



REGLEMENT FFE DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} décembre 2011

Dispositions spécifiques Équitation Camargue

SOMMAIRE

PREAMBULE

I – ORGANISATION

- Art 1.1 - Organismes
- Art 1.2 - Terrains et matériel
- Art 1.3 - Tableau d'affichage

II - EPREUVES

III – OFFICIELS DE COMPETITION

IV – CONCURRENTS

- Art 4.1 - Conditions de participation
- Art 4.2 - Tenue pour les épreuves Club
- Art 4.3 - Tenue pour les épreuves Amateur
 - A - Sur les terrains d'entraînement
 - B - Sur les terrains de compétition

V – PONEYS / CHEVAUX

- Art 5.1 - Inspection des poneys / chevaux
- Art 5.2 - Participation
- Art 5.3 - Hamachement pour les épreuves Club
- Art 5.4 - Hamachement pour les épreuves Amateur
 - A – La selle
 - B – La bride

- C – La martingale
- D – Le caveçon
- E – Le mors de bride Camargue
- F – Les rênes du mors de bride
- G – Le tapis de selle

VI - NORMES TECHNIQUES

- Art 6.1 - Reprise de travail
 - A – Définition
 - B – Notation
 - C – Le terrain
 - D – Reprise de travail pour les épreuves Club 1 / Amateur 2
 - E – Reprise de travail pour les épreuves Club Elite / Amateur1
 - F – Reprise de travail pour les épreuves Amateur Elite
- Art 6.2 - Parcours de pays
- Art 6.3 – Maniabilité
 - A – Le terrain
 - B – Liste d'obstacles valables pour les tests sauf cas particuliers
 - C – Notation
 - D – Description des obstacles constituant le parcours
 - E – Règlement du test de maniabilité à points
 - F – Maniabilité à points
- Art 6.4 - Slaloms parallèles
- Art 6.5 - Jeu de la liberté
- Art 6.6 - Tri technique
- Art 6.7 - Tri chronométré
- Art 6.8 - Coursejado

VII - DEROULEMENT

VIII - PENALITES

- Art 8.1 – Perte du couvre-chef
- Art 8.2 – Pénalités pour conduite à 2 mains
- Art 8.3 – Elimination

IX - CLASSEMENT

- Art 9.1 – Classement par test
- Art 9.2 – Classement combiné
- A – Tableau de coefficient
- B – Tableau d'application des points

PREAMBULE

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.

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

Art 2.1 - Liste des épreuves

| Epreuves | LFC |
|--|---------|
| Club 2 | CLUB |
| Club 1 | |
| Club Elite | |
| Amateur 2 Préparatoire / Spéciale / Grand Prix | AMATEUR |
| Amateur 1 Préparatoire / Spéciale / Grand Prix | |
| Amateur Elite Spéciale / Grand Prix | |
| Amateur Elite Tri Spéciale / Tri Grand Prix | |

Préparatoire : épreuve de mêmes normes techniques réservée aux Jeunes chevaux. Amateur 2 ouverte aux chevaux Camargue de 3 ans et aux chevaux en 1^{ère} année de compétition et Amateur 1 ouverte aux chevaux Camargue de 4 ans ayant participé aux épreuves Amateur 2 Préparatoire et aux chevaux en 2^{ème} et 3^{ème} année de compétition.

Spéciale : Tous poneys / chevaux.

Grand Prix : Réservé aux chevaux de race Camargue.

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

| Club 2 et Club 1 | | | |
|-----------------------------------|----------------------|-----------------------|---------------------|
| 1. Reprise de travail sauf club 2 | 3. Maniabilité. | 5. Jeu de la liberté. | |
| 2. Parcours de pays. | 4. Slalom parallèle. | | |
| Club Elite / Amateur | | | |
| 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 – OFFICIELS DE COMPETITION

Le Président de jury est désigné par l'organisateur.

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

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.

| JUGES | EPREUVES | CLUB 2 | CLUB 1/ELITE | AMATEUR |
|----------|----------|--------|--------------|-----------|
| | Club | | Président | |
| National | | | | Président |

IV - CONCURENTS

Art 4.1 - Conditions de participation

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

Niveau minimum d'examen :

| EPREUVES | NIVEAU D'EXAMEN DES CAVALIERS MINEURS |
|------------|---------------------------------------|
| Club 2 | Galop 2 |
| Club 1 | Galop 4 |
| Club Elite | Galop 6 |
| Amateur | Galop 6 |

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

Pour les concurrents majeurs, aucun galop n'est exigé.

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

Art 4.2 - Tenue pour les épreuves Club

Le port d'une protection céphalique homologuée est obligatoire pour tous concurrents dans les épreuves Club et pour les concurrents mineurs qu'elle que soit la division.

