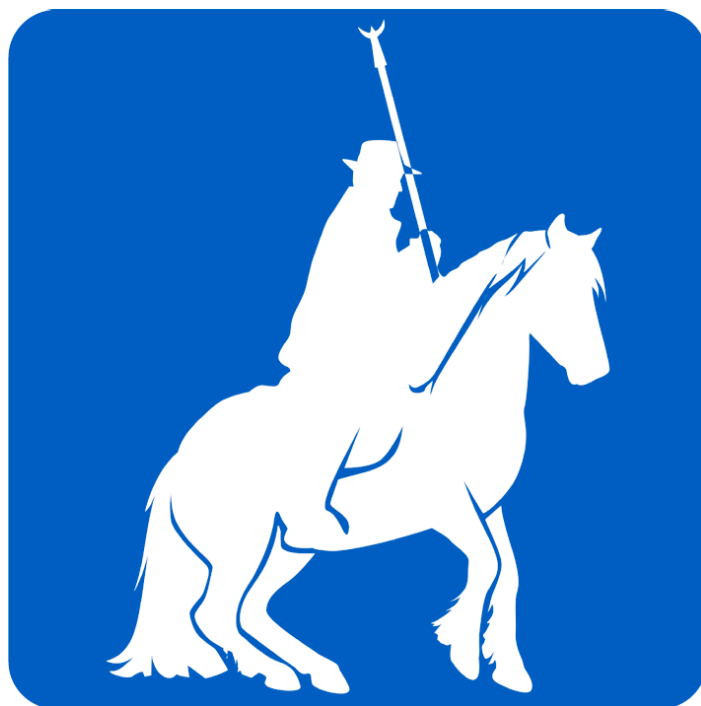




REGLEMENT 2008

CAMARGUE



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'EQUITATION

SOMMAIRE

PRÉAMBULE	63
-----------------	----

I - ORGANISATION

Art. 1.1 - Organisateurs	63
Art. 1.2 - Terrain et matériel	63
Art. 1.3 - Tableau d'affichage	63

II - ÉPREUVES

Art. 2.1 - Liste des épreuves.....	63
------------------------------------	----

III - TECHNICIENS FÉDÉRAUX

Art. 3.1 - Jury / Techniciens fédéraux	64
--	----

IV - CONCURRENTS

Art. 4.1 - Conditions de participation.....	64
Art. 4.2 - Tenue des épreuves Club 3	64
Art. 4.3 - Tenue des épreuves Club 2, Club 1 et Club Elite	65
A - Sur les terrains d'entraînement	65
B - Sur les terrains de compétition.....	65

V - CHEVAUX

Art. 5.1 - Inspection des chevaux	66
Art. 5.2 - Participation.....	66
Art. 5.3 - Harnachement pour les épreuves Club 3	67
Art. 5.4 - Harnachement pour les épreuves Club 2 Spéciale, Club 1 Spéciale et Club Elite Spéciale	67
A - La selle.....	67
B - La bride.....	68
C - La martingale	68
D - Le caveçon.....	68
E - Le mors de bride Camargue	68
F - Les rênes du mors de bride	68
G - Le tapis de selle	69

VI - NORMES TECHNIQUES

Art. 6.1 - Reprise de travail	69
A - Définition	69
B - Notation	69
C - Le terrain	69
D - Reprise de travail pour les épreuves Club 2	70
E - Reprise de travail pour les épreuves Club 1	71
F - Reprise de travail pour les épreuves Club Elite	73
Art. 6.2 - Parcours de pays	75
A - Définition	75
B - Normes pour l'épreuve	75
C - Niveaux d'épreuve	75
D - Jalonnement du parcours	77
E - Obstacle	77
F - Chronométrage et départ	77
G - Plan du parcours	78
H - Définition des fautes aux obstacles	78
I - Concurrent en difficulté devant un obstacle	78
J - Aide de complaisance	79
Art. 6.3 - Maniabilité	79
A - Le terrain	79
B - Liste d'obstacles valables pour les tests sauf cas particuliers	79
C - Notation	79
D - Description des obstacles constituant le parcours	80
E - Règlement de l'épreuve de maniabilité Choisissez vos points	85
F - Maniabilité à points	86
Art. 6.4 - Slaloms parallèles	86
A - Les tableaux	86
B - Niveau d'épreuve	87
C - Les rencontres	87
D - Pénalités	87
Art. 6.5 - Jeu de la liberté	88
A - Organisation, infrastructures	89
B - Qualification, classification	89
C - Schéma des obstacles	90
Art. 6.6 - Tri technique	91
A - Définition	91
B - Terrain et installation	91
C - Qualification des cavaliers	92
D - Qualification des chevaux	92
E - Définition du bétail	92
F - Jury	92
G - Déroulement du test	92
H - Temps accordé	93

I - Jugement du test.....	93
J - Protocole de tri technique.....	94
Art. 6.7 - Tri chronométré	95
A - Définition.....	95
B - Terrain.....	95
C - Classement.....	95
D - Pénalités.....	95
E - Clause éliminatoire.....	96
F - Sécurité des chevaux et du bétail.....	96
G - Exemple d'aménagement.....	96
Art. 6.8 - Coursejado.....	96

VII - DÉROULEMENT

Art. 7.1 - Déroulement des épreuves.....	98
---	-----------

VIII - PÉNALITÉS

Art. 8.1 - Perte du couvre-chef.....	98
Art. 8.2 - Elimination.....	98

IX - CLASSEMENT

PRÉAMBULE

L'Équitation 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'Équitation Camargue a pour but de mettre en valeur cette équitation ainsi que les qualités spécifiques du Cheval Camargue et de son cavalier.

Cheval Camargue :

- ▶ la franchise, la maniabilité, le perçant et l'endurance,
- ▶ le calme, le sens du bétail et l'anticipation,
- ▶ la rapidité et la rectitude,
- ▶ la soumission, l'équilibre, la souplesse, l'harmonie et la réactivité.

Cavalier :

- ▶ la stabilité, la solidité et l'assurance,
- ▶ la connaissance du bétail, l'expérience et la finesse,
- ▶ l'habileté au maniement du trident ou fer,
- ▶ la souplesse, la fixité, l'aisance,
- ▶ l'indépendance et l'opportunité des aides.

I - ORGANISATION

Art. 1.1 - Organismes

Le programme du concours est libre.

Chaque concours peut comporter plusieurs épreuves de niveaux différents.

Art. 1.2 - Terrain et matériel

Tous les terrains doivent répondre précisément au cahier des charges établi pour chaque test.

Art. 1.3 - Tableau d'affichage

Sont inscrits :

- ▶ les informations nécessaires au bon déroulement de l'épreuve,
- ▶ les plans des différents parcours,
- ▶ les résultats provisoires et définitifs.

II - EPREUVES

Dans toutes les épreuves, la conduite du cheval se fait à une seule main.

Art. 2.1 - Liste des épreuves

Club 3	Club 2 Préparatoire	Club 1 Préparatoire		
	Club 2 Spéciale	Club 1 Spéciale	Club Elite Spéciale	Club Elite Tri Spéciale
	Club 2 Grand Prix	Club 1 Grand Prix	Club Elite Grand Prix	Club Elite Tri Grand Prix

Une épreuve est composée de plusieurs tests combinés parmi les tests suivants :

1. Reprise de travail.	3. Maniabilité.	5. Jeu de la liberté.	7. Tri chronométré.
2. Parcours de pays.	4. Slalom parallèle.	6. Tri technique.	8. Coursejado.

III - TECHNICIENS FÉDÉRAUX

Art. 3.1 - Jury / Techniciens fédéraux

Le Président de jury est désigné par l'organisateur.

Il est obligatoirement choisi sur la liste des Techniciens fédéraux.

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

- ▶ les Juges et les Assesseurs des épreuves et différents tests inscrits au programme du concours,
- ▶ les Commissaires nécessaires à l'organisation.

Les Techniciens fédéraux doivent être titulaires d'une licence fédérale en cours de validité.

EPREUVES JUGES	CLUB 3	CLUB 2	CLUB 1	CLUB ELITE
Juges Club	Président	Président	Assesseur	Assesseur
N 3	Président	Président	Président	Président

IV - CONCURRENTS

Art. 4.1 - Conditions de participations

Les concurrents doivent être titulaires d'une licence fédérale de compétition en cours de validité.

Niveau minimum d'examen :

EPREUVES	NIVEAU D'EXAMEN
Club 3	Galop 2
Club 2	Galop 3
Club 1	Galop 4
Club Elite	Galop 6

Pour les tests : Tri Technique, Tri Chronométré, Coursejado, les équipiers du concurrent doivent être titulaires au minimum du galop 4.

Art. 4.2 - Tenue pour les épreuves Club 3

Le Président du jury est compétent pour sanctionner toute tenue négligée ou dangereuse.

Le règlement sur la tenue s'applique également au paddock.

Tenue d'équitation libre, sous la responsabilité du club adhérent au nom duquel le cavalier est engagé, elle doit être adaptée, propre et correcte, elle peut être aux couleurs du club.

Art. 4.3 - Tenue pour les épreuves Club 2, Club 1 et Club Elite

A - Sur les terrains d'entraînement

Une tenue correcte d'équitation Camargue sera exigée en toute circonstance.

B - Sur les terrains de compétition

Est obligatoire :

- Le pantalon en tissu traditionnel d'une coupe spéciale, serré aux genoux et plus évasé vers le bas. Il est soutaché d'un liseré noir tout le long de la couture extérieure des jambes. Les poches de devant dites à gousset.
- Les bottines à élastiques ou bottes dites de gardian en cuir lisse ou retourné marron.
- La chemise en coton, flanelle, soie, unie ou à motifs : pois, fleurettes, carreaux et de toutes couleurs vives. Les couleurs fluorescentes sont interdites. Les manches sont longues.
- Le port du chapeau, de la casquette, du béret, à l'exclusion des casquettes américaines.

1. Reprise de travail

La **cravate** ou cordelière ou gansé de velours noir est obligatoire.

Selon la saison :

Le **gilet** peut être en coton, velours, soierie **et/ou la veste** (en velours noir à soutache).

Pour les cavalières, port du pantalon ou de la jupe-culotte. Pour celle-ci, veiller à ce qu'une fois en selle, la jupe recouvre la naissance du mollet, au minimum.

Le port de **bottes** est recommandé.

Les cheveux longs doivent être attachés : le port d'une résille est conseillé.

Le port de la cravache ou ginguelle, bâton en bois souple, n'est pas admis.

Les éperons sont facultatifs et doivent être de type Camargue, à passes ou à boutons.

Ils doivent être de métal lisse. La tige terminée par une molette ne doit pas avoir une longueur supérieure à 4 cm.

La molette doit tourner librement, son diamètre est égal ou inférieur à 2 cm, elle comporte un minimum de 10 dents de longueur identique.

La tige peut être droite ou à col-de-cygne, elle doit être dans l'axe du collier de l'éperon et dirigée vers l'arrière.

2. Les autres tests

Une tenue moins stricte est autorisée.

Les manches de la chemise peuvent être retroussées, le col ouvert.

En cas de mauvais temps, un lainage de couleur neutre peut être porté par-dessus la chemise ainsi qu'un blouson, ou veste, en toile ou coton huilé de couleur sombre.

Les tissus bariolés et de type camouflage ne sont pas admis.

Tri technique, tri chronométré :

Le port de la ginguelle, petit bâton flexible, ou du calos, bâton rigide épais, est autorisé. Le port du trident est interdit.

Le port de la cravache est interdit.

