



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT FFE DES COMPETITIONS**

*Applicable au 01 septembre 2020*

# **Dispositions spécifiques Equitations de Travail et de Tradition**





## PREAMBULE

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

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

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

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

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

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

## I - ORGANISATION

### Art 1.1 - Terrain et matériel

#### A - Terrain de présentation

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

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

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

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

#### B - Terrain d'échauffement

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

### Art 1.2 - Tableau d'affichage

Sont inscrits :

- ◆ les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition,
- ◆ les plans des différents parcours,
- ◆ les résultats provisoires et définitifs.

**Art 1.3 - Sonorisation**

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

**II - EPREUVES****Art 2.1 - Liste des épreuves**

<b>Epreuves</b>	<b>Tests</b>
<b>Club 3 individuel ou équipe</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Parcours de pays.
<b>Club 2 individuel ou équipe Club 2 Préparatoire</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
<b>Club 1 individuel ou équipe Club 1 Préparatoire</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Conduite du troupeau, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
<b>Club Elite Club Elite Préparatoire</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
<b>Amateur 3 Amateur 3 Préparatoire</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
<b>Amateur 2 Amateur 2 Préparatoire</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
<b>Amateur 1 Amateur 1 Préparatoire</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.
<b>Amateur Elite Amateur Elite Préparatoire Amateur Elite Grand Prix</b>	Reprise de travail, Maniabilité technique, Maniabilité chronométrée, Tri chronométré, Tri technique, Combiné, Ranch sorting, Parcours de pays.

Les équipes sont composées de 3 cavaliers.

Les épreuves Préparatoires :

- sont qualificatives
- la conduite se fait à deux mains.

Peuvent être labellisées championnat départemental, interdépartemental ou régional :

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

**Doma Vaquera**

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

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

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

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

## Art 2.2 - Composition des épreuves

Il existe 8 types de tests d'Équitation de travail. Ils peuvent être organisés indépendamment et sont dans ce cas synonyme d'épreuve. L'épreuve comportant un seul test et donnant lieu à un classement ou de façon combinée dans une épreuve qui comporte plusieurs tests avec un seul classement pour l'ensemble :

1. Reprise de travail
2. Maniabilité technique
3. Maniabilité chronométrée
4. Tri technique
5. Tri chronométré
6. Conduite du troupeau
7. Ranch Sorting
8. Parcours de pays

## III - OFFICIELS DE COMPETITION

### Art 3.1 - Jury / Officiels de compétition

Le Président de jury est désigné par l'organisateur.

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

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

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

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

### Art 3.2 - Nombre de Juges

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

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

### Art 3.3 - Qualification des Juges

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

EPREUVES	Qualification minimum
Club	Club
Amateur	National

### Art 3.4 – Rôle des juges

#### A - Reprise de travail

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

#### B - Maniabilité technique

La maniabilité technique est arbitrée par un ou deux juges. La présence d'au moins un chronométreur est obligatoire.

#### C - Maniabilité chronométrée, Tri et Conduite du troupeau

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

## IV - CONCURRENTS

### Art 4.1 - Conditions de participation

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

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

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

### Art 4.2 – Tenue

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

## V - PONEYS / CHEVAUX

### Art 5.1 - Conditions de participation

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

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

**Art 5.2 - Harnachement**

- ◆ Les poneys / chevaux engagés en épreuves Club pourront avoir un harnachement club ou mixte de couleur sobre et discrète. Les poneys / chevaux engagés en épreuves Amateur sont en harnachement traditionnel, se reporter aux fiches techniques de la culture concernée sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)
- ◆ La monte sans mors est autorisée en Club et Amateur, sauf dans les tests de tri.
- ◆ Amazone : dans les cultures concernées les cavalières peuvent se présenter en amazone en épreuves Amateur.
- ◆ Protections sobres et discrètes aux membres : se reporter aux fiches techniques de la culture concernée sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)
- ◆ Epreuves Préparatoires Club et Amateur: harnachement classique autorisé (selle anglaise).

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

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

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

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

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

**Art 6.2 - Reprise de travail****A - Définition**

Les reprises de travail proposent des mouvements à exécuter obligatoirement.