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.

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

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

Art. 4.3 Tenue pour les épreuves Amateur

A - Sur les terrains d'entraînement

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

B - Sur les terrains de compétition

Sont obligatoires :

- ◆ Le pantalon en tissu et coupe traditionnels, 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.
- ◆ Chapeau, casquette, 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 **surmonté ou non d'une 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 interdite.

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 ginguelle 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 celle 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 – PONEYS / CHEVAUX

Pour toutes les divisions, les poneys / chevaux peuvent être inscrits soit sur la liste Club, soit sur la liste A des chevaux de sport.

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

Art 5.1 - Inspection des poneys / chevaux

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

Art 5.2 – Participation

Afin de limiter le nombre de participations d'un même poney / cheval dans une journée de compétition Camargue, il est attribué un indice d'effort à chaque test pour un total maximum par jour.

| Tests | Poneys / Chevaux de 4 ans et plus | | Poneys / Chevaux de 3 ans | |
|--------------------|-----------------------------------|-------------------|---------------------------|-------------------|
| | Indice d'effort | Total maxi / jour | Indice d'effort | Total maxi / jour |
| Reprise de travail | 1 | 10 | 1 | 5 |
| Parcours de pays | 2 | | 2 | |
| Maniabilité | 2 | | 2 | |
| Slalom parallèle | 1 par passage | | Interdit | |
| Jeu de la liberté | 0,5 | | 0,5 | |
| Tri technique | 2 | | Interdit | |
| Tri chronométré | 2 | | Interdit | |
| Coursejado | 2 | | Interdit | |

Art 5.3 - Harnachement pour les épreuves Club

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

La selle d'amazone est autorisée.

La croupière et le collier de chasse sont autorisés.

La martingale à anneaux et la martingale fixe sont autorisées.

Art 5.4 - Harnachement pour les épreuves Amateur

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 dans les épreuves Préparatoire quel que soit le test et dans les épreuves de Tri.

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.

II est bordé de cuir ou de simili marron sur tout le tour.

II 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 plusieurs niveaux d'épreuves 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

II 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 – Textes

Il existe trois textes de reprises :

.Club 1/ Amateur 2,

.Club Elite/ Amateur 1,

.Amateur Elite

Les textes et protocoles sont disponibles sur www.ffe.com

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 2 | Club 1 Amateur 2 | Club Elite Amateur 1 | Amateur Elite |
|---|--------------|---------------------|-------------------------|---------------|
| Nombre de difficultés | 8 | 8 / 10 | 10 / 14 | 12 / 16 |
| 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 |
| 1 ^e 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

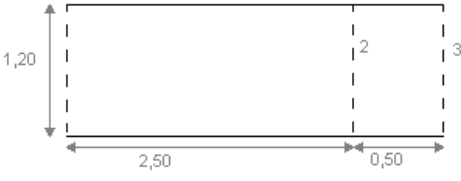
Ce test comporte quatre niveaux d'épreuve, Club 2, Club 1/Amateur 2, Club Elite/ Amateur 1, Amateur Elite, correspondant à 4 parcours d'extérieur différents.

| | |
|--|---|
| <p>Obstacles obligatoires :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ zone de pas, ◆ portillon, ◆ arrêt en Club 2, Club 1, Club Elite, Amateur 2, Amateur 1 ◆ Reculer en Amateur Elite, ◆ labyrinthe. | <p>Obstacles conseillés :</p> <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 Le cheval doit marquer une immobilité d'au moins 3 secondes les antérieurs placés entre les lignes 2 et 3. 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 Le cheval doit amorcer son reculer les antérieurs ayant dépassé la ligne 3 et le terminer les postérieurs ayant dépassé la ligne 1. 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> |
| <p>6) Passage d'eau</p> | <p>Deux possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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. <p>Dans tous les cas, le fond du passage d'eau doit être parfaitement porteur et non glissant, quel que soit le nombre de concurrents.</p> |
| <p>7) Zone de pas</p> | <p>Le poney / 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.</p> |

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 les 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

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 des numéros

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 poney / cheval franchit la ligne de départ jusqu'au moment où le poney / 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 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.

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.

2. 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.

I - Concurrent en difficulté devant un obstacle

1. 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.

2. 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.

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 poney / cheval.

2. Exceptions

Ramener un poney / 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 22 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. Colimaçon. |
| 11. Pot en terre. | |
| 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 poney / 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 du test, pendant que la piste est ouverte.

Possibilité de faire un test de maniabilité à points.

