FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1er septembre 2025

Dispositions spécifiques
Concours de Saut d'Obstacles

SOMMAIRE

PREAMBULE 3

I - ORGANISATION 3

Art 1.1 - Normes pour les terrains 3
A - Terrain de concours 3
B - Terrains et obstacles d'entraînement 3

II - EPREUVES 4

Art 2.1 - Nomenclature des épreuves 4
A - Division Poney 5
B - Divisions Club, Amateur, Enseignant et Pro 5
C - Division Préparatoire 6
D - Epreuves Warm-up 6
Art 2.2 - Types d'épreuves 7
A - Epreuves Spéciales 7
B - Epreuves de Vitesse 14
C - Epreuves Grand Prix 16
Art 2.3 - Epreuves Pro ouvertes aux cavaliers LFC Amateur 20
Art 2.4 - Epreuves Poney A 20
Art 2.5 – Future Elite 7 ans 21
Art 2.6 - Championnats et Circuits 21

III - OFFICIELS DE COMPETITION 21

Art 3.1 – Composition du Jury et qualifications minimum requises 21
Art 3.2 - Jury 22
A - Composition 22
B - Fonctionnement 22
Art 3.3 - Chefs de piste 22
Art 3.4 - Commissaires au paddock 22

IV - CONCURRENTS 23

Art 4.1 - Participations des concurrents 23
A - Conditions d'accès 23
B - Nombre de participations autorisées par épreuve 23
C - Conditions de participations couples Amateur et Pro en fonction de l'IPERF 23
D- Conditions de participations cavaliers Amateur et Pro en fonction de l'IPERF 24
E - Surclassement 24
F - Hors Classement 24
G - Oreillette 24

V - PONEYS / CHEVAUX 24

Art 5.1 - Participations des poneys / chevaux 24
A - Selon l'âge 24
B - Selon le nombre d'épreuves par jour 25
C - Selon le nombre de participations par épreuves 25
D - Selon les limitations de l'organisateur 25
Art 5.2 - Ouvertures des épreuves de la division Poney 25
Art 5.3 – Harnachement 25
A - Sur les terrains d'entraînement 27
B - Sur la piste de concours 28

VI - NORMES TECHNIQUES 33

Art 6.1 - Notions de temps et de vitesse 33
A - Temps d'un parcours 33
B - Calcul du temps accordé 33
C - Temps limite 33
D - Enregistrement du temps 33
E - Temps d'interruption 33
F - Chutes et désobéissances pendant l'interruption de temps 34
G - Corrections de temps 34
H - Arrêt durant le parcours 34
I - Vitesse 35
Art 6.2 - Les différents profils d'obstacles 35
A- Les barres 35
B - Obstacle droit 35
C - Obstacle large 35
D - Rivière 36
E - Combinaisons d'obstacles 36
F - Banquettes, buttes et talus 36
G - Combinaisons fermées et partiellement ouvertes 37
H - Obstacles alternatifs, facultatifs et joker 37
I - Fanions 37
Art 6.3 - Côtes des obstacles 38

VII - DEROULEMENT 40

Art 7.1 - Reconnaissance 40
Art 7.2 - Obstacle d'essai 40
Art 7.3 - Cloche 41
Art 7.4 - Métrage du parcours 41
Art 7.5 - Plan du parcours 41
Art 7.6 - Modification du parcours 42
Art 7.7 – Barrage 42
A - Généralités 42
B - Obstacles et distances 43
C – Elimination, abandon ou refus de participation à un barrage 43

VIII - PENALITES 43

Art 8.1 - Définition des fautes 43
A - Obstacle renversé 43
B - Obstacles droits et obstacles larges 44
C - Désobéissances 44
D - Erreur de parcours 44
E - Refus 45
F - Dérobé 45
G - Défense 45
H - Chutes 45
I - Aide de complaisance 45
Art 8.2 - Barèmes et pénalités 46
A - Barème A et barème C 46
B - Résultats selon le barème A 46
C - Résultats selon le barème C 47
D - Barème Club 47
Art 8.3 - Cas d'élimination 48
Art 8.4 – Abandon 48
Art 8.5 - Disqualifications 49

IX - CLASSEMENT 49

Art 9.1 - Classement individuel 49
Art 9.2 - Remise des prix 49

X - DOTATIONS 49

XI - COUPE CSO 50

Art 11.1 - Organisation 50
A – Orientation 50
B - Terrains et Jury 50
Art 11.2 - Epreuves et qualifications 50
Art 11. 3 - Normes techniques 50
A - CSO relais 50
B - Normes pour le Carrousel 50
C - Normes pour la finale de CSO 51
Art 11.4 - Déroulement 51
A - CSO 51
B - Carrousel 51
C - Epreuve optionnelle 51
D - Finale CSO 52
Art 11.5 - Pénalités 52
A - CSO 52
B - Carrousel 52
C - Epreuve optionnelle 52
D - Classement provisoire des équipes 52
E - Finale CSO 53
Art 11.6 - Classement 53

ANNEXE – MESURE DES MORS 53

PREAMBULE

Le saut d'obstacles consiste à enchaîner un parcours d'obstacles sans faute. Les épreuves sont destinées à démontrer chez le poney/cheval sa franchise, sa puissance, son adresse, sa rapidité et son respect de l'obstacle et chez le concurrent, la qualité de son équitation.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Normes pour les terrains
A - Terrain de concours

Le terrain doit être clos et comporter une entrée sécurisée pour les poneys / chevaux.

Chronométrage : L'organisateur doit prévoir un chronométrage manuel ou électronique.

B - Terrains et obstacles d'entraînement
1 - Terrains d'entraînement

Les terrains d'entraînement sont clos et doivent comporter une entrée sécurisée pour les poneys / chevaux. Ils sont placés sous la surveillance et le contrôle du Commissaire au paddock et de ses adjoints désignés par le Président du concours.
L'organisateur doit prévoir au moins un terrain d'entraînement dont le sol et la surface permettent un entraînement satisfaisant pour l'épreuve concernée en fonction du nombre de concurrents.
Le nombre de poneys / chevaux admis est sous la responsabilité du Commissaire au paddock et peut être limité.
Les terrains d'entraînement doivent être pourvus au minimum d'un obstacle droit et d'un obstacle large. Tous les obstacles doivent y être construits d'une manière habituelle et encadrés de fanions rouges à droite et blancs à gauche. . Les fanions peuvent être remplacés par un ruban ou de la peinture afin que le haut des chandeliers soit rouge à droite et blanc à gauche.
Le ou les obstacles larges de plus de 1 mètre de hauteur sont équipés de fiches de sécurité à déclenchement automatique sur le plan postérieur.

- Le terrain d'entraînement peut être réservé aux concurrents qui vont participer à l'épreuve en cours.
- Le travail à pied et en longe des poneys / chevaux est interdit pendant les épreuves.

2 - Obstacles d'entraînement

L'usage de matériel non mis à disposition par l'organisateur est interdit, sous peine de disqualification.
Aucune partie des obstacles d'entraînement ne peut être soutenue par un tiers.
Par mesure de sécurité les chandeliers doivent être ajourés.
Les extrémités des barres supérieures d'un obstacle doivent toujours reposer sur des supports.
Si la barre repose sur le rebord d'un support, il faut que ce soit sur le rebord arrière et non pas sur le rebord avant.
Il n'est pas autorisé de faire franchir aux chevaux des barres, au pas, lorsqu'elles sont surélevées ou placées sur un support à l'une ou les deux extrémités.
Pour les épreuves de 120cm et moins, les obstacles d'entrainement ne peuvent pas dépasser de plus de 5cm la hauteur et la largeur des obstacles de l'épreuve en cours. Pour les épreuves de plus de 120cm, les obstacles d'entrainement ne peuvent pas dépasser de plus de 10cm la hauteur et la largeur des obstacles de l'épreuve en cours.
Ceux-ci ne dépasseront pas 1,60 m de haut et 1,80 m de large.
L'organisateur peut fournir du matériel pour simuler un obstacle d'eau.
Tout élément d'un second plan ne peut pas être plus bas que l'élément du premier plan. Les obstacles asymétriques de type polonais sont interdits.
Tout obstacle de 1.30 m de haut ou plus doit avoir un minimum de deux barres dans les supports dans le plan d'appel de l'obstacle qu'une barre d'appel soit utilisée ou non. La barre la plus basse doit toujours être à moins de 1,30 m. Un côté de la barre intermédiaire peut-être placé d'un côté au sol et de l'autre sur un taquet.

- **Barres d'appel**

Elles peuvent être placées directement en dessous du premier élément d'un obstacle ou, au plus, 1 mètre en avant de l'appel.
Si une barre d'appel est placée devant un obstacle vertical, une barre de réception peut être utilisée à l'arrière de cet obstacle à une distance équivalente et au maximum à 1 mètre.

♦ **Barres croisées sous forme d'obstacle de type croisillon**

Si des barres croisées sont utilisées comme parties supérieures d'un obstacle, elles doivent être susceptibles de tomber individuellement.
La hauteur du support ne doit pas dépasser la hauteur de l'épreuve.
Une barre horizontale supérieure peut être utilisée à l'arrière des barres croisées, mais doit être située à au moins 20 cm plus haut que la hauteur de l'endroit où les barres se croisent.

♦ **Barres de gymnastique**

S'il y a suffisamment de place, et à l'appréciation du Commissaire au paddock pour ne pas limiter l'utilisation d'un obstacle, les concurrents peuvent entraîner leurs poneys / chevaux sur des exercices de gymnastique en utilisant des barres posées sur le sol selon les conditions suivantes :

- Une barre de réglage peut être placée sur un obstacle vertical uniquement et d'une hauteur de 1,30m maximum :

  - à au moins 2,50 m devant l'obstacle,

  - et/ou en réception à au moins 2,50 m derrière l'obstacle quand l'obstacle est sauté au trot ou à 3 m au minimum s'il est sauté au galop.

- Une barre au sol placée à une distance d'environ 6 m ou plus d'un vertical peut être utilisée avant et/ou après l'obstacle.

Les obstacles utilisés à cet effet ne peuvent dépasser les cotes précisées au présent règlement.

Les concurrents utilisant de semblables obstacles doivent respecter le règlement concernant l'interdiction de barrage des poneys / chevaux.

3 - Entraînement hors épreuves

Lorsque cela est possible, un terrain d'entraînement peut être mis à la disposition des cavaliers, en dehors de leurs épreuves, sous réserve d'un affichage horaire, du respect de la priorité des chevaux participant à l'épreuve en cours et de la présence d'un Commissaire au paddock et du respect des mêmes règles d'utilisation des obstacles d'entraînement pendant les épreuves.

♦ **Barres de gymnastique**

L'utilisation des barres posées sur le sol est autorisée selon les mêmes conditions des obstacles d'entraînement pendant les épreuves

♦ **Combinaisons**

Des combinaisons sont autorisées dès lors que la place le permet et à condition que les distances entre leurs éléments soient justes. Le matériel doit être fourni par l'organisateur. Quand les terrains d'entraînement sont encombrés, les concurrents doivent utiliser uniquement des obstacles simples.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Nomenclature des épreuves

Une épreuve est définie par la/les division(s) du concurrent, son indice et le type d'épreuve. Dans toutes les épreuves l'organisateur peut choisir de majorer de 5 cm les cotes des obstacles qui sont définies dans le tableau récapitulatif de l'article 6.3 du chapitre IV du règlement CSO. Dans ce cas il doit impérativement l'annoncer sur son programme.

A - Division Poney

NOM DE L'EPREUVE	TYPE DE L'EPREUVE AU CHOIX
Poney A 2	Spéciale / ~~Vitesse~~ / Grand Prix
Poney A 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney A Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney 4	Spéciale / ~~Vitesse~~ / Grand Prix
Poney 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Poney Future Elite 7 ans	Préparatoire / Grand Prix
As Poney 2C/2D	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
As Poney 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
As Poney Elite	Vitesse / Grand Prix

B - Divisions Club, Amateur, Enseignant et Pro

NOM DE L'EPREUVE	TYPE DE L'EPREUVE AU CHOIX
Club 4	Spéciale / ~~Vitesse~~ / Grand Prix
Club 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club E3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club E2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club E1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Club E Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Amateur Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Enseignant 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Enseignant 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Enseignant 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Enseignant Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro 3	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro 2	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro 1	Spéciale / Vitesse / Grand Prix
Pro Elite	Spéciale / Vitesse / Grand Prix

Toutes les épreuves listées dans les points A et B ci-dessus peuvent se concourir par Equipe de 3 ou 4 cavaliers.

C - Division Préparatoire

NOM DE L'EPREUVE	TYPE DE L'EPREUVE AU CHOIX
Préparatoire 30 cm Préparatoire 35 cm Préparatoire 40 cm Préparatoire 45 cm Préparatoire 50 cm Préparatoire 55 cm Préparatoire 60 cm Préparatoire 65 cm Préparatoire 70 cm Préparatoire 75 cm Préparatoire 80 cm Préparatoire 85 cm Préparatoire 90 cm Préparatoire 95 cm Préparatoire 1,00 m Préparatoire 1,05 cm Préparatoire 1,10 m Préparatoire 1,15 cm	Préparatoire
Préparatoire 1,20 m Préparatoire 1,25 cm Préparatoire 1,30 m Préparatoire 1,35 cm Préparatoire 1,40 m Préparatoire 1,45 cm Préparatoire 1,50 m Préparatoire 1,55 cm	Préparatoire / Préparatoire GP

Le but de ces épreuves est de préparer les concurrents et/ou les poneys/chevaux, aux épreuves de saut d'obstacles. Les tracés doivent être simple et les obstacles peuvent être construits avec des éléments d'appel. Pour les épreuves à partir de 120 cm, elles peuvent préparer plus particulièrement aux épreuves du type Grand Prix. Les tracés et les obstacles doivent correspondre à ce type d'épreuve Grand Prix.
Ces épreuves sont définies par la hauteur des obstacles.
Les normes techniques sont détaillées dans le tableau de l'article 6.3
Elles sont génératrices de points au classement permanent selon la hauteur correspondant à l'indice Amateur ou Pro concerné. Pour les épreuves Club et Poney, se référer aux listes de qualification du Generali Open de France.