3. Parcours de pays

Les bottes en caoutchouc peuvent être admises selon le temps et le terrain, sur avis du Président du jury.

Le port de la ginguette est autorisé.

4. Coursejado

La tenue est identique à celle décrite pour les autres disciplines.

Un ou deux cavaliers sont porteurs de tridents ou fers.

Le trident est composé d'une douille conique qui porte trois pointes dont deux forment un croissant, la pointe du milieu étant plus courte que celles des côtés.

Il est fixé par sa douille à l'extrémité d'un manche en bois (frêne, châtaignier...) par son gros bout. Ce manche a une longueur maximum de 2,50 m.

V - CHEVAUX

Un même cheval ne peut être monté par un même cavalier deux fois dans la même épreuve.

Art. 5.1 - Inspection des chevaux

Au cours des épreuves et à tout moment, les chevaux peuvent être examinés par un membre du jury.

Art. 5.2 - Participation

EPREUVES	TYPE DE L'ÉPREUVE	DROIT DE PARTICIPATION
Club 3		Tous chevaux, toutes races
Club 2	Préparatoire	Ouverte aux chevaux Camargue de 3 ans et aux chevaux en 1 ^{re} année de compétition
Club 2	Spéciale	Tous chevaux, toutes races
Club 2	Grand Prix	Chevaux Camargue
Club 1	Préparatoire	Ouverte aux chevaux Camargue de 4 ans ayant participé aux épreuves Club 2 Préparatoire et aux chevaux en 2 ^e et 3 ^e année de compétition
Club 1	Spéciale	Tous chevaux, toutes races
Club 1	Grand Prix	Chevaux Camargue
Club Elite	Spéciale	Tous chevaux, toutes races
Club Elite	Tri	Chevaux Camargue
Club Elite	Tri Grand Prix	Chevaux Camargue
Club Elite	Grand Prix	Chevaux Camargue

Afin de limiter le nombre de participations d'un même cheval dans une journée de compétition Camargue il est attribué un indice d'effort à chaque test :

TESTS	INDICE D'EFFORT
Reprise de travail	1
Parcours de pays	2
Maniabilité	2
Slalom parallèle	1 par passage
Jeu de la liberté	0,5
Tri technique	2
Tri chronométré	2
Coursejado	2

Pour les chevaux de 3 ans, l'indice d'effort maximal est de 5 et ils ne peuvent participer aux épreuves de slalom parallèle, de coursejado et de tri.

Pour les autres chevaux, l'indice d'effort maximal est de 10.

Art. 5.3 - Harnachement pour les épreuves Club 3

Tout équidé doit être monté avec une selle, avec ou sans étriers.

La selle d'amazone est autorisée.

Croupière et collier de chasse sont autorisés.

La martingale à anneaux et la martingale fixe sont autorisées.

Art. 5.4 - Harnachement pour les épreuves Club 2 Spéciale, Club 1 Spéciale et Club Elite Spéciale

Les harnachements peuvent être ceux d'autres traditions équestres, sans les dénaturer ni les mélanger.

A - La selle

La selle gardiane est une selle à emboîtement comportant un pommeau et un troussequin d'une hauteur ne dépassant pas 15 cm.

Le troussequin est prolongé par les cale-cuisses.

Les bandes d'arçons ou platines supportent les étrivières.

Les quartiers sont de forme plutôt rectangulaire et assez grands.

La selle est retenue en arrière à la queue du cheval par une croupière réglable en une ou plusieurs pièces ; elle repose sur un coussinet. Ces deux pièces sont fixées à l'arrière de la selle sur l'arçon de troussequin.

Les étrivières sont en cuir et passent sous les quartiers. Elles se fixent à l'avant de la selle sur les platines. Elles se règlent à l'aide d'une boucle à ardillon.

Les étriers sont fermés sur le devant par des montants métalliques formant une cage. Ils sont suspendus à l'étrivière au moyen du passage appelé l'œil de l'étrier ou par un système à touret ou tourniquet.

B - La bride

Elle est en cuir généralement de couleur fauve. Elle se compose de la têtière, du frontal, des montants, de la sous-gorge et éventuellement de la muserolle, ces différentes pièces sont retenues entre elles par des boucles.

C - La martingale

Elle est souvent de même qualité de cuir que la bride dans une épaisseur supérieure.

Elle se compose d'un anneau central, en cuivre, d'un diamètre inférieur à 45 mm d'où partent quatre branches.

La branche supérieure, réglable, est reliée à la muserolle ou au caveçon ; la branche inférieure, réglable, est reliée à la sangle ; les deux branches restantes embrassent l'encolure du cheval.

D - Le caveçon

Il est maintenu en place par des montants en cuir réglables par bouclage.

Il est de forme particulière, formé par des maillons métalliques articulés comportant des pointes.

Il porte trois anneaux répartis de façon régulière et fixés par des tourets.

L'emploi des rênes de caveçon est autorisé uniquement en Club 2 Préparatoire, Club 1 Préparatoire, quel que soit le test.

E - Le mors de bride Camargue

Il a la caractéristique d'avoir le bas de la branche courbé vers l'arrière.

Il existe des mors droits avec passage de langue et des mors brisés.

La grosseur du canon est variable suivant la qualité de la bouche du cheval.

A la partie inférieure des branches est fixé un anneau d'environ 35 mm de diamètre, soit relié directement sur le bas de branche, soit par l'intermédiaire d'un touret.

Le haut du mors de bride ou banquet comporte une ouverture appelée œil du banquet qui permet de le fixer aux montants de bride.

La hauteur du banquet depuis l'axe du canon n'excède pas 75 mm. Une gourmette est fixée à partir de l'œil du banquet droit et un crochet à gourmette à l'œil du banquet gauche permet d'accrocher celle-ci et d'en régler le serrage.

La longueur des branches, avec touret et anneau compris doit être inférieure à 150 mm depuis l'axe du canon.

Les parties du mors dans la bouche du cheval peuvent être de matières de nature différente.

F - Les rênes du mors de bride

Les rênes de bride doivent être tenues d'une seule main.

Toute conduite à 2 mains sur les rênes de bride est éliminatoire.

Elles sont en cuir et comportent un bouclage qui permet de les relier aux anneaux du mors.

Elles sont cousues ensemble à l'autre extrémité et comportent souvent un bout simple dans le prolongement appelé fouet.

Un coulant en cuir permet d'ajuster la longueur de rênes désirée.

Les rênes de caveçon sont réalisées, soit en crin de cheval, seden, soit en corde. Elles sont terminées par un mousqueton ou par un embout en cuir avec bouclage pour être fixées sur les deux anneaux latéraux du caveçon. Elles ne sont pas reliées entre elles et comportent chacune, à son extrémité, un nœud particulier.

G - Le tapis de selle

Le tapis de selle ou couvertoun est en feutre ou en drap à damiers marron et blanc ou uni. Il est bordé de cuir ou de simili marron sur tout le tour. Il comporte un renforcement en cuir au passage des sangles.

VI - NORMES TECHNIQUES

Art. 6.1 - Reprise de travail

A - Définition

La reprise de travail comporte 3 niveaux d'épreuves Club 2, Club 1, Club Elite correspondant à 3 textes de reprises différents.

Les mouvements obligatoires sont à exécuter dans l'ordre imposé.

Toute intervention extérieure, voix, signes..., est considérée comme une assistance donnée au cavalier, les juges attribueront une note maximale de 2 sur la ou les figures influencées par cette intervention.

B - Notation

Dans le cas où la porte de la carrière n'est pas fermée, si le concurrent sort de la piste, il sera pénalisé sur la figure en cours.

Les 2 juges officient côte à côte, un(e) secrétaire inscrit 1 note sur un protocole, une note par juge.

C - Le terrain

Il est délimité par une lice d'au moins 30 cm de hauteur.

Dimensions 40 m x 20 m, sol plat, souple et homogène.

Le milieu des 4 côtés doit être matérialisé.

Le public doit être séparé de l'aire d'évolution d'au moins 4 m.

D - Reprise de travail pour les épreuves Club 2

Lieu du concours Date : N° du concurrent :
 Cavalier : Cheval :

MOUVEMENTS		CRITÈRES	NOTE	NOTE	OBSERVATIONS
1	Entrée au trot. Progressivement, arrêt, salut, rompre au pas, piste à main droite	Rectitude de l'entrée ; immobilité, calme			
2	Sur le grand côté, allonger le pas Puis sur le petit côté ralentir le pas	Respect de l'allure imposée, netteté des transitions, contrôle du mouve- ment en avant dans le ralentisse- ment			
3	Dans le coin prendre le trot	Franchise et netteté de la transition			
4	Au milieu du grand côté, réaliser un cercle régulier de 10 m à droite, conti- nuer sur la piste jusqu'au petit côté	Précision du tracé ; respect de l'allure			
5	Sur le petit côté, démarrer une serpen- tine de 4 boucles : la 1 ^{re} au trot, la 2 ^e au pas, la 3 ^e au trot Transition trot/arrêt/trot entre les boucles 3 et 4 Terminer la serpentine au milieu du petit côté opposé à main gauche	Toutes les transitions se font sur la ligne du milieu, précision du tracé et des transitions, respect des allures imposées			
6	Au milieu du grand côté, réaliser un cercle régulier de 10 m à gauche, continuer sur la piste jusqu'au petit côté.	Précision du tracé ; respect de l'allure			
7	Dans le coin prendre le galop à gauche	Départ au galop sur le bon pied			
8	Au milieu du petit côté, réaliser un cercle de 20 m au galop à gauche	Respect du pied de galop, précision du tracé			
9	Transition au trot, au milieu du grand côté doubler dans la largeur et changer de main	Précision du tracé et des transitions			
10	Dans le coin prendre le galop à droite	Départ au galop sur le bon pied			
11	Au milieu du petit côté, réaliser un cercle de 20 m au galop à droite, terminer le cercle au milieu du petit côté	Respect du pied de galop, précision du tracé			
12	Transition au trot dans le coin	Franchise et netteté de la transition			
13	Arrêt progressif sur la piste au milieu du grand côté, salut, rompre au pas rênes longues	Rectitude de l'arrêt ; immobilité, calme, sortie			
NOTES D'ENSEMBLE					
14	Emploi des aides				
15	Précision du tracé				
16	Tenue, harnachement, toilettage				
Points obtenus					
A déduire (points de pénalités)					

Principe de notation

Notation de 0 à 10. Total maximum/juge : 160 points.

Excellent	10	Suffisant	5	Non exécuté	0
Très bien	9	Insuffisant	4	1 ^{re} omission	2 pts de pénalité
Bien	8	Assez mal	3	2 ^e omission	4 pts de pénalité
Assez bien	7	Mal	2	3 ^e omission	8 pts de pénalité
Satisfaisant	6	Très mal	1	4 ^e omission	Elimination

Nom du juge : Signature :

E - Reprise de travail pour les épreuves Club 1

Lieu du concours Date : N° du concurrent :
Cavalier : Cheval :

MOUVEMENTS		CRITÈRES	NOTE	NOTE	OBSERVATIONS
1	Entrée au galop, passer progressivement au trot puis à l'arrêt, salut, rompre au pas piste à main droite	Rectitude de l'entrée ; immobilité, respect de la mise sur la main			
2	Sur le grand côté, 1/2 tour sur les épaules vers la droite, marcher droit	Contrôle des épaules et des hanches, régularité du déplacement, mise sur la main			
3	Avant la fin du grand côté, arrêt reculer de cinq pas minimum	Immobilité, rectitude de l'arrêt et du reculer, mise sur la main			
4	Sur le petit côté allonger le pas puis ralentir le pas	Variation de l'amplitude, respect de la cadence et de la mise sur la main			
5	Sur le grand côté, 1/2 tour sur les épaules vers la gauche, marcher droit	Contrôle des épaules et des hanches, régularité du déplacement, mise sur la main			
6	Avant la fin du grand côté, arrêt, reculer de cinq pas minimum	Immobilité, rectitude de l'arrêt et du reculer, mise sur la main			
7	Doubler dans la longueur, à partir de la ligne du milieu, déplacement latéral en avançant vers la droite jusqu'à la piste ; marcher droit jusqu'au début du petit côté	Mise sur la main, contrôle des épaules et des hanches, régularité du déplacement			
8	Doubler dans la longueur, à partir de la ligne du milieu, déplacement latéral en avançant vers la gauche jusqu'à la piste ; marcher droit jusqu'au début du petit côté	Mise sur la main, contrôle des épaules et des hanches, régularité du déplacement.			

