se présenter à leur tour dans chaque test.

Pour le test de tri technique, l'ordre de passage des équipes est effectué par tirage au sort.

Pour le test de tri chronométré, le tirage au sort des couleurs se fait une fois que le bétail est sur le lieu de la compétition.

VIII - PENALITES

Art 8.1 - Points de pénalités

Pour la maniabilité technique et la maniabilité chronométrée, se référer à la feuille de jugement des maniabilités en annexe.

- ◆ **Reprise de travail :** Entrer plus de 60 secondes après la cloche ou avant la cloche, erreur de parcours - 5 pts / faute ; changer de main ou conduite à deux mains en cours de test (sauf en club 3 et préparatoire) : -5 points par action, 3^{ème} action éliminatoire. **Utilisation de la voix -5 points par action.**
- ◆ **Parcours de pays:** 20 secondes / faute

Art 8.2 – Cas d'élimination d'un test

Reprise de travail :

- ◆ Sortir du terrain en cours d'exécution d'un test (4 pieds dehors) en maniabilité et/ou tri du bétail,
- ◆ Le non respect de l'ordre de passage (30 secondes après avoir été appelé à se présenter)
- ◆ La conduite à 2 mains dans le même test ou changer de main, **ou utiliser la 2^{ème} main**, lors de la troisième faute constaté (sauf en Club 3, **Club 2, Amateur 1, Junior** et préparatoire), et éliminatoire à la 1ère faute en Amateur 1 et Amateur Elite
- ◆ Trois erreurs en reprise de travail

Parcours de pays :

- ◆ Trois refus sur le même dispositif **sauf en Maniabilité technique où la note est de 0 sur le dispositif,**
- ◆ Traverser un dispositif une fois l'entrée en piste

Maniabilité technique et maniabilité chronométrée :

- ◆ Pour la maniabilité technique et la maniabilité chronométrée se référer **à la aux** feuilles de jugement des maniabilités en annexe.

Tri du bétail :

- ◆ Brutalité, pression ou mauvais traitement envers le bétail au cours du test de tri.
- ◆ Tout contact sur le bétail avec gingelle, calos, lassos, etc
- ◆ Le président du jury peut donner pour les épreuves de tri:
- ◆ Une pénalité de – 5 points ou 20 secondes / faute pour un changement de main ou une conduite à deux mains en cours de test pour les concurrents travaillant en mors de bride uniquement. Au-delà de la 3ème pénalité, un avertissement (carton jaune), deux avertissements (carton orange) et trois avertissements (carton rouge) qui vaut exclusion de la compétition.
- ◆ Une pénalité de – 5 points ou 20 secondes /faute pour toute tenue ou tout harnachement non conforme à la culture équestre représentée, au-delà de la 1ère pénalité un avertissement (carton jaune), 2 avertissements (carton orange) et 3 avertissement (carton rouge) qui vaut exclusion de la compétition.
- ◆ Tout cavalier en individuel ou au sein d'une équipe, ayant un comportement jugé brutal, non conforme à l'esprit sportif, ou entraînant un affolement exagéré du bétail, se verra attribuer un avertissement (carton jaune) deux avertissements (carton orange) et trois avertissements (carton rouge) ce qui vaut exclusion de la compétition du cavalier ou de l'équipe.
- ◆ Les avertissements sont cumulables sur l'ensemble des épreuves auxquelles le cavalier ou l'équipe participent.

Pour tous les tests :

- ◆ Dans le cas d'un test sur 2 manches, un concurrent éliminé sur la première manche peut prendre le départ de la seconde manche. Il ne sera pas éliminé du test, sauf s'il est éliminé sur l'ensemble des 2 manches.
- ◆ Sortir du terrain en cours d'exécution de la reprise de travail (4 pieds dehors) si la carrière est fermée ou franchir la lice (4 pieds dehors) ou en dehors de la porte si la carrière est ouverte,

- ◆ Sortir du terrain en cours d'exécution d'un test (4 pieds dehors)
- ◆ Le non respect de l'ordre de passage (30 secondes après avoir été appelé à se présenter),
- ◆ La conduite à 2 mains dans le même test ou changer de main, **ou se servir de la 2^{ème} main**, lors de la troisième faute constatée (**sauf en Club 3 et** en épreuve Préparatoire), et éliminatoire à la première faute en Amateur 1 et Amateur Elite.
- ◆ Trois erreurs en reprise de travail.
- ◆ Un concurrent qui serait éliminé pour des raisons autres que médicales ou vétérinaires peut participer aux autres tests mais ne prend pas de points sur le test considéré,
- ◆ Chute du cavalier ou du cheval,

Art 8.3 – Cas d'élimination de l'épreuve

- ◆ En cas de défenses manifestes, dangereuses et répétées du poney / cheval : ruades, cabrades, rétivité...,
- ◆ Tout cavalier ayant bénéficié d'une aide extérieure injustifié,
- ◆ Brutalité, pression ou mauvais traitement envers le cheval au cours de la compétition dans l'enceinte du concours

Art 8.4 – Aides extérieures

Pendant les tests, les concurrents ne peuvent recevoir d'aide extérieure sous peine d'élimination. Les reprises de travail peuvent être dictées seulement en Club 3 et Club 2. L'apport de renseignements ou de conseils aux cavaliers n'est autorisé qu'à l'échauffement et après la compétition.