Elles sont jugées :

- **Au Barème A, sans chronomètre, sans barrage**

D - Epreuves Warm-up

La veille du premier jour de concours ou avant la première épreuve du concours, l'organisateur d'une compétition peut programmer sur la DUC une ou deux épreuves Warm-up en précisant la hauteur.
Le parcours doit comprendre 8 à 10 obstacles dont une combinaison.
Chaque obstacle est équipé de fanions indiquant le sens de franchissement.
Les obstacles peuvent être sautés plusieurs fois dans l'ordre choisi par le cavalier et dans un temps limite de 90 à 120 secondes. Pour des raisons de sécurité, la chute du cavalier et/ou équidé, entraîne la fin du parcours. Les désobéissances ne sont pas comptabilisées.
La hauteur ne peut être modifiée pendant le déroulement du Warm-up.
Un Commissaire au paddock ou un Président de Jury inscrit sur la liste des Officiels de compétition contrôle le bon déroulement de l'épreuve et indique l'ouverture et la fermeture du parcours par un signal sonore.

Art 2.2 - Types d'épreuves

Il existe trois types d'épreuves :
A. Les épreuves Spéciales
B. Les épreuves de Vitesse
C. Les épreuves Grand Prix

Toutes ces épreuves sont génératrices de points au classement permanent.

Application au 1er janvier 2026 - attribution des points toutes divisions, sauf Pro :

Quarts	Points	Points tous indices
1er quart	**Points sans faute**	10
	Points quarts	10
2ème quart	**Points sans faute**	10
	Points quarts	5
3ème quart	**Points sans faute**	10
	Points quarts	2,5
4ème quart	**Points sans faute**	10
	Points quarts	0

1er exemple : un cavalier terminant avec 4 pts de pénalité et dans le 1er quart, prendra 0 + 10 pts.
2ème exemple : un cavalier terminant sans faute et dans le 2ème quart, prendra 10 + 5 pts.

Type d'épreuves toutes hauteurs	Coefficient
Spéciale / Préparatoire	**0,5**
Vitesse	**0,75**
Grand Prix	**1**

Des coefficients peuvent s'appliquer en cas de participation aux différents circuits/championnats, cf. règlement général (article 3.2).
Vos points = les points tous indices x le coefficient épreuve (x coefficient circuit/championnat)
Exemple : En CSO Club 1 vitesse, un cavalier sans faute terminant dans le 1er quart = 15 pts.
Soit 10 pts sans faute + 10 pts 1er quart, le tout coef 0,75.
En préparatoire, un cavalier sans faute donc 1er quart, prendra 10 + 10, coef 0,5 = 10 pts.

A - Epreuves Spéciales

Le but de ces épreuves est de proposer aux cavaliers et aux organisateurs des épreuves d'animation.
Pour les concurrents Amateur, Enseignant et Pro, les épreuves Spéciales ne génèrent pas de point au classement permanent.
Les épreuves Spéciales individuelles se déroulant au chronomètre sont ouvertes à une seule division de concurrent.
Les épreuves Club 4, Poney 4 et Poney A2 sont programmées uniquement sans chronomètre.
Les épreuves Amateur Spéciales se déroulant sans chronomètre peuvent être ouvertes aux licenciés Club lorsque cela est stipulé sur la DUC.
Les épreuves Pro Spéciales se déroulant sans chronomètre peuvent être ouvertes aux licenciés Amateur lorsque cela est stipulé sur la DUC.
Les épreuves Spéciales « par équipes composées de cavaliers de divisions différentes » jugées au chronomètre, point 3, peuvent être ouvertes à toutes les catégories de LFC lorsque cela est stipulé sur la DUC.
En équipe, les épreuves spéciales peuvent être proposées avec ou sans chronomètre.

1 - Puissance et puissance & adresse

Ces épreuves sont réservées au Division Amateur et Pro, elles sont ouvertes aux concurrents ayant atteint 16 ans dans l'année civile en cours.

Elles sont jugées au barème A, sans chronomètre.

a) Principe

En cas d'égalité, la première place se dispute par barrages successifs.
Les obstacles des barrages doivent toujours être de la même forme, de la même nature et de la même couleur qu'au parcours initial.

Si, après le 3ème barrage, il n'y a pas de vainqueur, le jury peut arrêter l'épreuve. Après le 4ème barrage, le jury doit arrêter l'épreuve. Les concurrents restant en compétition sont classés ex aequo.
Si, après le 3ème barrage, les concurrents ne désirent pas continuer, le jury doit arrêter l'épreuve.
Si aucun concurrent ne parvient à réussir un parcours sans faute au 3ème barrage, il ne peut pas y avoir de 4ème barrage.

b) Puissance

Le parcours initial se compose de 4 à 6 obstacles simples dont au moins un obstacle droit et un obstacle en largeur. Les obstacles avec de l'eau et les obstacles naturels sont interdits.
Le parcours doit comprendre au moins deux obstacles de 1,60 m à 1,70 m de hauteur, et un mur ou un obstacle droit pouvant varier de 1,70 m à 1,80 m de hauteur.
Le premier obstacle doit être d'au moins 1,40 m de hauteur.

Un obstacle droit peut être utilisé à la place du mur. Dans ce cas, des palanques surmontées d'une barre peuvent convenir pour ce remplacement.
En cas d'égalité, la première place se dispute par barrages successifs sur deux obstacles qui doivent être le mur et un obstacle en largeur.
Lors des barrages, les deux obstacles doivent être régulièrement surélevés et élargis en même temps. L'obstacle droit ou le mur peut être surélevé seulement si les concurrents à égalité pour la première place n'ont pas été pénalisés au parcours précédent.

c) Epreuve des Six Barres

Dans cette épreuve, six obstacles droits sont placés en ligne droite à environ deux foulées poney / cheval de distance les uns des autres. Ils doivent être d'une construction identique et composés de barres du même type. En fonction des dimensions de la piste, le nombre d'obstacles doit être conservé en disposant deux et quatre obstacles placés sur 2 lignes droites différentes. Le chef de piste doit monter une combinaison au paddock.

Tous les obstacles peuvent être mis :

- soit à la même hauteur. On monte, par exemple, tous les obstacles à 1,20 m de hauteur.
- soit à hauteurs progressives. On construit, par exemple, le parcours en suivant d'un obstacle à un autre la progression suivante : 1,10 m, puis 1,20 m, 1,30 m, 1,40 m, 1,50 m, et enfin 1,60 m. On peut également choisir la progression : les deux premiers à 1,20 m, les deux suivants à 1,30 m et ainsi de suite…

En cas de refus ou de dérobade, le concurrent doit reprendre le parcours à partir de l'obstacle où la faute a été commise.
Le premier barrage se dispute obligatoirement sur les 6 obstacles surélevés sauf si les concurrents à égalité pour la première place ont été pénalisés au parcours initial. Dès le deuxième barrage, le nombre des obstacles peut être réduit jusqu'à trois.

2 - Epreuve par équipes composées de trois ou quatre concurrents de la même division

d) Composition

En Amateur et Pro :
- un même poney / cheval ne peut être engagé que dans une seule et même équipe.
- Un même concurrent ne peut concourir que pour une seule équipe.
Dans toutes les épreuves : un poney / cheval de remplacement peut être engagé.

e) Barème

Ces épreuves sont jugées selon le barème A au chronomètre ou barème Club pour les épreuves Club. En cas d'égalité de pénalités pour la première place, on organise un barrage au chronomètre sur un parcours réduit à six obstacles.

Ces épreuves peuvent se disputer en deux manches sous réserve des conditions de droit de participation des poneys / chevaux.

f) Ordre de passage selon les stipulations du programme

- Soit successivement tous les numéros 1, puis les numéros 2 et ainsi de suite.
- Soit tous les concurrents d'une même équipe à la suite, puis ceux d'une autre équipe et ainsi de suite.
- Soit successivement les trois premiers concurrents de l'équipe, puis ensuite les 4èmes concurrents de chaque équipe dans le même ordre de passage que les équipes.

En cas de barrage le même ordre et le même principe seront conservés.

g) Élimination, abandon

Si un concurrent est éliminé ou ne termine pas son parcours pour une raison quelconque, il lui sera compté le même nombre de pénalités que celui encouru par le concurrent qui a été le plus fortement pénalisé au cours du même parcours, plus 20 pénalités. Si le concurrent éliminé a fait lui-même le plus grand nombre de pénalités avant son abandon ou son élimination, 20 pénalités seront ajoutées à son résultat.
En cas de barrage, un concurrent éliminé ou ayant abandonné lors du premier parcours peut participer si son équipe s'est qualifiée.
Si deux ou plusieurs concurrents d'une équipe sont éliminés, l'équipe entière est éliminée.

h) Cas particulier d'une équipe composée de 3 concurrents

Le chef d'équipe a la possibilité de déterminer l'ordre de départ des concurrents de l'équipe en fonction de la formule choisie. L'élimination d'un concurrent entraîne l'élimination de toute l'équipe.

i) Classement

- Soit le total des pénalités encourues par les trois meilleurs concurrents de chaque équipe avec, en cas d'égalité de pénalités entre 2 ou plusieurs équipes, les temps additionnés des trois meilleurs concurrents pour départager.
- Soit en cas d'égalité pour la première place, barrage au chronomètre ; le classement s'obtient en totalisant les pénalités des trois concurrents les mieux classés de chaque équipe. S'il existe des ex-aequo, les temps additionnés de ces trois concurrents seront décisifs.

3 – Epreuve relais par équipes composées de cavaliers de même division ou de divisions différentes.

Généralités

Ces épreuves sont disputées par équipe de deux ou de trois concurrents. L'organisateur précise le nombre de concurrents par équipe sur son programme :

- Si équipes composées de 2 cavaliers, engagements individuels et constitution des équipes sur le terrain,
- Si équipes composées de 3 cavaliers ou plus, engagements en équipe.

Les membres de l'équipe entrent ensemble en piste.
Le parcours indiqué sur le plan doit être effectué successivement par les équipiers.
Le concurrent qui franchit la ligne de départ doit sauter le premier obstacle et le concurrent sautant le dernier obstacle doit aussi franchir la ligne d'arrivée pour arrêter le chronomètre.
Le temps du parcours est pris au moment où le premier concurrent franchit la ligne de départ jusqu'à ce que le dernier membre de l'équipe ait franchi la ligne d'arrivée.
Le temps accordé est basé sur la vitesse de l'épreuve et la longueur du parcours, multipliées par le nombre d'équipiers.
Si des désobéissances avec renversement d'obstacles sont commises, les corrections de temps doivent être ajoutées au temps mis pour effectuer le parcours.

L'élimination d'un équipier entraîne l'élimination de toute l'équipe.
La quatrième désobéissance de l'équipe ou la première chute d'un concurrent élimine toute l'équipe.
L'équipe est éliminée si, en relayant, le concurrent prend sa battue avant que les antérieurs du poney / cheval de son coéquipier touchent le sol.

a) Relais

Dans ces épreuves, le premier concurrent fait son parcours et lorsqu'il a sauté le dernier obstacle, le concurrent suivant prend le départ et ainsi de suite.

Aussitôt que les antérieurs du poney / cheval de son coéquipier, qui saute le dernier obstacle, touchent le sol, le concurrent suivant peut sauter le premier obstacle.
Ces épreuves se disputent selon le barème A ou C.

b) Epreuve à relais successifs à l'Américaine

Cette épreuve se dispute sur 8 à 10 obstacles. Toutefois, les concurrents se relayent après chaque faute de parcours jusqu'à ce que le parcours soit effectué autant de fois qu'il y a de coéquipiers dans l'équipe. Le coéquipier B relaye le coéquipier A à partir :
- de l'obstacle suivant lorsqu'il s'agit d'un obstacle renversé,
- de l'obstacle non franchi lorsque qu'il s'agit d'une désobéissance

A la fin du parcours du coéquipier A réalisé sans faute, le coéquipier B prend le départ.
Dans le cas de plusieurs relais sur un même parcours qui engage à nouveau le coéquipier A sur son propre parcours 1, le parcours 1 se termine au franchissement de ligne d'arrivée. Le coéquipier B prend le départ sur son propre parcours 2, et sera relayé à son tour dans le cas d'une faute sur le parcours.
Des points de bonification sont accordés, soit 2 points par obstacle correctement franchi et 1 point pour un obstacle renversé. 1 point est déduit pour la première désobéissance, 2 points pour les désobéissances suivantes quel que soit le cavalier, 1 point est déduit pour le dépassement de temps de chaque seconde commencée.

4 - Epreuve à difficultés progressives

a) Principe

Cette épreuve se dispute sur 10 obstacles de plus en plus difficiles. Aucune combinaison d'obstacles n'est autorisée. Les difficultés ne sont pas dues seulement à la hauteur et à la largeur des obstacles, mais aussi à la difficulté du tracé.
Des points de bonification sont accordés à raison de : 1 point pour l'obstacle n° 1 non renversé, 2 points pour le n° 2, 3 points pour le n° 3, etc., avec un total de 55 points. Aucun point n'est accordé pour un obstacle renversé. Les fautes autres que le renversement sont pénalisées comme au barème A.
Cette épreuve peut se disputer soit sans chronomètre avec un barrage, soit au chronomètre.
Cette épreuve sans chronomètre de division Pro peut être ouverte à la division Amateur, cette épreuve sans chronomètre de division Amateur peut être ouverte à la division Club, dans ces 2 cas les barrages sont sans chrono.
En cas de barrage, il y aura six obstacles au minimum qui peuvent être surélevés et/ou élargis. Les obstacles du barrage doivent être sautés dans le même ordre qu'au parcours initial et conservent les points respectifs attribués au parcours initial.
Les concurrents non qualifiés pour le barrage seront classés selon les points obtenus dans le parcours initial, sans tenir compte du temps.

b) Joker

Comme dernier obstacle du parcours, on peut prévoir éventuellement un obstacle alternatif, dont une partie est considérée comme joker. Le joker doit être plus difficile que l'autre obstacle alternatif et avoir des points doublés. Si le joker est renversé, les points doivent être déduits du total des points obtenus par le concurrent.
La cote à indiquer dans le programme est la cote maximum du dernier obstacle normal. Le joker majoré de 10 cm est autorisé.

c) Joker et Super – Joker

En plus du Joker, un super Joker peut être ajouté au dernier obstacle alternatif. Le Super joker doit être plus difficile que le Joker et avoir des points doublés au Joker. Si le Super-joker est renversé, les points doivent être déduits du total des points obtenus par le concurrent.
La cote à indiquer dans le programme est la cote maximum du dernier obstacle normal. Le Super-joker majoré jusqu'à 20 cm est autorisé.

d) Joker et Joker intermédiaire

En plus du joker, un joker intermédiaire peut être ajouté au milieu du parcours. Le joker intermédiaire est un obstacle alternatif à l'obstacle 5 ou 6, il doit être plus difficile que l'obstacle initial et avoir les points doublés. Si le joker intermédiaire est renversé, les points doivent être déduits du total des points obtenus par le concurrent.
La cote à indiquer dans le programme est la cote maximum du dernier obstacle normal. Le joker intermédiaire majoré de 10 cm est autorisé.