MOUVEMENTS		CRITÈRES	NOTE	NOTE	OBSERVATIONS
9	Sur le petit côté prendre le trot et réaliser une serpentine de 3 boucles avec une transition trot/pas/trot entre les boucles 1 et 2 et une transition trot/arrêt/trot entre les boucles 2 et 3 terminer au milieu du petit côté	Précision du tracé et des transitions, netteté des transitions, mise sur la main			
10	Dans le coin prendre le galop à droite	Correction du départ, franchise, mise sur la main, équilibre			
11	Variation de l'amplitude du galop sur 3 côtés (2 grands côtés allongement et 1 petit côté ralentissement)	Variation de l'amplitude des foulées, respect du pied de galop transitions marquées, mise sur la main			
12	Au milieu du grand côté réaliser 2 cercles successifs et concentriques de 15 m au galop à droite, Continuer jusqu'au début du petit côté	Précision du tracé, incurvation, cadence			
13	Doubler dans la longueur au galop à droite, progressivement passer au pas. Marcher droit jusqu'au petit côté et prendre piste à main gauche	Rectitude du doubler, mise sur la main, correction de la transition			
14	Dans le coin prendre le galop à gauche	Correction du départ, franchise, mise sur la main, équilibre			
15	Variation de l'amplitude du galop sur 3 côtés (2 grands côtés allongement et 1 petit côté ralentissement)	Variation de l'amplitude des foulées, respect du pied de galop transitions marquées, mise sur la main			
16	Au milieu du grand côté, réaliser 2 cercles successifs et concentriques de 15 m au galop à gauche. Continuer jusqu'au début du petit côté	Précision du tracé, incurvation, cadence			
17	Doubler dans la longueur au galop, arrêt progressif face au jury, salut, sortie au pas rênes longues	Rectitude de la sortie, immobilité respect de la mise sur la main			
NOTES D'ENSEMBLE					
18	Allures	Franchissement et régularité			
19	Soumission	Absence de défense aisance dans les mouvements			
20	Impulsion	activité, engagement, souplesse de l'arrière-main			
21	Tenue, harnachement, toilettage				
22	Emploi des aides				
Points obtenus					
A déduire (points de pénalités)					

Principe de notation

Notation de 0 à 10. Total maximum/juge : 220 points.

Excellent	10	Suffisant	5	Non exécuté	0
Très bien	9	Insuffisant	4	1 ^{re} omission	2 pts de pénalité
Bien	8	Assez mal	3	2 ^e omission	4 pts de pénalité
Assez bien	7	Mal	2	3 ^e omission	8 pts de pénalité
Satisfaisant	6	Très mal	1	4 ^e omission	Elimination

Nom du juge : Signature :

F - Reprise de travail pour les épreuves Club ELITE

Lieu du concours Date : N° du concurrent :
Cavalier : Cheval :

Tous les mouvements au pas s'enchaînent sur la ligne du milieu immédiatement après l'entrée

MOUVEMENT		CRITÈRES	NOTE	NOTE	OBSERVATIONS
MOUVEMENTS AU PAS					
1	Entrée au galop par un doubler dans la longueur, arrêt, salut, rompre au pas	Rectitude de l'entrée, immobilité, respect de la mise sur la main			
2	Cercle de 10 m à gauche	Incurvation, précision du tracé, cadence au pas, mise sur la main			
3	Cercle de 10 m à droite	Incurvation, précision du tracé, cadence au pas, mise sur la main			
4	Arrêt, reculer (10 pas minimum)	Correction de l'arrêt, immobilité, rectitude du reculer, cadence, mise sur la main			
5	Déplacement latéral sans avancer vers la droite	Respect de la mise sur la main, contrôle des épaules et des hanches, régularité du déplacement			
6	Déplacement latéral sans avancer vers la gauche	Respect de la mise sur la main, contrôle des épaules et des hanches, régularité du déplacement			
7	1/2 pirouette à droite	Respect de la mise sur la main, contrôle des hanches et de l'impulsion			
8	1/2 pirouette à gauche	Respect de la mise sur la main, contrôle des hanches et de l'impulsion			
MOUVEMENTS AU GALOP					
9	Départ au galop à gauche	Mise sur la main, franchise du départ, calme et équilibre			

MOUVEMENT		CRITÈRES	NOTE	NOTE	OBSERVATIONS
10	Réaliser 3 cercles successifs au galop à gauche ; le 1 ^{er} de 20 m au galop allongé, le 2 ^e de 15 m au galop moyen, le 3 ^e au galop de travail	Mise sur la main, transitions marquées, amplitude du galop et équilibre			
11	1/2 tour sur les hanches au galop à gauche et changer de pied	Aisance du cheval et du cavalier, contrôle des hanches, qualité du changement de pied en l'air ou de ferme à ferme			
12	Réaliser 3 cercles successifs au galop à droite, le 1 ^{er} de 20 m au galop allongé, le 2 ^e de 15 m au galop moyen, le 3 ^e de 10 m au galop de travail	Mise sur la main, transitions marquées, amplitude du galop et équilibre			
13	1/2 tour sur les hanches au galop à droite et changer de pied	Aisance du cheval et du cavalier, contrôle des hanches, qualité du changement de pied en l'air ou de ferme à ferme			
14	A partir du galop, arrêt, reculer de 10 pas minimum	Rectitude, mise sur la main, immobilité de l'arrêt, rectitude du reculer			
15	Départ au galop à droite	Mise sur la main, franchise du départ, calme et équilibre			
16	Serpentine de 3 boucles avec changement de pied en l'air ou de ferme à ferme en croisant la ligne du milieu	Précision du tracé et des transitions, mise sur la main, aisance du cheval			
17	Doubler dans la longueur au galop, arrêt, immobilité, salut	Rectitude, mise sur la main, immobilité de l'arrêt			
NOTES D'ENSEMBLE					
18	Allures	Franchise et régularité			
19	Soumission	Absence de défense aisance dans les mouvements			
20	Impulsion	Activité, engagement souplesse de l'arrière-main			
21	Tenue, harnachement, toilettage				
22	Emploi des aides				
Points obtenus					
A déduire (points de pénalités)					

Principe de notation

Notation de 0 à 10. Total maximum/juge : 220 points.

Excellent	10	Suffisant	5	Non exécuté	0
Très bien	9	Insuffisant	4	1 ^{re} omission	2 pts de pénalité
Bien	8	Assez mal	3	2 ^e omission	4 pts de pénalité
Assez bien	7	Mal	2	3 ^e omission	8 pts de pénalité
Satisfaisant	6	Très mal	1	4 ^e omission	Elimination

Nom du juge : Signature :

Art. 6.2 - Parcours de Pays

A - Définition

Tracé par un chef de piste à travers la campagne en utilisant au mieux les caractéristiques du terrain.

B - Normes pour l'épreuve

	CLUB 3	CLUB 2	CLUB 1	CLUB ELITE
Nombre de difficultés	8	8	10	12
Longueur	800 à 1000 m	1000 à 1200 m	1200 à 1400 m	1400 à 1600 m
Hauteur maximum de la partie fixe	0,60 m	0,60 m	0,60 m	0,60 m
Hauteur contre-bas n'excédant pas	0,60 m	0,80 m	0,80 m	0,80 m
Hauteur contre-haut n'excédant pas	0,60 m	0,60 m	0,60 m	0,60 m
Pénalités aux difficultés				
1 ^{re} désobéissance	20 points	20 points	20 points	20 points
2 ^e désobéissance au même obstacle	40 points	40 points	40 points	40 points
3 ^e désobéissance au même obstacle	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé
5 ^e désobéissance sur l'ensemble du parcours	Éliminé	Éliminé	Éliminé	Éliminé
Chute sur un obstacle	20 points	20 points	20 points	20 points
Arrêt pour chaque barre renversée	20 points	20 points	20 points	20 points
Arrêt pour non-respect de l'allure	30 points	30 points	60 points	60 points
Passerelle : pour chaque barre renversée	20 points	20 points	20 points	20 points
Labyrinthe : pour chaque barre renversée	20 points	20 points	20 points	20 points
Zone de pas : non-respect de l'allure, par essai	20 points	20 points	40 points	80 points
Ne tente pas les 3 essais sur un obstacle	140 points	140 points	140 points	250 points

C - Niveaux d'épreuve

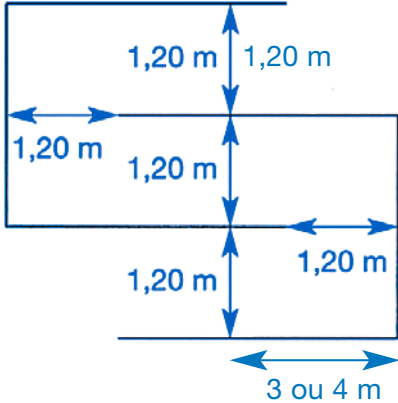
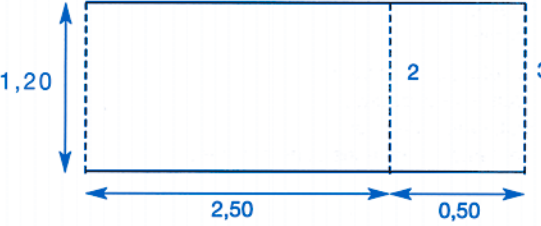
Ce test comporte quatre niveaux d'épreuve, Club 3, Club 2, Club 1, Club Elite, correspondant à 4 parcours d'extérieur différents.

Particularités : les rênes de caveçon sont autorisées uniquement en Club 2 Préparatoire et Club 1 Préparatoire.

Obstacles obligatoires : <ul style="list-style-type: none">▶ zone de pas,▶ portillon,▶ arrêt en Club 3, Club 2, Club 1,▶ Reculer en Club Elite,▶ labyrinthe.	Obstacles conseillés : <ul style="list-style-type: none">▶ portes en enfilade,▶ passage dans l'eau,▶ franchissement d'un fossé,▶ tronc,▶ contre-haut,▶ contre-bas,▶ passerelle.
---	--

Tous les obstacles doivent être :

- ▶ solidement construits,
- ▶ agréablement décorés,
- ▶ fanionnés et numérotés.

