



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 1<sup>er</sup> décembre 2011*

# **Dispositions spécifiques d'Équitation Islandaise**



## SOMMAIRE

<b>I - ORGANISATION</b>	<b>3</b>		
Art 1.1 - Terrain et matériel	3	15 - Club 1 / 5 Allures	13
A - Les Pistes Allures	3	16 - Club 2 / 5 allures	14
B - La piste pour le test d'amble et le speed-pass	3	17 - Club Open Amble 250	15
C - La piste pour la course d'amble	3	18 - Club Open amble 150	16
D - La carrière de dressage	3	19 - Club Open Amble	16
E - Plaques numérotées	3	20 - Club Open Speed Pass (P2)	17
Art 1.2 - Tableau d'affichage	3	21 - Club 3 Amble (P1)	17
Art 1.3 - Chronométrage	3	22 - Club 3 Dressage	19
		23 - Club 2 Dressage	19
		24 - Club 1 Dressage	20
		25 - Club Elite Dressage	20
		26 - Club 2 Dressage Equipe	21
		27 - Club 2 Dressage Libre	22
		28 - Club 3 Course	22
		29 - Club 3 Drapeaux	23
		30 - Club 3 Maniabilité	23
		31 - Club 3 Licol	24
<b>II - EPREUVES</b>	<b>4</b>		
<b>III - OFFICIELS DE COMPETITION</b>	<b>4</b>		
Art 3.1 - Jury	4		
Art 3.2 - Nombre et qualifications Juges	4		
<b>IV - CONCURRENTS</b>	<b>4</b>		
Art 4.1 - Conditions de participations	4		
Art 4.2 - Tenue	5		
<b>V - CHEVAUX / PONEYS</b>	<b>5</b>		
Art 5.1 - Conditions de participation	5		
Art 5.2 - Harnachement	5		
Art 5.3 - Ferrures	5		
Art 5.4 - Protections	6		
<b>VI- NORMES TECHNIQUES</b>	<b>6</b>		
1 - Club Elite Tölt Grand Prix	6		
2 - Club Elite Tölt Spéciale	7		
3 - Club 1 Tölt GP	7		
4 - Club 1 Tölt Spéciale	8		
5 - Club 2 Tölt GP	8		
6 - Club 2 Tölt Spéciale	9		
7 - Club 2 Tölt Simple	9		
8 - Club 3 Tölt	10		
9 - Club Elite 4 allures	10		
10 - Club 1 / 4 allures	10		
11 - Club 2 /4 Allures	11		
12. Club 3 / 4 Allures	11		
13 - Club Style (V4)	12		
14 - Club Elite 5 Allures	13		
		<b>VII - DEROULEMENT</b>	<b>24</b>
		Art 7.1 - Ordre de passage	24
		Art 7.2 - Epreuve sur piste ovale	24
		A - Début de l'épreuve	24
		B - Disqualification	25
		C - Choix de la main	25
		D - Pendant la pause	25
		E - En cas de désistement d'un cheval qualifié pour une finale	25
		F - Epreuve finale de la place 6 à 10 (Finale B)	25
		G - Eliminatoire et Finale en même temps	25
		H - Le barrage	26
		<b>VIII - PENALITES</b>	<b>26</b>
		<b>IX - CLASSEMENT</b>	<b>26</b>
		A - Classement combiné	26
		B - Notes à prendre en compte	26
		C - Classement cavalier et cheval	26
		D - Couple cavalier-cheval ayant concouru dans plusieurs catégories	26
		E - Records	26
		F - Combinés	26

## PREAMBULE

Les compétitions d'Équitation islandaise permettent aux cavaliers de mettre en valeur les qualités spécifiques du cheval islandais, seul équidé à posséder cinq allures naturelles, au travers d'une équitation sportive et de loisirs issue d'une équitation de tradition.

## I - ORGANISATION

### Art 1.1 - Terrain et matériel

Le sol des pistes doit être plat et ferme, en sable, herbe, terre battue, piste cendrée type hippodrome. Les pistes doivent être clôturées à l'extérieur et au minimum matérialisées à l'intérieur.

#### A - Les Pistes Allures

##### Pour les épreuves Club 3

Piste ovale dont le périmètre est de : 150 m et la largeur : 4 m.

##### Pour les épreuves Club 2, Club 1, Club Elite

Piste ovale dont le périmètre est de 200 à 250 m et la largeur de 4 à 6 m.

#### B - La piste pour le test d'amble et le speed-pass

Ligne droite d'une longueur de 200 m minimum et d'une largeur de 4 m à 6 m.

#### C - La piste pour la course d'amble

Ligne droite d'une longueur de 300 m minimum et d'une largeur de 4 m à 6 m.

#### D - La carrière de dressage

Longueur 40 m, largeur 20 m. sol de manège ou de carrière classique.

#### E - Plaques numérotées

Chaque juge doit disposer de 2 jeux de notes de 1 à 10, format A5, l'un en noir l'autre en rouge, afin de pouvoir montrer les notes attribuées.

### Art 1.2 - Tableau d'affichage

Sont inscrits :

- ◆ les informations et les horaires de passage nécessaires au bon déroulement de la compétition.
- ◆ la liste des engagés par test.
- ◆ les résultats provisoires et définitifs.

### Art 1.3 - Chronométrage

Seules les personnes ayant une compétence reconnues peuvent mesurer les temps.

Les temps peuvent être mesurés soit électroniquement avec contrôle manuel soit manuellement.

## II - EPREUVES

Niveau 2008	Appellations 2008	EPREUVES 2010	
		Nom de l'épreuve	N° Normes Techniques
Sport D, loisir Loisirs (challenge)	(T8) (V6)	Club 3 Tolt	8
		Club 3 / 4 allures	12
		Club 3 Drapeaux	28
		Club 3 Amble	21
		Club 3 Licol	31
		Club 3 Dressage	22
		Club 3 Maniabilité	30
		Club 3 Course	28
Sport C	(F3) (V5) (T7) (T6) (T5)	Club 2 Dressage	23
		Club 2 Dressage Equipe	26
		Club 2 Dressage Libre	27
		Club 2 / 5 allures	16
		Club 2 / 4 allures	11
		Club 2 Tolt Simple	7
		Club 2 Tolt Spéciale	6
Sport B	(T3) (T2) (F2) (V2)	Club 1 Dressage	24
		Club 1 Tolt GP	3
		Club 1 Tolt Spéciale	4
		Club 1 / 5 allures	15
		Club 1 / 4 allures	10
Sport A	(T1) (T2) (F1) (V1)	Club Elite Dressage	25
		Club Elite Tölt GP	1
		Club Elite Tolt Spéciale	2
		Club Elite 5 allures	14
		Club Elite 4 allures	9
Catégories ouvertes		Club Open amble 150	18
		Club Open amble 250	17
		Club Open Amble	19
		Club Open Speed Pass	20

## III - OFFICIELS DE COMPETITION

### Art 3.1 - Jury

Le Président de jury est désigné par l'organisateur.

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

### Art 3.2 - Nombre et qualifications Juges

CLUB 3	CLUB, CLUB 2	CLUB 1, CLUB ELITE
1 Président	1 Président	1 Président
1 Assesseur	2 Assesseurs	4 Assesseurs

## IV - CONCURRENTS

### Art 4.1 - Conditions de participations

Les concurrents doivent être en possession de la LFC club.

**Les cavaliers de moins de 12 ans** ne peuvent pas prendre part aux épreuves de cross, d'amble de course.

## Art 4.2 - Tenue

Le port d'une protection individuelle céphalique aux normes en vigueur est obligatoire dès que le concurrent est en selle.

Tenue d'équitation correcte, culotte d'équitation ou jodhpurs, bottes ou bottines. Pour les épreuves Club Elite, la veste d'équitation est obligatoire.

La cravache est d'une longueur maximale de 120 cm, de 80 cm pour le cross.

Elle est interdite pour les tests de courses d'amble.

Les éperons sont interdits pendant toute la durée de la compétition.

Les numéros de départ sont fixés sur le mollet, au bras ou à l'étrier, des deux cotés.

Des brassards de couleur ou toque, fournis par l'organisateur, seront distribués lors de l'entrée en piste.

## V - CHEVAUX / PONEYS

### Art 5.1 - Conditions de participation

Les chevaux sont de pure race islandaise et doivent être âgés au minimum de 5 ans.

Pour les épreuves Club 3 : tous poneys BCD de 5 ans au moins.

Pour l'épreuve Club Elite, les tests d'amble ou les courses d'amble les chevaux doivent être âgés au minimum 6 ans.

Les règles suivantes s'appliquent en permanence : l'apparence naturelle, longueur naturelle et couleur des crins d'un cheval ne doit pas être changée.

Les poils du nez, les fanons et l'intérieur des oreilles ne doivent pas être tondus.