D - Description des obstacles constituant le parcours

1. Huit entre bidons

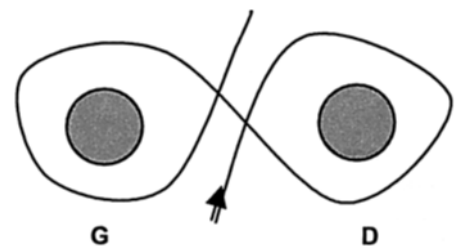
L'obstacle est constitué de deux bidons disposés à six mètres de distance l'un de l'autre.

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, 0,20 m 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 poney / 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.
Hauteur 0,60 m, largeur 0,60 m, front libre.

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 1,20 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 autres.

Le poney / 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

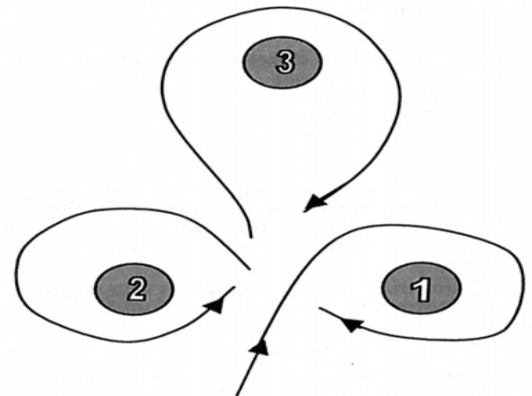
L'obstacle est constitué de trois bidons placés aux trois angles d'un triangle **équilatéral** de six mètres de côté.

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 solidaire du portail.

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, largeur 1,30 m.

En indice 2, les concurrents ouvrent le portail

En indice 1, les concurrents ouvrent et ferment le portail, le lâcher est toléré

En indice Elite, le concurrent doit ouvrir et refermer le portail à cheval et sans le lâcher.

Obstacle non franchi : élimination.

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

Porte lâchée : + 20 secondes

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 poney / cheval entre dans le couloir et avance jusqu'au bout.

Le cavalier fait tinter la clochette, puis fait reculer le poney / cheval en parcourant le couloir à reculons jusqu'à ce que le poney / 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. Le cavalier s'approche de la table, saisit le pot, le soulève à la hauteur de son épaule puis remet convenablement le pot sur la table.

Pot renversée : + 10 secondes.

Table renversée : + 10 secondes.

Ne pas soulever le pot : + 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 en Amateur Elite,
- ◆ 12 cm en Club Elite, Amateur 1
- ◆ 18 cm en Club 2et Amateur 2.

Après avoir retiré un bâton d'une longueur comprise entre 1,20 m et 1,50 m placé dans un bidon ouvert, le cavalier doit partir au galop en direction de l'obstacle et, à l'aide de ce bâton, enfiler 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.

Rupture d'allure au galop : + 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 poney / 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 poney / cheval doit approcher de l'obstacle (du côté droit ou gauche) et se placer perpendiculairement au tronc.

Puis le poney / 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.

Rupture d'allure au galop : + 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 poney / 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 d'une hauteur minimum de 1,80 m. 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.

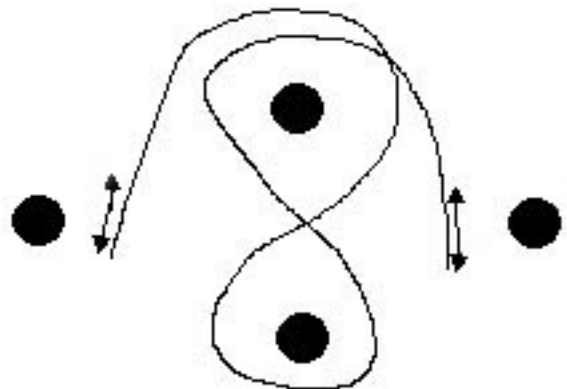
Les bidons sont posés au sol, d'un diamètre compris entre 50 et 60 cm, leur hauteur comprise entre 70 et 90 cm.

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

Bâton manqué : + 10 secondes.

Rupture d'allure au galop : + 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 poney / 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.

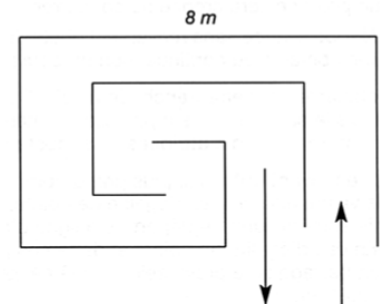
Poney / Cheval qui sort du cercle : + 10 secondes.