5 - Epreuve Choisissez vos points

e) Principe

Dans l'épreuve choisissez vos points, un certain nombre d'obstacles, sans combinaison, sont placés sur le terrain. A chaque obstacle, il est attribué de 10 à 120 points suivant sa difficulté.
Chaque concurrent dispose de 45 secondes minimum à 90 secondes maximum. Pendant ce temps, il peut sauter deux fois tous les obstacles qu'il désire dans n'importe quel ordre et dans n'importe quel sens. Il peut franchir la ligne de départ dans n'importe quelle direction.
Le concurrent est crédité du nombre de points attribués à chaque obstacle pour autant qu'il l'ait franchi correctement. Aucun point n'est attribué pour un obstacle renversé.

f) Parcours

La ligne de départ doit être munie de quatre fanions, placés de telle sorte qu'il y ait un rouge et un blanc de chaque côté de la ligne.
Les obstacles doivent être construits pour être sautés dans les deux sens. Le Chef de piste a la possibilité d'attribuer le même nombre de points à plusieurs obstacles. S'il n'est pas possible de placer 12 obstacles sur la piste, il lui appartient d'en supprimer.
Tout obstacle renversé pendant un parcours ne sera pas reconstruit. S'il est ressauté, aucun point ne sera crédité au concurrent. Il en va de même pour le renversement d'un obstacle et pour le déplacement d'une partie inférieure située dans le même plan vertical.
En cas de désobéissance, sans renverser l'obstacle, le concurrent peut franchir cet obstacle ou continuer sur le prochain obstacle.
Le fait, volontaire ou non, de franchir un obstacle pour la troisième fois ou de passer entre les fanions d'un obstacle déjà renversé n'entraîne pas l'élimination. Toutefois, le concurrent ne bénéficie pas du nombre de points attribués à cet obstacle.
Toutes les désobéissances sont pénalisées par le temps perdu par le concurrent. La chute est éliminatoire.
Un coup de cloche annonce la fin du parcours. Pour permettre d'enregistrer le temps de son parcours, le concurrent doit alors passer la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre. S'il ne passe pas la ligne d'arrivée, il est classé le dernier des concurrents avec les mêmes points.
Si le temps fixé est atteint au moment où le poney / cheval prend déjà sa battue, cet obstacle, s'il est franchi correctement, compte.

g) Joker

Deux choix pour l'utilisation d'un joker :

- Un obstacle peut être prévu dans le parcours, dûment délimité par des fanions et intitulé joker. Le joker peut être sauté deux fois. 200 points sont attribués chaque fois que cet obstacle est sauté correctement mais, s'il est renversé, les 200 points sont déduits du total des points obtenus à ce stade par le concurrent.
- Le joker ne fait pas partie du parcours. Une fois le temps fixé atteint, un coup de cloche annonce la fin du parcours du concurrent. Pour permettre d'enregistrer le temps de son parcours, le concurrent doit franchir la ligne d'arrivée. Dès lors, il dispose de 20 secondes pour tenter le joker. 200 points sont attribués si cet obstacle est sauté correctement mais, s'il est renversé, les 200 points sont déduits du total des points obtenus à ce stade par le concurrent. En sonnant la cloche, il peut être demandé que le joker soit franchi dans les 20 secondes après que le temps fixé est terminé et après que le concurrent a franchi la ligne d'arrivée. Un seul essai est autorisé.

h) Classement

Le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité de points, le temps le plus rapide mis par un concurrent entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée sera déterminant. En cas d'égalité de points et de temps pour la première place, un barrage sera prévu selon la même formule dans un temps fixé de 40 secondes.

6 - Epreuve Choisissez votre itinéraire

a) Principe

Dans l'épreuve Choisissez votre itinéraire, les obstacles ne peuvent être sautés qu'une seule fois dans l'ordre choisi par le concurrent. Tout concurrent qui ne saute pas tous les obstacles est éliminé. Aucune combinaison d'obstacles ne peut être prévue.

b) Parcours

Les concurrents peuvent couper la ligne de départ et la ligne d'arrivée dans un sens ou dans l'autre. Ces lignes doivent être munies de quatre fanions, placés de telle sorte qu'il y ait un rouge et un blanc de chaque côté de la ligne.
Les obstacles peuvent être sautés dans un sens ou dans l'autre, sauf indication contraire sur le plan du parcours.
Cette épreuve se dispute sans vitesse imposée selon le barème C.
Si le concurrent n'a pas terminé son parcours dans les 120 secondes qui suivent le déclenchement du chronomètre, il sera éliminé.
Toutes les désobéissances sont pénalisées par le temps perdu par le concurrent.
S'il y a refus ou dérobade avec renversement ou déplacement de l'obstacle, le concurrent ne peut reprendre son parcours que lorsque l'obstacle renversé ou déplacé a été remis en place et que le Jury lui donne le signal du départ. Il peut alors sauter l'obstacle de son choix. Dans ce cas, il sera ajouté 6 secondes de correction de temps, au temps mis par le concurrent pour effectuer son parcours.

7 - Epreuve par éliminations successives ou Prix du Champion

a) Principe

Cette épreuve se dispute par paires de concurrents. Chaque paire oppose les deux concurrents l'un à l'autre. Ils s'affrontent simultanément sur deux parcours identiques.
Les gagnants de chaque manche éliminatoire sont qualifiés pour s'affronter par groupes de deux dans la manche éliminatoire suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux finalistes s'opposent entre eux pour désigner le vainqueur de l'épreuve.

b) Qualification

Les concurrents doivent être qualifiés soit à la suite d'une épreuve séparée du programme, soit à l'issue d'un parcours qualificatif préliminaire, et jugés soit selon le barème A au chronomètre, soit selon le barème C en épreuve de division Amateur ou Pro.
S'il y a des ex-æquo pour la dernière place dans l'épreuve qualificative ou dans le parcours qualificatif initial, il doit y avoir un barrage.
Dans cette épreuve, chaque concurrent ne peut monter, dans les manches éliminatoires, qu'un seul poney / cheval, qu'il choisit parmi ceux qu'il a qualifiés dans la manche préliminaire qualificative ou dans l'épreuve qualificative.

c) Parcours

Le premier tour est éliminatoire et qualifie 16 poneys / chevaux.
Les rencontres sont organisées comme suit :

- 1ère rencontre : 1/8e de finale opposant le 1er et le 16e concurrents.
- 2ème rencontre : 1/8e de finale opposant le 3ème et le 14ème concurrents.
- 3ème rencontre : 1/8e de finale opposant le 5ème et le 12ème concurrents.
- 4ème rencontre : 1/8e de finale opposant le 7ème et le 10ème concurrents.
- 5ème rencontre : 1/8e de finale opposant le 2ème et le 15ème concurrents.
- 6ème rencontre : 1/8e de finale opposant le 4ème et le 13ème concurrents.
- 7ème rencontre : 1/8e de finale opposant le 6ème et le 11ème concurrents.
- 8ème rencontre : 1/8e de finale opposant le 8ème et le 9ème concurrents.

Un membre du jury doit être placé à la ligne de départ pour donner le signal du départ et un autre à la ligne d'arrivée pour déterminer le concurrent qui franchira le premier cette ligne.
Le concurrent qui obtient le plus petit nombre de points et qui, en cas d'égalité de points, a passé la ligne d'arrivée en premier, sera qualifié pour la manche suivante. Les concurrents ayant été battus dans les mêmes manches seront classés à égalité.

Si un concurrent pénètre dans le parcours de l'autre concurrent et par conséquent gêne ce dernier, le concurrent responsable de ce dérangement est éliminé.
Si un concurrent découvre que son adversaire a abandonné dans n'importe quelle manche, le concurrent restant doit effectuer seul la manche en question.

Les manches éliminatoires auxquelles participent les deux concurrents se déroulent sans tenir compte du temps.
Chacune des fautes commises de quelque nature qu'elle soit barre renversée, refus, dérobade… est pénalisée

d'un point au barème A. Dans le cas d'un refus, le concurrent se voit attribuer un point de pénalité, et il continue son parcours sans sauter cet obstacle ou sans attendre que l'obstacle soit reconstruit. Un concurrent dépassant un obstacle sans intention de le franchir est éliminé.
Si, à la fin d'une manche éliminatoire, il y a égalité absolue entre les deux concurrents, la manche doit être recommencée.

8 - Épreuve de combinaisons

Le parcours doit comprendre six obstacles :

- un obstacle simple comme premier obstacle,
- cinq combinaisons.

Au moins un obstacle doit être un triple. L'épreuve est jugée au barème A ou au barème C.
Le chef de piste doit monter une combinaison au paddock.

S'il y a un barrage précisé au programme, le parcours doit comprendre six obstacles :

- un double,
- un triple,
- quatre obstacles simples.

On veillera à supprimer les éléments des combinaisons du parcours initial.
La longueur du parcours ne doit pas dépasser 600 m.

~~9 - Epreuve par groupes avec manche gagnante~~

- ~~Dans cette épreuve, les concurrents sont divisés en groupes. Ils peuvent être divisés, par tirage au sort, selon les résultats d'une épreuve qualificative ou selon un récent classement FFE.~~
- ~~La façon dont les concurrents sont divisés en groupes et la manière dont l'ordre de départ au sein des groupes est déterminé, doit être spécifié dans le programme.~~
- ~~Tous les concurrents du premier groupe prennent d'abord le départ, ensuite tous les concurrents du deuxième groupe, et ainsi de suite.~~
- ~~Le meilleur concurrent de chaque groupe se qualifie pour la manche gagnante.~~
- ~~L'organisateur peut spécifier dans le programme qu'un nombre limité de concurrents, qui n'ont pas obtenu le meilleur résultat de leur groupe, mais qui ont les meilleurs résultats suivants, sont aussi qualifiés pour la manche gagnante.~~
- ~~Tous les concurrents de la manche gagnante partent avec aucune pénalité.~~
- ~~Les concurrents de la manche gagnante garderont l'ordre de départ de la première manche ou ils partiront dans l'ordre inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche, si cela est spécifié dans le programme.~~
- ~~La première manche et la manche gagnante sont jugées selon le Barème A au chronomètre.~~
- ~~Si un concurrent qualifié pour la manche gagnante ne prend pas le départ, il ne sera pas remplacé.~~

~~9 - Epreuve avec manche gagnante~~

~~1. Epreuve en deux manches et manche gagnante~~

- ~~Dans cette épreuve, les 16 meilleurs concurrents de la première manche se qualifient pour la seconde manche, dans laquelle ils prennent le départ dans le sens inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche.~~
- ~~Les 8 meilleurs concurrents selon le total des pénalités et du temps dans les deux manches ou de la seconde manche uniquement, participent à la manche gagnante.~~
- ~~Le parcours de la seconde manche peut être différent de la première manche.~~
- ~~Le parcours de la manche gagnante doit être un parcours raccourci sur les obstacles de la première et/ou de la seconde manche.~~
- ~~L'ordre de départ dans la manche gagnante est dans l'ordre inverse du total des pénalités et du temps des deux manches ou de la seconde manche uniquement, selon les conditions stipulées dans le programme.~~
- ~~Dans la manche gagnante, tous les concurrents partent avec aucune pénalité.~~
- ~~Les trois manches sont jugées selon le Barème A au chronomètre.~~
- ~~Si un concurrent, qualifié pour la manche gagnante, renonce à prendre le départ, il ne sera pas remplacé.~~

~~2. Epreuve en une manche et manche gagnante~~

- ~~Dans la manche gagnante les concurrents repartent avec aucune pénalité~~

- ~~Dans cette épreuve les 10 meilleurs concurrents, au moins 25% et dans tous les cas tous les sans fautes, de la première manche se qualifient pour la manche gagnante. L'ordre de départ est l'ordre inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche.~~
- ~~Dans la manche gagnante, tous les concurrents repartent avec aucune pénalité.~~
- ~~Les deux manches sont jugées selon le barème A au chrono~~
- ~~Si un concurrent qualifié pour la manche gagnante ne prend pas le départ dans cette manche, il ne sera pas remplacé.~~

9. Combiné Hunter CSO

- Ce sont deux épreuves différentes sur un même parcours : 1ère épreuve jugement Hunter, 2ème épreuve jugement CSO.
- Déroulement :
  1- Epreuve Hunter : Maniabilité
  2- Epreuve CSO : même parcours, hauteur de l'indice de la discipline, jugée au Barème A avec chronomètre.
  3- Les PI se transforment en PO identique au Règlement Spécifique CSO. Pour respecter le règlement CSO, il faut fanionner le PO.
- Classement : Les cavaliers partent avec leurs 100 points pour l'épreuve Hunter. A l'issue de l'épreuve de CSO le nombre des points est déduit du résultat Hunter.
- Les ex-æquo seront départagés par le chronomètre du CSO.
- Cette épreuve compte pour deux participations pour le cavalier et deux participations pour le poney / cheval.
- Harnachement : se référer aux dispositions spécifiques de chacune des disciplines.

B - Epreuves de Vitesse

Le but de ces épreuves est de démontrer l'obéissance, la maniabilité et la vitesse du poney / cheval. ~~Ces épreuves sont génératrices de points pour le classement permanent.~~
Les épreuves vitesses peuvent être programmées en individuel ou en équipe.
Ces épreuves ne sont pas programmables dans les épreuves indice 4 et Poney A2.
Les parcours doivent comporter des courbes plus ou moins larges. Les virages difficiles sont à proscrire. Les obstacles très variés et les obstacles alternatifs sont autorisés, donnant au concurrent la possibilité de raccourcir son parcours, mais en sautant un obstacle plus difficile.
Sont dits Parcours de chasse, les parcours comportant certains obstacles naturels, tels que buttes, talus, fossés, etc. Ils doivent être indiqués comme tels dans le programme.
Il n'est établi aucun tracé fixe à suivre mais, sur le plan, une série de flèches au-dessus de chaque obstacle indique le sens dans lequel il doit être franchi.
Des points de passage obligatoire peuvent être prévus en cas de nécessité.
Ces épreuves peuvent être jugées selon :

1. **le barème A au chronomètre**
2. **le barème A Temps Optimum :**

- L'épreuve est jugée au barème A au temps optimum et sans barrage.
- Le temps optimum est calculé sur la base du temps accordé de l'épreuve moins 5 secondes (- 5 secondes).
- Le tracé du parcours est métré avec un odomètre par le chef de piste. Le temps optimum à atteindre est annoncé au micro pendant la reconnaissance du parcours par le président du jury. Il est affiché sur le plan du parcours au paddock avant le début de l'épreuve. Des repères et un tracé sont disposés à titre indicatif. Ils sont indiqués sur le plan.
- Les concurrents sont classés selon les pénalités de points et l'écart de temps obtenu au dessus ou en dessous du temps optimum.