- ◆ Club 3,
- ◆ Club 2 / Club 2 Préparatoire,
- ◆ Club 1 / Club 1 Préparatoire / Amateur 3 / Amateur 3 Préparatoire,
- ◆ Club Elite / Club Elite Préparatoire / Amateur 2 / Amateur 2 Préparatoire,
- ◆ Amateur 1 / Amateur 1 Préparatoire,
- ◆ Amateur Elite / Amateur Elite Préparatoire,
- ◆ Amateur Elite Grand Prix.

Les protocoles des reprises sont disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

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

La durée maximale de cet enchaînement est de :

- ◆ 7 minutes maximum si carrière de 20 x 40 m,
- ◆ 9 minutes maximum si carrière de 20 x 60 m.

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

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

**B - Notation**

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

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

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

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

### Equitation Camargue :

Il existe trois textes de reprises :

- Amateur 2 / Amateur 2 Préparatoire
- Amateur 1 / Amateur 1 Préparatoire
- Amateur Elite

### Doma Vaquera :

Les Protocoles des épreuves de Doma Vaquera sont disponibles sur le site [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

## Art 6.3 - Parcours de Pays

### A - Définition

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

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

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

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

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

### B - Dispositifs

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

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

Se référer aux fiches techniques des dispositifs disponibles sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

Dispositifs en fonction des épreuves	Club 3, Club 2 <i>8 dispositifs minimum</i>	Club 1 et Am 3 <i>10 dispositifs minimum</i>	Club Elite, Am 2, Am 1 et Am Elite <i>12 dispositifs minimum</i>
Porte	X	X	X
Contre bas Max 0,70m	X	X	X
Contre haut Max 0,70m	X	X	X

Fossé		X	X
Branches basses 1,60m min de haut	X	X	X
Reculer		X	X
Butte	X	X	X
Tronc 0,60m max	X	X	X
Haie 0,70m max	X	X	X
Passage d'eau au pas, 0.50m de profondeur max	X	X	X
Passerelle	X	X	X
Plan ascendant	X	X	X
Plan descendant	X	X	X
Zone de pas	X	X	X
Descendre et monter dans un cercle de 10m	X	X	X
Passage étroit 0.80m max de large	X	X	X
P.O.	X	X	X
Reculer en L			X
Transporter un objet	X	X	X
Tunnel à pied		X	X

### C - Chronométrage

- ◆ Le chronomètre joue un rôle primordial. Les organisateurs doivent veiller à ce que le temps de chaque concurrent soit noté avec soin et enregistré par des personnes compétentes utilisant des chronomètres électriques ou manuels.
- ◆ Le temps est compté dès l'instant où le poney / cheval franchit la ligne de départ et jusqu'au moment où le poney / cheval passe la ligne d'arrivée. Toute seconde commencée est comptée.
- ◆ Le temps doit être calculé et affiché par l'organisateur. La vitesse moyenne est de 350 m/mn. Ce temps peut être abaissé ou augmenté en fonction de la topographie du terrain, du niveau des cavaliers et/ou toutes circonstances nécessaires à la sécurité des couples par le jury.
- ◆ En cas de dépassement du temps, une pénalité de 0,4 point par seconde est appliquée
  - Epreuves Club :
    - En cas de temps inférieur de plus de 15 secondes, 1 pénalité de 1 point par seconde d'avance est appliqué.

### D – Plan du parcours

Un plan détaillé du parcours est affiché.

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

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

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

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

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

## E – Définition des fautes aux dispositifs

### ◆ Refus :

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

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

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

### ◆ Dérobé :

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

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

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

### ◆ Concurrent en difficulté devant un obstacle :

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

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

## F – Aide de complaisance

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

### ◆ Aides de complaisances défendues :

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

### ◆ Exceptions :

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

## Art 6.4 - Maniabilité technique et chronométrée

### A - Généralités

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

- ◆ Club 3 / Club 2 / Club 2 Préparatoire avec 8 à 10 dispositifs
- ◆ Club 1 / Club 1 Préparatoire / Amateur 3 / Amateur 3 Préparatoire avec 10 à 12 dispositifs
- ◆ Club Elite / Club Elite Préparatoire / Amateur 2 / Amateur 2 Préparatoire avec 10 à 14 dispositifs
- ◆ Amateur 1 / Amateur 1 Préparatoire avec 12 à 14 dispositifs
- ◆ Amateur Elite / Amateur Elite Préparatoire / Amateur Elite Grand Prix avec 14 à 16 dispositifs