22. 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 du test de maniabilité à points

1. Dans ce test, 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 poney / 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 2 | Allure imposée pour bonus de 20 points | | |
|------------------------------|--------|--------|--|------------|---------------|
| | | | Club 1 | Club Elite | Amateur Elite |
| | | | Amateur 2 | Amateur 1 | |
| Piquet | 30 | X | galop | galop | galop |
| Saut | 30 | X | galop | galop | galop |
| Slalom entre piquets | 40 | X | galop | galop | galop |
| Passage bas | 40 | X | X | X | galop |
| Pont en bois | 40 | X | X | X | X |
| Point d'eau | 50 | X | X | X | X |
| Colimaçon | 50 | X | X | X | X |
| Labyrinthe | 60 | X | X | X | X |
| Pot en terre | 60 | X | X | X | X |
| Huit entre bidons | 70 | X | galop | galop | galop |
| Faire tomber objet | 70 | X | galop | galop | galop |
| Descendre et remonter | 80 | X | X | X | X |
| Parcours du cavalier | 80 | X | X | X | X |
| Portillon | 90 | X | X | X | X |
| Enclos | 100 | X | X | X | X |
| Clochette au bout du couloir | 100 | | X | X | X |
| 3 bidons | 110 | | X | galop | galop |
| Slalom (piquets parallèles) | 110 | | X | galop | galop |
| Anneau* | 120 | X | X | X | X |
| Prendre et poser un objet* | 120 | X | X | X | X |
| « L » à reculons | 150 | | | | X |
| Pas latéraux | 150 | | | X | X |