Un cheval peut participer à **5 tests maximum** par compétition.

### Art 5.2 - Harnachement

Tous les chevaux doivent être équipés d'une selle et d'un filet.

La selle et le harnachement doivent être adaptés aux chevaux islandais.

Sont autorisés les mors et brides suivants (idem. schémas en Annexes) :

Planche des embouchures autorisées disponible sur [ffe.com](http://ffe.com) / règlement / doc de travail.

#### Peuvent être utilisées :

- Catégorie Enfant : embouchures des classes A et B.
- Catégorie Jeune et Junior : embouchures des classes A et B dans toutes les épreuves.

Embouchures des classes A, B, C, D et E dans les épreuves difficiles de la piste ovale et les embouchures de classe A, B et C pour l'amble de course.

### Art 5.3 - Ferrures

Tous les chevaux doivent être ferrés.

#### • Angle du paturon

Le sabot doit être aligné sur l'angle du paturon.

#### • Longueur du sabot

La longueur du sabot doit être naturelle. La paroi ne doit pas dépasser le niveau de la sole de plus de 10 mm en pince. Tout rallongement artificiel est interdit.

#### • Fers

Le fer doit être métallique. Le matériau utilisé ne doit pas être plus lourd que le fer standard. Les fers des antérieurs et des postérieurs doivent être constitués du même métal. Le fer peut avoir une épaisseur maximale de 10 mm et une largeur maximale de 23 mm, et doit être de forme régulière.

La densité du fer est de 7850kg/m<sup>3</sup>.

#### • Positionnement du fer

Le fer ne doit pas dépasser le prolongement de la pente naturelle du sabot en pince, et la verticale des glomes à l'arrière.

- **Crampons**

Deux crampons ordinaires par fer, rivés, soudés ou vissés, un sur chaque talon du fer, sont autorisés. Un crampon ne doit pas dépasser la taille de 15 x 15 x 12 mm (L x l x h) et ne doit pas avoir plus de 4 points de soudure. Dans le cas des crampons à pointe, la pointe ne doit pas dépasser du corps du crampon de plus de 3 mm.

- **Pinçons**

Trois pinçons par fer d'une épaisseur maximale de 2 mm sont autorisés. Les pinçons soudés sont interdits.

- **Soudures de renfort**

Les soudures de renfort sont interdites.

- **Anneaux de cuir ou de plastique**

Les anneaux en cuir ou en plastique d'une épaisseur régulière de 5 mm au maximum et correspondant à la forme du fer sont autorisés entre le fer et le sabot. Largeur maximale du pont : 20 mm. Les anneaux ne peuvent pas être utilisés en même temps que les plaques.

- **Plaques de cuir ou synthétique**

Une plaque en cuir ou en synthétique d'une épaisseur régulière de 5 mm au maximum peut être utilisée, avec un fer de 8 mm d'épaisseur au maximum. Le silicone, le chanvre ou le coton sont autorisés comme matériau de remplissage. Les plaques ne peuvent pas être utilisées en même temps que les anneaux. Lorsque un matériau de remplissage est utilisé avec ou sans plaque, des fers d'épaisseur de 8mm sont autorisés.

- **Changement de ferrure**

Le changement de ferrure est interdit à partir du début de la première épreuve du concours.

## **Art 5.4 - Protections**

Seules les protections positionnées au dessus de la sole du sabot, n'excédant pas 300 g par jambe, sont autorisées. Les protections ne doivent pas être modifiées entre l'entrée sur la piste ovale et la fin de l'épreuve.

Si un élément quelconque des protections tombe pendant les éliminatoires, le cavalier a le choix de finir l'épreuve sans, ou de déclarer forfait.

Les protections qui se cassent ou tombent pendant les finales peuvent être remplacées si les juges l'autorisent, pendant que les notes sont montrées, ou, en finales « 5 allures », quand les chevaux attendent leur tour pour le passage à l'amble.

Ces règles sont valables sur toute la zone de compétition, et pour toute sa durée.

## **VI- NORMES TECHNIQUES**

### **1 - Club Elite Tölt Grand Prix**

Durée : environ 7 min.

#### **a. Phase éliminatoire**

Le test se déroule par passage individuel. Il commence au milieu d'un petit côté de la piste ovale sur la main au choix.

#### **Déroulement**

1. Tölt de travail - 1 tour de piste, au milieu du petit côté marcher au pas et changer de main librement.
2. Marcher au tölt de travail, accélérer le tölt sur le long coté, tölt de travail sur le petit coté, accélérer le tölt sur le long coté, tölt de travail jusqu'au milieu du petit coté.
3. A partir du milieu du petit coté : tölt rapide - 1 tour de piste.

#### **Jugement**

- Une note globale est attribuée par chacun des cinq juges,
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes.

#### **b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux de la phase éliminatoire se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

- Chaque partie du test se déroule aux deux 2 mains,
- même déroulement que la phase éliminatoire.

La durée de chaque partie du test est de 1 minute à chaque main.

**Jugement**

- Après chaque partie du test, les juges montrent les notes qui s'échelonnent de 0 à 10,
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes.

**c. Remarque**

Les concurrents peuvent choisir leur propre musique lors de l'éliminatoire.

**2 - Club Elite Tölt Spéciale**

Durée : environ 6 min.

**a. Éliminatoire**

Ce test se déroule par groupe de 2 à 4 chevaux en piste ovale.

**Déroulement**

1. Tölt vitesse libre, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents effectuent la deuxième phase du test :
2. Tölt vitesse lente, calme, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents marchent au pas et changent de main librement.
3. Tölt de travail à tölt moyen, durée 1 minute, prendre les rênes dans une main et avancer cette main.

**Jugement**

- Les 5 juges notent de façon séparée et attribuent des notes de 0 à 10,
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes,
- si le test est proposé dans les épreuves réservées aux Jeunes cavaliers et moins, une note supplémentaire est attribuée pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux des éliminatoires se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

1. Tölt vitesse libre, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents effectuent la deuxième phase du test :
2. Tölt vitesse lente, calme, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents marchent au pas et changent de main librement.
3. Tölt de travail à tölt moyen, durée 1 minute, prendre les rênes dans une main et avancer cette main.

**Jugement**

- Après chaque phase du test, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes.

**3 - Club 1 Tölt GP**

Durée : environ 6 min.

**a. Éliminatoire**

Ce test se déroule par groupe de 2 à 4 chevaux en piste ovale.

**Déroulement**

1. Tölt de travail, durée 1 minute, au milieu du petit côté marcher au pas et changer de main librement.
2. Marcher au tölt de travail, accélérer le tölt sur le long coté, tölt de travail sur le petit coté, accélérer le tölt sur le long coté, tölt de travail jusqu'au milieu du petit coté.
3. A partir du milieu du petit coté : tölt rapide, durée 1 minute.

**Jugement**

- Les 5 juges notent de façon séparée et attribuent des notes de 0 à 10.
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes,
- si le test est proposé dans les épreuves réservées aux Jeunes cavaliers et moins, une note supplémentaire est attribuée pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux de l'éliminatoire se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

- Chaque phase du test se déroule aux 2 mains,
- même déroulement que la phase éliminatoire.

**Jugement**

- Après chaque partie du test, les juges montrent les notes qui s'échelonnent de 0 à 10,
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes.

**4 - Club 1 Tölt Spéciale**

Durée : environ 6 min.

**a. Éliminatoire**

Ce test se déroule par groupe de 2 à 4 chevaux en piste ovale.

**Déroulement**

1. Tölt vitesse libre, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents effectuent la deuxième phase du test.
2. Tölt vitesse lente, calme, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents marchent au pas et changent de main librement.
3. Tölt de travail à tölt moyen, durée 1 minute, prendre les rênes dans une main et avancer cette main.

**Jugement**

- Les 5 juges notent de façon séparée et attribuent des notes de 0 à 10,
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes,
- si le test est proposé dans les épreuves réservées aux Jeunes cavaliers et moins, une note supplémentaire est attribuée pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux des éliminatoires se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

1. Tölt vitesse libre, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents effectuent la deuxième phase du test.
2. Tölt vitesse lente, calme, durée 1 minute, à l'annonce du speaker les concurrents marchent au pas et changent de main librement.
3. Tölt de travail à tölt moyen, durée 1 minute, prendre les rênes dans une main et avancer cette main.

**Jugement**

- Après chaque phase du test, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes.

**5 - Club 2 Tölt GP**

Durée : environ 6 min.

**a. Éliminatoire**

Ce test se déroule par groupe de 2 à 4 chevaux en piste ovale.

**Déroulement**

1. Tölt de travail, marcher au pas et changer de main librement.
2. Accélérer le Tölt sur les longs côtés et Tölt de travail sur les petits côtés.

La durée des différentes parties de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devra pas dépasser 3 tours de piste.