<p>1) Labyrinthe</p> <p>Les barres horizontales posées et mobiles sur des piquets verticaux d'une hauteur comprise entre 0,10 et 0,60 m.</p>	
<p>2) Tronc</p> <p>Il doit être appelé.</p>	<p>Hauteur maximum 0,60 m Diamètre minimum 0,30 m</p>
<p>3) Contre-haut et contre-bas</p>	<p>Contre haut hauteur maximum : 0,60 m Contre-bas hauteur maximum : 0,80 m</p>
<p>4) Arrêt et reculer</p> <p>Barres posées et mobiles sur des piquets verticaux de 0,10 à 0,60 m du sol.</p> 	<p>L'arrêt</p> <p>Le cheval doit marquer une immobilité d'au moins 3 secondes les antérieurs placés entre les lignes 2 et 3.</p> <p>Une seule tentative est accordée :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ barre renversée : 20 points de pénalités, ▶ pas d'immobilité : 30 points de pénalités, ▶ non exécuté : éliminé. <p>Le reculer</p> <p>Le cheval doit amorcer son reculer les antérieurs ayant dépassé la ligne 3 et le terminer les postérieurs ayant dépassé la ligne 1.</p> <p>Une seule tentative est accordée :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ barre renversée : 30 points, ▶ non exécuté : éliminé.
<p>5) Passerelle</p>	<p>Passerelle de 3 à 4 m de long sur 0,80 m de large, posée au sol, encadrée de rampes mobiles de segments de 2 m placées à une hauteur de 0,80 m.</p>

6) Passage d'eau	Deux possibilités : ▶ soit un plan incliné pour entrer et sortir avec profondeur maximale de 80 cm environ, ▶ soit un bord franc imposant de sauter dans l'eau avec une profondeur maximale de 40 cm. Dans tous les cas, le fond du passage d'eau doit être parfaitement porteur et non glissant, quel que soit le nombre de concurrents.
7) Zone de pas	Le cheval doit pénétrer au pas, demeurer au pas et ressortir au pas dans une zone comprise entre deux portes fanionnées et séparées de 7 m sur un terrain plat et homogène. Trois tentatives dans le même sens sont autorisées. Il n'est pas prévu d'élimination sur cet obstacle.

D - Jalonnement du parcours

1. Fanions rouge et blanc

- a) Des fanions rouge et blanc sont employés pour indiquer les lignes de départ et d'arrivée, les passages obligatoires et la délimitation des obstacles.
- b) Les fossés, rivières et tous obstacles nécessitant un effort important en largeur doivent être délimités par 4 fanions :
 - ▶ un fanion rouge et un fanion blanc à l'avant,
 - ▶ un fanion rouge et un fanion blanc à l'arrière.

2. Numéros d'obstacles

Un panneau de couleur différente pour chaque série (vert, bleu, jaune) portant le numéro de l'obstacle sera placé sur le piquet de droite à 1,50 m du sol.

E - Obstacle

1. Définition

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

Tous les obstacles doivent être franchis à cheval dans l'ordre du numérotage à l'exception de la porte qui peut être franchie à pied.

F - Chronométrage et départ

1. 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.
2. Le temps est compté dès l'instant où le cheval franchit la ligne de départ jusqu'au moment où le cheval passe la ligne d'arrivée. Toute seconde commencée est comptée.

G - Plan du parcours

Un plan détaillé du parcours, où figurent notamment tous les fanions blancs et rouges, 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 obstacles ; au cas où cela ne peut être réalisé, l'épreuve est arrêtée et annulée.

Les concurrents ne peuvent prétendre à aucun dédommagement.

H - Définition des fautes aux obstacles

1. Refus

a) Il y a refus quand le 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.

Si l'arrêt se prolonge ou si le 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 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.

2. Dérobé

Un 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 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 cheval qui évite la partie de l'obstacle ou de l'élément face auquel il a été présenté, il encourt une pénalité.

I - Concurrent en difficulté devant un obstacle

1. Tout concurrent en difficulté devant un obstacle qui est près d'être franchi par un concurrent suivant, doit laisser rapidement la voie libre. L'obstruction volontaire d'un concurrent entraîne l'élimination. Éliminé pour une raison quelconque, un concurrent doit abandonner le parcours immédiatement sans avoir le droit de continuer.

2. Si, en franchissant un obstacle, un 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.

J - 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.

1. 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 cheval.

2. Exceptions

Ramener un cheval échappé ou en liberté, aider le cavalier à rajuster son harnachement ou à se remettre en selle après une chute est autorisé.

Art. 6.3 - Maniabilité

A - Le terrain

Le terrain de l'épreuve doit être régulier, sans pierre ni élément étranger. La qualité du sol doit être appropriée à ce type d'épreuve.

Les dimensions de l'aire sont de 40 m x 20 m minimum, 40 m x 40 m souhaitables.

La piste de l'épreuve devra comporter 10 obstacles choisis par le chef de piste, parmi les 23 difficultés proposées dans ce règlement.

B - Liste d'obstacles valables pour les tests sauf cas particuliers

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. Huit entre bidons. | 13. « L » à reculons. |
| 2. Pont en bois. | 14. Pas latéraux sur un tronc. |
| 3. Slalom entre piquets parallèles. | 15. Labyrinthe. |
| 4. Saut. | 16. Faire tomber un objet. |
| 5. Enclos. | 17. Point d'eau. |
| 6. Slalom entre piquets alignés. | 18. Passage bas. |
| 7. Bidons. | 19. Prendre un objet au galop. |
| 8. Piquets. | 20. Parcours du cavalier. |
| 9. Portillon. | 21. Descendre et remonter à cheval dans
une zone définie. |
| 10. Clochette au bout d'un couloir. | 22. A pied. |
| 11. Pot en terre. | 23. Colimaçon. |
| 12. Anneau. | |

C - Notation

Le parcours est chronométré par deux chronométreurs. Chaque faute aux obstacles sera pénalisée par 10, 20, 40 secondes qui seront ajoutées au temps mis.

Toute brutalité envers son cheval pourra entraîner l'élimination du couple.

Trois refus consécutifs au même obstacle entraîneront son élimination.

Les concurrents peuvent reconnaître le parcours, à pied, avant le début de l'épreuve, pendant que la piste est ouverte.

Possibilité de faire une épreuve de maniabilité Choisissez vos points.

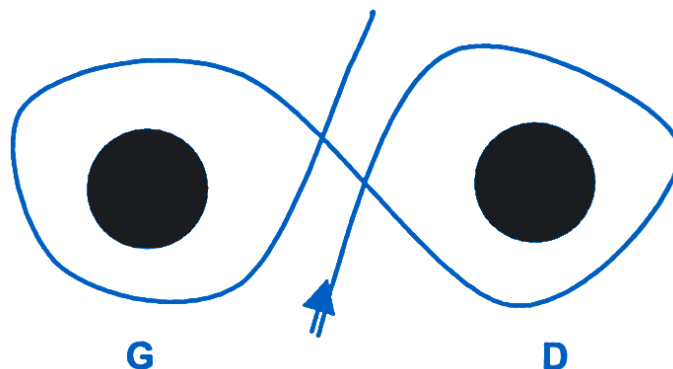
D - Description des obstacles constituant le parcours

1. Huit entre bidons

L'obstacle est constitué de deux bidons disposés à six mètres de distance l'un de l'autre.

Le cavalier passe entre les bidons, tourne autour du bidon à droite, repasse par le centre puis exécute le même travail à gauche.

Il repasse obligatoirement au centre des bidons.



Bidon renversé : + 10 secondes.

Erreur de tracé non corrigée : élimination.

2. Passerelle

L'obstacle est constitué d'un pont de planches.

L'obstacle doit avoir au moins 3 à 4 m de long, 0,80 m de large, 20 cm de haut au maximum.

Le sol ne doit pas être glissant.

1 pied à l'extérieur de la passerelle : + 10 secondes.

Pont non traversé : élimination.

3. Slalom entre piquets parallèles

L'obstacle est constitué de cinq à sept piquets de deux mètres de haut appuyés sur une base extérieure et non fixés au sol, disposés en deux rangées parallèles distantes de six mètres : une rangée de quatre piquets (n° 1, n° 3, n° 5, n° 7) disposés tous les six mètres et une rangée de trois piquets (n° 2, n° 4, n° 6) disposés tous les six mètres.

Le piquet n° 2 sera placé entre le piquet n° 1 et n° 3, à un point intermédiaire entre ces deux piquets.

Le piquet n° 4 sera placé au milieu des piquets n° 3 et n° 5.

Le piquet n° 6 sera placé au milieu des piquets n° 5 et n° 7.

L'obstacle doit être franchi de la façon suivante : le cheval effectue des demi-tours autour des piquets, dans l'ordre indiqué par le numéro de chaque piquet.

Chute d'un piquet : + 10 secondes.

Erreur de tracé : revenir au début de l'obstacle.

Erreur de tracé non rectifiée : élimination.

4. Saut

Le cavalier et sa monture doivent sauter un obstacle sans en modifier le profil.

Obstacle modifié : + 10 secondes.

Dérobade : + 10 secondes.

Obstacle non franchi : élimination.

5. Enclos

Cet obstacle est constitué d'un enclos circulaire d'environ 6 m de diamètre avec une entrée de 1,2 m de large, dans lequel se trouve un autre enclos circulaire de 3 m de diamètre et un couloir interne de 1,20 m de large, à l'intérieur duquel se trouvent des volailles ou autre.

Le cheval entre dans un sens et fait un tour complet, il sort à la fin du tour et entre à nouveau en faisant un tour complet dans le sens inverse.

Renversement d'une partie de l'obstacle : + 10 secondes.

Sortie par un des côtés de l'obstacle : élimination.

Obstacle non franchi : élimination.

6. Slalom entre piquets

L'obstacle est composé de trois à six piquets, de deux mètres de haut appuyés sur une base extérieure et non fixés au sol, placés en ligne droite et distants de 6 m entre eux.

Erreur de parcours : élimination.

Piquet tombé : + 10 secondes.

7. Bidons

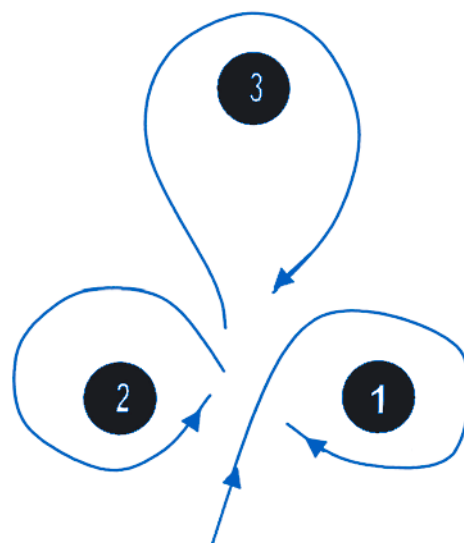
L'obstacle est constitué de trois bidons placés aux trois angles d'un triangle équilatéral de six mètres de côté.

L'obstacle doit être franchi de la manière suivante : le cavalier contourne le bidon placé à sa droite, se dirige vers le bidon suivant par le côté opposé au premier, le contourne, puis se dirige vers le dernier bidon en le contournant et il sort du côté par lequel il est entré.

Bidon tombé : + 10 secondes.

Erreur de parcours : reprendre au début de l'obstacle.

Erreur de parcours non corrigée : élimination.



8. Piquet

Contourner un piquet situé à un endroit qui oblige le cavalier et sa monture à faire un changement de direction supérieur à 135°.

Piquet tombé : + 10 secondes.

Erreur de parcours non corrigée : élimination.

9. Portillon

Il doit être porté sur charnière et non posé au sol. Le système d'ouverture et de fermeture doit être simple, style anneau.

Le portail doit être équilibré, il ne doit pas fuir lorsqu'on le lâche.

Le système de fermeture doit se trouver à une hauteur comprise entre 1,50 m et 1,80 m.

En Club 1 et Club Elite, le cavalier devra refermer le portail à cheval.

Obstacle non franchi : élimination.