* A franchir uniquement au galop

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

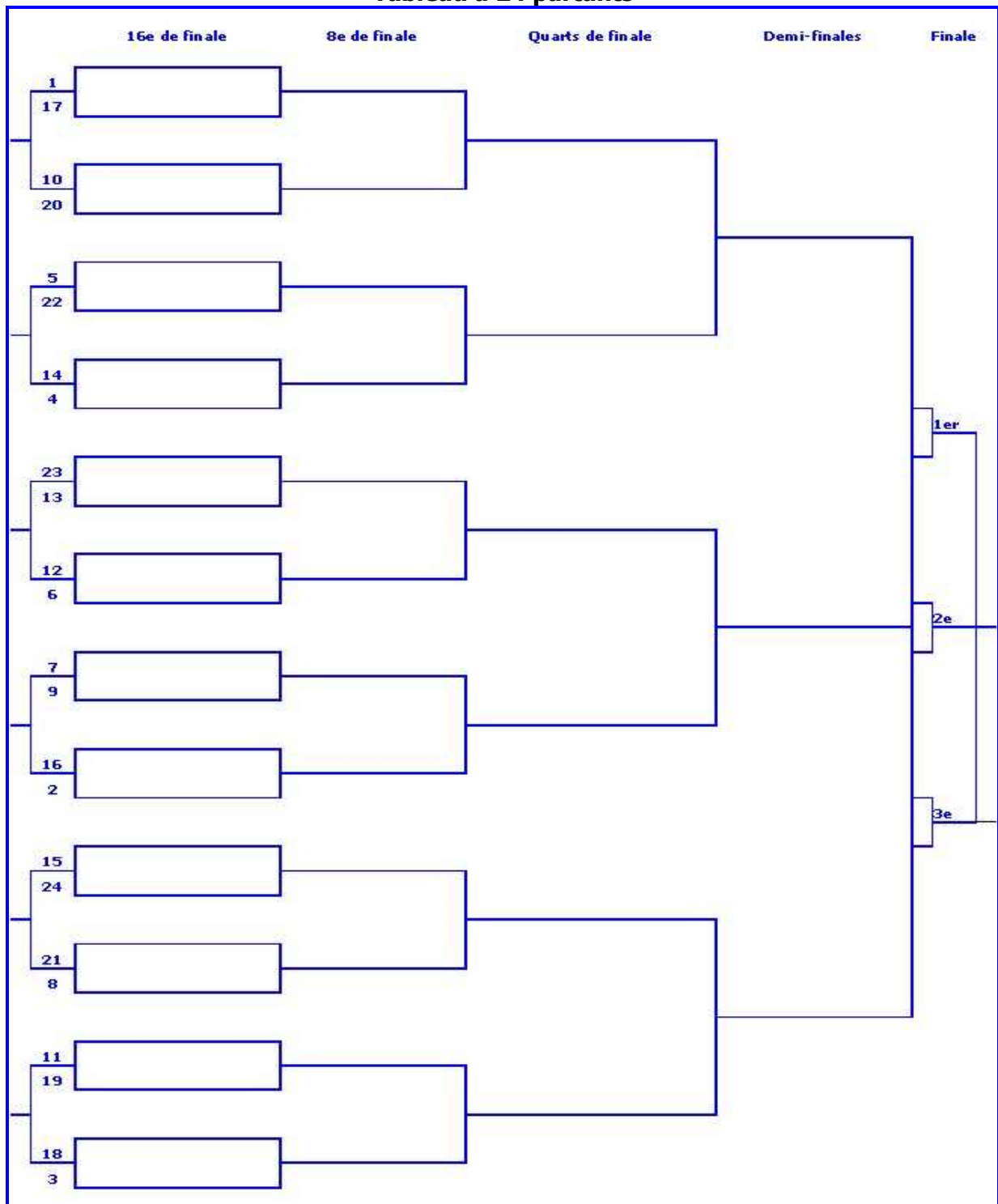
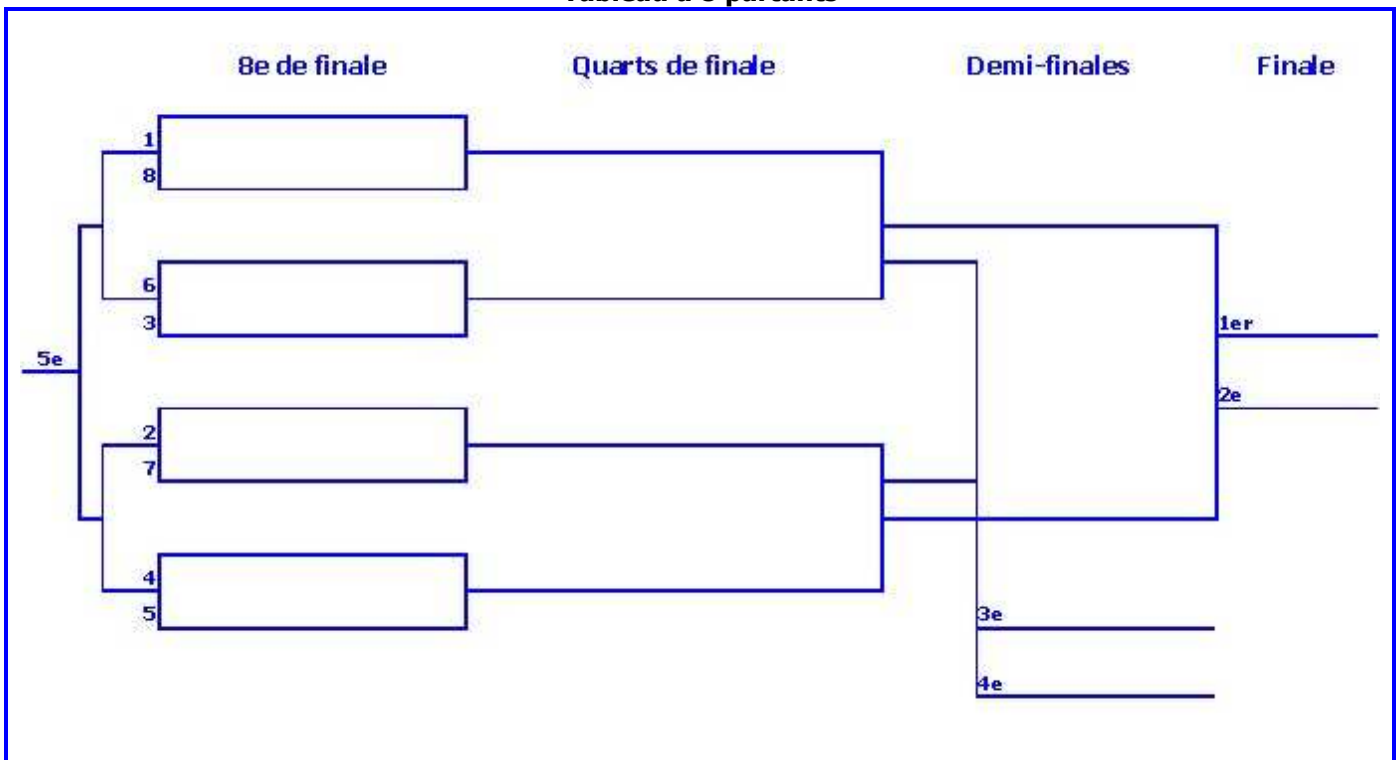


Tableau à 16 partants



Tableau à 8 partants



Art 6.5 - Jeu de la liberté

Objectif : faire passer un poney / 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).

II est interdit de précéder ou de suivre au travers de ces portes le poney / 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 poney / cheval est également prohibé et entraîne les mêmes conséquences.

Le chrono est déclenché au lâcher du poney / 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 poneys / chevaux montés, ou bien sur le poney / 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 poneys / 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 1200^{m²} conseillée, soit par exemple une carrière de 20m x 60m.

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 poney / cheval avant l'épreuve sous peine de disqualification.

2. Liste

Le couloir, le L, la rivière, la porte à la lice, le passage d'angle, le passage bas, les trois plots, la 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 poney / cheval. 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.