### B - Reconnaissance

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

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

### C – Terrain et parcours pour les deux maniabilités

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

Le parcours est composé de dispositifs fanionnés et numérotés, choisis parmi la liste ci-dessous.  
Les parcours de maniabilité comportent obligatoirement une ligne de départ et une ligne d'arrivée fanionnées.

#### D - Liste des dispositifs des deux maniabilités

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

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

#### E - Franchissement et notation de la maniabilité technique

Chaque franchissement est noté et le parcours est chronométré. Les juges prennent en compte la régularité et la fluidité des mouvements, la facilité d'exécution des dispositifs et la correction des aides. Chaque dispositif est noté de 0 à 10.

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

- volte entre les dispositifs
- les allures seulement pour les dispositifs concernés
- les pénalités
- note d'ensemble
- tenue et harnachement

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

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

Les pénalités de 2 points sont à soustraire au total des points attribués au concurrent par chaque juge.

Dispositifs	Style de 0 à 10	Pénalités à – 2 pts	Note 0 sur le dispositif
-------------	-----------------	---------------------	--------------------------

La Porte		Porte lâchée	Non refermée
L'abreuvoir		Insuffisamment levé	Table renversée
Le couloir musical		Barre tombée	Ne pas faire tinter la cloche
Le slalom parallèle		Piquet tombé	
Le trèfle		Bidon déplacé	Bidon tombé
Le reculer		Barre tombée	
La lance		Prise de lance manquée	Lance à terre
L'anneau		Anneau manqué	Dispositif renversé
Le slalom		Piquet tombé	
Le huit		Bidon déplacé	Bidon Tombé
La passerelle		Barre tombée	Allure autre que le pas, pied sorti
L'enclos à bestiaux		Section de barres tombées	Cheval sorti
Le passage dans l'eau		Barre tombée	Allure autre que le pas
Le chapeau		Barre tombée	Piquet tombé, chapeau tombé
Le passage latéral		Barre tombée	
Faire tomber un objet		Ne pas faire tomber l'objet	Bidon tombé, bâton mal reposé
Le barrage des tasses		Tasse mal posée	Piquet renversé, tasse tombée
Le carré		Barre tombée	
Transporter un objet		Lâcher l'objet	
La boîte aux lettres		Objet pas enlever ou pas remis	
Saut		Barre tombée	
Autres fautes		Refus, volte, dérobé	Sortir des fanions

#### Pour les épreuves Amateur 1 et Amateur Elite :

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

Les feuilles de notation sont consultables sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

#### F - Franchissement et notation de la maniabilité chronométrée

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

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

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

Dispositifs	Pénalités de 5 secondes	Pénalités de 20 secondes
La Porte	Porte lâchée	Non refermée Dispositif renversé
L'abreuvoir	Objet insuffisamment levé Objet mal reposé ou renversé	Table renversée
Le couloir musical	Chaque barre tombée ou touchée selon le cas	Ne pas faire tinter la cloche
Le slalom parallèle	Chaque piquet tombé	
Le trèfle	Bidon déplacé ou renversé	
Le reculer	Chaque barre tombée	
La lance	Bidon renversé	

	Ne pas déposer la lance dans le bidon ou qu'elle ressorte	
L'anneau	<b>Bonus de 5 secondes pour avoir saisi l'anneau</b>	
Le slalom	Piquet renversé	
Le huit	Bidon déplacé ou renversé	
La passerelle	Barre tombée	Pied sorti
L'enclos à bestiaux	<b>5 secondes par section de barres horizontales tombées (max 20)</b>	
Le passage dans l'eau		Pied sorti
Le chapeau	Piquet renversé, chapeau tombé	
Le passage latéral	Par barre tombée ou touchée selon le cas	
Faire tomber un objet	Pour le renversement du support de l'objet <b>Bonus de 5 secondes pour avoir fait tomber l'objet</b>	
Le barrage des tasses	Piquet renversé Tasse pas déposée	
Le carré	Par barre tombée ou touchée selon le cas	
Transporter un objet	Lâcher l'objet Ne pas le déposer au point B	
La boîte aux lettres	Pour ne pas enlever ou pas remis l'objet Mal reposer l'objet ou objet renversé	
Saut	Pour avoir modifier le profil de l'obstacle	