Ex : si le parcours fait 350 m, à 350m/mn : 60 – 5 = 55 secondes :

Cheval	Nom Cavalier	Points	Temps	Ecart Temps Optimum (55 secondes)	Classement
Thor	Thierry	0	54,8	0,2	1
Varin	Sophie	0	55,31	0,31	2
Cap Ferret	Frédéric	0	54,12	0,88	3
Totoche	Arnaud	0	55,88	0,88	3
Hunter	Claude	4	55	0	5
Burghley	Martin	4	56,2	1,2	6
Renard	Elise	4	53,7	1,3	7

- S'il n'y a pas de chronométrage électrique, le temps du couple doit être enregistré en secondes et centièmes de secondes.
- Le temps limite est le le double du temps optimum.

3. Barème A à temps différé, réservé aux épreuves Pro 1 et Pro Elite

4. Barème Club, qui est conseillé en Poney A,

5. Barème C, qui est interdit en Club et Poney,

6. Epreuve en deux phases :

- L'épreuve comporte deux phases, disputées sans interruption à une vitesse identique ou différente. La ligne d'arrivée de la première phase est la même que la ligne de départ de la seconde.
- La première phase est un parcours de 8 à 9 obstacles avec une combinaison.
- La seconde phase se dispute sur 4 à 6 obstacles.
- Les concurrents pénalisés à la première phase sont prévenus par un son de cloche après le saut du dernier obstacle. S'ils ont dépassé le temps accordé de la première phase, ils en sont informés par ce même signal, après avoir franchi la ligne d'arrivée de la première phase. Ils doivent alors arrêter leur parcours après avoir franchi la première ligne d'arrivée.
- Les concurrents non pénalisés à la première phase continuent le parcours qui se termine après le franchissement de la seconde ligne d'arrivée. Si la seconde phase est disputée selon le barème A, la pénalité pour dépassement du temps accordé est de 1 point par tranche de 4 secondes entamée.
- Le jugement de cette épreuve doit être spécifié au programme selon l'une des formules suivantes :

1ÈRE PHASE	2ÈME PHASE	CLASSEMENT
Sans chronomètre	Au chronomètre	Selon les pénalités et le temps de la 2ème phase, et si nécessaire, selon les pénalités de la 1ère phase.
Au chronomètre	Au chronomètre	Selon les pénalités et le temps de la 2ème phase, et si nécessaire, selon les pénalités et le temps de la 1ère phase.
Barème A sans chronomètre	Barème C	Selon le temps total (barème C) de la 2ème phase, et si nécessaire, selon les pénalités de la 1ère phase.
Barème A au chronomètre	Barème C	Selon le temps total (barème C) de la 2ème phase, et si nécessaire, selon les pénalités et le temps de la 1ère phase.

7. Derby

Le Derby est une épreuve courue selon les conditions suivantes :

- Une seule manche sans barrage ou avec un seul barrage.
- Distance minimum comprise entre 500m et 1 300m maximum sur un parcours comportant au minimum 30% d'efforts avec des obstacles naturels obligatoirement surmontés d'une barre de CSO mobile.
- Epreuve jugée selon le barème A ou le barème C en Amateur et Pro.
- Epreuve jugée selon le barème A en Club et Poney.
- Côtes réglementaires selon l'indice et la division de l'épreuve, pour tous les types d'obstacles.

Derby-Poney Normes techniques :

PONEY 4 - PONEY 3	10 à 12 obstacles maximum dont 4 obstacles naturels	Distance : 500m maximum	Barème A sans chrono
PONEY 2 - PONEY 1 PONEY ELITE	10 à 14 obstacles maximum dont 6 obstacles naturels	Distance : entre 400m et 800m	Barème A sans chrono
AS PONEY 2 - AS PONEY 1 AS PONEY ELITE	10 à 16 obstacles maximum dont 8 obstacles naturels	Distance : entre 700m et 1200m	Barème A au chrono

Derby-Club Normes techniques :

CLUB 4 - CLUB 3 CLUB E4 - CLUB E3	10 à 12 obstacles dont 4 obstacles maximum naturels	Distance : 600m maximum	Barème A sans chrono
CLUB 2 - CLUB E2	10 à 14 obstacles dont 6 obstacles maximum naturels	Distance : entre 400m et 800m	Barème A sans chrono
CLUB 1 - CLUB ELITE CLUB E1 - CLUB E ELITE	10 à 16 obstacles dont 8 obstacles maximum naturels	Distance : entre 700m et 1200m	Barème A au chrono

Derby-Amateur, Enseignants et Pro Normes techniques :

AMATEUR 3 - ENSEIGNANTS 3	10 à 12 obstacles dont 4 obstacles maximum naturels	Distance : 500m minimum à 1000m maximum	Barème A au chrono
AMATEUR 2 - ENSEIGNANTS 2 PRO 3 - PRO 2	10 à 14 obstacles dont 6 obstacles maximum naturels	Distance : 600m minimum à 1300m maximum	Barème A au chrono
AMATEUR 1/ELITE ENSEIGNANTS 1/ELITE PRO 1/ELITE	10 à 16 obstacles dont 8 obstacles maximum naturels	Distance : 800m minimum à 1300m maximum	Barème A au chrono

~~**8. Epreuve vitesse par équipe**~~

~~Se référer au paragraphe 2 de l'article 2.2 A. Cette épreuve ne peut se courir qu'en une seule manche. En épreuve Poney A équipe, les équipes sont composées de 3 ou 4 cavaliers. Dans ce cas le classement s'établit selon le total des pénalités encourues par les deux meilleurs concurrents de chaque équipe.~~

C - Epreuves Grand Prix

Les épreuves Grand Prix sont celles dans lesquelles l'aptitude à l'obstacle est le facteur principal bien que la vitesse puisse y être introduite pour départager les concurrents. ~~Ces épreuves sont génératrices de points pour le classement permanent.~~
Les épreuves Grand Prix peuvent être programmées en individuel ou en équipe.
Les épreuves Club 4, Poney 4 et Poney A2 sont programmées uniquement au barème A sans chronomètre.
Elles doivent se dérouler selon l'une des formules suivantes :

1. Barème A en une manche, avec ou sans chronomètre, avec un barrage au chronomètre.

2. Barème A en deux manches :
Cette épreuve comporte deux parcours, qui sont identiques ou différents de par leur tracé ou de par la dimension de leurs obstacles. Le jury peut décider de la nécessité d'une deuxième reconnaissance. Chaque concurrent doit réaliser les deux parcours avec le même poney / cheval. Un concurrent qui ne participe pas à la seconde manche est classé dernier des participants de la seconde manche. Les concurrents qui ont été, éliminés ou abandon ou non partant lors de la première manche ne peuvent pas participer à la seconde manche.

Le programme précise les conditions de participation à la seconde manche :
- Participation de tous les concurrents.
- Participation d'un nombre limité de concurrents, avec un minimum de 25% des partants de l'épreuve et tous les sans faute.

- Participation des meilleurs cavaliers de la première manche au nombre de 25% des partants de l'épreuve, dans ce cas la première manche est obligatoirement jugée au barème A avec chrono.
- Participation des concurrents en fonction de leur classement dans la première manche, en tenant compte des pénalités et du temps ou des pénalités seules.

Dans les deux derniers cas, si un concurrent est non partant en deuxième manche, il n'est pas fait appel au suivant.
Cette épreuve est jugée selon le programme parmi l'une des formules suivantes :

1ERE MANCHE	2EME MANCHE		BARRAGE
Barème A et Barème Club	**Barème A et Barème Club**	**Ordre de départ**	**Ordre de départ**
Avec chrono	Sans chrono et en tenant compte du temps de la 1ère manche	Ordre inverse des pénalités et du temps de la première manche. En cas d'égalité de pénalités, les concurrents gardent leur ordre de passage initial.	Identique à celui de la 2ème manche
Sans chrono	Sans chrono		
Avec ou sans chrono	Au chrono	Ordre inverse des pénalités et du temps de la 1ère manche	Sans barrage.

Trois types de classements possibles :

a) Les concurrents sont classés selon les pénalités et le temps dans le barrage.
Les autres concurrents sont classés selon le total des pénalités des deux manches et du temps dans la première manche.

b) Les concurrents sont classés selon les pénalités et le temps dans le barrage. Les autres concurrents sont classés selon le total de leurs pénalités dans les deux manches.

c) Les concurrents sont classés selon le total de leurs pénalités dans les deux manches et du temps dans la seconde manche.

3. Barème A à temps différé :

Ce barème ne peut pas être programmé sur des épreuves Pro 1 et Pro Elite.
Cette épreuve se dispute sur un minimum de 11 obstacles et un maximum de 13 obstacles, avec combinaisons de type double ou triple, sur un tracé Grand Prix.

- Elle est jugée au barème A, sans chronomètre et au chronomètre à partir des obstacles n°6, n°7 ou n°8.
- La 1ère chute ou la 3ème désobéissance sont éliminatoires.
- Le temps accordé doit être calculé sur la partie non chronométrée et sur la partie chronométrée. La pénalité pour dépassement du temps accordé est de 1 point par tranche de 4 secondes entamée. Les pénalités de temps dépassé sur la première étape peuvent être annoncées au concurrent.
- Le classement se fait par l'addition des pénalités sur l'ensemble du parcours. On ajoute ainsi les pénalités pour faute aux obstacles et les pénalités cumulées pour temps dépassé. A égalité de pénalités, les concurrents seront départagés par le temps de la 2ème partie chronométrée.

4. Barème A à barrage immédiat

Cette épreuve se déroule sur 10, 11 ou 12 obstacles maximum avec, une ou deux combinaisons autorisées.
Le barrage a lieu sur 5 à 7 obstacles maximum dont une combinaison.
Après le passage de la ligne d'arrivée d'un concurrent sans pénalité sur le parcours initial le jury donne le départ du barrage immédiatement.
Sur décision du jury, annoncée en début d'épreuve, le concurrent dispose d'un temps de 30 ou 45 secondes pour franchir la ligne de départ du barrage.
Cette épreuve est jugée au barème A, avec ou sans chronomètre pour le parcours initial et au chronomètre pour le barrage.
Les concurrents arrêtés à l'issue du parcours initial ne peuvent être classés qu'après les concurrents ayant participé au barrage.
Dans le cas où il n'y aurait aucun couple sans faute lors du parcours initial :

- Si barème A au chronomètre : le classement se fait en fonction des éventuelles pénalités et du temps réalisé,
- Si barème A sans chronomètre : il doit être programmé un barrage à la fin de l'épreuve pour les couples à égalité de point pour définir le début du classement, les couples suivants seront classés ex aequo à égalité de points.

5. Barème A au chronomètre

Ce barème est programmable pour les épreuves Amateur 1, Amateur Elite et toutes les épreuves Pro. L'épreuve doit être tracée Grand Prix.

6. Barème A sans chronomètre, réservé aux épreuves Club 4, Poney 4 et Poney A2

Cette épreuve est jugée au barème A sans chronomètre et sans barrage.
Les couples à égalité de points seront classés ex aequo.

7. Barème A au temps optimum

Ce barème est programmable pour les épreuves des divisions Club, Poney, Amateur et Enseignant.
Se référer à l'article 2.2-B-2

8. Barème A en deux étapes

~~Ce barème est réservé à la division Pro.~~ Ce barème est programmable dans toutes les divisions dans les indices 2, 1 et Elite. Sauf dans les épreuves Poney A2, Poney 4 et Club 4.

- 1ère étape jugée au barème A au chronomètre sur 9 ou 10 obstacles pour la division Pro ; 10 obstacles pour les divisions Poney, Club et Amateur ; dont obligatoirement au minimum une combinaison. La ligne d'arrivée de la première étape correspond à la ligne de départ de la 2nde étape.
- 2nde étape jugée au barème A avec chronomètre sur 4 à 6 obstacles dont obligatoirement une combinaison pour les indices 2, 1 et Elite toutes divisions. Un maximum de 3 obstacles, de la première étape, peuvent être sautés dans la 2nde étape.

Les concurrents pénalisés sur la 1ère étape sont prévenus par un son de cloche après le saut du dernier obstacle. Ils doivent alors arrêter leur parcours après avoir franchi la 1ère ligne d'arrivée. Les concurrents non pénalisés à la 1ère étape continuent le parcours.
Le temps accordé doit être calculé pour chacune des deux étapes.
L'épreuve se déroule au barème A : la pénalité pour dépassement du temps accordé, sur l'une ou l'autre des étapes, est de 1 point par tranche de 4 secondes entamée.
Le classement est effectué selon les pénalités et le temps de la deuxième étape, les concurrents arrêtés à la fin de la première étape ne peuvent être classés qu'après les concurrents ayant pris le part aux deux étapes.

9. Barème « Super Dix » :

Quand cette épreuve est support de paris sportifs en ligne :
Les déclarations de forfait, les changements de chevaux, et/ou les engagements terrains, et/ou les changements de monte sont autorisés, ils doivent être effectués au minimum la veille de l'épreuve avant 18 h auprès du Commissaire aux paris FFE et de l'organisateur du concours.
En cas de forfait au-delà de la veille 18 h, l'engageur devra fournir au Commissaire aux paris FFE et à l'organisateur, soit un certificat médical pour le cavalier soit un certificat vétérinaire pour le cheval attestant de l'incapacité à participer à l'épreuve. En cas d'absence de certificat médical ou vétérinaire ou de déclaration médicale ou vétérinaire au-delà du lendemain de l'épreuve, une amende du montant de l'engagement sera versée à la FFE. Cette épreuve se déroule en une première manche par Groupes «Simple 10» et une deuxième manche «Super 10».

L'épreuve se déroule en 2 manches :

- Pour les épreuves Amateur 1 et supérieures, la première manche est jugée au barème A au chronomètre ou au barème A à temps différé.
  Pour les épreuves Amateur 2 et inférieures, la première manche est jugée au barème A à temps différé obligatoirement.
- La deuxième manche est jugée au barème A au chronomètre.

Chaque concurrent doit réaliser les deux parcours avec le même poney / cheval.
Le résultat de la première manche est donné par l'addition des pénalités pour fautes aux obstacles et des pénalités de temps.
Le mode de classement est décrit dans chaque Option : A, B, C ou D.