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

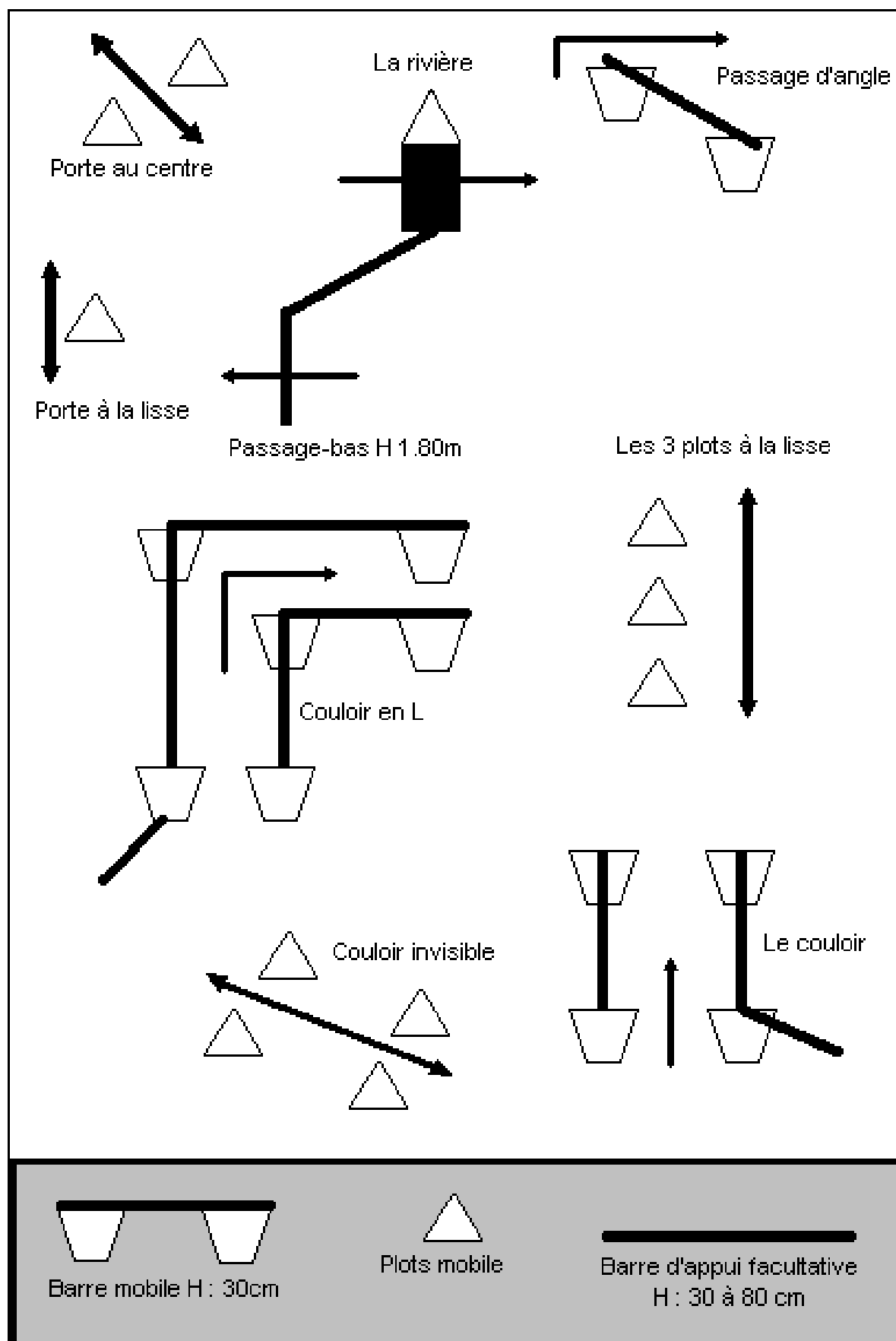


Tableau de décompte

| Equipe N° | Nombre de cavaliers Handicap | Nombre d'obstacles franchis | Pénalités | Temps (3 mn maxi) | Commentaires |
|-----------|---------------------------------|--------------------------------|-----------|----------------------|--------------|
| | | | | | |

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 poney / 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, d'au moins 2 000 m², doit être adapté à la pratique du tri

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 - Définition du bétail

Le concours de tri doit impérativement pouvoir disposer d'un effectif minimum de 33 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 des lots est laissée à l'appréciation du manadier.

Le manadier travaille le bétail avant le début de l'épreuve.

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.

E - Jury

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

F - 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 ;
- ◆ l'accompagner jusqu'à la porte donnant accès au second espace en respectant l'intégrité du troupeau.

G - Temps accordé

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

Le chronométrateur 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.

H - 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.