Porte non refermée : + 40 secondes en Club 1 et Club Elite.

10. Clochette au bout du couloir

L'obstacle est constitué de :

- ▶ deux planches d'une longueur de 4 mètres, appuyées sur 4 supports de 0,60 m de haut fixés dans la terre, séparées par une largeur de 1,20 m constituant le couloir ;
- ▶ une clochette placée au bout du couloir à environ 2 m de hauteur.

L'obstacle doit être franchi de la façon suivante : le cheval entre dans le couloir et avance jusqu'au bout.

Le cavalier fait tinter la clochette, puis fait reculer le cheval en parcourant le couloir à reculons jusqu'à ce que le cheval sorte par les antérieurs.

Planche tombée : + 10 secondes.

Clochette non touchée : + 20 secondes.

Obstacle non franchi : élimination.

11. Pot en terre

Cet obstacle est constitué d'une table mesurant environ 1 m de haut, sur laquelle est posé un pot contenant de l'eau.

Le cavalier s'approche de la table, saisit le pot en tendant le bras, puis remet convenablement la cruche sur la table.

Cruche renversée : + 10 secondes.

Table renversée : + 10 secondes.

Ne pas soulever la cruche : + 20 secondes.

Obstacle non franchi : élimination.

12. Anneau

L'obstacle est constitué d'un anneau en fer, pendu à une armature horizontale, d'un diamètre de :

- ▶ 8 cm pour les Club Elite,
- ▶ 12 cm pour les Club 1,
- ▶ 18 cm pour les Club 2 et Club 3.

Après avoir retiré un bâton placé dans un bidon ouvert, le cavalier doit partir au galop en direction de l'obstacle et, à l'aide de ce bâton, retirer l'anneau de l'endroit où il est placé.

Le bâton sera reposé dans un autre bidon ouvert.

Le bâton peut être tenu de la main gauche ou de la main droite.

La potence devra permettre un passage à gauche ou à droite.

Bonus anneau, passage au galop obligatoire : - 10 secondes.

Ne pas passer l'obstacle : élimination.

Ne pas prendre le bâton : recommencer au début de l'obstacle.

Bâton mal posé : + 10 secondes.

13. « L » à reculons

Cet obstacle est représenté par un couloir en forme de « L » avec deux segments de 4 m chacun, ayant une largeur de 1,5 m.

La délimitation latérale de l'obstacle est constituée par des barres de bois sur des supports.

Le cheval entre en marche avant dans le couloir et ressort à reculons.

Les antérieurs doivent dépasser la droite définie par l'extrémité des barres du couloir.

Non-exécution de l'exercice : élimination.

Barre renversée : + 10 secondes.

Sortir sans terminer le reculer : + 30 secondes.

14. Pas latéraux sur un tronc

L'obstacle est constitué d'une barre de 4 m posée sur des supports de 0,10 m de hauteur. Le cheval doit approcher de l'obstacle (du côté droit ou gauche) et se placer perpendiculairement au tronc.

Puis le cheval doit franchir l'obstacle, par un déplacement latéral, sans le toucher (les antérieurs devant l'obstacle, les postérieurs derrière).

Obstacle renversé : + 10 secondes.

Erreur de parcours : élimination.

Passage des antérieurs ou des postérieurs de l'autre côté du tronc : + 10 secondes chaque fois.

Franchissement non terminé : 50 secondes.

15. Labyrinthe

Les concurrents doivent passer au travers d'une chicane de 1,20 m de large. La hauteur des barres horizontales doit être comprise entre 0,10 et 0,60 m.

Les barres doivent être mobiles, non fixées à leur support.

La longueur du labyrinthe est de 4 m.

Barre tombée : + 10 secondes.

Obstacle non franchi : élimination.

16. Faire tomber un objet

L'obstacle est constitué d'un objet de type ballon placé sur un support à une hauteur d'environ 1 m de type ballot de paille, qu'il faut atteindre à l'aide d'un bâton.

La construction de cet obstacle doit être très rigoureuse.

Son équilibre est fondamental car il ne doit tomber que lorsque le bâton atteint la cible. Après cet obstacle, le cavalier doit remettre le bâton dans le bidon.

Cible réussie : - 10 secondes.

Bâton mal remis : + 10 secondes.

Ne pas passer dans la zone définie de l'obstacle : élimination.

17. Point d'eau

Il s'agit pour le concurrent de faire entrer son cheval dans un point d'eau.

La profondeur ne doit pas dépasser 30 cm.

La largeur et la longueur doivent être au moins de 4 ou 5 m.

Ne pas franchir l'obstacle : élimination.

18. Passage bas

Les concurrents doivent passer sous un enchaînement de 2 à 4 portiques alignés. Les barres horizontales doivent être mobiles et de structure légère pour ne pas blesser les cavaliers.

Barre tombée : + 10 secondes.

Ne pas franchir l'obstacle : élimination.

19. Prendre un objet au galop

Le cavalier doit récupérer au galop un objet posé à 0,60 m du sol.

Il le déposera plus loin sur un socle à 0,60 m du sol.

Objet récupéré : - 10 secondes.

Objet bien déposé : - 10 secondes.

Ne pas tenter la difficulté : élimination.

20. Parcours du cavalier

Les concurrents doivent se saisir d'un bâton posé dans un bidon, effectuer un parcours en huit puis déposer le bâton dans un autre bidon.

Le bâton peut être tenu de la main gauche ou de la main droite.

Les bidons sont posés au sol, d'un diamètre compris entre 50 et 60 cm, leur hauteur comprise entre 70 et 90 cm.

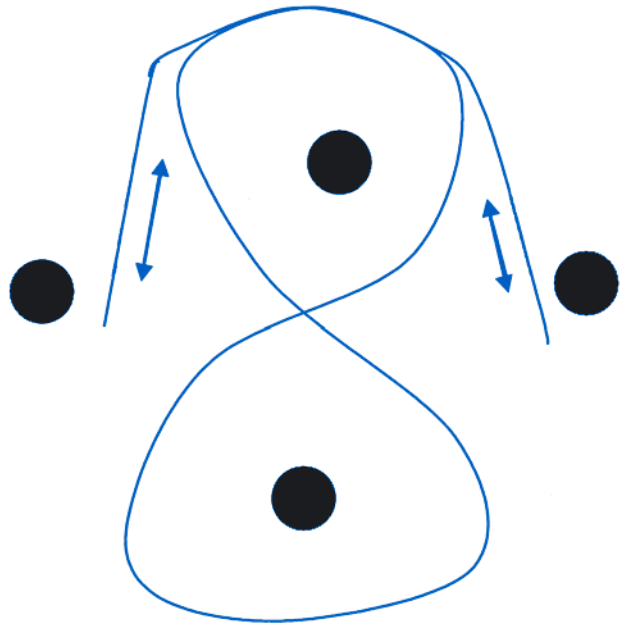
Les bâtons doivent être lisses et d'une longueur comprise entre 90 et 100 cm.

Bâton manqué : + 10 secondes.

Erreur de parcours : revenir au début de la difficulté.

Erreur de parcours non corrigée : élimination.

Bidon tombé : + 10 secondes.



21. Descendre et remonter de cheval

Le cavalier doit descendre de cheval, les deux pieds au sol et remonter du côté de son choix dans une zone définie.

Un cercle de 6 m de diamètre dessiné au sol délimitera cette zone. Le cheval ne devra pas sortir de la zone tant que le cavalier ne sera pas assis dans sa selle.

Ne pas tenter la difficulté : élimination.

Cheval qui sort du cercle : + 10 secondes.

22. A pied

Il s'agit d'effectuer un slalom de 4 plots espacés de 4 mètres chacun, à l'aller et au retour en tenant le cheval en main. Le cavalier doit se tenir à la hauteur des épaules de son cheval. Toute action de main brutale à l'égard du cheval est interdite.

Plot renversé : + 10 secondes.

Non-exécution de la difficulté : élimination.

Erreur de parcours : reprendre au début de la difficulté.

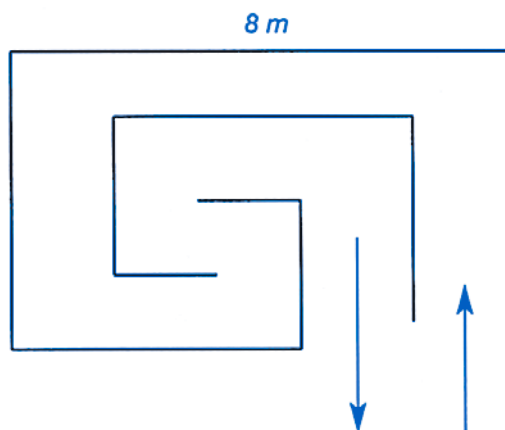
Erreur de parcours non rectifiée : élimination.

23. Colimaçon

Les concurrents doivent passer au travers du colimaçon de 1,20 m de large. La hauteur des barres horizontales doit être comprise entre 0,10 et 0,60 m. Les barres doivent être mobiles, non fixées à leur support.

Barre tombée : + 10 secondes.

Obstacle non franchi : élimination.



E - Règlement de l'épreuve de maniabilité Choisissez vos points

1. Dans cette épreuve, un certain nombre d'obstacles est placé sur le terrain. A chaque obstacle, il est attribué de 30 à 200 points suivant sa difficulté. Les obstacles doivent être construits pour pouvoir être franchis dans les deux sens.
2. Le concurrent est crédité du nombre de points attribués à chaque obstacle pour autant qu'il l'ait franchi correctement.

En cas de pénalité à un obstacle, aucun point ne sera attribué.

3. Chaque concurrent dispose de 2,30 mn.

Pendant ce temps, il peut passer tous les obstacles qu'il désire 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.

4. 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.

5. Si le temps fixé est atteint au moment où le cheval a commencé un obstacle, s'il est franchi correctement, il compte.

6. Tout obstacle démolé ne sera pas rétabli ; s'il est franchi à nouveau, aucun point ne sera crédité au concurrent.

En cas de désobéissance sans renverser l'obstacle, le cavalier peut franchir cet obstacle ou continuer son parcours.

7. Chaque obstacle peut être franchi deux fois non consécutives. S'il est franchi une troisième fois le cavalier ne sera pas éliminé mais ne bénéficiera pas du nombre de points attribués à cet obstacle.

8. Le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclaré le vainqueur. En cas d'égalité de points, le temps le plus rapide mis entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée sera déterminant. 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.

9. Un obstacle peut être prévu dans le parcours, intitulé joker. Le joker peut être franchi deux fois. 200 points sont attribués chaque fois que cet obstacle est passé correctement, sans pénalités, mais s'il est mal franchi, les 200 points seront déduits.

10. En cas de problème sur un obstacle avec renversement de ce dernier, aucun point ne sera déduit du résultat du concurrent.

F - Maniabilité à points

Obstacles	Points	Club	ALLURE IMPOSÉE POUR BONUS DE 20 POINTS		
			Club 2	Club 1	Club Elite
Piquet	30	X	galop	galop	galop
Saut	30	X	galop	galop	galop
Slalom entre piquets	40	X	galop	galop	galop
Passage bas	40	X			galop
Pont en bois	40	X	pas	pas	pas
Point d'eau	50	X			
Colimaçon	50	X			
Labyrinthe	60	X			
Pot en terre	60	X			
Huit entre bidons	70	X	galop	galop	galop
Faire tomber objet	70	X	galop	galop	galop
Descendre et remonter	80	X	X	X	
Parcours du cavalier	80	X			
À Pied	90	X	X		
Portillon	90	X			
Enclos	100	X			
Clochette au bout du couloir	100			X	X
3 bidons	110			galop	galop
Slalom (piquets parallèles)	110			galop	galop
Anneau*	120	X	X	X	X
Prendre et poser un objet*	120	X	X	X	X
L à reculons	150			X	X
Pas latéraux	150			X	X

Art. 6.4 - Slaloms parallèles

Ils sont organisés sous forme de tournois, régis par les tableaux ci-dessous. Ils consistent à opposer les concurrents l'un contre l'autre dans un enchaînement de 2 à 8 obstacles choisis dans la liste de la maniabilité. Un classement par élimination directe ou par poule suivant le nombre de cavaliers peut être prévu.