## G – Description des dispositifs

### 1. La porte

Il s'agit d'un portillon d'une largeur d'entre 1,50m et 1,80 m. Hauteur maxi 1,80m. La hauteur doit être aménagée pour les poneys. Il est fermé par un anneau en fer ou en matériau souple. Il peut être remplacé par une corde.

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

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



Porte en corde

### 2. L'abreuvoir

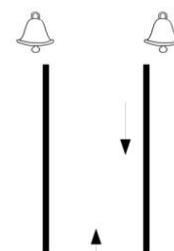
Il s'agit d'un support d'environ 1 m de hauteur sur lequel est posé un objet symbolisant un pot à eau attaché au support par une ficelle.

Le cavalier saisit l'objet posé, le soulève jusqu'à tendre la ficelle puis le repose dans sa position initiale.

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

Le cavalier s'engage dans le couloir, le traverse entièrement, s'arrête, fait tinter la clochette avec la main libre avant de sortir.

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



- **Club 3, Club 2:** sortie sans reculer,
- **Club 1, Amateur 3:** reculer droit,
- **Club Elite et Amateur 2:** reculer droit, en L,
- **Amateur 1 et Amateur Elite:** Reculer droit, en L, en double L, en U

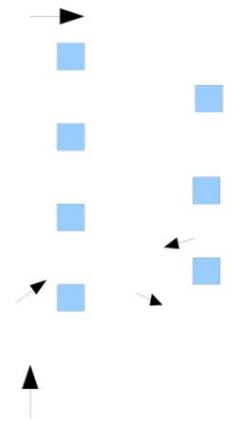
#### 4. Le slalom parallèle

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

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

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

*Exemple de sens*

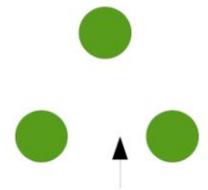


#### 5. Le trèfle

Le dispositif est constitué de trois bidons placés aux trois angles d'un triangle équilatéral de 6 m de côté.

Le cavalier franchit le dispositif en respectant scrupuleusement le tracé imposé par le plan du chef de piste qui doit obligatoirement débuter par le bidon droit. Chaque bidon est abordé maximum une fois.

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



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

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

Le cavalier doit reculer dans l'intégralité du couloir.

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

#### 7. La lance

Le dispositif est constitué d'un tonneau dans lequel se trouve une lance et d'un tonneau vide dans lequel le concurrent dépose la lance.

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

#### 8. L'anneau

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

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

Le cavalier aborde le dispositif à l'allure de son choix et enfile un ou plusieurs anneaux sur la lance.

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

L'anneau doit pouvoir être saisi par les cavaliers gauchers et droitiers.

#### 9. Le slalom droit

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

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

rectifiée avant le franchissement du dispositif suivant.

### 10. Le huit

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

Le cavalier rentre dans le dispositif par le milieu et réalise un huit complet autour des deux tonneaux. Toute modification du tracé imposé constitue une erreur de parcours qui doit être impérativement rectifiée avant le franchissement du dispositif suivant.

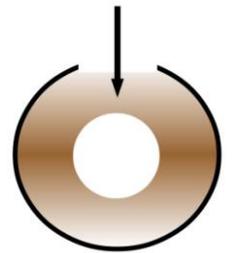
### 11. La passerelle

Dimensions minimum : 0,90 m de largeur et 1,80 m de longueur. Le pont doit être solide et sécuritaire. L'obstacle doit être construit de façon à assurer une bonne stabilité de l'ensemble et une bonne sécurité. Il peut être bordé sur toute sa longueur par des éléments décoratifs. Le cavalier doit passer entre les 2 fanions d'entrée et les 2 fanions de sortie de la passerelle. L'obstacle doit être franchi au pas en maniabilité technique, et à allure libre en maniabilité chronométrée.