IX - CLASSEMENT

Art 9.1 - Classement par équipe

Le classement est établi à partir de la somme des points attribués aux prestations de l'équipe, en fonction du nombre de bêtes triées, des pénalités en temps, des points obtenus, des cartons.

1. Tri du bétail chronométré..... : maximum de bêtes dans le meilleur temps, il se déroule sur 2 manches et le classement se fera sur le cumul des deux manches.
2. Conduite du troupeau : obtenant un minimum de points
3. Ranch Sorting : : maximum de bêtes dans le meilleur temps
4. Tri du bétail Camargue par équipe : maximum de bêtes dans le meilleur temps il se déroule sur deux manches et le classement se fera sur le cumul des deux manches.
5. Tri du bétail domestique par équipes : maximum des bêtes dans le meilleur temps il se déroule sur deux manches et le classement se fera sur le cumul des deux manches.

Art 9.2 - Classement individuel

Il s'agit d'un classement individuel établi sur la base des performances réalisées par les concurrents dans chaque test ou dans le combiné.

Dans les différents tests, est déclaré vainqueur, le concurrent qui :

1. Reprise de travail : obtient la note la plus **basse**
haute
2. Maniabilité technique : obtient la note la plus **basse**
haute
3. Maniabilité chronométrée et/ou parcours de pays : réalise le meilleur temps
4. Tri technique le classement se fait en additionnant le nombre de bêtes et le temps des manches. Le nombre de bêtes prime sur le temps.

A chaque test des épreuves d'Équitation de travail, un coefficient multiplicateur est appliqué.

Reprise de travail	Maniabilité Technique et chronométrée	Parcours de pays	Tri technique en 1 manche	Tri chronométré, Ranch Sorting en 2 manches	Conduite du troupeau
Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient	Coefficient 1

				0,50 / manche	
--	--	--	--	---------------	--

Un cavalier éliminé sur un ou plusieurs test(s) du combiné doit figurer au classement général du combiné après les cavaliers ayant terminés l'ensemble des tests.

Un cavalier éliminé sur une phase, sauf pour un cas de mauvais traitement, figure au classement avec la note : nombre d'engagés sur le test. Il peut concourir sur les autres phases. Il peut être classé avant un concurrent qui a participé aux 4 tests sans élimination.

Les cavaliers éliminés d'un test, sauf pour un cas de mauvais traitement, prendront les points du dernier.

Exemple de classement pour un tri individuel chronométré :

Cavalier	1 ^{ère} manche		2 ^{ème} manche		Total des deux manches		Classement	Points
	Bête	Temps	Bête	Temps	Total Bêtes	Total Temps		
Jordan	1	00 : 18.0	1	00 : 16.3	2	00 : 34.3	1	0
Léa	1	00 : 21.5	1	00 : 15.4	2	00 : 36.9	2	2
Robert	0	2 : 00.0	1	00 : 12.1	1	02 : 12.1	3	3
Max	1	00 : 14.1	0	02 : 00.0	1	02 : 14.1	4	4
Adam	1	01 : 30.0	0	02 : 00.0	1	03 : 30.3	5	5
Elodie	0	02 : 00.0	0	02 : 00.0	0	04 : 00.0	6	6

Exemple de classement pour un combiné 4 tests :

Cavalier	Reprise de travail		Mania technique		Mania chrono		Tri cumul des 2 manches		Totaux des points du barème	Rang
	Total Points	Barème	Total Points	Barème	Temps	Barème	Voir tableau ci-dessus	Barème		
Adam	300	2	172	0	03 : 40.2	0		5	7	1 ^{er}
Jordan	250	3	170	2	03 : 50.3	3		0	8	2 ^{ème}
Léa	200	4	50	6	05 : 10.2	4		2	16	3 ^{ème}
Robert	100	5	90	5	06 : 13.2	5		3	18	5 ^{ème}
Max	90	6	100	4	03 : 42.2	2		4	16	4 ^{ème}
Elodie	320	0	169	3	éliminée	13 (6+7)		6	22	6 ^{ème}

Art 9.3 - Tableau d'application des points

- ◆ Tests individuels :

Exemple avec le tableau ci-dessous : pour 18 engagés

1 ^{er}	0 pt	11 ^{ème}	11 pts
2 ^{ème}	2 pts	12 ^{ème}	12 pts
3 ^{ème}	3 pts	13 ^{ème}	13 pts
4 ^{ème}	4 pts	14 ^{ème}	14 pts
5 ^{ème}	5 pts	15 ^{ème}	15 pts
6 ^{ème}	6 pts	16 ^{ème}	16 pts
7 ^{ème}	7 pts	17 ^{ème}	17 pts
8 ^{ème}	8 pts	18 ^{ème}	, cavalier éliminé sur un test : 18 pts
9 ^{ème}	9 pts	19 ^{ème}	19 pts
10 ^{ème}	10 pts	20 ^{ème}	20 pts, etc.

En cas d'égalité, c'est le classement du tri du bétail qui départage les cavaliers, puis la reprise de travail, puis la maniabilité technique, puis la maniabilité chronométrée.

- ◆ Test de Conduite du troupeau par équipe :

1 ^{ère} équipe	0 pt
2 ^{ème} équipe	4 pts
3 ^{ème} équipe	7 pts
4 ^{ème} équipe	10 pts
5 ^{ème} équipe	13 pts
6 ^{ème} équipe	16 pts
7 ^{ème} équipe	19 pts
8 ^{ème} équipe et plus	22 pts