I - 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 | | |
| B3 | | | | | / 150 |
| NOTES D'ENSEMBLE | | | | | |
| 6 | Attitude et aptitude du poney / 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 33 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 parcage. Ils ne doivent pas franchir la ligne 1.

Le cavalier est pénalisé dès que 2 pieds de son poney / 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 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 ont été placées dans la zone de parcage. 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 parcage, le Juge de ligne soulève un drapeau blanc. Les cavaliers disposent alors de 15 s pour sortir de cette zone et se mettre en place avant le déclenchement du chrono. Un signal sonore indique la fin du temps accordé et le déclenchement du chronomètre.

Une fois qu'une bête est triée et lorsqu'elle a franchi des 4 pieds la ligne 3, le Juge signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc. Le chronomètre est arrêté.

Le Juge de ligne brandissant un drapeau rouge signale à l'équipe un franchissement incomplet de la ligne 3 par la bête triée.

Les cavaliers disposent de 40 secondes maximum avant de trier la bête suivante et se positionner hors de la zone de parcage.

Le chronomètre se déclenche soit :

- au franchissement par un des cavaliers de la ligne 2
- à la fin du temps accordé

Les cavaliers disposent de 15 secondes pour sortir de la zone de parcage.

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 parcage.

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.

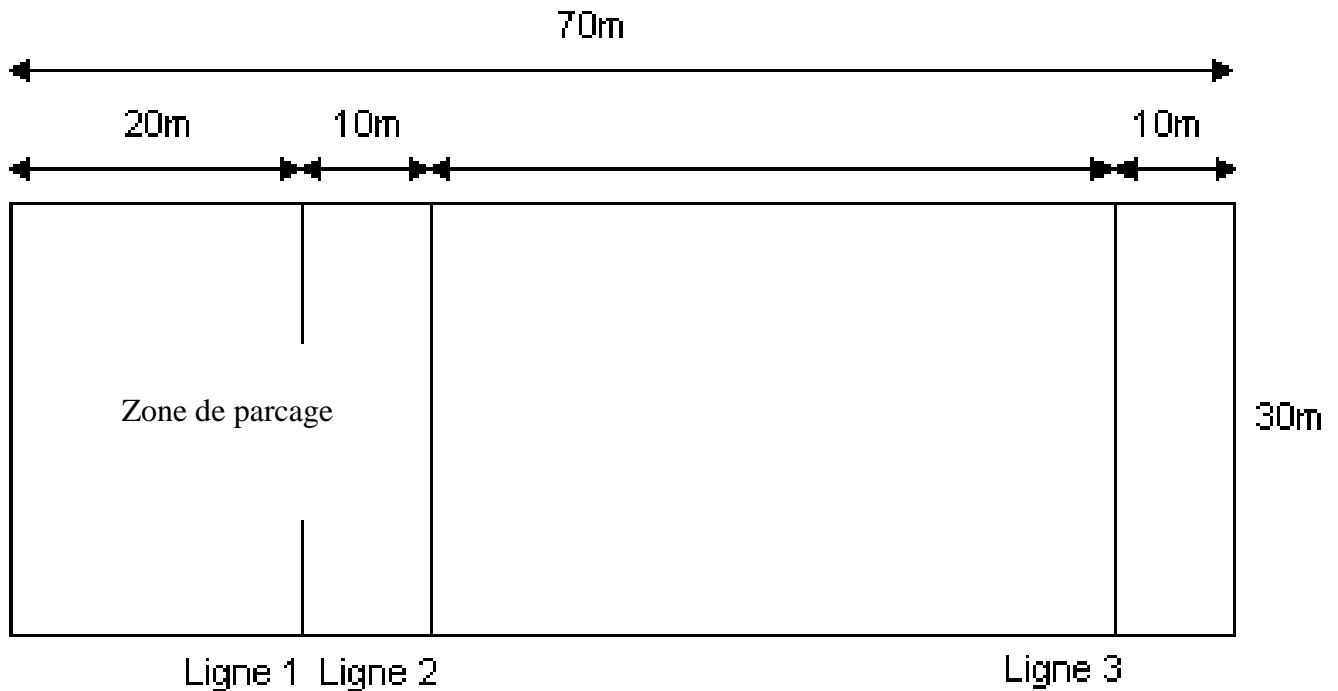
En outre, le dépassement d'un temps maximum de 4 minutes arrête le concurrent.