### 12. L'enclos à bestiaux

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

Le cavalier exécute le nombre de tours et à quelle main, au choix du chef de piste. En cas de demi-tour hors de l'enclos, il sera noté dans la note d'ensemble.



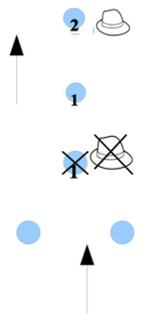
### 13. Le passage dans l'eau

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

### 14. Le chapeau

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

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



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

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

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

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

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

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

- **Club 1 et Amateur 3** : le cavalier effectue un déplacement latéral entre 2 barres

Droit, en L

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

Droit, en L, en double L, en T

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

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

### 16. Faire tomber un objet

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

La construction du support doit être rigoureuse afin d'assurer un parfait équilibre de l'objet à faire tomber. Le cavalier s'étant saisi du bâton il fait tomber l'objet à l'aide de ce dernier. Le bâton doit être ensuite remis dans un bidon.

### 17. Le barrage des tasses

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

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

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

### 18. Le Carré

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

### 19. Transporter ou trainer un objet

D'un point A à un point B.

Le chef de piste choisi le type de dispositif.

### 20. La boîte aux lettres

Enlever et/ou remettre un ou des objets dans une boîte aux lettres.

En maniabilité technique le cavalier demande l'immobilité à son cheval pour ces deux dispositifs.

### 21. Le saut

Il s'agit d'un obstacle naturel, « sautant » et barré, d'une hauteur de 0,60 m maximum et de 2 m de front minimum.

## Maniabilité à points Camargue :

Dispositifs en fonction des épreuves	Points	Am 2	Am 1	Am Elite
La porte	30	X	X	X
L'abreuvoir	10	X	X	X
Le couloir musical	20	X	X	X
Le slalom parallèle	40	X	X	X
Le trèfle	30	X	X	X
Le reculer	20	X	X	X
La lance	10	X	X	X
L'anneau	10	X	X	X
Le slalom droit	10	X	X	X
Le huit	10	X	X	X
La passerelle	10	X	X	X
L'enclos à bestiaux	10	X	X	X
Le passage dans l'eau	20	X	X	X
Le chapeau	30		X	X
Le passage latéral	30	X	X	X
Faire tomber un objet	20	X	X	X
Le barrage des tasses	20	X	X	X
Le carré	20	X	X	X
Transporter un objet	20	X	X	X
La boîte aux lettres	10	X	X	X
L'embuche	20	X	X	X

## Art 6.5 – Conduite du troupeau

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

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

## A – Organisation et infrastructures

### 1. Dispositifs

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

### 2. Liste

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

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

## B – Déroulement

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

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

On attribue :

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

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

Les concurrents peuvent :

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

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

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

3<sup>ème</sup> contact entraînent la note 0 sur le test de conduite du troupeau.

Se reporter à la grille de notation de la conduite de Troupeau sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

## Art 6.6 - Tri technique

### A - Définition

Le tri technique est un test individuel de travail du bétail réalisé en 1 seule manche. 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.

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

Une fois le troupeau en place, le jury annonce au micro « le bétail est en place ». Le cavalier dispose de 15 secondes pour se placer au-delà de la zone de parbage ligne à 30 mètres.

A la fin des 15 secondes, un signal sonore retentit et le chronomètre est déclenché. Le cavalier doit se trouver hors de la zone de parbage à la fin des 15 secondes ainsi que les partenaires.

Une fois qu'une bête est triée et lorsqu'elle a franchi des 4 pieds la ligne d'arrivée à 15 mètres, le Juge de ligne signale le franchissement correct en brandissant le drapeau blanc.

Le chronomètre est arrêté et le cavalier dispose de 15 secondes avant de trier la bête suivante. Dans ce laps de temps la bête triée doit réintégrer la zone de parbage ou rester dans l'aile si clos de tri.

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

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

Lorsque le Juge signale, avec un drapeau blanc, le franchissement correct de la ligne d'arrivée, le cavalier doit se trouver hors de la zone de parbage avant la fin des 15 secondes.