A - Les tableaux

Des tours de pré-qualification sont organisés pour pouvoir tomber sur des 32^e, 16^e, 8^e, 1/4 ou 1/2 finales en fonction du nombre de participants.

Un tirage au sort intégral est prévu pour la constitution de tous les tableaux.

Il peut être organisé des tableaux des perdants, si le président du Jury le décide.

B - Niveau d'épreuve

Un tableau est constitué pour chaque série. Un certain nombre de qualifiés pour le tableau de la catégorie supérieure est retenu par le Président du jury pour pouvoir équilibrer ce nouveau tableau en fonction du nombre de participants.

Chaque tableau est terminé par une finale et un match de classement pour déterminer le trio gagnant de chaque catégorie.

Il est conseillé d'augmenter la difficulté des obstacles en fonction des catégories.

C - Les rencontres

Les concurrents sont opposés l'un contre l'autre dans un enchaînement d'obstacles disposés en slaloms parallèles de manière strictement identique.

Le départ est donné par un des Commissaires qui comptabilise le nombre de fautes accumulées par chacun des deux concurrents.

D - Pénalités

Chaque obstacle mal franchi ou renversé ajoute des secondes de pénalités tout comme pour la maniabilité (voir la liste des obstacles).

Il est accordé un faux départ par concurrent, si la ligne de départ est dépassée d'un seul pied avant le signal du départ. Celui qui en aura provoqué un second se verra ajouter 10" de pénalités.

Le vainqueur sera celui qui aura réalisé le meilleur temps, après le décompte de toutes les pénalités.

Tableau à 24 partants

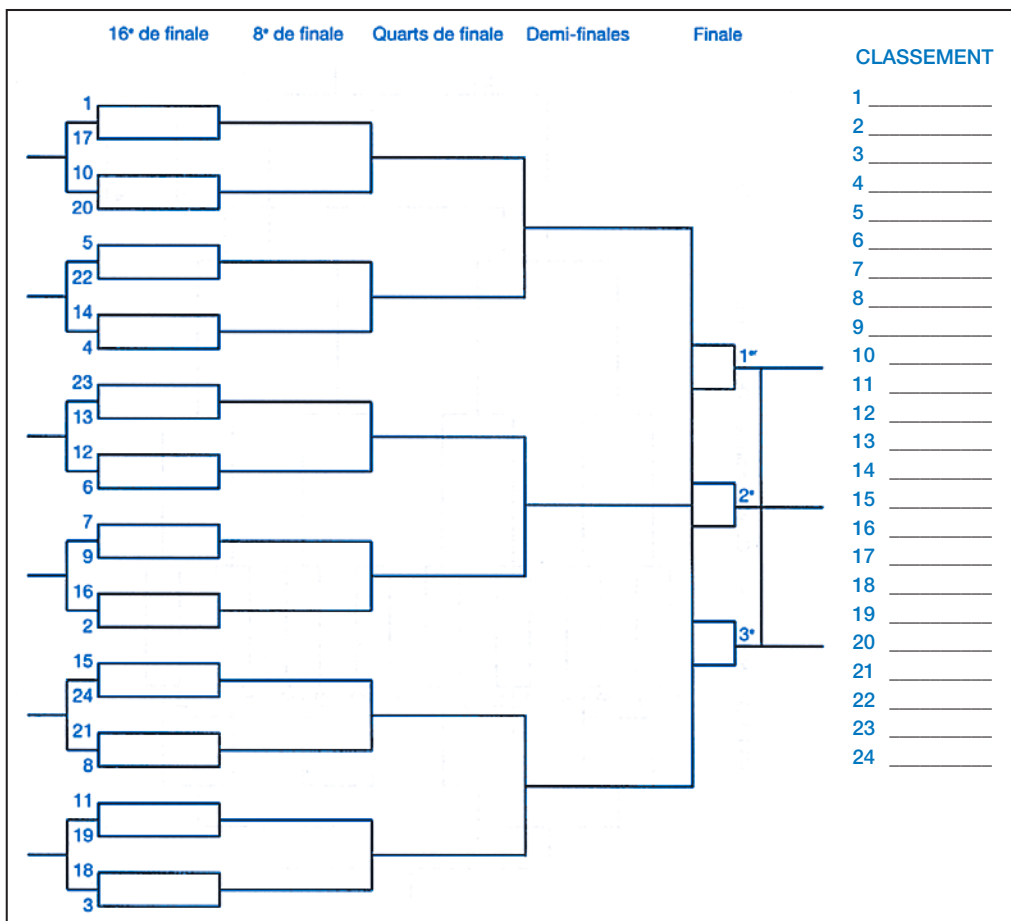


Tableau à 16 partants

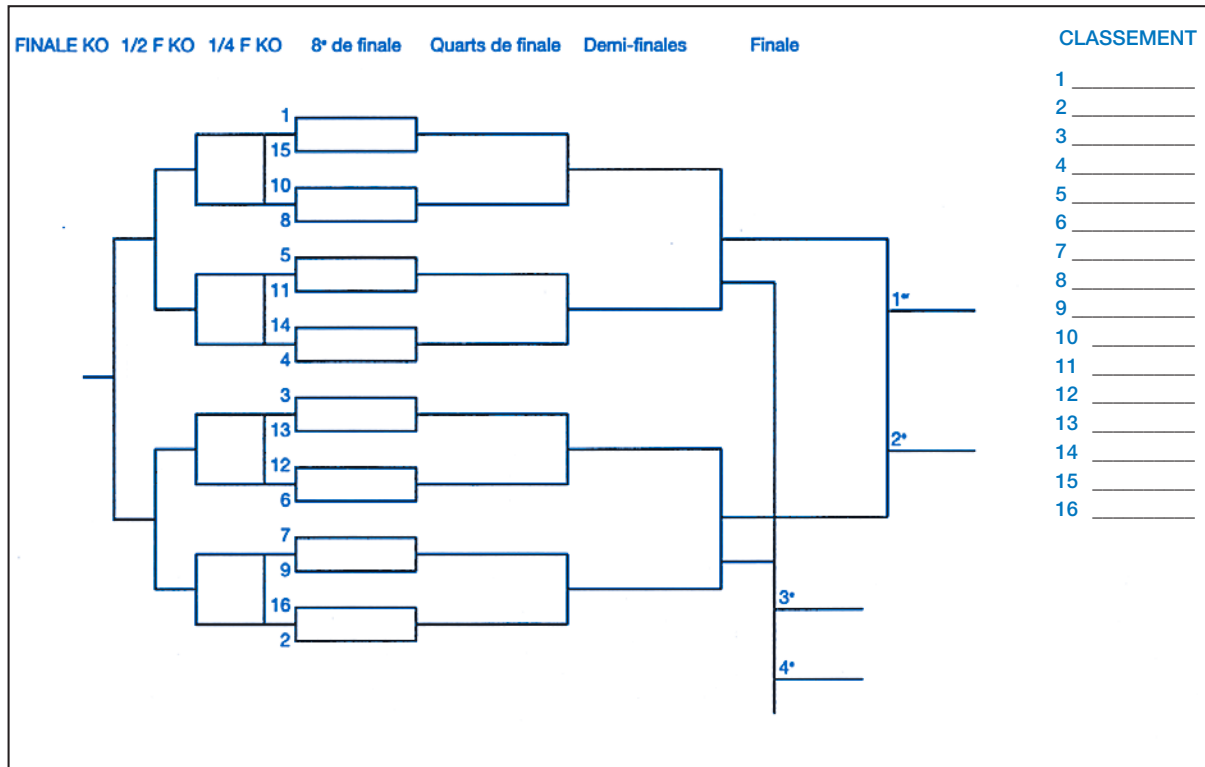
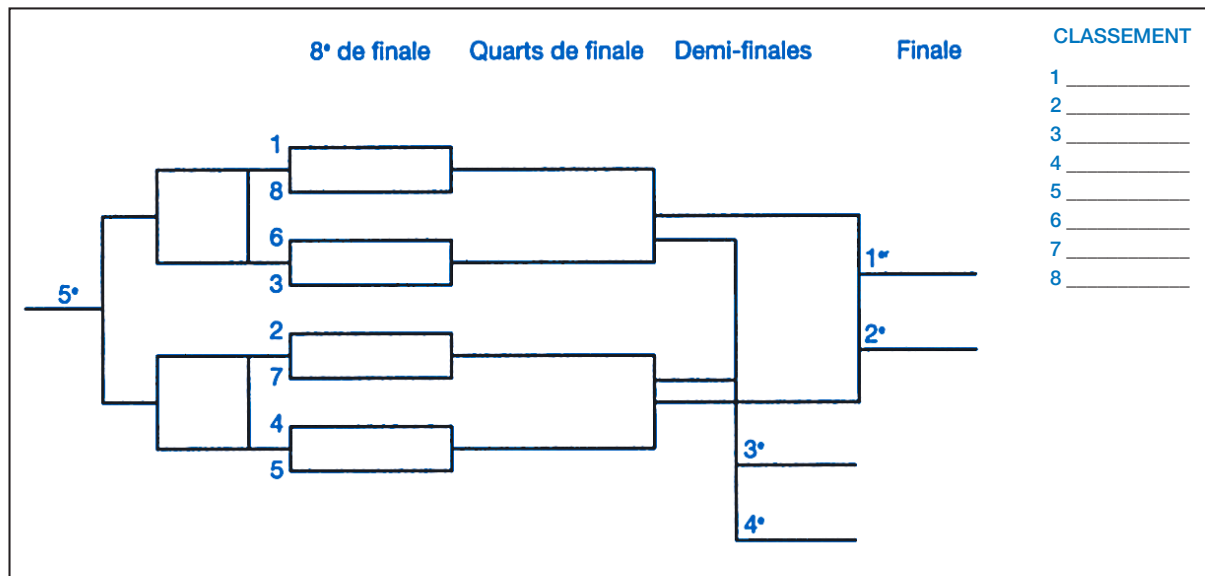


Tableau à 8 partants



Art. 6.5 - Jeu de la liberté

Objectif : faire passer un cheval en liberté au travers de portes numérotées. Ce jeu se pratique par équipe de plusieurs cavaliers, le nombre est déterminé en fonction du handicap de chacun des concurrents (voir listes ci-dessous).

Il est interdit de précéder ou de suivre au travers de ces portes le cheval. Tout manquement à cette règle entraîne l'annulation du passage de l'obstacle.

Le positionnement de l'autre côté de l'obstacle pour appeler le cheval est également prohibé et entraîne les mêmes conséquences.

Le chrono est déclenché au lâcher du cheval en liberté, et sera stoppé au passage du dernier obstacle franchi.

Le chrono est arrêté au bout de trois minutes : le nombre d'obstacles franchis sera comptabilisé pour établir le classement.

La priorité sera donnée au nombre d'obstacles franchis, avec un minimum de pénalités, et au chrono en dernier ressort.