**Jugement**

- 3 à 5 juges,
- les juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3,
- si l'épreuve est proposée dans les catégories Enfants, Jeunes ou Juniors, une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux de l'éliminatoire se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

- Chaque partie de l'épreuve sur les 2 mains,
- pour le reste, idem a.

**Jugement**

- Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- pour le reste, idem a.

**6 - Club 2 Tölt Spéciale**

Durée : environ 6 min.

**a. Elimatoire**

Ce test se déroule par groupe de 2 à 4 chevaux en piste ovale.

**Déroulement**

1. Tölt vitesse lente, calme. Marcher au pas et changer de main librement.
2. Tölt vitesse de travail à moyenne, prendre les rênes dans une main et avancer cette main.

La durée des différentes parties de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devra pas dépasser 3 tours de piste.

**Jugement**

- 3 ou 5 juges.
- les juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3.
- si l'épreuve est proposée dans les catégories Enfants, Jeunes ou Juniors, une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux de l'éliminatoire se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

- Idem a.

**Jugement**

- Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- pour le reste, idem. a.

**7 - Club 2 Tölt Simple**

Durée : environ 6 min.

**a. Elimatoire**

Entrent en piste ovale 5 chevaux au maximum.

**Déroulement**

1. Tölt vitesse calme, lente. Marcher au pas et changer de main librement.
2. Tölt vitesse libre.

La durée des différentes parties de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devra pas dépasser 3 tours de piste.

**Jugement**

- 3 ou 5 juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3,
- si l'épreuve est proposée dans les catégories Enfants, Jeunes ou Juniors, une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux de l'éliminatoire se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

- Idem a.

**Jugement**

- Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- pour le reste, idem a.

## 8 - Club 3 Tölt

Durée : environ 8 min.

### a. Elimatoire et finale en même temps

Entrent en piste ovale environ 5 chevaux.

#### Déroulement

Tölt de travail à tölt moyen durant plusieurs tours de piste et sur les 2 mains.

La durée de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devrait pas dépasser 3 tours de piste sur chaque main.

#### Jugement

- 3 juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- les 3 notes sont additionnées et ensuite divisées par 3,
- si l'épreuve est proposée dans les catégories Enfants, Jeunes ou Juniors, une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

## 9 - Club Elite 4 allures

Durée : environ 5 min.

### a. Elimatoire

L'épreuve est montée sur la piste ovale et individuellement sur la main au choix.

#### Déroulement

Le cavalier dispose de 4,5 tours de piste ovale. Il présente les allures dans l'ordre de passage au choix :

- Pas moyen
- Tölt de travail
- Tölt rapide
- Trot de travail à trot moyen
- Galop de travail à galop moyen

Chaque allure doit être montrée une fois, le pas sur un demi-tour de piste, les autres allures sur un tour complet.

#### Jugement

- si concours qualificatif : 5 juges, autrement 3 ou 5 juges,
- les juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3.

### b. Finale

Les 5 meilleurs chevaux de l'élimatoire se qualifient pour la finale.

#### Déroulement

Les chevaux sont présentés dans l'ordre de passage des 4 allures qui a été voté à l'unanimité des cavaliers. S'il y a une voix contre, on applique l'ordre de passage des allures suivant :

1. Tölt de travail,
2. Trot de travail à trot moyen,
3. Pas moyen,
4. Galop de travail à galop moyen,
5. Tölt rapide.

#### Jugement

- Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10
- pour le reste, idem. a.

### c. Remarque

Les participants peuvent choisir leur propre musique lors de l'élimatoire.

## 10 - Club 1 / 4 allures

Durée : environ 7 min.

### a. Elimatoire

Entrent en piste ovale environ 5 chevaux.

**Déroulement**

Les chevaux sont présentés aux allures dans l'ordre suivant :

1. Tölt de travail,
2. Trot de travail à trot moyen,
3. Pas moyen,
4. Galop de travail à galop moyen,
5. Tölt rapide.

La durée de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devrait pas dépasser 3 tours de piste par partie de l'épreuve.

**Jugement**

- Si concours qualificatif : 5 juges ; autrement 3 ou 5 juges,
- les juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3.

Une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b) Finale**

Les 5 meilleurs chevaux de l'éliminatoire se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

- Idem. a.

**Jugement**

- Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- pour le reste, idem. a.

**11 - Club 2 / 4 Allures**

Durée : environ 7 min.

**a. Eliminatoire**

Entrent en piste ovale environ 5 chevaux.

**Déroulement**

Les chevaux sont présentés aux allures dans l'ordre de passage suivant :

1. Tölt de travail à tölt moyen,
2. Trot de travail à trot moyen,
3. Pas moyen,
4. Galop de travail à galop moyen.

La durée de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devrait pas dépasser 3 tours de piste.

**Jugement**

- 3 ou 5 juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3,
- une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux de l'éliminatoire se qualifient pour la finale.

**Déroulement** : Idem a.

**Jugement**

Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10. Pour le reste idem a.

**12. Club 3 / 4 Allures**

Durée : environ 12 min.

**a. Eliminatoire et Finale en même temps**

Entrent en piste ovale environ 5 chevaux.

**Déroulement**

Les chevaux sont présentés aux allures dans l'ordre de passage suivant :

1. Tölt de travail à tölt moyen,
2. Trot de travail à trot moyen,

3. Pas moyen,
  4. Galop de travail à galop moyen.
- En catégorie Enfants le galop est montré individuellement.  
La durée de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devrait pas dépasser 3 tours de piste.

**Jugement**

- 3 juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- les 3 notes sont additionnées et ensuite divisées par 3,
- une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**13 - Club Style (V4)**

Durée : environ 15 min.

**a. Eliminatoire**

Au maximum 5 chevaux entrent en piste ovale.

**Déroulement**

1. Présenter le cheval au pas moyen,
2. Présenter le cheval au tölt vitesse libre,
3. en individuel : présenter l'allure tölt ainsi que les passages du tölt au pas et du pas au tölt. Changer de main librement,
4. Trot de travail à trot moyen,
5. Galop de travail à galop moyen, présentation individuelle.

**Jugement**

- 3 ou 5 juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3,
- une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

**b. Finale****Déroulement**

Comme a. sous forme raccourcie.

Ensuite, un changement des chevaux est effectué de la façon suivante :

- s'il y a 5 cavaliers, le 1<sup>er</sup> de l'éliminatoire change son cheval avec le 2<sup>ème</sup>, le 3<sup>ème</sup> aura le cheval du 4<sup>ème</sup>, celui-ci aura le cheval du 5<sup>ème</sup> et ce dernier aura le cheval du 3<sup>ème</sup>,
- s'il y a 6 cavaliers, le 1<sup>er</sup> de l'éliminatoire aura le cheval du 2<sup>ème</sup>, celui-ci aura le cheval du 3<sup>ème</sup> lequel prendra le cheval du 1<sup>er</sup>. Le 4<sup>ème</sup> aura le cheval du 5<sup>ème</sup>, celui-ci le cheval du 6<sup>ème</sup>, lequel prendra le cheval du 4<sup>ème</sup>.

**Jugement**

- Idem. a.
- le chef-juge ou son remplaçant peut décider de la façon d'échanger les chevaux,
- sur demande, il peut permettre des légères modifications sur l'équipement du cheval.

**c. Remarque**

Le but de cette épreuve n'est pas de juger en priorité la qualité des allures du cheval, mais plutôt le style, la position du cavalier et le fonctionnement et l'emploi des aides.

Aussi, on jugera l'harmonie entre le cheval et le cavalier, l'exactitude de la présentation ainsi que le niveau de dressage du cheval.

**Est souhaité :**

Pour le cavalier : une assiette droite et souple, un mener des rênes fin et souple, l'application des aides de façon invisible et sensible.

Effectuer l'exercice demandé de façon calme et immédiate, se comporter avec respect envers les autres cavaliers.

Pour le cheval : avancer de façon volontaire et souple dans toutes les allures. Une bonne attitude ; réalisation des exercices demandés sans refus et de façon harmonieuse.

Des légères fautes de battue ont peu de conséquences pour la note, tant que l'emploi des aides du cavalier est correct.

Hauteur et amplitude des mouvements n'ont pas de conséquences pour la note.

## 14 - Club Elite 5 Allures

Durée environ 6 min.

### a. Elimatoire

L'épreuve est montée individuellement et commence au milieu d'un petit côté de la piste ovale sur la main au choix.

#### Déroulement

Le cavalier dispose de 4,5 tours de piste pour présenter les allures dans l'ordre de passage au choix.

- Pas moyen,
- Tölt de travail à tölt moyen,
- Trot de travail à trot moyen,
- Galop de travail à galop moyen,
- Amble de course.

Chaque allure doit être montrée une fois, le pas sur un demi-tour, et les autres allures sur un tour complet.

