



REGLEMENT 2008

BARREL RACE



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'EQUITATION

SOMMAIRE

PRÉAMBULE	55
-----------------	----

I - ORGANISATION

A - Terrain	55
B - Jury	55

II - ÉPREUVES

A - Epreuves et qualifications	55
B - Engagements.....	55

III - NORMES TECHNIQUES

A - Tenue et harnachement	56
B - Disposition de la piste	56
C - Tonneau	57

IV - DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

V - PÉNALITÉS

VI - CLASSEMENT

PRÉAMBULE

Le Barrel Race est une discipline de l'équitation Western. Elle se pratique à la fois comme discipline sportive à part entière et comme épreuve d'animation inscrite dans un projet de pédagogie ludique.

Il s'agit de réaliser un parcours en feuille de trèfle le plus rapidement possible autour de trois tonneaux identiques disposés en triangle.

Cette discipline met en avant vitesse et maniabilité. Elle cherche à développer aisance et équilibre du cavalier et à l'amener à maîtriser sa monture dans des situations de vitesse.

I - ORGANISATION

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.

II - ÉPREUVES

A - Epreuves et qualifications

ÉPREUVES	TYPE	TAILLE DES ÉQUIDÉS	ÂGE DES CAVALIERS	GALOP MINI
Club A	Equipe	A	12 ans maxi	1
Club Poney 1	Equipe ou Individuel	BCD	18 ans maxi	2
Club 1	Equipe ou Individuel	E	Libre	2
Club Elite	Individuel	E	Libre	4

B - Engagements

Dans le cas d'une épreuve équipe, on peut engager trois à quatre cavaliers et trois à quatre équidés plus un équidé et un cavalier de réserve. Lors d'un concours, un même poney / cheval peut appartenir à trois équipes maximum mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

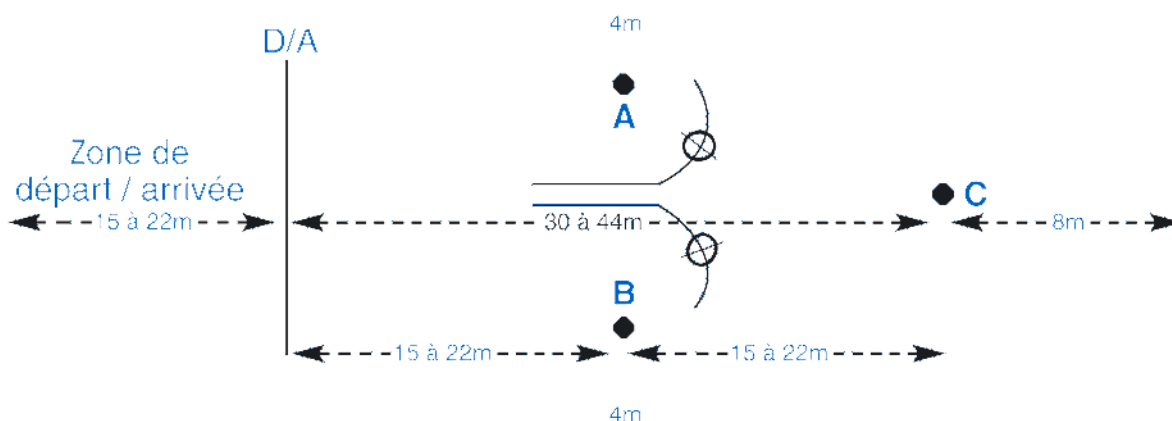
III - NORMES TECHNIQUES

A - Tenue et harnachement

Toute tenue de cavalier propre et correcte ou la tenue western, jeans et bottes ou boots.

EPREUVES	SEUL HARNACHEMENT AUTORISÉ	INTERDIT	OBLIGATOIRE
Club A	Martingale fixe ou à anneaux Embouchures de la planche Club et Ponam Dressage Selle Western ou selle mixte	Eperons Cravache	Casque
Club Pony 1			
Club 1			
Club Elite	Embouchures libres Selle Western ou selle mixte	Cravache	

Les éperons type Western à molettes sont autorisés dans la catégorie Club Elite. Le Président du Jury peut interdire des éperons qui lui sembleraient cruels



B - Disposition de la piste

Un minimum de 4 m doit séparer chacun des deux premiers tonneaux de l'enceinte de la carrière ou du manège.

Un minimum de 8 m doit séparer le 3e tonneau de l'enceinte du fond de la carrière ou du manège.

Distance entre les tonneaux A et B : 12 m à 30 m.

Distance entre la ligne de Départ / Arrivée et le tonneau C : 30 à 44 m.

Distance de la ligne de D/A au point situé au milieu de la ligne entre les deux tonneaux A et B : 15 à 22 m, distance égale à celle qui sépare la ligne des tonneaux A et B du tonneau C.

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

Lors de l'installation des tonneaux, la mesure s'effectue de l'extérieur du tonneau et non à partir de l'intérieur ou du centre de celui-ci.

C - 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.

IV - DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

La compétition de Barrel Race est une épreuve en 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.

V - PÉNALITÉS

Tonneau renversé	5 secondes
2 ^e tonneau renversé	10 secondes
3 ^e tonneau renversé	10 secondes
Erreur de parcours non rectifiée	Elimination
Chute	Elimination

VI - CLASSEMENT

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^{re} manche est ajouté à celui de la 2^e 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.