- **Groupes « Simple 10 » :**

Les couples engagés sont répartis en groupe de 10. Si, le nombre de couples engagés n'est pas un multiple de dix, le dernier groupe est constitué de 6 couples minimum.
En dessous de 6 couples restants, le dernier groupe peut être de 11, 12, 13, 14, ou 15 couples.

Exemples :

- pour 35 engagés, il y aura deux Groupes de 10 et un Groupe de 15.
- Pour 36 engagés, il y aura trois Groupes de 10 et un Groupe de 6.

Un résultat à l'issue de chaque Groupe « Simple 10 » peut être publié.

➢ **« Super 10 » :**

La liste des qualifiés pour la deuxième manche précise pour chaque couple son Groupe « Simple 10 » d'origine.
Lorsqu'un cavalier est non partant en deuxième manche, il n'est pas fait appel au suivant
L'ordre de départ est l'ordre inverse des résultats, prenant en compte les pénalités et le temps de la première manche.
Dans le cas où un cavalier a qualifié plusieurs chevaux, le Président de jury peut créer un ordre de départ différent de la manche gagnante en respectant 6 chevaux maximum entre les deux passages d'un même cavalier.
Le parcours de la deuxième manche est un parcours comportant 7 obstacles au minimum. Il n'y a pas de seconde reconnaissance.
En cas de dépassement de temps dans la deuxième manche, le couple est pénalisé de 1 point par tranche de 4 secondes entamée.

Option A :

Les 10 meilleurs couples et tous les couples « sans faute », même au-delà de 10, se qualifient pour la deuxième manche.
Pour le classement final, les concurrents sont classés selon le total de leurs pénalités dans les deux manches et le temps dans la seconde manche.
Les concurrents n'ayant pas été retenus pour la deuxième manche sont départagés par les pénalités dans la première manche et le temps réalisé.

Option B :

Les 10 meilleurs couples de la première manche se qualifient pour la deuxième manche.
Pour le classement final, les concurrents sont classés selon le total de leurs pénalités dans les deux manches et le temps dans la seconde manche.
Les concurrents n'ayant pas été retenus pour la deuxième manche sont départagés par les pénalités dans la première manche et le temps réalisé.

Option C :

Les 10 meilleurs couples de la première manche se qualifient pour la deuxième manche.
Pour le classement final, les concurrents sont classés selon les pénalités et le temps obtenus dans la deuxième manche.
Les concurrents n'ayant pas été retenus pour la deuxième manche sont départagés par les pénalités dans la première manche et le temps réalisé.

Option D :

Les 10 meilleurs couples de la première manche se qualifient pour la deuxième manche auxquels s'ajoute un nombre de couples qualifiés pour la deuxième manche déterminé par le nombre de partants lors de la première manche : **2 couples** supplémentaires par tranche complète de 10 partants, à partir de ~~au-delà~~ de 60 partants.

Nombre de partants	De 10* à 59	De 60 à 69 – tranche complète à 60 atteinte	De 70 à 79	De 80 à 89	90 à 99	Et ainsi de suite
Nombre de qualifiés	10	12	14	16	18	

*Si 9 partants ou moins dans la première manche, tous les cavaliers sont autorisés à repartir en 2ème manche sauf les éliminés et abandons.
Pour le classement final, les concurrents sont classés selon le total de leurs pénalités dans les deux manches et le temps dans la seconde manche.
Les concurrents n'ayant pas été retenus pour la deuxième manche sont départagés par les pénalités dans la première manche et le temps réalisé.

~~**10.Epreuve Grand Prix par équipe**~~
~~Se référer au paragraphe 2 de l'article 2.2 A. Cette épreuve ne peut se courir qu'en une seule manche.~~

10 - Epreuve par groupes avec manche gagnante

- Dans cette épreuve, les concurrents sont divisés en groupes. Ils peuvent être divisés, par tirage au sort, selon les résultats d'une épreuve qualificative ou selon un récent classement FFE type IPERF.
- La façon dont les concurrents sont divisés en groupes et la manière dont l'ordre de départ au sein des groupes est déterminé, doit être spécifié dans le programme.
- Tous les concurrents du premier groupe prennent d'abord le départ, ensuite tous les concurrents du deuxième groupe, et ainsi de suite.
- Le meilleur concurrent de chaque groupe se qualifie pour la manche gagnante.
- L'organisateur peut spécifier dans le programme qu'un nombre limité de concurrents, qui n'ont pas obtenu le meilleur résultat de leur groupe, mais qui ont les meilleurs résultats suivants, sont aussi qualifiés pour la manche gagnante.
- Tous les concurrents de la manche gagnante partent avec aucune pénalité.
- Les concurrents de la manche gagnante garderont l'ordre de départ de la première manche ou ils partiront dans l'ordre inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche, si cela est spécifié dans le programme.
- La première manche et la manche gagnante sont jugées selon le Barème A au chronomètre.
- Si un concurrent qualifié pour la manche gagnante ne prend pas le départ, il ne sera pas remplacé.

11 - Epreuve avec manche gagnante

1. Epreuve en deux manches et manche gagnante

- Dans cette épreuve, les 16 meilleurs concurrents de la première manche se qualifient pour la seconde manche, dans laquelle ils prennent le départ dans le sens inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche.
- Les 8 meilleurs concurrents selon le total des pénalités et du temps dans les deux manches ou de la seconde manche uniquement, participent à la manche gagnante.
- Le parcours de la seconde manche peut être différent de la première manche.
- Le parcours de la manche gagnante doit être un parcours raccourci sur les obstacles de la première et/ou de la seconde manche.
- L'ordre de départ dans la manche gagnante est dans l'ordre inverse du total des pénalités et du temps des deux manches ou de la seconde manche uniquement, selon les conditions stipulées dans le programme.
- Dans la manche gagnante, tous les concurrents partent avec aucune pénalité.
- Les trois manches sont jugées selon le Barème A au chronomètre.
- Si un concurrent, qualifié pour la manche gagnante, renonce à prendre le départ, il ne sera pas remplacé.

2. Epreuve en une manche et manche gagnante

- Dans la manche gagnante les concurrents repartent avec aucune pénalité.
- Dans cette épreuve les 10 meilleurs concurrents, au moins 25% et dans tous les cas tous les sans fautes, de la première manche se qualifient pour la manche gagnante. L'ordre de départ est l'ordre inverse des résultats (pénalités et temps) de la première manche.
- Dans la manche gagnante, tous les concurrents repartent avec aucune pénalité.
- Les deux manches sont jugées selon le barème A au chrono.
- Si un concurrent qualifié pour la manche gagnante ne prend pas le départ dans cette manche, il ne sera pas remplacé.

Art 2.3 - Epreuves Pro ouvertes aux cavaliers LFC Amateur

Les épreuves suivantes peuvent être ouvertes aux cavaliers LFC Amateur lorsque cela est stipulé sur la DUC :

- Pro 2 Grand Prix – 130cm et Pro 2 Grand Prix – 135 cm (paramétré par défaut),
- Pro 3 Grand Prix – 125cm et Pro 3 Vitesse - 125cm lorsqu'une épreuve Amateur Elite Grand Prix est également programmée sur le concours un autre jour (non paramétré par défaut).

Art 2.4 - Epreuves Poney A

Dans les épreuves Poney A, les parcours alternent des obstacles de type classique, des obstacles à option et des dispositifs de maniabilité d'Equifun.

- Poney A2 et Poney A1 : 8 obstacles minimum et 11 obstacles maximum, dont 2 à 4 dispositifs.
- Poney A Elite : 10 obstacles minimum et 12 obstacles maximum, dont 2 dispositifs.

Sur l'ensemble du parcours, quatre fiches plates peuvent être prévues. Elles peuvent être utilisées par deux ou indépendamment par obstacle.
Tout endommagement d'un dispositif est pénalisé selon le barème CSO de 4 points de pénalité.
Les fiches descriptives des dispositifs sont disponibles sur www.ffe.com dans la rubrique « Documents ».

Art 2.5 – Future Elite 7 ans

Les épreuves Future Elite 7 ans sont réservées aux poneys prenant 7 ans dans l'année civile et donnent lieu à un Championnat de France dédié.
Ces épreuves sont programmées uniquement sur le Circuit Régional TDA Poney CSO ou Super As Poney CSO ou durant un concours SHF CSO Jeunes Poneys.

Art 2.6 - Championnats et Circuits

Un championnat départemental, des territoires ou régional peut se dérouler sur une ou plusieurs épreuves.

Les épreuves championnats apportent un coefficient 2 sur les points classement permanent si elles sont :
- labellisées circuits départemental pour les épreuves Club et Poney,
- labellisées circuits régional pour les épreuves Amateur.

Ce coefficient, est uniquement affecté à l'épreuve de type Grand Prix qui porte le label.

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 – Composition du Jury et qualifications minimum requises

EPREUVES	PRESIDENT DE JURY	ASSESSEUR	COMMISSAIRE AU PADDOCK
Club / Poney Club E3 / E2 / E1 As Poney 2 Préparatoire jusqu'à 110 cm	Club*	---	Club
As Poney 1 Future Elite 7 ans Club E Elite Préparatoire jusqu'à 1m20	Candidat National	Club*	Candidat National
Amateur 3, 2, 1 Pro 3 Préparatoire jusqu'à 125 cm	Candidat National	Club*	National
As Poney Elite Amateur Elite Pro 2 Préparatoire jusqu'à 135 cm	National	Candidat National	National
Pro 1 Pro Elite Préparatoire jusqu'à 155 cm	National Elite	National	National Elite

** Etre titulaire d'une licence pratiquant en cours de validité. Le statut Officiel de Compétition Club s'obtient en officiant sur le terrain à condition d'avoir été inscrit sur la DUC.*

EPREUVES	CHEF DE PISTE
Club / Club E3 - Club E2	Club

Poney sauf As Poney Préparatoire jusqu'à 110 cm	
Club E1 – Club E Elite As Poney 2 & 1 Epreuves Amateur, Pro et préparatoires jusqu'à 120 cm	Candidat National
Epreuves Amateur, Pro et préparatoires jusqu'à 130 cm	National
As Poney Elite Epreuves Amateur, Pro et préparatoires jusqu'à 140 cm	Candidat National Elite
Super As Poney Elite Epreuves Amateur, Pro et préparatoires jusqu'à 155 cm	National Elite

Art 3.2 - Jury

A - Composition

Le jury doit être composé d'un Président et au minimum d'un Assesseur. Pour les épreuves Pro 1 145 et Pro Elite, un deuxième Assesseur est requis.
Quand un jugement à la rivière est nécessaire, le Juge devra faire partie des membres du jury.

B - Fonctionnement

Le jury doit être installé dans une tribune indépendante à laquelle le public n'a pas accès. Cette tribune doit être à une hauteur suffisante pour permettre de voir tous les obstacles.
L'organisateur a pour obligation de prévoir la mise en place d'un secrétariat opérationnel, une demi-heure avant le début des épreuves et une demi-heure après la remise des prix de la dernière épreuve du concours.
Le secrétariat est sous la direction du Président du jury. Un speaker est recommandé.

Art 3.3 - Chefs de piste

L'organisateur doit mettre à la disposition du Chef de piste le personnel nécessaire.
Le Chef de piste travaille en collaboration avec le Président du jury et le Président du concours. Pour tout problème concernant le parcours, un ou des obstacles, la distance du parcours, etc., toute décision modificative sera prise en concertation entre le Chef de piste et le Président du jury.
La modification sera annoncée aux concurrents par tous les moyens possibles et affichée à l'entrée de la piste.
Pour ces raisons, le Chef de piste doit être présent dans l'enceinte du concours en permanence.
Le Chef de piste doit participer à l'élaboration du programme.
Avant le début de l'épreuve, le Chef de piste établit un plan mentionnant le tracé, la distance, le temps accordé et le temps limite. Il le fournit au jury et le communique pour affichage officiel.

Un document technique de recommandation aux chefs de piste club et poney est disponible dans l'espace CSO sur www.ffe.com : https://www.ffe.com/Disciplines/General/CSO/Documents

Art 3.4 - Commissaires au paddock

Les attributions du Commissaire au paddock sont :

- Assurer le bon déroulement de l'épreuve.
- Lutter contre toute forme de barrage et de mauvais traitement envers les chevaux.
- Veiller à la sécurité des concurrents et des chevaux.
- Gérer les terrains d'entraînement afin d'offrir aux concurrents les meilleures conditions.
- Veiller à la construction et à la qualité des obstacles de détente : état du matériel, fanions, fiches de sécurité.
- S'assurer des informations diverses réglementaires à l'affichage.
- Contrôler la tenue et le harnachement.
- Assurer, après concertation avec le jury, l'entrée en piste des concurrents dans l'ordre du programme ou dans l'ordre modifié en fonction des dérogations accordées ou des tranches horaires.
- Demander aux concurrents, avant chaque épreuve, de déclarer leurs poneys / chevaux partants.
- Veiller au bon comportement des concurrents et au respect des règlements en vigueur.
- Surveiller les abus dans l'entraînement des poneys / chevaux.
- Pratiquer un contrôle des bandages et protections
- Pratiquer le contrôle des documents d'accompagnement des poneys / chevaux sur demande du Président du jury.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Participations des concurrents

A - Conditions d'accès

DIVISIONS D'EPREUVES	LICENCES COMPETITION	COMPETITIONS PROPOSEES	GALOP MINIMUM
Club	Club	Club 4, 3	Galop 2 ou Galop d'or
		Club 2	Galop 3
		Club 1	Galop 4
		Club Elite	Galop 6 de cavalier ou de compétition CCE, CSO ou Hunter
Club E	Club OU Amateur	Club E3	Galop 2 ou Galop d'or
		Club E2, Club E1	Galop 4
		Club E Elite	Galop 6 de cavalier ou de compétition CCE, CSO ou Hunter
Poney	Club OU Amateur OU Pro	Poney 4, 3, 2 Poney A2, A1, A Elite	Galop 2 ou Galop d'or
		Poney, 1, Elite As Poney 2C/2D	Galop 4
		As Poney 1, Elite Future Elite 7 ans	Galop 6 de cavalier ou de compétition CCE, CSO ou Hunter
Préparatoire	Club Minimum	toutes	Galop 2 ou Galop d'or
Amateur	Amateur	Amateur	Galop 7 de cavalier ou de compétition CCE, CSO ou Hunter
Enseignant	Club, Amateur	Enseignant 3 et 2	
	Club, Amateur et Pro	Enseignant 1 et Elite	
Pro	Pro	Pro	

B - Nombre de participations autorisées par épreuve

DIVISION	NOMBRE DE PONEYS / CHEVAUX PAR EPREUVE
Club	3
Poney dont Future Elite 7 ans	3
Amateur	3
Enseignant	3
Pro	3
Préparatoire	6

Le nombre de participations concurrents par jour n'est pas limité quelle que soit la division.
Lors d'un concours, les concurrents doivent respecter le nombre maximum de poneys / chevaux autorisés par épreuve stipulé au programme.