L'amble de course est montré uniquement sur les longs côtés.

#### Jugement

- Si concours qualificatif : 5 juges ; autrement 3 ou 5 juges,
- les juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima sont éliminées, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3.

### b. Finale

Les 5 meilleurs chevaux se qualifient pour la finale.

#### Déroulement

Les chevaux sont présentés dans l'ordre de passage des 5 allures qui a été voté à l'unanimité des cavaliers. S'il y a une voix contre, on applique l'ordre de passage des allures suivant :

1. Tölt de travail à tölt moyen,
2. Trot de travail à trot moyen,
3. Pas moyen,
4. Galop de travail à galop moyen,
5. Amble de course.

La durée de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devrait pas dépasser 3 tours de piste par partie de l'épreuve.

Pour l'amble de course chaque cavalier dispose de 3 longs côtés. Il ne sera montré que sur le long côté qui a été décidé par la majorité des cavaliers.

#### Jugement

- Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- pour le reste, idem. a.

### c. Remarque

- Les participants peuvent choisir une musique lors de l'éliminatoire.
- Les notes pour le tölt et l'amble de course sont multipliées par 2.
- La distance exacte sur laquelle l'amble de course doit être montré doit être marquée de façon bien visible (1 marquage pour la mise à l'amble, 1 marquage pour le ralentir).

## 15 - Club 1 / 5 Allures

Durée : environ 8 min.

### a. Elimatoire

Entrent en piste ovale environ 3 chevaux.

#### Déroulement

Les chevaux sont présentés aux allures dans l'ordre de passage suivant :

1. Tölt de travail à tölt moyen,
2. Trot de travail à trot moyen,
3. Pas moyen,
4. Galop de travail à galop moyen,
5. Amble de course.

La majorité des cavaliers décide avant l'épreuve sur le choix du long côté sur lequel l'amble de course sera montré.

La durée de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devrait pas dépasser 3 tours de piste par partie de l'épreuve.

#### **Jugement**

- si concours qualificatif : 5 juges ; autrement 3 ou 5 juges,
- les juges jugent de façon séparée et ouverte et donnent des notes de 0 à 10,
- s'il y a 5 juges, la note minima ainsi que la note maxima est éliminée, les 3 autres notes sont additionnées et ensuite divisées par 3,
- une note supplémentaire est donnée, en plus des notes pour les différentes parties de l'épreuve, pour la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

#### **b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux se qualifient pour la finale.

#### **Déroulement**

- Idem. a.
- la durée de l'épreuve est à estimer par les juges, mais ne devrait pas dépasser 3 tours de piste par partie de l'épreuve,
- pour l'amble de course chaque cavalier dispose de 3 longs côtés.

#### **Jugement**

- Après chaque partie de l'épreuve, les juges montrent des notes de 0 à 10,
- pour le reste, idem. a.

#### **c. Remarque**

- Les notes pour le tölt et l'amble de course sont multipliées par 2.
- La distance exacte sur laquelle l'amble de course doit être montré doit être marquée de façon bien visible (1 marquage pour la mise à l'amble, 1 marquage pour le ralentir).

### **16 - Club 2 / 5 allures**

Les chevaux participants à cette épreuve sont exclus des autres épreuves d'allures de la même compétition.

#### **a. Elimatoire**

L'épreuve est montée avec deux cavaliers ou plus sur la piste. Les chevaux montrent les 5 allures dictées par le speaker. Ils montent à la main décidée dans la liste de départ.

#### **Déroulement**

Tölt de travail à tölt moyen.

1. Trot de travail à trot moyen,
2. Pas moyen,
3. Galop de travail à galop moyen,
4. Amble de course.

#### **Jugement**

Une note supplémentaire est donnée pour les aides et l'assiette.

L'amble de course sera montré 3 fois sur les longs côtés, un demi long côté au moins étant nécessaire pour obtenir une note pour l'amble.

Lors du calcul de la note finale, chaque juge enlèvera de façon interne la note pour la partie la plus faible de l'épreuve à l'exception de la note du tölt de travail.

#### **b. Finale**

Les 5 meilleurs chevaux se qualifient pour la finale.

Les cavaliers montent à la main décidée par la majorité des cavaliers. Dans le cas d'une égalité de voix, le vote du premier des éliminatoires compte double.

Si aucune autre décision n'est prise, l'ordre des allures est le suivant :

1. Tölt de travail à tölt moyen,
2. Trot de travail à trot moyen,
3. Pas moyen,
4. Galop de travail à galop moyen,
5. Amble de course.

## Jugement

Une note supplémentaire est donnée pour les aides et l'assiette. Lors du calcul de la note finale, chaque juge enlèvera de façon interne la note pour la partie la plus faible de l'épreuve à l'exception de la note du tölt de travail.

### 17 - Club Open Amble 250

Distance : Piste d'amble de 250 mètres

#### Marquages

50 m : Ligne de départ

75 m : Début de la zone de Mise à l'amble

100 m : Début de la distance chronométrée

150 m :

200 m : Fin de la distance chronométrée et début de la partie « ralentir »

250 m : Fin de la partie « ralentir »

Dessin piste : de

0 à 50 m : Tölt

50 à 75 m : Galop

75 à 100 m : Mise à l'amble

100 à 200 m : Amble de course

200 à 250 m : Ralentir

Distance chronométrée

0 50 75 100 150 200 250

Tölt Galop Mise à l'Amble Amble Ralentir

#### a. Éliminatoire

L'épreuve est montée en individuel.

#### Déroulement

Dès que le drapeau de départ est levé, le cavalier démarre au pas, au tölt ou bien au trot.

Après la marque 50 m, il met son cheval au galop, après la marque 75 m il le met à l'amble et doit être à l'amble au plus tard à la marque 100 m.

Lors du passe de la marque 100 m, le chronométrage commence.

A la marque 200 m le chronométrage est terminé.

A partir de la marque 200 m le cavalier ralentit son cheval et le remet au tölt, au trot, à l'amble lent ou bien au pas. Lors du passage à la marque 250 m, l'épreuve est terminée.

#### Jugement

Le starter (doit être un juge) doit se poster à la marque 100 m et montre au chronométreur à la marque 200 m en baissant le drapeau que le cheval a passé la marque de 100 m. Aussi, il lève un drapeau rouge, si le cheval n'a pas été à l'amble en passant la marque 100 m.

4 juges jugent séparément et ouvertement et montrent des notes de 0 à 10.

- Le premier juge note la mise au galop et la mise à l'amble.

- Le deuxième juge note l'amble entre la marque 100 m et la marque 150 m.

- Le troisième juge note l'amble entre la marque 150 m et la marque 200 m.

- Le quatrième juge note le ralentir.

A la marque 200 m (fin de la distance chronométrée) se poste un juge ou aide-juge et montre un drapeau rouge, si le cheval n'a pas été à l'amble avant le passage de cette marque.

Les juges choisissent toujours leur position afin d'avoir une vue d'ensemble de leur partie de la piste.

Dès que le cheval a passé leur partie de la piste, les juges montrent les notes.

Peuvent être obtenus au maximum 40 points pour le style de la présentation et au maximum 20 points pour le temps selon la table de notation citée ci-dessous.

La somme finale sera divisée par 6.

#### Tableau de notation disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) / Règlement / Documents de travail :

Si le cheval reçoit un 0 des juges n° 2 ou 3, ou bien si le starter et/ou le juge à la ligne d'arrivée montre un drapeau rouge, le temps est noté 0.

Si trois juges montrent un 0, le cheval n'est pas noté.

#### b. Finale

Lors des concours qualificatifs, les 10 meilleurs chevaux se qualifient pour la finale.

**Déroulement**

En commençant par la 10<sup>ème</sup> place, l'épreuve est montée encore une fois.

**Jugement**

- Idem a.
- le classement définitif résulte de l'addition des 2 passages.

**c. Remarque**

L'entonnoir doit avoir une ouverture de 2 à 3 mètres et ne devrait pas être indiqué uniquement par un dessin au sol, mais de façon plus matérialisé (bottes de paille par exemple).

Pour le classement combiné, ne sont pris en compte que les points de l'éliminatoire.

L'épreuve d'amble pour Jeunes est effectuée ensemble avec l'épreuve 4.1 dans l'ordre suivant : Jeunes, Juniors, Adultes.

**18 - Club Open amble 150**

Distance : piste d'amble de 250 m ou 150 m.

Pour une piste de 150 m, adapter les marquages.

**Marquages**

50 m : ligne de départ

75 m : début de la zone de mise à l'amble

100 m : début de la distance chronométrée

170 m : fin de la distance chronométrée, début du ralentir

200 m : fin de la distance ralentir

Distance chronométrée

50 75 100 170 200

Tölt Mise à l'amble Amble Ralentir

L'épreuve est montée en individuel. Tous les participants disposent de 3 passages.