En cas d'égalité aux nombres d'obstacles à la fin des trois minutes, il sera procédé à un barrage au chrono de trois obstacles, avec temps maximum de 5 minutes.

Les brutalités envers les chevaux montés, ou bien sur le cheval en liberté feront l'objet de pénalités, voire d'élimination.

A - Organisation, infrastructures

1. Les portes

Elles ne doivent pas être de nature à effrayer les chevaux.

Elles sont toutes mobiles et destructibles.

Certaines peuvent être aménagées d'un appui d'environ 80 cm de hauteur pour aider le passage.

Elles sont au nombre de 6, choisies dans la liste ci-dessous, pour une surface d'environ 1 200 m² conseillée, soit par exemple une carrière de 20 m x 60 m.

Le tracé et l'arbitrage seront confiés à un Chef de piste choisi dans la liste des Juges officiels.

La piste ne devra en aucun cas être parcourue par aucun cheval avant l'épreuve sous peine de disqualification.

2. Liste

Le couloir, le L, la rivière, porte à la lice, passage d'angle, passage bas, les trois plots, porte au centre, le couloir invisible... La liste des obstacles n'est pas exhaustive dans la mesure où ils restent dans l'esprit de franchissement, et la philosophie du jeu.

3. Espace

Clos de type carrière. L'objectif étant de contenir le poney / cheval en liberté.

La surface est conseillée, mais peut être modifiée en fonction des besoins d'organisation.

4. Matériel

Cônes.

Chandeliers, barres d'obstacles.

Plots pour surélever et constituer des couloirs de 30 cm de haut environ.

Fanions.

5. Outils

Les calos : 1,20 m environ. Ils ne doivent en aucun cas taper le cheval. Seul un contact léger au niveau de la cuisse ou de l'épaule du cheval est autorisé pour le mettre ou le remettre en route.

B - Qualification, classification

Un handicap est attribué en fonction du niveau de galop comme suit :

Galop 0 à 3 : 3 points/concurrent = 4 cavaliers maximum G3.

Galop 3 à 5 : 4 points/concurrent = 3 cavaliers maximum G4/G5.
 Galop 6 à 9 : 6 points/concurrent = 2 cavaliers maximum G6 et +.
 Le total de handicap de l'équipe ne pourra excéder 12 points.

C - Schéma des obstacles

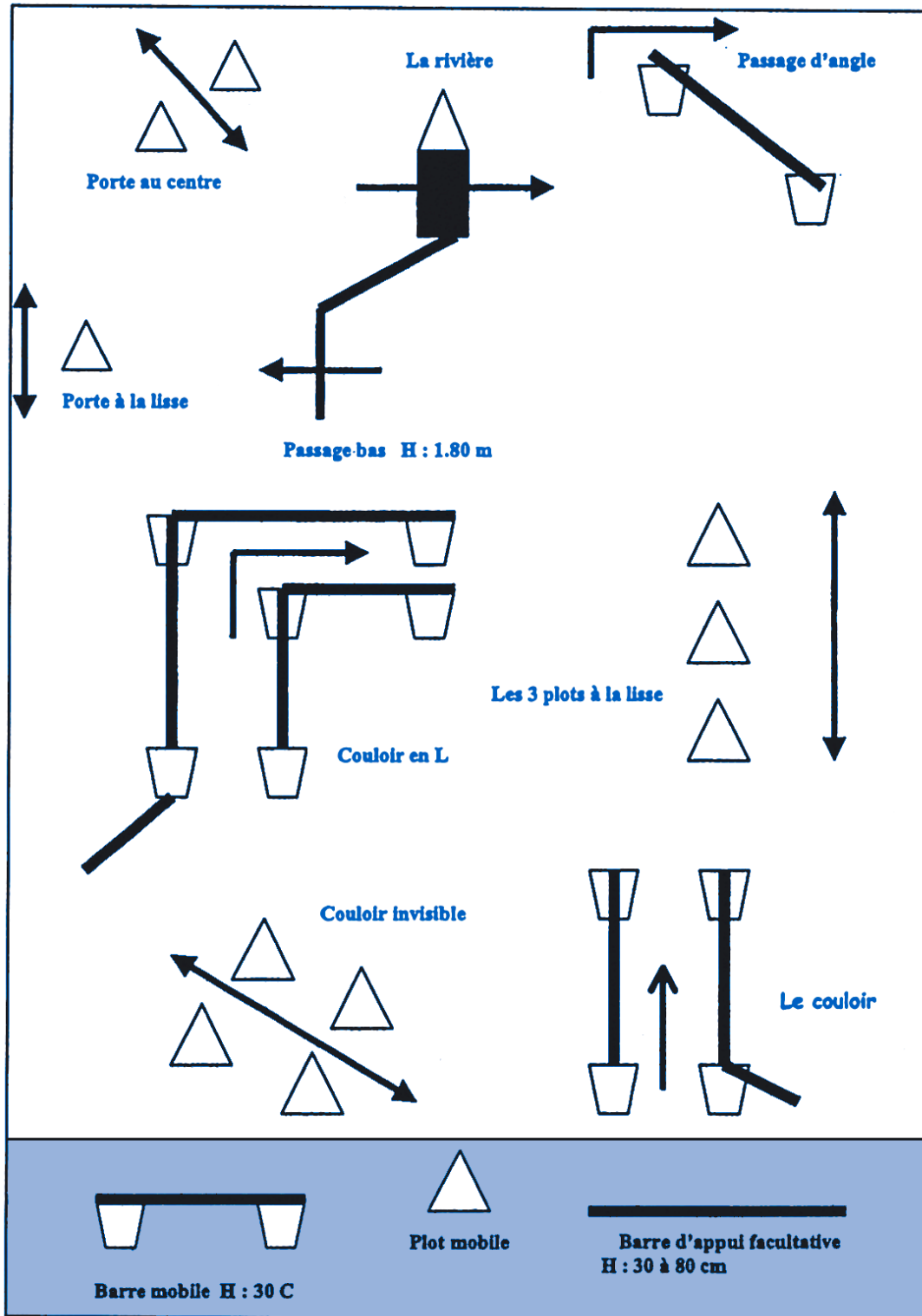


Tableau de décompte

EQUIPE N°	NOMBRE DE CAVALIERS HANDICAP	NOMBRE D'OBSTACLES FRANCHIS	PÉNALITÉS	TEMPS (3 MN MAXI)	COMMENTAIRE

Art. 6.6 - Tri technique

A - Définition

Le tri est un test individuel de travail du bétail. 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.

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.

Cet espace appelé Clos de Tri doit être composé :

- ▶ d'un espace où s'effectue le tri d'au moins 2 000 m²,
- ▶ d'une ouverture d'une largeur minimum de 4 m donnant accès à un autre espace.

C - Qualification des cavaliers

Les concurrents de ce test doivent impérativement :

- ▶ être âgés de 12 ans révolus,
- ▶ être titulaires du Galop 6 d'Équitation Camargue minimum,

Chaque concurrent est assisté par trois cavaliers maximum.

Ceux-ci doivent impérativement :

- ▶ être âgés de 12 ans révolus,
- ▶ être titulaires du Galop 4 minimum.

D - Qualification des chevaux

Tous chevaux Camargue de 4 ans et plus.

E - Définition du bétail

Le concours de tri doit impérativement pouvoir disposer d'un effectif minimum de 30 bêtes.

Le bétail sera classé par lots de 3 bêtes facilement identifiables par ruban adhésif de couleur à mi-hauteur des cornes d'une largeur minimale de 40 mm.

En cas de doublement d'un même type de bête par lot, l'identification doit être faite sur une corne différente.

En cas de triplement, l'identification doit être faite sur les 2 cornes.

L'identification peut également se faire en apposant un même numéro sur les deux flancs de l'animal.

Prévoir un lot identifié de réserve.

L'homogénéité, en difficultés, des lots est laissée à l'appréciation du manadier.

Les lots ainsi formés feront l'objet d'un tirage au sort dont le résultat est transmis au jury avant le début de l'épreuve.

Entre chaque concurrent, les 3 bêtes qui viennent d'être triées doivent être ramenées au sein de l'effectif initial.

F - Jury

Il est composé de deux personnes qualifiées désignées en accord avec l'organisateur par le Président du jury sur la liste des techniciens fédéraux et des épreuves d'élevage de l'année en cours.

G - Déroulement du test

1. Ordre de passage

Un tirage au sort doit être effectué au moins une heure avant le départ du premier concurrent.

2. Déroulement de chaque prestation

Chaque concurrent se présente dans le clos de tri accompagné de ses trois équipiers.

L'équipe vient se présenter et saluer le jury.

Le concurrent dispose d'une minute maximum pour placer ses équipiers dans le clos de tri à sa convenance.

Chaque concurrent doit trier trois bêtes de son lot dans l'ordre de son choix.

Trier signifie :

- ▶ rentrer dans la manade,
- ▶ sortir la bête choisie,
- ▶ et l'accompagner jusqu'à la porte donnant accès au second espace en respectant l'intégrité du troupeau.

H - Temps accordé

Quand le bétail est en place, un signal sonore avertit le concurrent du déclenchement du chrono.

Le chronométreur interrompt le comptage à chaque passage des différentes bêtes dans la porte.

Un départ est donc donné séparément pour chaque bête triée.

Le temps total est égal au total des trois temps enregistrés.

Un signal sonore retentira indiquant la fin du temps maximum de 6 minutes.

Le concurrent peut, s'il le juge, arrêter le tri de la bête choisie.

Pour cela, il lève le bras et regagne la limite de la zone de tri.

Le chronomètre est arrêté. Il recommence le tri sur la bête suivante et pourra, si le temps accordé le permet, reprendre le tri de la bête abandonnée à la suite.

Dans le cas où le concurrent se trompe de bête, le manadier le signale et le cavalier continue avec la bonne bête sans qu'il y ait arrêt du chronomètre.

Il sera compté une pénalité de 10 points pour erreur.

I - Jugement du test

Le jury utilise le protocole de jugement ci-après et le transmet au secrétariat général.

Le jury peut à sa convenance arrêter un concurrent à tout moment.

Chaque concurrent obtient un nombre total de points à partir duquel est établi le classement individuel du test.

J - Protocole de tri technique

	ACTIONS ÉVALUÉES	CRITÈRES D'ÉVALUATION	BÊTE N° 1 /10	BÊTE N° 2 /10	BÊTE N° 3 /10
1	Aborder le troupeau	Se placer en fonction de la manade et du terrain Respect de l'allure Calme			
2	Isoler la bête choisie	Domination sur la bête Respect du troupeau et des distances Anticipation Placement	*	*	*
3	Conduire la bête vers la porte	Maîtrise et respect de l'allure Gestion des efforts Domination Trajectoire			
4	Entente dans l'équipe	Stratégie Occupation de l'espace Relation			
B1					
B2			Totaux		/ 150
B3					
NOTES D'ENSEMBLE					
6	Attitude et aptitude du cheval face au bétail	Calme - Attention Confiance Expression - Anticipation	*		
7	Habilité du cavalier Vista ou capacité d'anticiper sur la réaction du bétail	Anticipation - Gestion de l'effort Opportunité Sens des responsabilités dans la gestion du bétail	*		
8	Agir à cheval dans la correction des aides	Fixité du cavalier Discrétion dans l'emploi des aides			
9	Présentation de l'équipe	Harnachement Tenue des cavaliers Présentation générale			
10	Pénalités par erreur de bête Pénalités par perte du couvre-chef				
Total général			/ 210		
Classement					

* Coefficient 2

Art. 6.7 - Tri chronométré

A - Définition

L'épreuve consiste en un travail par lequel un cavalier doit extraire d'un troupeau de 30 bêtes minimum, l'une après l'autre et dans l'ordre fixé par le jury, trois vaches désignées à l'avance, pour les conduire dans une zone isolée du reste du troupeau.