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

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

## **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 ou du bétail domestique.

## **C - Définition du bétail**

L'organisateur doit impérativement pouvoir disposer d'un effectif minimum de 21 bêtes Camargue ou un lot de 10 bêtes domestiques.

Le bétail Camargue sera classé par lots de 3 bêtes qui peuvent être identifiées 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.

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.

Le bétail domestique portera des colliers numérotés de 1 à 9 + 2 bêtes sans numéro. Prévoir 2 à 3 bêtes domestiques de réserve.

## **D - Déroulement du test domestique**

### **1. Ordre de passage**

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

### **2. Déroulement**

Chaque concurrent se présente dans le clos de tri accompagné de ses deux aides licenciés.

L'équipe vient se présenter et saluer le jury.

Le concurrent dispose d'une minute maximum, après avoir repéré sa bête, pour placer ses aides dans le clos de tri à sa convenance.

Chaque concurrent doit trier trois bêtes de son lot dans l'ordre de son choix.  
Ce test se déroule en 1 manche. Le cavalier dispose d'un temps maximum de 6 min pour isoler la bête désignée pendant 15 secondes chacune.

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.

## E - 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.

*Il sera compté une pénalité de 5 points pour changement volontaire de bête.*

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

*Il sera compté une pénalité de 10 points pour erreur dans les deux cas.*

## F - Jugement des tests

Le jury utilise le protocole de jugement en annexe 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.

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

## Art 6.7 - Tri chronométré

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

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

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

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

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

- ◆ Le concurrent dispose de 60 secondes pour entrer sur le terrain, le jury lui désigne alors la bête qu'il doit trier.
- ◆ Au son de la cloche, le concurrent a 60 secondes pour franchir la ligne médiane, au franchissement de cette ligne, le jury déclenche le chronomètre de la phase.
- ◆ Dans un temps de 90 secondes, le concurrent doit séparer la bête désignée du reste du troupeau et le conduire dans la zone de tri. Les quatre membres doivent franchir la ligne médiane.
- ◆ Si d'éventuels bêtes, maximum trois, sont entrées dans la zone de tri, le concurrent doit obligatoirement ramener ces bêtes dans la zone de stationnement.
- ◆ La présence de quatre bêtes ou plus, dans la zone de tri entraîne l'élimination de la phase.
- ◆ Le décompte des 15 secondes commence quand la bête désignée est la seule à être présente dans la zone de tri.
- ◆ Si pendant le décompte des 15 secondes, une ou plusieurs bêtes passent la ligne médiane pour aller dans la zone de tri, le chronomètre s'arrête. Le cavalier doit ramener les bêtes en excès

dans la zone de stationnement. Quand la dernière bête aura dépassée à nouveau la ligne médiane, le décompte des 15 secondes recommencera depuis le début.

- ◆ Si le concurrent dépasse le temps limite sans avoir trié la bête désignée, il lui sera attribué un « No Time ».

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

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

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

## Art 6.8 - Ranch Sorting

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

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

### A – Bétail

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

### B – Chronométrage

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

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

### C – Déroulement

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

L'épreuve se déroule en 2 manches. L'ordre de passage de la première manche est tiré au sort. L'ordre de passage de la seconde manche se fait dans l'ordre inverse du tirage au sort de la première manche. Le classement final est le cumul des deux manches par l'addition du nombre de vaches triées et des

temps intermédiaires. Si une équipe ne fait qu'une seule manche, elle ne peut prétendre au classement final.