**Déroulement**

Dès que le drapeau est levé, le cavalier démarre à une allure au choix. Après la ligne de départ, il dispose de 50 m pour mettre son cheval à l'amble et il doit être à l'amble à la marque de 50 m.

A la marque 170 m le chronométrage est terminé.

A partir de la marque 170 m le cavalier ralentit son cheval et le remet au tölt, au trot, à l'amble lent ou bien au pas. Lors du passage à la marque 200 m l'épreuve est terminée.

**Jugement**

Le starter (il doit être un juge) se poste à la marque de 100 m et montre aux chronométreurs qui sont postés à la marque de 170 m en baissant le drapeau, que le cheval vient de franchir la ligne de la marque de 100 m. Il lèvera également un drapeau rouge, si le cheval n'a pas été à l'amble.

4 juges jugent séparément et ouvertement et montrent des notes de 0 à 10.

- Le premier juge note la mise à l'amble.
- Le deuxième juge note l'amble entre la marque 100 m et la marque 135 m.
- Le troisième juge note l'amble entre la marque 135 m et la marque 170 m.
- Le quatrième juge note le ralentir.

Les juges choisissent toujours leur position afin d'avoir une vue d'ensemble de leur partie de la piste. Dès que le cheval a passé leur partie de la piste, les juges montrent les notes.

Peuvent être obtenus au maximum 40 points pour le style de la présentation et au maximum 20 points pour le temps selon la table de notation citée ci-dessous. La somme finale sera divisée par 6.

**Tableau de notation disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) / Règlement / Documents de travail :**

La moyenne des points des deux meilleurs passages comptera pour le placement.

**19 - Club Open Amble**

Durée : environ 5 min.

Durant un concours un cheval ne peut participer qu'à une course d'amble 5.1 ou 5.3.

**a. Éliminatoire et Finale**

**Déroulement** : idem course d'amble

**Déroulement** : pour les catégories Jeunes et Juniors

Le premier passage est monté en individuel, au deuxième passage partons ensemble toujours les 2 plus proches au chronométrage.

Distance : 150 m

### c. Remarque

En plus des remarques générales, on tiendra compte des remarques suivantes :

- Les courses d'amble dans les différentes catégories sont réalisées ensembles.
- Au premier passage, les participants partiront dans l'ordre de passage Jeunes, Juniors, Adultes.
- Au deuxième passage, l'ordre de passage dépendra uniquement des temps parcourus.

## 20 - Club Open Speed Pass (P2)

Distance : 150 mètres

### Déroulement

Un cavalier sur la piste - le starter donne un signal et le cavalier part à une allure libre jusqu'à la marque de 50 mètres - à partir de cet endroit et jusqu'à la marque de 150 mètres, le cheval doit être à l'amble de course - sont effectués deux passages.

### Départ

L'ordre de passage du 1<sup>er</sup> passage est décidé selon le hasard – au 2<sup>ème</sup> passage, le cheval le plus lent partira en premier et le cheval le plus rapide partira en dernier

### Chronométrage

Le temps sera chronométré de la marque 50 m jusqu'à la marque de 150 m

### Jugement

Le passage le plus rapide comptera - au cas d'égalité, le 2<sup>ème</sup> meilleur temps du participant sera pris en compte.

La cravache est autorisée lors de cette épreuve.

**Tableau de notation disponible sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com) / règlement / Documents de travail :**

## 21 - Club 3 Amble (P1)

Durée : environ 5 min.

Lors du même concours, un cheval ne participera qu'à une des courses d'amble.

### a. Éliminatoire et Finale

#### Déroulement

2 à 4 chevaux partent ensemble. Le starter donne un signal et le cavalier part à une allure libre jusqu'à la marque de 50 mètres - à partir de cet endroit et jusqu'à la marque de 250 mètres, le cheval doit être à l'amble de course - sont effectués deux à quatre passages, mais 2 passages au maximum par jour.

#### Distance

Piste d'amble de 250 m, droite et plate, ne doit pas dépasser une pente de 0,2 % sur 100 m.

Pour 2 chevaux elle doit avoir une largeur d'au moins 4 m, pour 4 chevaux elle doit avoir une largeur d'au moins 8 m. Pour l'entrée de la piste et les starting-boxes, il faut prévoir au moins 8 m. Pour la sortie et le ralentir, il faut prévoir au moins 50 m. La clôture de la piste devrait dépasser la ligne de départ de 5 à 10 m. La clôture de la piste doit longer celle-ci exactement au bord des deux côtés. Derrière la clôture d'un des côtés, il faut prévoir une deuxième clôture à une distance de 5 à 10 m, derrière laquelle se trouveront les spectateurs. Tous les 50 m doit être posé un marquage bien visible mais non dérangeant.

- Starting-boxes : Si possible il devrait y avoir au moins un starting-box par cheval.

L'utilisation des starting-boxes mobiles est possible. La ligne de départ longe la partie antérieure des starting-boxes.

- Starter : le starter doit se situer sur une élévation, environ 3 m en dehors de la piste, et environ 2 m devant les cavaliers. Il donne un signal optique (baisser le drapeau) et un signal sonore (voix) pour le départ.

Le départ s'effectue par un drapeau bien visible.

Signification :

- Drapeau levé : attention le départ peut avoir lieu à tout moment.
  - Drapeau baissé : départ, mise en route des chronomètres.
- Juges : Il faut 9 personnes dont 5 juges officiels. Lors de tournois non internationaux, certains juges peuvent être remplacés par des assistants. Lors de concours inscrits dans le classement mondial, un minimum de 5 juges est requis. Les assistants doivent être entraînés et approuvés par leur association nationale.

Un juge de départ (personne qualifiée) directement sur la ligne de départ.

- 2 juges (ou un juge et un assistant) se situent (l'un en face de l'autre) à la marque des 50 m
- Le 4ème juge jugera la partie entre la marque des 50 m et celle des 100 m.
- Le 5ème juge ou assistant jugera la partie entre la marque des 100 m et celle des 150 m.
- Le 6ème juge ou assistant jugera la partie entre la marque des 150 m et celle des 200 m.
- Le 7ème juge ou assistant jugera la partie entre la marque des 200 m et celle des 250 m
- 2 juges, ou un juge et un assistant se situent, l'un en face de l'autre à la ligne d'arrivée.

Quand des boîtes de départ sont utilisées, un juge supplémentaire ou un assistant sont nécessaires pour superviser la « procédure » de départ derrière la ligne. Les juges ou assistants ont des drapeaux de même couleur que celle des cavaliers. Si une disqualification est nécessaire, le drapeau de la couleur du cavalier concerné sera montré, sinon, un drapeau blanc.

Avant chaque course, sera effectué un départ d'essai avec chronométrage.

Des chronométreurs se situent à la ligne d'arrivée entourés d'une clôture.

A part les chronométreurs et le juge d'arrivée, aucune autre personne n'y a accès.

On utilisera 2 ou 3 chronomètres par participant. Des trois temps on enlèvera le temps le plus écarté et des deux temps restants on calculera la moyenne. Un des chronométreurs de chaque participant doit être en face (de l'autre côté de la piste) des autres chronométreurs du même participant.

Le juge de l'arrivée (7<sup>ème</sup>) est en même temps le chef des chronométreurs. Il est responsable de :

- la détermination de l'ordre de passage de l'arrivée,
- la réalisation correcte du départ d'essai,
- assurer le calme et éviter tout dérangement des chronométreurs,
- dénommer les chronométreurs pour les différents participants (couleur du brassard),
- autorisation du départ : quand les chronométreurs sont prêts.

Le juge de l'arrivée ne devrait pas être chronométreur en même temps. Il a le droit d'autoriser une pose pour les chronométreurs si aucun départ n'est en vue.

Au lieu des chronométreurs, l'utilisation d'un chronométrage électronique est possible.

Lors des concours qualificatifs pour les championnats du monde, le chronométrage en plus par des personnes physiques est obligatoire.

### **Jugement**

Après chaque passage, on demandera aux juges les notes pour le participant. Pour chaque cheval n'ayant pas été évalué, le juge montrera le drapeau correspondant (rouge).

Si tous les chevaux sont évalués, il montrera un drapeau neutre (ni rouge, ni vert). Les chevaux n'ayant pas été évalués sont disqualifiés pour le passage correspondant.

Le passage le plus rapide d'un participant est pris en compte pour l'évaluation. En cas de temps ex aequo pour deux ou plusieurs participants, le juge d'arrivée, une photo d'arrivée ou éventuellement le deuxième meilleur temps décide du classement.

Les points sont donnés selon la table de notation.

Comité de course :

Le comité de course se compose du directeur du concours, du chef juge et du juge d'arrivée en temps que chef des chronométreurs.

Il est responsable du déroulement correct et rapide de la course.