Pour cela, il peut être aidé de deux autres cavaliers.

A chaque essai, deux autres cavaliers aident à maintenir le troupeau dans la zone de parage. Ils ne doivent pas franchir la ligne 1.

Le cavalier est pénalisé dès que 2 pieds de son cheval franchissent la ligne.

Une fois que la vache est triée et lorsqu'elle a franchi la ligne 2 - la vache est considérée sortie lorsque les 4 pieds ont franchi la ligne - les deux autres cavaliers peuvent aider celui qui trie pour accompagner la vache vers la ligne 3.

Le bétail sera classé par lots de 3 bêtes facilement identifiables par un ruban adhésif de couleur à mi-hauteur des cornes d'une largeur minimale de 40 mm.

En cas de doublement d'un même type de bête par lot, l'identification doit être faite sur une corne différente.

En cas de triplement, l'identification doit être faite sur les 2 cornes.

L'identification peut également se faire en apposant un même numéro sur les deux flancs de l'animal. Prévoir un lot identifié de réserve.

Le tirage au sort de la couleur des bêtes à trier se fera après que les vaches aient été placées dans la zone de parage. L'ordre de passage des cavaliers également.

Le temps limite est de 4 minutes pour le tri des 3 bêtes.

Quand le bétail est en place dans la zone de parage, le Juge de ligne soulève un drapeau blanc. Les cavaliers disposent alors de 15 secondes pour sortir de la zone et se mettre en place avant le déclenchement du chrono. Le chrono se déclenche 15 secondes après le drapeau blanc. Il est arrêté lorsque la 3^e bête franchit la ligne 3.

Afin d'obtenir une qualité de tri plus conforme à l'esprit du tri Camargue, l'organisateur peut prévoir une épreuve avec arrêt du chronomètre entre 2 bêtes : lorsque la 1^{re} bête franchit la ligne 3, le chronomètre est arrêté, il redémarre 15 secondes après.

B - Terrain

Le terrain de l'épreuve de tri du bétail est un rectangle d'une dimension minimale de 70 m x 30 m, plat, ne présentant ni pierre, ni objet de nature à nuire à l'expression des concurrents et par voie de conséquence à leur évaluation par le jury.

Il est fortement recommandé qu'il soit sablé.

Il peut être en herbe ou en terre battue si celle-ci n'est pas trop dure et ne glisse pas.

C - Classement

Les cavaliers sont départagés par le temps réalisé, majoré, le cas échéant, par les pénalités.

Est déclaré vainqueur le cavalier qui totalise le meilleur temps.

D - Pénalités

Une pénalité de 20 secondes est appliquée chaque fois qu'une vache, autre que celle qui est triée, franchit la ligne 2. De même, chaque fois qu'un partenaire franchit la limite de la ligne 1.

Lorsqu'une vache sort avant son tour du troupeau, elle doit obligatoirement être ramenée dans la zone de parage.

E - Clause éliminatoire

Si plus de 4 bêtes, autres que celle désignée, se retrouvent en même temps de l'autre côté de la ligne 2, le cavalier est éliminé.

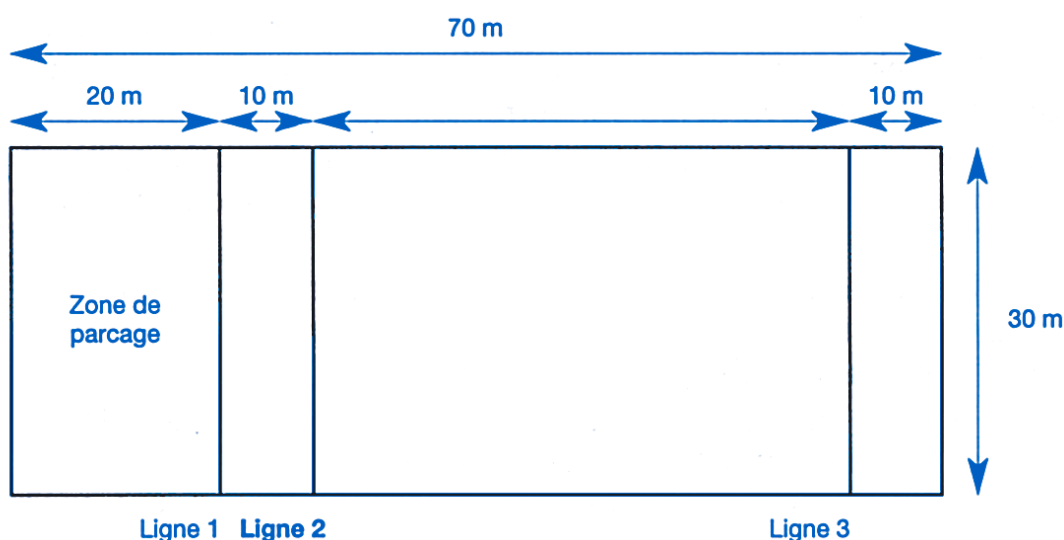
En outre, le dépassement d'un temps maximum de 4 minutes arrête le concurrent.

Le jury peut à sa convenance arrêter, s'il le juge opportun, un concurrent à tout moment.

F - Sécurité des chevaux et du bétail

Un concurrent ne peut, sous peine d'élimination pour mauvais traitement, adopter un comportement de nature à nuire à l'intégrité physique de son cheval ou du bétail. L'emploi d'un outil de tri ne peut se concevoir que s'il n'entraîne aucune blessure au bétail. Toute blessure ou saignement provoqué par le cavalier entraîne l'élimination du concurrent.

G - Exemple d'aménagement



Art. 6.8 - Coursejado

1. L'épreuve est courue par une équipe de 2 cavaliers une seule fois.

Un cavalier ne peut participer qu'au sein de 2 équipes maximum.

2. Les équipes peuvent disposer de 1 ou 2 fers selon leur volonté.

3. La Coursejado se déroule sur une piste, entièrement close, et divisée en deux zones :

- ▶ une zone de Coursejado de 230 m de longueur et 40 m de largeur minimum,
- ▶ une zone franche de 20 m de longueur minimum. Une ligne de précision sera tracée à 200 m minimum du départ. Les zones ainsi que la ligne de précision seront matérialisées au sol.

4. Le départ de l'anoble, jeune bovidé, est commandé par l'équipe qui concourt, après autorisation du jury.

5. L'anoble est barrulé au fer dans la zone de Coursejado.

6. Diriger l'anoble à l'aide du trident ou avec l'épaule du cheval est autorisé.

7. Pour le coup de fer, le trident doit être tenu à deux mains en travers du cheval à la façon traditionnelle des gardians sans lâcher les rênes qui doivent être tenues par la main la plus proche de la douille du trident.

Le coup de fer doit être porté au niveau du couard de l'anoble de préférence.

8. L'anoble qui dépasse la zone de Coursejado et entre dans la zone franche, ne peut plus être coursejé. Un signal sonore ou visuel avertit les concurrents et le jury.

9. L'anoble est considéré comme barrulé lorsqu'il est renversé, de préférence les quatre membres ne touchant pas le sol.

10. La ligne de précision sert à départager les concurrents. L'équipe ayant barrulé l'anoble le plus près de cette ligne – aussi bien avant, qu'après – obtiendra la meilleure note.

11. Un jury composé de 2 membres utilise le protocole de jugement et le transmet au secrétariat général.

Le jury peut à sa convenance arrêter une équipe à tout moment.

Protocole d'équitation Camargue - Coursejado

Concours de :		Date :		
Équipe n° :				
	Cavalier 1	Cavalier 2		
Nom :				
Prénom :				
Cheval :				
	ACTIVITÉS ÉVALUÉES	CRITÈRES D'ÉVALUATION		NOTE/10
1	Entente dans l'équipe	Occupation de l'espace Stratégie Relation		
2	Conduite de l'anoble	Gestion de la distance et de l'allure Qualité de la conduite		
3	Coup de fer	Maniement du fer Coup de fer		
4	Action des chevaux	Avant le coup de fer Au coup de fer Après le coup de fer		
5	Précision du barrulage	Sur la ligne de précision		*
		Distance de la ligne		
NOTES D'ENSEMBLE				
6	Comportement des chevaux	Expression anticipation Attitude Aptitude		
7	Présentation	Harnachement Tenue des cavaliers Tenue du fer		
Total				/ 80

* Coefficient 2

Nom du juge 1 : Nom du juge 2 :

VII - DÉROULEMENT

Art. 7.1 - Déroulement des épreuves

Les tests peuvent être organisés individuellement avec un classement et une remise de prix pour chacun d'eux.

Ils peuvent aussi être organisés de manière combinée auquel cas un seul classement avec remise de prix représente l'ensemble des tests constituant le combiné.

Pour chacun des tests, il existe un ou plusieurs niveaux d'épreuves.

EPREUVES	REPRISE DE TRAVAIL	PARCOURS DE PAYS	MANIABILITÉ	SLALOM PARALLÈLE	JEU DE LIBERTÉ	TRI TECHNIQUE	TRI CHRONOMÉTRÉ	COURSEJADO
Club 3		*	A points	*				
Club 2	*	*	*	*	*			
Club 1	*	*	*	*	*			
Club Elite	*	*	*	*	*	*	*	*

VIII - PÉNALITÉS

Art. 8.1 - Perte du couvre-chef :

- ▶ En reprise de travail, maniabilité et parcours de pays : 10 pts de pénalité.
- ▶ Coursejado : 4 pts de pénalité.
- ▶ Tri technique : 10 pts de pénalité.
- ▶ Slalom parallèle : 1 seconde.

Art. 8.2 - Elimination

Motif :

- ▶ Tout concurrent qui n'a pas fait son entrée sur la piste dans les 90 secondes qui suivent le signal de départ.
- ▶ Sortir du terrain en cours d'exécution de la reprise (4 pieds dehors).
- ▶ Tout concurrent qui prend le départ d'une épreuve avant que le signal lui soit donné.
- ▶ La conduite à 2 mains : les rênes de bride doivent être tenues d'une seule main, la 2^e main peut être utilisée uniquement pour ajuster les rênes et les quitter une fois le réglage effectué.
- ▶ En cas de défenses manifestes, dangereuses et répétées du cheval : ruades, cabrades, rétivité...

En cas de chute du cheval et/ou du concurrent, celui-ci n'est pas éliminé.

Il est pénalisé par l'influence de la chute sur l'exécution du mouvement en cours et dans la note d'ensemble (soumission et/ou cavalier).

IX - CLASSEMENT

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

1. Reprise de travailobtient la meilleure note.
2. Parcours de paysréalise le meilleur temps avec le minimum de pénalités.
- 3a. Maniabilité.....réalise le meilleur temps.
- 3b. Maniabilité à points.....marque le plus de points.

En cas d'égalité de points, le temps sera déterminant.

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.

4. Slalom parallèleréalise le meilleur temps avec le minimum de pénalités.
5. Jeu de la libertéfait franchir le maximum de portes avec un minimum de pénalités.
6. Tri techniqueobtient la meilleure note.
7. Tri chronométréréalise le meilleur temps.
8. Coursejado.....obtient la meilleure note.

Dans les épreuves de Tri technique, le couple qui a obtenu plus de 120 points lors de 2 concours durant la saison précédente, ou dans la saison en cours, doit concourir dans l'épreuve Tri Elite GP.