C - Conditions de participations couples Amateur et Pro en fonction de l'IPERF

Les performances des 6 derniers mois sont considérées pour le calcul de l'IPERF.
Les règles d'ouverture sont appliquées de façon automatique à partir de l'enregistrement des résultats.
Les couples concernés par les règles de fermetures seront autorisés à prendre part aux épreuves qui leurs sont fermées sans prétendre à un classement (art 6.3.C du règlement général).

Tableau récapitulatif du seuil des IPERF couple entraînant des fermetures d'épreuves :

IPERF COUPLE SUR UNE HAUTEUR DONNEE			
0 à 1		1,001 à 2	
Epreuves – 5cm	Epreuves – 10 cm et plus GP et vitesse	Epreuves – 10cm	Epreuves – 15 cm et plus GP et vitesse
O	HC	O	HC

O = ouvert
HC = hors classement

D- Conditions de participations cavaliers Amateur et Pro en fonction de l'IPERF

Les performances des 6 derniers mois sont considérées pour le calcul de l'IPERF.

- Un cavalier possédant 3 IPERF couple* en 130cm et plus dont 1 IPERF entre 0 et 1, peut concourir uniquement en hors classement en GP et vitesse, quel que soit le cheval, en épreuves GP et Vitesse Amateur 1 (115 cm) et - durant 6 mois à partir de la dernière fois où son IPERF était de 1 ou moins.
- Un cavalier possédant 3 IPERF couple* en 115cm et plus dont 1 IPERF entre 0 et 1, peut concourir uniquement en hors classement en GP et vitesse, quel que soit le cheval, en épreuve GP et Vitesse Amateur 3 (100 cm) et - durant 6 mois à partir de la dernière fois où son IPERF était de 1 ou moins.

*avec 3 chevaux différents.

E - Surclassement

Les cavaliers Amateur de 18 ans et moins ne sont pas autorisés à opter pour la division Pro pour un concours.

F - Hors Classement

La participation hors classement est détaillée dans l'article 6.3 des dispositions générales.
Spécificité barème GP :
Dans toutes les épreuves GP à barrage, ou en 2 manches, ou Super 10 (art 2.2 – C-1/ art 2.2 – C-2/ art 2.2– C-8), les concurrents engagés HC ne sont pas autorisés à prendre part au barrage ou à la 2ème manche.

G - Oreillette

Une seule oreillette est autorisée pour le cavalier sur le paddock de toutes les épreuves et sur la piste uniquement des épreuves préparatoires.

V - PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Participations des poneys / chevaux
A - Selon l'âge

AGE DES PONEYS / CHEVAUX	EPREUVES FERMEES EN CLUB ET PONEY	EPREUVES FERMEES EN AMATEUR, ENSEIGNANT, PRO ET PREPARATOIRE	TYPE D'EPREUVES FERMEES EN AMATEUR, ENSEIGNANT, PRO ET PREPARATOIRE
6 ans et moins	As Poney Elite	Toutes épreuves 1,40 et plus	Puissance, Puissance et Adresse Pro 1 Derby et plus
5 ans et moins	As Poney 2, 1 Club E Elite	Pro 2 et plus Amateur Elite Enseignant Elite Préparatoire 1,25 et plus	En deux manches Par éliminations successives Championnats nationaux Derby
4 ans	Poney Elite Club E1 Club 1 et Elite	Amateur 1 et plus Enseignant 1 et plus Préparatoire 1,15 et plus	Avec barrage y compris immédiat

Les chevaux de 4 ans ne peuvent courir qu'une fois dans une seule épreuve par jour.
Les épreuves préparatoires sont ouvertes à tous les poneys/chevaux inscrits sur le site de la FFE.

B - Selon le nombre d'épreuves par jour

EPREUVES	Club, Club E et Poney	Amateur et Enseignant	Pro	Préparatoire
INDICES	Tous	Tous	Tous	Tous
PARTICIPATIONS/JOUR	3	3	2	3

Ces nombres de participations par jour sont autorisés sous réserve :

- de qualification d'âge dans les épreuves,
- de qualification selon les conditions particulières publiées au programme à la demande de l'organisateur,
- de la nature des épreuves : un même poney / cheval en épreuves As Poney 1 et Elite, Amateur et Pro ne peut pas participer le même jour à une épreuve en 2 manches ou plus et à une autre épreuve, hormis :
  - les épreuves jugées au barème « Super 10 »,
  - une épreuve spéciale barème par groupe avec manche gagnante.

La participation des couples dans deux concours différents le même jour est possible dans la mesure où le nombre de participations du concurrent et du poney / cheval est conforme au nombre de participations défini précédemment.
Tout dépassement du nombre maximum de participations autorisées par journée entraîne les disqualifications du poney / cheval concerné et des concurrents qui l'ont monté dans toutes les épreuves auxquelles il a participé dans la journée.

C - Selon le nombre de participations par épreuves

En épreuves Club et Poney, un même poney / cheval peut concourir au maximum trois fois dans la même épreuve avec des concurrents différents, et au maximum deux fois pour les épreuves Derby avec des concurrents différents.
En épreuves As Poney 1, Amateur 3, Enseignant 3 et Préparatoire, un même poney / cheval peut concourir deux fois dans la même épreuve avec des concurrents différents.
En épreuves As Poney Elite, Amateur 2, 1, Elite, Enseignant 2, 1, Elite et Pro, un même poney / cheval peut concourir une seule fois dans la même épreuve.
En As Poney Elite, Enseignant et Pro, un même couple ne peut participer qu'à un seul Grand Prix par jour. Sur la même journée, le même couple peut engager également sur une épreuve autre que Grand Prix conformément au nombre de participations maximum autorisées ou à une autre épreuve en hors classement.

D - Selon les limitations de l'organisateur

L'organisateur peut, dans toutes les épreuves, limiter la participation des poneys / chevaux selon leur âge ou la catégorie de taille.

Art 5.2 - Ouvertures des épreuves de la division Poney

- Les épreuves Poney indicées 4, 3, 2, 1 et Elite sont « open » : ouvertes aux poneys B, C, D.

Elles peuvent être réservées à une seule ou plusieurs tailles de poneys lorsque l'organisateur le précise au programme.
Les épreuves As Poney de la division Poney sont destinées à une catégorie de poney :

- Les épreuves As Poney 2 D sont destinées aux poneys D,
- Les épreuves As Poney 2 C sont destinées aux poneys C,
- Les épreuves As Poneys 1 et Elite sont Open.

Les poneys peuvent se surclasser et concourir dans des catégories de taille supérieure sauf les poneys A autorisés à se surclasser uniquement dans les épreuves réservées aux poneys B.

Art 5.3 – Harnachement

Dans toute l'enceinte du concours, le harnachement doit être ajusté à la morphologie de l'équidé et ne doit pas porter atteinte à son bien être par une gêne physique excessive, une gêne respiratoire, une gêne visuelle excessive ou encore de tout autre type.

- Le cavalier à poney/cheval ne peut porter qu'une seule cravache. Le port d'une cravache plombée à son extrémité est totalement interdit, de même que le port ou l'utilisation d'une cravache de plus de 75 cm sur la piste, le terrain d'entraînement ou d'échauffement en passant des barres ou n'importe quel autre obstacle.

Aucun substitut à une cravache ne peut être utilisé. Ne pas se conformer à ce paragraphe entraine l'élimination.

- Protège boulets :

Dans toutes les épreuves **réservées aux chevaux de 7 ans** seuls les protège boulets décrits ci-dessous sont autorisés sur les membres postérieurs :

- leur face interne n'excède pas 16 cm et la face externe mesure 5 cm minimum;
- leur intérieur doit être lisse ou avec une peau de mouton, et sans point de pression,
- ils sont constitués d'une seule coque de protection,
- la partie rigide de la protection est placée sur la face interne du boulet,
- la seule fixation autorisée est un velcro non élastique qui doit mesurer minimum 5cm de large et pour les poneys minimum 3,5 cm de large. Aucun crochet, boucle ou lanière de fermeture n'est autorisé,
- aucun élément additionnel ne peut être ajouté sur et/ou à l'intérieur du protège boulet sauf avec des bavettes de protection intégrée.
- sur les membres postérieurs, il est autorisé d'ajouter des éléments de protection de paturon type anneaux de paturon en caoutchouc et protège paturon en néoprène.

Dans les épreuves des divisions **Club, Poney, Amateur et préparatoire, ainsi que pour les épreuves Warm Up,** lorsque des protège boulets sont utilisés, seuls ceux décrits ci-dessous sont autorisés sur les membres postérieurs :

- ils sont constitués d'une seule coque rigide de protection en face interne qui n'excède pas 20 cm,
- la face externe mesure 5 cm minimum;
- leur intérieur doit être lisse ou avec une peau de mouton, et sans point de pression,
- aucun élément additionnel ne peut être ajouté sur et/ou à l'intérieur du protège boulet sauf des bavettes de protection intégrée,
- sur les membres postérieurs, il est autorisé d'ajouter des éléments de protection de paturon type anneaux de paturon en caoutchouc, protège paturon en néoprène, chaussettes de protection ajustées selon la photo ci-dessous

- le protège boulet peut avoir une ou deux attaches d'une largeur de 2,5 cm minimum chacune sauf pour une fermeture velcro à attache unique ou celle-ci devra mesurer minimum 5cm de large et pour les poneys minimum 3,5cm de large.
- toutes les attaches doivent être unidirectionnelles mais ne doivent pas envelopper toute la protection ; aucun mécanisme ne doit permettre un serrage par l'arrière.
- des bandages élastiques auto adhésifs ne sont pas autorisés sous les protèges boulets.
- aucun mécanisme permettant à l'attache de se replier sur elle-même n'est autorisé.

- Des dispositions spécifiques du harnachement sont précisées pour les épreuves AS PONEY ELITE dans le règlement du circuit Tournée des AS PONEY de CSO.

Dans les épreuves des divisions **Pro et Enseignant** sont autorisés les protège boulets simple coque tels que décrits pour les divisions Club, Poney, Amateur et préparatoire, les protège boulets double coque correspondants aux descriptions ci-dessous :

- ils n'excèdent pas 20 cm de hauteur,
- leur intérieur doit être lisse ou avec une peau de mouton, et sans point de pression,
- aucun élément additionnel ne peut être ajouté sur et/ou à l'intérieur du protège boulet sauf des bavettes de protection intégrée,
- ils sont composés de 2 fermetures maximum qui peuvent être (photo ci-dessous) :
    - en velcro et sangle élastique,
    - en fermeture à clou (trou et goujon) et sangle élastique,

  - à crochet et œillet et sangle élastique.
- le protège boulet peut avoir une ou deux attaches d'une largeur de 2,5 cm minimum chacune sauf pour une fermeture velcro à attache unique ou celle-ci devra mesurer minimum 5cm de large.
- toutes les attaches doivent être unidirectionnelles mais ne doivent pas envelopper toute la protection ; aucun mécanisme ne doit permettre un serrage par l'arrière.

- aucun mécanisme permettant à l'attache de se replier sur elle-même n'est autorisé.
- le protège boulet peut être rigide et préformé à la forme du boulet ou souple et plat et se replier sans résistance,
- des bandages élastiques auto adhésifs ne sont pas autorisés sous les protèges boulets.
- sur les membres postérieurs, il est autorisé d'ajouter des éléments de protection de paturon type anneaux de paturon en caoutchouc, protège paturon en néoprène, chaussettes de protection ajustées selon la photo ci-dessous :

- L'utilisation de protections des sabots « hipposandales » en remplacement des fers est autorisée.
- Le poids maximum des équipements autorisés sur chaque membre du cheval (antérieur ou postérieur) ne peut pas excéder 500 grammes en toutes circonstances incluant lorsque les équipements sont mouillés. Ferrure et autre matériel de remplacement de ferrure ne sont pas compris dans les équipements concernés par ce poids maximum autorisé.

A - Sur les terrains d'entraînement

En épreuves Club, Poney, Amateur, Pro, Enseignant et Préparatoire
Les œillères ou masques à œillères tels que celui-ci dessous sont autorisés sur le terrain d'entraînement sur le plat et à l'obstacle.

Les masques en plastiques plus ou moins transparent recouvrant les yeux, dit « lunettes », sont autorisés sur le plat uniquement.

En épreuves Amateur, Enseignant, Pro et Préparatoire 1,00 m et plus
Le règlement concernant le harnachement sur le terrain de concours s'applique sauf pour la cravache de dressage et les masques anti mouches et anti UV qui sont autorisés sur le plat uniquement. Sont autorisés sur le plat et à l'obstacle :
- la martingale fixe,
- l'enrênement Howlett ou Thiedeman,
- les enrênements coulissants dans le mors uniquement avec une 2ème paire de rênes fixée directement au mors ~~type gogue, rênes allemandes, sont autorisés sur le plat et à l'obstacle.~~

En épreuve Club, Poney et Préparatoire 0,95 m et moins
Le règlement concernant le harnachement sur le terrain de concours s'applique, sauf pour les masques anti mouches et anti UV qui sont autorisés sur le terrain d'entraînement et sur le plat uniquement.

B - Sur la piste de concours

En épreuves Club, Club E, Poney, Amateur, Pro, Enseignant et Préparatoire

- Les œillères sont interdites.
- Seules les martingales à anneaux, coulissant sur les rênes, sont admises. L'utilisation de rênes avec 2 arrêtoirs ou plus par rêne n'est pas autorisée.
  Il doit être positionné entre l'anneau de la martingale et le point d'attache de la rêne au mors ou à la bride. Lors d'utilisation d'une martingale à anneaux, les rênes avec anneaux intégrés ne sont pas autorisées. Tout autre enrênement, fixe ou coulissant dans les anneaux du mors, type Gogue, rênes allemandes, colbert, ne sont pas autorisés.
  La martingale fixe, avec collier, attachée à une muserolle française simple sans adjonction, est autorisée uniquement dans les épreuves Préparatoire, Club indice 4 et 3 et Poney indice 4 et 3. La martingale fixe est ajustée lorsque l'encolure normalement placée, la martingale doit aller jusqu'à l'auge.
- L'utilisation d'un bridon ou licol sans mors est autorisée. La monte avec 4 rênes : une paire de rêne fixée sur le mors et une paire de rênes fixée sur la muserolle est autorisée.
- La monte en cordelette est autorisée, mais elle doit être associée à l'utilisation d'un bridon ou licol, avec ou sans mors, équipé de rênes au paddock. La monte en cordelette seule est autorisée uniquement sur la piste de compétition.
- Un morceau de cuir, une peau de mouton ou tout matériel similaire, déjà intégré ou ajouté peut être utilisé sur chaque montant de filet ou de bride. Leur dimension n'excède pas 3 cm à partir de la zone concernée sur le poney/cheval.
- Une peau de mouton ou tout matériel similaire, déjà intégré ou ajouté peut être utilisé sur les autres parties du filet comme la muserolle, la têtière ou les rênes.
- L'utilisation de rondelles autour des canons du mors, disposées de chaque côté de la bouche du poney/cheval est autorisée. Elles doivent être plates et lisses de chaque côté et indépendantes des montants de filets et/ou de la muserolle.
- La cravache de dressage sur la piste de compétition est interdite.
- Les masques anti mouches et anti UV sont interdits.