Réalisation :

Jusqu'à 4 chevaux se présentent en départ. Les cavaliers se répartissent dans les starting-boxes.

En cas de désaccord des cavaliers, le starter décide par un tirage au sort.

Le départ doit être annoncé par un signal sonore ou par le lever du drapeau blanc par le juge d'arrivée.

Le départ est donné par le baisser du drapeau au moment où tous les chevaux sont alignés derrière la ligne de départ de façon calme et en direction de l'arrivée. D'autres positions de départ sont admises à condition de les avoir communiqués aux autres cavaliers et au starter et à condition que ces positions aient été autorisées par celui-ci. Lorsqu'on utilise des starting-boxes fermés, le départ en dehors de cette machine ne peut être effectué qu'avec l'autorisation du chef-juge, sinon il y a un risque de blessure pour le cavalier et/ou le cheval.

Si le départ n'a pas été effectué après 5 minutes, le cheval ayant empêché le départ doit reculer de quelques pas. Le départ sera alors effectué sans tenir compte de la position de ce cheval.

Si un cheval a été dérangé et s'il n'a pas pu partir pour cette raison, le starter peut autoriser un autre départ pour lui.

Au deuxième (jusqu'au quatrième) passage, les cavaliers ayant obtenu les temps les plus proches au passage précédent partiront ensemble. Les désistements doivent être annoncés immédiatement et avant que les chevaux soient regroupés pour le passage suivant.

Le groupe le plus rapide partira toujours en dernier, et avec le nombre de participants complet.

Les disqualifiés partiront donc en premier, puis les plus lents et enfin les plus rapides.

Pour les disqualifiés, l'ordre de passage sera celui du passage précédent. Dans chaque groupe, le cavalier le plus rapide peut choisir le premier sa place de départ, puis le deuxième plus rapide, etc.

Lorsqu'on utilise des starting-boxes fermés, aucune personne n'a le droit d'être à l'intérieur de la machine au moment du départ.

Au départ (entrée dans les starting-boxes) en pendant la course, l'application des aides des jambes est autorisée, mais pas la cravache. L'utilisation de la cravache est autorisée à l'entrée dans les starting-boxes ou lorsqu'on s'approche de la ligne de départ.

Dès que le cavalier se trouve à l'intérieur des starting-boxes, ou a atteint la ligne de départ, il doit immédiatement se débarrasser de sa cravache.

Il est interdit de frapper des jambes ou des mains, que ce soit lors du départ, ou durant la course. Toute tentative d'excitation du cheval (voix ou autre) pouvant déranger les autres cavaliers est interdite.

Si un cavalier dérange un autre participant, le juge peut disqualifier ce cavalier pour ce passage. Le cavalier qui a été dérangé peut partir encore une fois.

Les cavaliers ne devant pas partir au prochain passage, se trouvent aussi loin que possible derrière la ligne d'arrivée.

### c. Remarque

Pour reconnaître un record, il faut remplir les conditions suivantes :

- Le temps doit être reconnu par écrit par les membres du comité de course.
- Le cavalier doit avoir respecté les règles de course en vigueur.
- Au rapport de la course pour le cheval gagnant, on doit mentionner que 3 chronomètres ou un chronométrage électronique ont été utilisés et que la longueur de la piste a été mesurée.
- La vitesse du vent ne doit pas avoir dépassée force 3 et la piste d'amble sur laquelle la course a été effectuée ne doit pas être en pente de plus de 0,2 % (pas plus que 0,20 m sur 100 m).

## 22 - Club 3 Dressage

Durée : environ 15 min.

### a. Elimatoire et Finale

Environ 5 chevaux sur la piste.

#### Exercices possibles

Pas - trot (assis ou enlevé)/ tölt - changer de main par la diagonale au pas - aller sur le cercle au pas - doubler et changer de main au pas - arrêt entre deux tonneaux - slalom

#### Jugement

1 ou 2 juges (ensemble) notent de 0 à 10 et donnent des 10<sup>èmes</sup> de points - sont surtout jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

### b. Remarque

La reprise est destinée surtout à la catégorie Enfants P (6 et 7 ans).

## 23 - Club 2 Dressage

Durée : environ 15 min.

### a. Elimatoire et Finale

Présenté successivement, 6 chevaux maximum.

#### Texte imposé

Main droite :

Entrer en piste en reprise - pour effectuer un doubler individuel, les cavaliers s'alignant à gauche du chef de reprise (2 m entre chaque cheval) - doublez! - pour l'arrêt sur la ligne entre B et E - arrêt! - immobilité! - salut -

Main droite :

Pour le départ au pas individuellement et piste à main droite (chevaux décalés d'une longueur de cheval) - au pas - faire environ un demi tour de piste - K-B : changer de main par la diagonale -

Main gauche :

Pour marcher au trot ou tölt de travail - au trot enlevé ou tölt - faire environ un demi tour de piste - aller sur le cercle et faire environ 1 tour et demi - changer de cercle -

Main droite :

À partir du point X trot assis et faire environ 1 tour et demi – C : reprendre la piste entière - sur le prochain long côté effectuer un contre-changement de main sur la ligne du quart - K-M: changer de main par la diagonale -

Main gauche :

Pour marcher au pas - au pas! - pour l'arrêt - arrêt! - pour marcher au pas - au pas! -

Exercice individuel :

Partir au tölt / trot de travail, en sortant du coin partir au galop de travail sur le pied gauche jusque derrière le dernier cavalier de la reprise (les autres cavaliers restants au pas) - après M et jusque O (point de cercle) : demi-volte de 5 mètres.

Main droite :

Pour effectuer un doubler individuel, les cavaliers s'alignant à gauche du chef de reprise (2 m entre chaque cheval) - doublez! - pour l'arrêt sur la ligne entre B et E - arrêt! - immobilité - salut! -pour sortir individuellement au pas moyen aux rênes longues - au pas!

La reprise est lue. Un changement du chef de reprise est possible. Les juges ont la possibilité d'adapter la reprise au niveau des cavaliers.

### Jugement

1 ou 2 juges notent ensemble de 0 à 10 et donnent des 10<sup>èmes</sup> de points - sont surtout jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

## 24 - Club 1 Dressage

Durée : environ 6 minutes - 1 ou 2 cavaliers sur la piste.

### a. Elimatoire et Finale

#### *Texte imposé*

Entrer au pas moyen et piste à main droite – A : doubler – X : arrêt - immobilité - salut -

Main droite :

X-C-A : partir au pas moyen et faire un demi tour de piste – A : marcher au trot / tölt de travail et faire un demi tour de piste - M-E : changer de main par la diagonale -

Main gauche :

A-X-A-X : aller sur le cercle et faire un tour et demi - changer de cercle - et

Main droite :

X-C : faire un demi tour – C : reprendre la piste entière et M-F : effectuer un contre changement de main sur la ligne du quart - au second coin du petit côté partir au galop de travail sur le pied droit et faire trois quarts tour de piste - A-C : reprendre le trot/ tölt de travail et faire un demi tour de piste - M-K : changer de main par la diagonale -

Main gauche :

Au second coin du petit côté partir au galop de travail sur le pied gauche et faire trois quarts de tour de piste – A : reprendre le trot/ tölt de travail et faire un quart de tour de piste – B : reprendre le pas moyen - après M et jusque O (point de cercle) : demi-volte de 5 mètres - et

Main droite :

Faire un demi tour de piste - A: doubler – X : arrêt - immobilité - salut - sortir au pas moyen aux rênes longues.

La reprise est lue.

### Jugement

2 juges notent ensemble de 0 à 10 - sont également jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

## 25 - Club Elite Dressage

Durée : environ 8 min.

### a. Elimatoire et Finale

#### **Déroulement**

La reprise est présentée en individuel.

Entrer en piste au trot / tölt vitesse de travail sur la main droite.

A-X-G doubler

G arrêt - immobilité - salut

G-C-B-A marcher au trot/ tölt de travail et piste à main droite - faire 1/2 tour de piste

A-K-B-H-C serpentine trois boucles  
 B-X-B volte de 10 mètres  
 A pas moyen.  
 E demi-volte hanches en dedans (les postérieurs devant décrire un 1/2 cercle de 3m)  
 A-X-C contre-changements de main en déplacement latéral (cessions à la jambe) – 3 pas vers la gauche, 6 pas vers la droite, 6 pas vers la gauche, 3 pas vers la droite  
 C piste à main gauche  
 E arrêt - reculer d'une longueur de cheval - arrêt - marcher au pas moyen  
 K arrêt - demi-pirouette au pas (au tour des hanches) à gauche  
 K-H-M marcher au trot / tölt de travail  
 M-X-K marcher au trot / tölt moyen  
 A-X-A-X aller sur le cercle et faire 1 tour et demi  
 X-A-X marcher au galop de travail sur le pied gauche et faire un tour de cercle  
 X changer de cercle et effectuer un changement de pied de ferme à ferme  
 X-C galop de travail sur le pied droit et faire un demi tour de cercle  
 C reprendre la piste entière  
 M-F galop moyen  
 F-A-K galop de travail  
 K-H galop moyen  
 H-C-B galop de travail  
 B-A pas moyen  
 A-X-G trot / tölt de travail - doubler  
 G arrêt - immobilité - salut  
 G-C-M sortir au pas moyen, rênes longues  
 Deux juges notent ensemble de 0 à 10 points - sont également jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

## 26 - Club 2 Dressage Equipe

Durée : environ 12 min. Présentée par équipe.