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

F - Sécurité des poneys / 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 poney / 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 une seule fois par une équipe de 2 cavaliers.
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'anouble, jeune bovidé, est commandé par l'équipe qui concourt, après autorisation du jury.
5. L'anouble est barrulé au fer dans la zone de Coursejado.
6. Diriger l'anouble à l'aide du trident ou avec l'épaule du poney / cheval est autorisé.
7. Pour le coup de fer, le trident doit être tenu à deux mains en travers du poney / 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'anouble de préférence.
8. L'anouble 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'anouble est considéré comme barrulé lorsqu'il est renversé, les quatre membres ne touchant pas le sol.
10. La ligne de précision sert à départager les concurrents. L'équipe ayant barrulé l'anouble 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'Equitation Camargue - Coursejado

| | | | |
|-------------------------|-----------------------------------|---|----------------|
| Concours de : | | Date : | |
| Équipe n°: | | Cavalier 1 | Cavalier 2 |
| | | | |
| Nom : | | | |
| Prénom : | | | |
| Poney / cheval : | | | |
| | Activités Évaluées | Critères d'Évaluation | Note/10 |
| 1 | Entente dans l'équipe | Occupation de l'espace Stratégie Relation | |
| 2 | Conduite de l'anouble | 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 poneys / 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 poneys / chevaux | Expression anticipation Attitude Aptitude | |
| 7 | Présentation | Hamachement Tenue des cavaliers Tenue du fer | |
| | | TOTAL | / 80 |

* Coeff. 2

Nom du Juge 1 : Nom du Juge 2 :

VII - DEROULEMENT

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 | MANIABILITE | SLALOM PARALLELE | JEU DE LIBERTE | TRI TECHNIQUE | TRI CHRONO | COURSEJADO |
|---------------|--------------------|------------------|-------------|------------------|----------------|---------------|------------|------------|
| Club 2 | | * | A points | * | | | | |
| Club 1 | * | * | * | * | * | | | |
| Amateur 2 | | | | | | | | |
| Club Elite | * | * | * | * | * | * | * | |
| Amateur 1 | | | | | | | | |
| Amateur Elite | * | * | * | * | * | * | * | * |

VIII - PENALITES

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 – Pénalités pour conduite à 2 mains :

- ◆ Reprise de travail et Tri technique : 5 pts de pénalités par action
- ◆ Parcours de pays, maniabilité chronométrée et tri chronométré : 20 secondes par action
- ◆ Maniabilité à points : 50% de la note de l'obstacle.

Art 8.3 - 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.
- ◆ En cas de défenses manifestes, dangereuses et répétées du poney / cheval : ruades, cabrades, rétivité...

En cas de chute du poney / 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

Art 9.1 – Classement par test

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

1. Reprise de travail obtient la meilleure note
2. Parcours de pays réalise 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 min.

4. Slalom parallèle réalise le meilleur temps avec le minimum de pénalités
5. Jeu de la liberté fait franchir le maximum de portes avec un minimum de pénalités.
6. Tri technique obtient la meilleure note.
7. Tri chronométré réalise 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.

Art 9.2 – Classement combiné

L'organisateur peut choisir de proposer un classement combiné :

A – Tableau de coefficient

A chaque test des épreuves, un coefficient multiplicateur est appliqué.

| REPRISE DE TRAVAIL | PARCOURS DE PAYS | MANIABILITÉ | SLALOM PARALLÈLE | JEU DE LIBERTE | TRI TECHNIQUE | TRI CHRONO | COURSEJADO |
|--------------------|------------------|-----------------|------------------|----------------|---------------|---------------|---------------|
| Coefficient 1 | Coefficient 1 | Coefficient 1,5 | Coefficient 1 | Coefficient 1 | Coefficient 1 | Coefficient 1 | Coefficient 1 |

Si un organisateur ne prévoit qu'un test de tri, le coefficient est de 2.

B – Tableau d'application des points

Le principe retenu pour l'attribution des points est que chaque concurrent reçoit 1 point de chaque cavalier qu'il précède au classement plus 1 point qui lui revient de droit, sauf pour la première place qui reçoit 2 points.

Exemple, sur 20 concurrents :

| | | | |
|-------------------|--------|-------------------|--------|
| 1 ^{er} | 21 pts | 11 ^{ème} | 10 pts |
| 2 ^{ème} | 19 pts | 12 ^{ème} | 9 pts |
| 3 ^{ème} | 18 pts | 13 ^{ème} | 8 pts |
| 4 ^{ème} | 17 pts | 14 ^{ème} | 7 pts |
| 5 ^{ème} | 16 pts | 15 ^{ème} | 6 pts |
| 6 ^{ème} | 15 pts | 16 ^{ème} | 5 pts |
| 7 ^{ème} | 14 pts | 17 ^{ème} | 4 pts |
| 8 ^{ème} | 13 pts | 18 ^{ème} | 3 pts |
| 9 ^{ème} | 12 pts | 19 ^{ème} | 2 pts |
| 10 ^{ème} | 11 pts | 20 ^{ème} | 1 pt |

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.