- Eperons : la tige doit être soit recourbée, soit droite, et dirigée vers l'arrière et vers le bas depuis le milieu de l'éperon quand il est sur la botte du concurrent. Les branches de l'éperon doivent être lisses et conçues de façon à ne pas blesser le poney/cheval. Le cavalier ne peut porter qu'un seul éperon par botte.
- Les éperons à molettes et à bords crantés ou dentelés ne sont pas autorisés. Exemple de modèle ci-dessous :

- Les éperons à molettes avec des disques à bords lisses, uniformes et non coupants sont autorisés sauf en épreuve Club, Poney et Préparatoire 0,95cm et moins. Les molettes sont conçues de façon à ne pas blesser le poney / cheval et doivent pouvoir tourner librement.

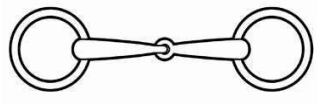
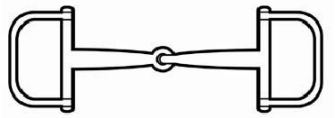
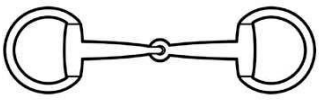
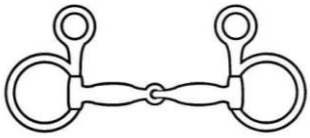
En épreuves Amateur, Enseignant, Pro et Préparatoire 1,00 m et plus

- Il n'y a aucune restriction sur les mors.
- L'utilisation d'une double gourmette n'est pas autorisée. La fausse gourmette associée à une gourmette est autorisée.

PLANCHES DES SEULES EMBOUCHURES AUTORISEES EN EPREUVES CLUB, CLUB E, PONEY ET PREPARATOIRE 0,95CM ET MOINS

- Le bras de levier du mors ou la longueur en dessous de la partie qui traverse la bouche, est limité à 10 cm.
- Si le mors a un canon mobile, le bras de levier du mors en dessous du canon ne doit pas mesurer plus de 10 cm lorsque le canon se trouve dans la position la plus haute.
- Le diamètre de l'anneau du filet doit être adapté pour ne pas blesser le poney/cheval.
- Les doubles brisures, les passages de langue, les canons droits, les rouleaux ronds ou anatomiques tels que ci-dessous et les différents alliages sont autorisés sur toutes les embouchures figurant dans ce tableau.

- Toutes les embouchures peuvent être composées ou recouvertes de tous types de matériaux ~~recouvertes soit de~~ (caoutchouc, ~~soit de~~ cuir, ~~soit de~~ plastique, résine…).
- Les canons doivent être cylindriques sans moulure, sans torsade ou sans forme prédominante.
- La monte en bride n'est pas autorisée.

 Filet simple	 Filet avec canon droit sans brisure
 Filet Verdun	 Filet à olives
 Filet à aiguilles	 Filet Baucher
 Embouchure à aile et effet trio, autorisée également sans aile ou sans effet trio	
 Filet releveur avec ou sans alliances, sauf dans les épreuves Poney A où les alliances* sont obligatoires	 Pessoa de maximum 16 cm jusqu'à 4 anneaux, avec ou sans alliances, sauf dans les épreuves Poney A où les alliances* sont obligatoires
 Filet espagnol avec ou sans passes**	 Filet Pelham** avec des branches de 15 cm maximum ~~à 4 rênes ou~~ **avec alliances obligatoires**~~, sauf dans les épreuves Poney A où les alliances* sont obligatoires~~

*Seules les alliances sans anneaux présentées ici sont autorisées :

** La gourmette doit être correctement ajustée et équipée si possible d'un protège gourmette.

~~PLANCHES DES SEULS MORS DE BRIDE AUTORISES~~
~~uniquement avec une seule paire de rêne fixée aux alliances*~~

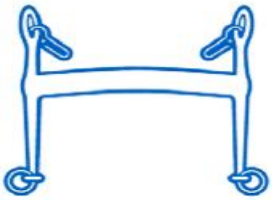
~~Mors de filet~~

1. Filet de mors de bride ordinaire

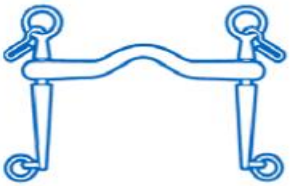
2. Filet de mors de bride à double brisure

3. Filet de mors de bride à olives

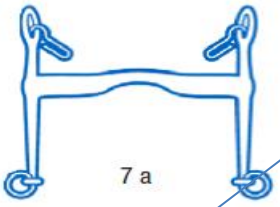
~~Mors de bride**~~



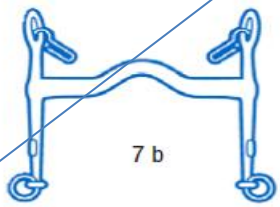
4. Mors droit sans passage de langue



5. Mors à pompe

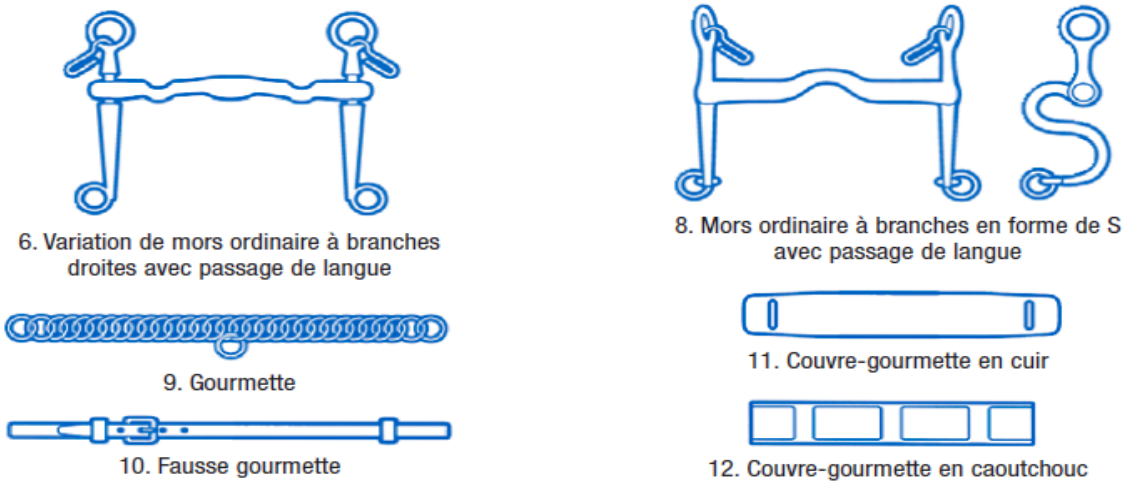


7 a



7 b

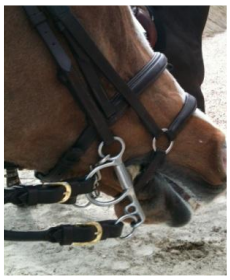
7 a 7 b. Mors ordinaire à branches droites avec passage de langue



En épreuve Club, Poney et Préparatoire 0,95 m et moins :

- Le Hackamore fleur ou à branche ~~simple~~ est autorisé avec des branches de 17 cm maximum sauf pour les poneys A où seules les branches de 13 cm maximum sont autorisées.

- Les muserolles telles que celles ci-dessous sont interdites. Il s'agit d'exemples, une muserolle similaire produisant les mêmes effets sur le poney/cheval demeure également interdite :



- Les modèles de bridon présentés ici sont autorisés :

- Les éperons à molette et à disque sont interdits sauf les modèles ci-dessous, dans le respect de la longueur autorisée :

VI - NORMES TECHNIQUES

Un document technique de recommandation aux chefs de piste club et poney est disponible dans l'espace CSO sur www.ffe.com : https://www.ffe.com/Disciplines/General/CSO/Documents

Art 6.1 - Notions de temps et de vitesse

A - Temps d'un parcours

1. Le temps du parcours est enregistré en secondes et centièmes de secondes. C'est l'addition du temps mis par un concurrent pour effectuer son parcours et des éventuelles corrections de temps.
2. Le temps du parcours commence au moment précis où le cheval monté passe la ligne de départ après le signal de départ et avant l'expiration du compte à rebours de 45 secondes et se termine au moment où le concurrent franchit à cheval la ligne d'arrivée, dans la bonne direction, après avoir terminé son parcours.
3. Un tableau d'affichage peut indiquer le compte à rebours des 45 secondes.
   Le compte à rebours peut être ramené à 30 secondes sur décision du jury et de l'organisateur
   Cette modification doit être prévue et annoncée avant le début de l'épreuve.

B - Calcul du temps accordé

Le calcul du temps accordé se fait selon la formule suivante : distance divisée par vitesse, multiplié par 60 = temps accordé en secondes.
Des tableaux types sont disponibles sur www.ffe.com/officiel/Documents

C - Temps limite

Le temps limite est égal au double du temps accordé pour toutes les épreuves où un temps accordé a été fixé.

D - Enregistrement du temps

1. 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 obligatoire pour les épreuves Pro et Amateur. Il est souhaitable pour les épreuves Club Poney. Le chronométreur doit enregistrer le numéro du cheval et le temps mis par le concurrent pour accomplir son parcours.
2. Deux chronomètres digitaux sont requis au cas où surviendrait une panne du système à déclenchement automatique. Un autre chronomètre est nécessaire pour mesurer le temps mis pour prendre le départ après le son de cloche, les désobéissances, les interruptions, le temps mis pour franchir deux obstacles consécutifs et le temps limite pour une défense. Le Président du jury ou un assesseur doit avoir un chronomètre digital à main.
3. 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.
4. En cas de panne de l'équipement de chronométrage à déclenchement automatique, le temps de tout cavalier concerné 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 parcours d'un concurrent.
5. Si le franchissement de la ligne de départ et/ou de la ligne d'arrivée par le concurrent ne peut être clairement jugé depuis la tribune du jury dans les Grands Prix, une ou deux personnes munies d'un fanion, seront placées, l'une sur la ligne de départ, l'autre sur la ligne d'arrivée pour signaler le passage du concurrent. Le temps mis par le concurrent pour effectuer son parcours sera alors enregistré depuis la tribune du jury.

E - Temps d'interruption

1. Pendant l'arrêt du chronomètre, le concurrent reste libre de ses mouvements jusqu'au moment où le signal de la cloche l'autorise à repartir. Le chronomètre est remis en marche lorsque le concurrent arrive à l'endroit précis où le chronomètre a été arrêté.
2. La responsabilité de déclencher et d'arrêter le chronomètre est du seul ressort du Juge en charge de la cloche. L'équipement de chronométrage doit être tel que cette procédure puisse être respectée. Le chronométreur ne peut pas être chargé de cette fonction.
   L'équipement de chronométrage automatique ne doit pas seulement enregistrer le temps mis par les concurrents, mais également le temps avec les corrections de temps s'il y en a.

F - Chutes et désobéissances pendant l'interruption de temps

1. Le temps d'un parcours n'est interrompu que sous réserve des prescriptions des articles G et H. Le chronomètre n'est pas arrêté en cas d'erreur de parcours, de dérobade ou de refus.
2. Les chutes du poney / cheval ou du concurrent sont toujours pénalisées pendant le temps au cours duquel le parcours a été interrompu.
3. Les désobéissances ne sont pas pénalisées pendant le temps au cours duquel le parcours a été interrompu à l'exception des refus faisant suite à un refus avec renversement.
4. Les prescriptions concernant l'élimination restent en vigueur pendant le temps au cours duquel le parcours a été interrompu.

G - Corrections de temps

1. Si, par suite d'une désobéissance, un concurrent déplace ou renverse un obstacle ou un fanion déterminant la rivière ou un obstacle naturel ou si la nature de l'obstacle est changée par le renversement d'un fanion, la cloche est sonnée et le chronomètre est arrêté jusqu'à ce que l'obstacle soit reconstruit. Le concurrent sera pénalisé pour un refus et 6 secondes de correction de temps seront ajoutées au temps qu'il a mis pour effectuer son parcours.
2. Le chronomètre sera remis en marche lorsque le poney / cheval se présentera devant l'obstacle où le refus a eu lieu. Si la désobéissance a eu lieu sur le deuxième ou les éléments suivants de la combinaison, le chronomètre sera remis en marche lorsque le poney / cheval se présentera devant le premier élément de la combinaison.

H - Arrêt durant le parcours

1. Lorsque, pour quelque raison que ce soit, ou en raison de circonstances imprévues, un concurrent n'est pas en mesure de continuer son parcours, la cloche doit être sonnée pour arrêter le concurrent. Dès qu'il apparaît de façon évidente que le concurrent s'arrête, le chronomètre sera arrêté. Aussitôt que le parcours est prêt, la cloche sera sonnée et le chronomètre remis en marche lorsque le concurrent arrivera à l'endroit précis où le chronomètre avait été arrêté.
2. Si, malgré le son de la cloche, le concurrent ne s'arrête pas, il continue à ses propres risques et le chronomètre ne doit pas être arrêté. Le jury décide si le concurrent doit être éliminé pour avoir ignoré l'ordre d'arrêt ou si, en raison des circonstances, il doit être autorisé à continuer son parcours. Si le concurrent n'est pas éliminé, il est autorisé à continuer son parcours. Les résultats obtenus aux obstacles, avant et après l'ordre d'arrêt compteront quel que soit le score.
3. Si le concurrent s'arrête volontairement pour signaler au jury que l'obstacle à sauter est mal construit ou à cause de circonstances imprévues indépendantes du concurrent : gêne avérée (chien sur la piste, autre cavalier, personnel de piste…), obstacle détruit ou autre - , le concurrent doit s'arrêter et lever le bras en direction du jury, dans ce cas le chronomètre est immédiatement arrêté, si la requête est recevable, le concurrent reprendra son parcours où il a été arrêté, et le chronomètre sera remis en marche, aucune pénalité ne sera comptée.
   - Si les dimensions sont exactes et que l'obstacle en question est bien reconstruit, ou si les circonstances imprévues ne sont pas acceptées comme telles par le jury, le concurrent sera pénalisé comme pour un arrêt dans le parcours et le temps de son parcours sera augmenté de 6 secondes.
   - S'il est nécessaire de reconstruire l'obstacle ou une partie de celui-ci ou si les circonstances imprévues sont acceptées comme telles par le jury, le concurrent ne sera pas pénalisé. Le temps de l'interruption doit être déduit et le chronomètre doit être arrêté jusqu'au moment où le concurrent reprend son parcours au point où il avait été arrêté. Tout délai subi par le concurrent doit être pris en considération et un nombre approprié de secondes déduites de son temps enregistré.