### a. Elimatoire et finale

#### Texte imposé

Main droite :

Entrer en piste au pas moyen, doubler envers les juges et s'aligner de façon libre - arrêt! - immobilité! - salut! - pour le départ au pas individuellement et piste à main droite (chevaux décalés d'une longueur de cheval) - au pas! - faire environ un demi tour de piste – A : pour marcher au trot/ tölt de travail - au trot / tölt! - et faire un demi tour de piste – C : aller sur le cercle et faire un tour et demi – X : changer de cercle -

Main gauche :

Et faire un tour et demi – A : reprendre la piste entière - F-M : effectuer un contre-changement de main sur la ligne du quart - pour marcher au pas - au pas! - pour l'arrêt - arrêt!

Main droite :

Pour le demi-tour autour des épaules - tournez! - pour marcher au trot / tölt de travail - au trot / tölt! - et faire 3/4 de tour de piste - au deuxième coin du petit coté (après A) partir individuellement au galop sur le pied droit et faire un tour de piste – A : pour marcher au trot / tölt de travail - au trot / tölt! - et faire un demi tour de piste - M-E : changer de main par la diagonale –

Main gauche :

En arrivant sur E : partir individuellement au galop sur le pied gauche et faire 1 tour et quart de piste – A : pour aller au trot / tölt de travail - au trot / tölt! - et faire un demi tour de piste – C : pour marcher au pas moyen - au pas! - et faire un demi tour de piste - pour effectuer un doublé individuel, les cavaliers s'alignant à droite du chef de reprise (pas de distances entre les chevaux) - doublez! - pour l'arrêt sur la ligne entre B et E - arrêt - immobilité - salut

La reprise est lue.

#### Jugement

Deux juges notent ensemble de 0 à 10 points - sont également jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

**27 - Club 2 Dressage Libre**

Est admis tout cavalier ayant obtenu avec le même cheval la note minimale de 5.0 à la reprise de dressage B.

Durée : environ 7 à 10 min.

**a. Eliminatoire et finales**

La reprise doit être fournie par écrit au secrétariat du concours, bien avant le début du concours (dès l'arrivée).

Musique : le participant doit emmener sa propre musique, adaptée à sa Reprise Libre.

Le participant doit présenter sa musique sur cassette ou CD au secrétariat suffisamment tôt.

Nombre d'exercices :

Minimum 10, maximum 20 ; un exercice ne sera jugé qu'une fois par main, le salut étant une exception.

**Jugement**

Deux juges jugent ensemble ; les exercices ainsi que l'impression globale (allures, impulsion, harmonie, position du cavalier, fonctionnement et emploi des aides) sont jugés par des notes de 0 à 10.

Présentation :

Sont jugés les différents exercices ainsi que l'impression globale. Cette note est donnée selon le même modus que les autres reprises et sera multipliée par 6 ensuite.

Niveau de difficulté :

La note pour le niveau de difficulté est donnée par les juges avant le début du concours sur la base de la reprise donnée par écrit (note de 0 à 10, multipliée par 3).

Notation du degré de difficulté : Niveau : Reprise de Dressage B - = 1

Reprise de Dressage B = 2

Reprise de Dressage B + = 3

Reprise de Dressage C - = 4/ 5

Reprise de Dressage C = 6/ 7

Reprise de Dressage C + = 8/ 9

Reprise de Dressage C ++ = 10

La reprise doit contenir au moins : a) le salut,

b) pas moyen,

c) trot/ tölt de travail,

d) galop sur les deux pieds,

e) demi-tour au tour des épaules,

f) cessions à la jambe au pas,

g) figures libres.

Un exercice ne doit contenir qu'une figure. Les points e) et f) peuvent être remplacés par des exercices plus difficiles (par ex.: demi-pirouette au pas, cessions à la jambe au trot / tölt, épaule en dedans, etc.).

Une note de 0 à 10 sera donnée pour la musique.

Note globale : présentation de la reprise : (0 à 10) x 6 niveau de difficulté : (0 à 10) x 3 musique : (0 à 10) x 1.

Nombre de points maximum : 100, divisé par 10 = note globale

**c. Remarque**

La Libre est destinée aux catégories Sport, Jeunes et Juniors.

**28 - Club 3 Course****a. Eliminatoire**

2 à 6 cavaliers partent ensembles - distance à parcourir: 200 à 600 mètres, éventuellement sur la piste ovale - le départ est effectué par un signal sonore et optique.

**Jugement**

- Selon chronométrage,

- en cas de changement d'allure, le cavalier doit immédiatement corriger pour reprendre le trot,

- en cas d'avantage de temps donné par le changement d'allure, le cavalier est disqualifié.

**b. Finale**

- Peut être organisée selon le nombre de participants. Même déroulement.

- Pour le classement combiné, seul les points de l'éliminatoire seront comptés.

## 29 - Club 3 Drapeaux

1 ou 2 passages

Sont admis les cavaliers indiqués sur la liste de départ.

Durée : environ 1 min.

### a. Elimatoire et finale

L'épreuve est montée en individuel.

#### Déroulement

Piste ovale, piste d'amble ou autre piste d'une longueur de 200 m environ. Le cavalier va à une allure libre jusqu'au 1<sup>er</sup> drapeau (qui doit être installé en hauteur de sa main, par exemple dans un tonneau ou autre), la prend et continue jusqu'au 2<sup>ème</sup> support de drapeau dans lequel il piquera le drapeau. Il continue de marcher en libre allure jusqu'au 3<sup>ème</sup> support de drapeau pour prendre le 2<sup>ème</sup> drapeau et pour le piquer ensuite dans le 4<sup>ème</sup> support de drapeau. Il doit ensuite passer la ligne de départ / arrivée. Le départ est donné par un signal sonore.

#### Jugement

Selon chronométrage.

Si un drapeau tombe après avoir été piqué dans le support et durant le passage, on ajoutera

15 secondes de pénalité. Si le cavalier ne touche pas du tout le support, il sera disqualifié pour ce passage.

Si deux passages sont effectués, le placement se fera selon le meilleur temps de ces deux passages.

## 30 - Club 3 Maniabilité

### a. Elimatoire et finale

L'épreuve est montée en individuel. Jusque 3 chevaux peuvent être en même temps sur le parcours.

#### Déroulement : conseillé

1. ouvrir, passer et refermer à cheval une porte d'une largeur de 2,50 m au moins
2. passer à cheval par dessus au moins 4 barres parterre, qui doivent avoir un diamètre de 15 cm et une longueur de 2 m au moins
3. passer à cheval dans de l'eau
4. passer à cheval sur un pont d'une largeur de 90 cm et d'une longueur de 1,50 m au moins
5. dans un cercle de sciure de bois d'un diamètre de 5 m environ, arrêter le cheval, mettre pied à terre, laisser le cheval en immobilité dans ce cercle et faire un tour en dehors du cercle
6. prendre un poncho/ cape d'un côté continuer à cheval sur une distance de 5 m au moins et déposer celui-ci de l'autre côté
7. passer à cheval au slalom au tour des tonneaux (5 au moins) au tölt ou au trot
8. guider le cheval à la main
9. monter à cheval et mettre pied à terre
10. marcher au pas aux rênes longues sur une distance de 40 m au moins
11. marcher au galop sur une distance de 100 m au moins (pas de virages serrés)
12. faire monter le cheval dans un van, immobilité de 10 secondes, redescendre
13. passer à cheval en dessous des bandes flottantes (porte d'une largeur de 90 cm et d'une hauteur de 1,90 m au moins)
14. dans un couloir de barres parterre, faire reculer le cheval sur une distance de 5 m environ
15. passer à cheval par dessus une bascule d'une largeur de 90 cm et d'une longueur de 1,50 m au moins
16. passer à cheval au pas dans un labyrinthe de barres par terre

D'autres exercices, adaptés aux chevaux de loisir, peuvent être demandés. Les exercices ne doivent pas présenter de risques ni pour le cheval, ni pour le cavalier. Pour une épreuve on demandera au moins 5 exercices.

#### Jugement

Un ou plusieurs juges donnent des notes de 0 à 10. La somme des points sera divisée par le nombre des exercices demandés.