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

#### D - Notation

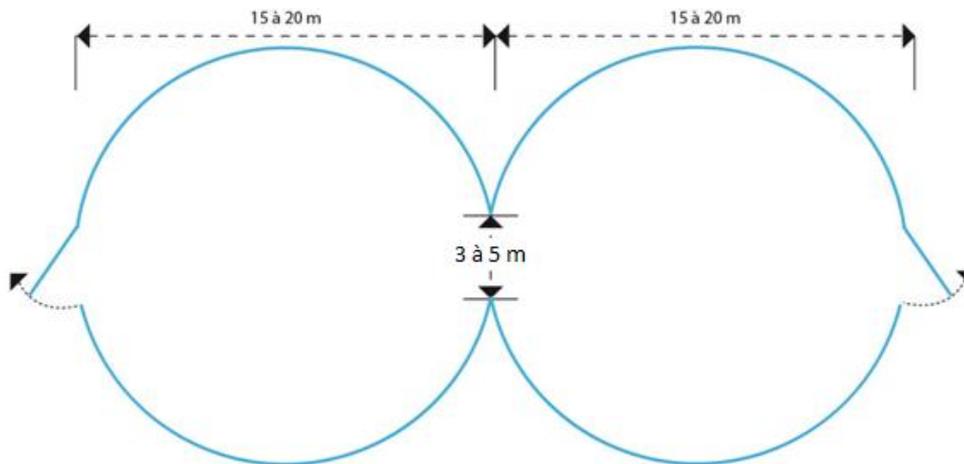
- ◆ Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour tout contact sur le bétail avec lasso, etc. Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour toute agitation excessive du bétail.
- ◆ En Club 2, 1 et Elite, si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de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

#### E - Sécurité

- ◆ La hauteur des clôtures ou barrières devra être au minimum de 1,65 mètre.
- ◆ La conception des clôtures ou barrières devra être adaptée à l'utilisation du bétail.
- ◆ Le public ne devra, en aucun cas, avoir accès aux enclos de compétition. Une distance de sécurité autour des enclos devra être prévue à cet effet.
- ◆ Le bétail utilisé lors de la compétition devra être adapté.

- ◆ Le président du jury se réserve le droit de déclarer et sortir une bête jugée inapte à l'utilisation en compétition.
- ◆ En cas de récidive de défense manifeste, dangereuse d'un poney / cheval : le Président du jury peut exclure le cheval de la compétition.

### Enclos Ranch Sorting



## VII - DEROULEMENT

### Art 7.1 - Généralités

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

### Art 7.2 - Epreuves

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

### Art 7.3 - Ordre de passage

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

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

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

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

## VIII - PENALITES

### Art 8.1 - Points de pénalités

Changer de main ou conduite à deux mains en cours de test (sauf en Club 3 et épreuve Préparatoire) :

- ◆ **Reprise de travail** : Entrer plus de 60 secondes après la cloche ou avant la cloche, erreur de parcours - 5 pts / faute
- ◆ **Parcours de pays**: 20 secondes / faute
- ◆ **Maniabilité technique** : - 5 pts / faute  
Partir avant la cloche ou après le temps imparti : - 5 pts  
Erreur de parcours : - 5 points + la note 0 sur le dispositif,

**Maniabilité chronométrée :**

- Partir avant la cloche ou après le temps imparti : + 20 secondes
- Erreur de parcours : + 20 secondes

**Art 8.2 – Cas d'élimination d'un test**

- ◆ Brutalité, pression ou mauvais traitement envers le bétail au cours du test de tri.
- ◆ Dans le cas d'un test sur 2 manches, un concurrent éliminé sur la première manche peut prendre le départ de la seconde manche. Il ne sera pas éliminé du test, sauf s'il est éliminé sur l'ensemble des 2 manches.
- ◆ Sortir du terrain en cours d'exécution de la reprise de travail (4 pieds dehors) si la carrière est fermée ou franchir la lice (4 pieds dehors) ou en dehors de la porte si la carrière est ouverte,
- ◆ Sortir du terrain en cours d'exécution d'un test (4 pieds dehors) en maniabilité et/ou tri du bétail,
- ◆ Le non respect de l'ordre de passage (30 secondes après avoir été appelé à se présenter),
- ◆ La conduite à 2 mains dans le même test ou changer de main, lors de la troisième faute constatée (sauf en Club 3 et en épreuve Préparatoire),
- ◆ Trois erreurs en reprise de travail.
- ◆ Trois refus sur le même dispositif sauf en Maniabilité technique où la note est de 0 sur le dispositif,
- ◆ Un concurrent qui serait éliminé pour des raisons autres que médicales ou vétérinaires peut participer aux autres tests mais ne prend pas de points sur le test considéré,
- ◆ Chute du cavalier ou du cheval,
- ◆ Troisième erreur de parcours en maniabilité technique et/ou chronométrée dans toutes les épreuves sauf Amateur Elite.
- ◆ Ne pas être entré ou sorti par les fanions.