### b. Remarque

Les exercices demandés devraient être annoncés dans l'invitation au concours ou doivent être affichés sur place.

### 31 - Club 3 Licol

Sont admis les chevaux à partir de 3 ans.

#### Déroulement

Chaque participant présente son cheval à la main. Les exercices sont effectués en individuel.

Jusque 8 chevaux peuvent être sur la piste.

Équipement du cheval : un licol avec une longe, la chaînette étant admise la cravache est autorisée.

#### Déroulement : conseillé

1. pas
2. trot ou tölt
3. arrêt et immobilité
4. reculer
5. sauter (un obstacle d'une hauteur de 40 cm et d'une largeur de 3 m au moins)
6. slalom
7. bascule
8. labyrinthe

D'autres exercices, adaptés aux chevaux de loisir, peuvent être demandés. Les exercices ne doivent pas présenter de risques ni pour le cheval, ni pour le cavalier. Pour une épreuve on demandera au moins 5 exercices.

#### Jugement

Un ou plusieurs juges donnent des notes de 0 à 10. La somme des points sera divisée par le nombre des exercices demandés.

## VII - DEROULEMENT

### Art 7.1 - Ordre de passage

Défini par le service informatique fédéral, il est affiché sur le listing de l'épreuve.

### Art 7.2 - Epreuve sur piste ovale

#### A - Début de l'épreuve

Possibilités pour entrer et commencer l'épreuve avec l'entrée sur le grand côté :

#### Eliminatoires avec un seul cavalier sur la piste

Le cheval doit entrer sur la piste ovale et aller directement jusqu'à l'un des petits côtés.

Cependant le cheval ne doit pas dépasser la fin du petit côté avant le début de l'épreuve. Les possibilités pour entrer sur la piste et commencer les épreuves, avec entrée sur le grand ou sur le petit côté, sont représentées sur un schéma en Annexes.

Le cavalier doit saluer les juges par un signe de tête clair, indiquant ainsi qu'il commence l'épreuve.

Les changements entre les parties d'épreuve doivent se faire au milieu du petit côté, avec une exception pour l'amble, qui est montré uniquement sur les grands côtés.

Pour marquer des points à une allure, l'allure doit être montrée sur au moins un des grands côtés, excepté pour le pas, pour lequel la moitié d'un grand côté suffit.

Quand la dernière partie de l'épreuve est terminée, le cavalier doit remettre son cheval au pas avant le milieu du grand côté suivant.

La sortie se fait en suivant la piste.

#### Eliminatoires et finales avec plus d'un cheval sur la piste

Les chevaux doivent entrer sur la piste ovale à l'invitation du speaker, à la main à laquelle la première partie de l'épreuve a commencé. Les cavaliers se répartissent régulièrement autour de la piste ovale.

Le début et la fin de chaque partie d'épreuve sont indiqués par le speaker.

Pendant les pauses où les notes sont montrées, les chevaux doivent marcher au pas. Pour se répartir sur la piste, les cavaliers peuvent réaliser une volte à la demande du speaker, sous la surveillance du chef juge.

Sortir en suivant la piste.

*En groupe: aux ordres du speaker; il faut être au pas à la fin du long côté*

## B - Disqualification

Sont valables les dispositions générales de la partie A IV 1 d).

Un cheval peut être disqualifié si :

- Le cavalier tombe de son cheval ou en descend sans autorisation ;
- Le cheval sort de la piste entre son entrée et le début de l'épreuve ;

Un cheval doit être disqualifié si :

- Le cheval sort de la piste entre le début et la fin d'une épreuve.

Si l'un quelconque de ces cas se présente dans une finale pendant une partie de l'épreuve ou pendant les pauses où les notes sont montrées, le cheval est disqualifié pour toute la finale et classé à la dernière place de cette finale.

Un cheval est considéré comme sorti de la piste quand il a les quatre pieds en dehors de la piste.

La chute du cheval est également une cause de disqualification.

La perte de contrôle du cheval (par exemple cheval qui embarque) mène également à la disqualification.

## C - Choix de la main

Dans les épreuves en groupe toujours à main gauche.

Dans les épreuves concernées, le cavalier doit indiquer s'il veut commencer à main droite ou à main gauche dans son formulaire d'inscription.

En cas d'épreuve de groupe incomplet, le cavalier peut parcourir seul ou bien se joindre à un autre groupe.

En finale : la majorité des cavaliers décide la main. En cas d'égalité, le vainqueur de l'éliminatoire choisit la main.

## D - Pendant la pause

Lors l'indication des notes on ne peut avancer qu'au pas.

Les cavaliers doivent dans toutes les épreuves de groupe à ce moment là se placer de manière égale.

Les distances respectées doivent permettre une volte ou un demi-tour pendant que la piste ovale ne doit pas être quittée.

## E - En cas de désistement d'un cheval qualifié pour une finale

Ce fait doit être annoncé au secrétariat du concours et le suivant prend sa place.

Si un cavalier se qualifie avec 2 chevaux pour la finale :

- Il choisit le cheval avec lequel il veut monter en finale et
- le 6<sup>ème</sup> remonte / rentre en finale,
- le 2<sup>ème</sup> cheval est automatiquement classé 6<sup>ème</sup> de la finale,
- son classement de l'éliminatoire figurera dans toutes publications des résultats,
- le même système est reconduit lorsque plusieurs cavaliers se qualifient avec plusieurs chevaux.

## F - Epreuve finale de la place 6 à 10 (Finale B)

Le vainqueur de la finale B, places 6 à 10 se qualifie pour la finale A, places 1 à 5.

En cas de départ manqué, aucun cavalier ne remonte.

Dans tous les concours avec un nombre de 20 chevaux participant dans une épreuve, il est conseillé d'organiser une finale B.

## G - Eliminatoire et Finale en même temps

**Catégorie Sport A** : A partir de trois chevaux partant il faut faire les épreuves de la classe A. S'il n'y a qu'un seul cheval appelé, il faut que le cavalier en soit informé. Celui-ci a le choix de participer ou non.

Dans ce dernier cas on lui rend son argent d'engagement.

Lorsque 2 chevaux sont venus pour l'épreuve les cavaliers en sont aussi informés. Lorsqu'un seul cavalier veut faire, l'épreuve à lieu, le cas contraire l'épreuve est annulée. Dans ce cas on lui rend l'argent.

**Autres épreuves** : jusqu'à 6 chevaux engagés, on ne fera qu'une seule épreuve décisive en montrant une note finale et plus de notes individuelles entre les différentes parties de l'épreuve.

Lorsque dans une épreuve de 6 partants un cavalier est venu avec deux chevaux, l'épreuve aura lieu en deux groupes de 3, et les chevaux seront placés selon les notes de l'épreuve.

Si un cavalier veut la main droite, soit il commence seul à main droite, ou avec les autres à main gauche.

## **H - Le barrage**

S'il y a deux cavaliers à la même première place dans la décision finale, il y a une épreuve de barrage raccourcie. Après cette épreuve les juges donnent les places. Si un cavalier néglige le départ, la place sera attribuée au second. Si les deux négligent le départ, les juges les placeront selon leurs notes.

## **VIII - PENALITES**

### **Cas d'élimination :**

- Chute
- Erreur de parcours
- Sortie de piste des 4 pieds
- Défaut de harnachement ou de protection.

## **IX - CLASSEMENT**

### **A - Classement combiné**

Les catégories Sport A et B comptent pour une seule catégorie.

En catégories Sport et Juniors, parmi les 3 épreuves prises en compte il faut : une épreuve de Tölt et une épreuve d'allures.

En catégorie Sport D, Jeunes et Enfants, 4 épreuves sont prises en compte pour le classement combiné.

Il doit y avoir au moins une épreuve de tölt ou une épreuve d'allures.

Pour l'épreuve d'amble, la course d'amble, la maniabilité, les dressages A, B et C, la Libre et la présentation en carrière de dressage, ne sont prises en compte que les notes les plus élevées.

### **B - Notes à prendre en compte**

Pour les qualifications et le classement combiné, les notes prises en compte sont celles des éliminatoires.

### **C - Classement cavalier et cheval**

Les classements et les qualifications concernent le couple cheval /cavalier.

### **D - Couple cavalier-cheval ayant concouru dans plusieurs catégories**

Un cavalier participant avec le même cheval dans des catégories différentes ne sera compté qu'une fois, dans la catégorie demandant les épreuves les plus difficiles.

Dans ce cas, le barème à appliquer pour toutes les épreuves (y compris les plus faciles) est celui de la catégorie la plus difficile.

### **E - Records**

Les records ne seront reconnus que s'ils sont réalisés dans les conditions décrites dans le règlement FIPO version non traduite. (vitesse du vent etc...)

### **F - Combinés**

L'organisateur peut proposer des classements combinés pour deux épreuves d'un même indice.