**Cas supplémentaires en Amateur 1 et Amateur Elite (Grand prix) :**

- ◆ Première erreur de parcours non rectifiée en maniabilité technique et/ou chronométrée,
- ◆ Trois refus sur le même dispositif,
- ◆ Qui traverse un dispositif une fois entré en piste,
- ◆ Qui traverse un dispositif avant son exécution,
- ◆ Qui traverse la ligne de départ et/ou la ligne d'arrivée d'une des maniabilités en cours de test,
- ◆ Pour tout contact sur le bétail avec gingelle, calos, lasso, etc.
- ◆ Porte non refermée ou renversée.
- ◆ Ne pas avoir fait sonner la cloche.
- ◆ Avoir renversé le support de l'abreuvoir.

**Art 8.3 – Cas d'élimination de l'épreuve**

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

**Art 8.4 – Aides extérieures**

Pendant les tests, les concurrents ne peuvent recevoir aucune aide extérieure. L'apport de renseignements ou de conseils aux cavaliers n'est autorisé qu'à l'échauffement et après la compétition.

**Art 9.1 - Classement par équipe**

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

Tri du bétail chronométré..... : maximum de bêtes dans le meilleur temps, il se déroule sur 2 manches et le classement se fera sur le cumul des deux manches.

3. Conduite du troupeau ..... : obtenant un minimum de points

4. Ranch Sorting : ..... : maximum de bêtes dans le meilleur temps

**Art 9.2 - Classement individuel**

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

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

1. Reprise de travail ..... : obtient la note la plus basse

2. Maniabilité technique ..... : obtient la note la plus basse

3. Maniabilité chronométrée et/ou parcours de pays ..... : réalise le meilleur temps

4. Tri technique ..... le classement se fait en additionnant le nombre de bêtes et le temps des manches. Le nombre de bêtes prime sur le temps.

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

Reprise de travail	Maniabilité Technique et chronométrée	Parcours de pays	Tri technique en 1 manche	Tri chronométré, Ranch Sorting en 2 manches	Conduite du troupeau
Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 1	Coefficient 0,50 / manche	Coefficient 1

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

**Art 9.3 - Tableau d'application des points**

◆ Tests individuels :

1 <sup>er</sup>	0 pt	11 <sup>ème</sup>	11 pts
2 <sup>ème</sup>	2 pts	12 <sup>ème</sup>	12 pts
3 <sup>ème</sup>	3 pts	13 <sup>ème</sup>	13 pts
4 <sup>ème</sup>	4 pts	14 <sup>ème</sup>	14 pts
5 <sup>ème</sup>	5 pts	15 <sup>ème</sup>	15 pts
6 <sup>ème</sup>	6 pts	16 <sup>ème</sup>	16 pts
7 <sup>ème</sup>	7 pts	17 <sup>ème</sup>	17 pts
8 <sup>ème</sup>	8 pts	18 <sup>ème</sup>	18 pts
9 <sup>ème</sup>	9 pts	19 <sup>ème</sup>	19 pts
10 <sup>ème</sup>	10 pts	20 <sup>ème</sup>	20 pts, etc.

En cas d'égalité pour les trois premières places, on départage les cavaliers par l'addition des places du classement (exemple : cavalier n°1 termine 1<sup>er</sup>, 4<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> = total 11 ; cavalier n°2 termine 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> = total 10, c'est le cavalier n°2 qui l'emporte). En cas de nouvelle égalité, c'est le classement du tri du bétail qui départage les cavaliers, puis la reprise de travail, puis la maniabilité technique, puis la maniabilité chronométrée.

◆ Test de Conduite du troupeau par équipe :

1 <sup>ère</sup> équipe	0 pt
2 <sup>ème</sup> équipe	4 pts
3 <sup>ème</sup> équipe	7 pts
4 <sup>ème</sup> équipe	10 pts
5 <sup>ème</sup> équipe	13 pts
6 <sup>ème</sup> équipe	16 pts
7 <sup>ème</sup> équipe	19 pts
8 <sup>ème</sup> équipe	et plus 22 pts