I - Vitesse

En épreuves Club, Club E et Poney, quel que soit le type d'épreuve :

EPREUVES			VITESSE
Poney A 2, 1, Elite			250 m / min
Poney 4, 3, 2	Club E3 – Club E2		300 m / min
Poney 1, Elite	Club 4, 3 Club E1	As Poney 2	330 m / min
	Club 2, Club 1, Elite Club E Elite	As Poney 1, Elite Future Elite 7 ans	350 m / min

La vitesse peut être diminuée de 30 m / min pour les épreuves se déroulant en indoor.

En épreuves Préparatoire :

HAUTEUR	VITESSE
95 cm et moins	250 m / min à 330 m / min
1m et plus	300 m /min à 350 m / min

En épreuves Amateur, Enseignant et Pro :

TYPE D'EPREUVE	VITESSE
Spéciale	350 m /min
Vitesse Pro 2 / Pro 1 / Pro Elite	350 m au minimum à 400m au maximum / min
Vitesse et Grand Prix Amateur / Enseignant / Grand Prix Pro 3	350 m / min
Grand Prix Pro 2	350 m / min à 375 m / min
Grand Prix Pro 1	375 m / min
Grand Prix Pro Elite	375 m/min à 400 m / min

Ces vitesses peuvent être adaptées :

- Selon la nature du concours en indoor, la vitesse sera réduite de 25 mètres par minute sans descendre au-dessous de 350 mètres par minute.
- Selon les dimensions du terrain en extérieur et si le parcours est inférieur à 480 mètres ou si les dimensions du terrain sont inférieures à 70 m x 40 m, le jury en accord avec le Chef de piste peut réduire la vitesse de 25 mètres / minute au maximum.
- Selon les conditions climatiques.

Art 6.2 - Les différents profils d'obstacles

A- Les barres

Les barres ou les autres parties d'obstacles reposent sur des supports à la profondeur minimale de 18 mm et la profondeur maximale de 22 mm. La barre doit pouvoir rouler sur son support. En ce qui concerne les palanques, balustrades, barrières, portails, etc. le diamètre des supports doit être plus ouvert ou même plat.

B - Obstacle droit

Pour qu'un obstacle, quelle que soit sa construction, puisse être appelé droit, toutes les parties qui le composent doivent être placées dans le même plan vertical du côté où le cheval prend sa battue, sans qu'il y ait sur le sol ni barre, ni haie, ni banquette, ni fossé d'appel.

C - Obstacle large

Un obstacle large est un obstacle qui est construit de telle façon qu'il nécessite un effort tant en largeur qu'en hauteur. Les fiches de sécurité à déclenchement automatique doivent être utilisées pour le plan postérieur des obstacles larges et pour la / les barre(s) placée(s) sur une rivière et pour les plans médians et postérieurs dans le cas de triple barre. Elles sont obligatoires sur tous les obstacles larges de plus de 1 m de hauteur.
Des fiches de sécurité doivent aussi être utilisées sur les terrains d'entraînement.

D - Rivière

1. Un obstacle est appelé rivière quand il s'agit d'un plan d'eau. La rivière doit avoir un minimum de front de 3,50 mètres.
2. Un élément d'appel, haie, muret, d'une hauteur minimale de 40cm et maximale de 50cm doit être placé du côté où le poney / cheval prend sa battue.
   La longueur du front de la rivière doit avoir au moins 30% de plus que la largeur y compris avec les décorations florales et autres.
3. Plusieurs lattes doivent être prévues afin de pouvoir à tout moment remplacer la latte endommagée. Le côté de la réception de la rivière doit être délimité par une latte d'une largeur de 6 cm au moins et n'excédant pas 8 cm. Cette latte doit être recouverte d'une couche de plasticine au cours des épreuves Pro Elite.
   La latte doit être placée au bord de l'eau et convenablement fixée au sol.
4. Si le fond de la rivière est en béton ou en matériau dur, il doit être recouvert d'un matériau souple et fixé tel qu'un tapis-brosse ou un caoutchouc.
5. Il y a faute à la rivière :
   - Quand un poney / cheval met un ou plusieurs pieds dans l'eau ou sur la latte délimitant la rivière. Il n'y a faute que quand le pied ou le fer touche la latte : l'empreinte du boulet ne constitue pas une faute.
   - Si un poney / cheval touche l'eau avec un ou plusieurs pieds.
6. Heurter, renverser ou déplacer la haie ou l'élément d'appel n'entraîne aucune pénalité.
7. Si un des quatre fanions est renversé ou déplacé, il appartient au Juge à la rivière de décider s'il y a ou non une dérobade selon le côté du fanion par lequel le cheval est passé. Si la décision est une dérobade, la cloche sera sonnée et le chronomètre arrêté pendant la remise en place du fanion renversé ou déplacé et 6 secondes seront ajoutées.
8. Le Juge à la rivière est membre du jury et sa décision est souveraine.
9. Le Juge à la rivière doit prendre note du numéro des poneys / chevaux pénalisés à la rivière et des raisons de ces pénalités.
10. Si des barres dans le même plan vertical sont utilisées au-dessus d'une rivière, elles ne doivent pas être placées à plus de 2 m du pied de l'obstacle. La barre ne doit pas être placée à plus de 1,50 m de haut. Cet obstacle est jugé comme un obstacle droit et non comme une rivière.
11. Si l'eau est utilisée en dessous, devant ou derrière un obstacle, la largeur de l'obstacle, y compris le plan d'eau, ne doit pas dépasser 2 mètres.

E - Combinaisons d'obstacles

1. Par combinaison double, triple ou plus, il faut entendre un ensemble de deux ou trois ou plusieurs obstacles, dont la distance entre les éléments consécutifs est de 5,10m minimum et de 12m maximum, exception faite pour les sauts de puce sur les parcours de Chasse ou de Vitesse, jugés selon le barème C, et pour les obstacles naturels. La distance se mesure du pied de l'obstacle du côté où le poney / cheval se réceptionne, au pied de l'obstacle suivant du côté où le poney / cheval prend sa battue.
2. Dans les combinaisons, chaque obstacle de cet ensemble doit être sauté séparément et consécutivement, sans tourner autour d'aucun élément. Les fautes commises à tout obstacle d'une combinaison sont pénalisées séparément.
3. Quand il y a refus ou dérobade, le concurrent est obligé, sous peine d'élimination de reprendre tous les éléments à moins qu'il ne s'agisse d'une combinaison fermée, de la partie fermée d'une combinaison, d'une épreuve des Six Barres ou d'obstacles en ligne.
4. Les pénalités pour les fautes faites à chaque élément et pendant les différents essais, sont comptées séparément et s'ajoutent les unes aux autres.
5. Dans une combinaison, une triple barre peut uniquement être utilisée comme le premier élément.

F - Banquettes, buttes et talus

1. Les banquettes, buttes, talus et passages en contrebas, garnis ou non d'obstacles de quelque forme que ce soit ou quel que soit le sens dans lequel il faut les prendre, doivent être considérés comme des combinaisons d'obstacles.
2. Une banquette ou une butte non garnie d'un obstacle ou garnie seulement d'une ou de plusieurs barres peut être prise de volée. Cette façon de franchir l'obstacle n'entraîne aucune pénalité.

3. Les banquettes, à l'exception des banquettes en forme de table n'excédant pas un mètre de hauteur, les buttes, les passages en contrebas, les talus, les descentes ou les rampes, ne sont pas autorisés dans les concours en hall.

G - Combinaisons fermées et partiellement ouvertes

1. Une combinaison est considérée comme complètement fermée, si les limites qui l'entourent ne peuvent être franchies que par un saut.
2. Une combinaison fermée peut avoir la forme d'un saut de puce, d'un parc à moutons carré ou hexagonal ou de tout obstacle similaire considéré comme combinaison fermée par décision du jury. Une combinaison est considérée comme partiellement ouverte si une partie de cette combinaison est ouverte et l'autre fermée. En cas de refus, dérobade, la procédure suivante s'applique :
   - si la désobéissance se produit dans la partie fermée, le concurrent doit sortir de la combinaison en sautant dans le sens du parcours,
   - si la désobéissance se produit dans la partie ouverte, le concurrent doit recommencer à sauter toute la combinaison. S'il ne le fait pas, il sera éliminé.

   Dans le cas d'une désobéissance, à n'importe quel endroit, avec renversement ou déplacement de l'obstacle, une correction de temps de 6 secondes sera appliquée. Si, une fois à l'intérieur de l'enclos, le cheval refuse, le concurrent doit sortir en sautant dans le sens du parcours.
3. Le jury doit décider, avant l'épreuve, si la combinaison doit être considérée comme fermée ou partiellement ouverte. Cette indication doit être indiquée sur le plan du parcours.
4. Si une combinaison n'est pas indiquée sur le plan du parcours comme étant fermée ou partiellement ouverte, elle doit être considérée comme ouverte et jugée comme telle.

H - Obstacles alternatifs, facultatifs et joker

1. Obstacles alternatifs : Lorsque dans une épreuve deux obstacles du parcours portent le même numéro, le concurrent a le choix de sauter l'un ou l'autre des obstacles.
   - S'il y a un refus ou une dérobade sans renversement ou déplacement de l'obstacle, lors de son nouvel essai, le concurrent n'est pas obligé de sauter l'obstacle sur lequel le refus ou la dérobade a été commis. Il peut sauter l'obstacle de son choix.
   - S'il y a un refus ou une dérobade avec un renversement ou un déplacement de l'obstacle, il ne peut reprendre son parcours que lorsque l'obstacle renversé ou déplacé a été rétabli et que le jury lui donne le départ. Il peut alors sauter l'obstacle de son choix.

   Les fanions rouges et blancs doivent être placés de chaque côté des éléments des obstacles alternatifs.
2. Obstacles facultatifs : Ils peuvent être installé après la ligne d'arrivée. Doivent être fanionnés et de type bidet, mur ou rivière.
3. Joker : Il s'agit d'un obstacle majoré ou présentant un profil techniquement plus difficile ~~c'est un obstacle difficile~~, mais ne doit pas être antisportif. Il peut être utilisé dans les épreuves à difficultés progressives ou Choisissez vos points.

I - Fanions

1. Des fanions entièrement rouges et entièrement blancs doivent être utilisés pour indiquer les détails ci-après du parcours :
   - Le départ, où il est souhaitable de placer également un panneau avec la lettre D.
   - Les fanions peuvent être attachés à n'importe quelle partie des encadrements des obstacles. Ils peuvent aussi être indépendants. Un fanion rouge et un fanion blanc doivent être placés aux obstacles verticaux et deux fanions rouges et deux blancs au moins pour délimiter la largeur des obstacles larges. Ils doivent également être utilisés pour délimiter les obstacles prévus sur le terrain d'entraînement ou l'obstacle d'essai sur la piste. Sur le terrain d'entraînement, il est aussi autorisé d'utiliser des encadrements / chandeliers avec le haut rouge ou blanc, en lieu et place de fanions.
   - Les points de passage obligatoires.
   - L'arrivée, où il est souhaitable de placer également un panneau avec la lettre A.
2. Aux obstacles, lignes de départ et d'arrivée et aux points de passage obligatoires, le concurrent a l'obligation de passer entre les fanions rouges à sa droite et blancs à sa gauche.

3. Si un concurrent dépasse les fanions du mauvais côté, il doit retourner sur ses pas et les franchir du bon côté avant de continuer son parcours. S'il ne rectifie pas cette erreur, il sera éliminé.
4. Le renversement d'un fanion à quelque endroit de la piste que ce soit n'entraîne aucune pénalité. De plus, si un fanion délimitant un obstacle, un point de passage obligatoire ou la ligne d'arrivée a été renversé à la suite d'une désobéissance / défense sans franchir ces lignes ou à cause de circonstances imprévues, le fanion ne doit pas être remis en place, le concurrent doit continuer son parcours et l'obstacle / le point de passage obligatoire sera jugé comme si le fanion était à sa place d'origine. Le fanion doit être remis en place avant que le départ soit donné au prochain concurrent.
5. Toutefois, si un fanion définissant les limites de la rivière ou d'un obstacle naturel, a été renversé à la suite d'une désobéissance ou à cause de circonstances imprévues et dans tous les cas où la nature de l'obstacle est changée par le renversement d'un fanion le jury doit interrompre le parcours du concurrent.
   Le chronomètre doit être arrêté pendant la remise en place du fanion renversé et une correction de temps de 6 secondes sera appliquée.
6. Dans certaines épreuves Spéciales, les lignes de départ et d'arrivée peuvent être coupées dans les deux sens. Dans ce cas, ces lignes sont pourvues de quatre fanions : un fanion rouge et un fanion blanc à chacune des deux extrémités de ces lignes.

Art 6.3 - Côtes des obstacles

1. Le Chef de piste devra obligatoirement respecter la cote des épreuves, le seul facteur pouvant intervenir étant l'état du terrain.
2. La hauteur du 1er obstacle pourra être inférieure de 10cm de la hauteur des autres obstacles.
3. La hauteur des obstacles de volée et triple barre est celle des oxers majorée de 5 cm en hauteur et de 20 cm minimum en largeur.
4. La hauteur et la largeur des combinaisons peuvent être inférieures de 5 cm en moyenne par rapport aux obstacles simples.

TABLEAU RECAPITULATIF DES COTES ET NORMES TECHNIQUES IMPOSEES

NOM DE L'EPREUVE	HAUTEUR	MAJORATION AUTORISEE SI ANNONCEE	LARGEUR CONSEILLEE HAUTEUR +	RIVIERE LARGEUR MAXIMALE	NOMBRE DE COMBINAISONS
Club 4	~~0,65~~ **0,60 m**	~~0,70~~ 0,65 m	+ 10 cm	Non	1 combinaison*
Club 3	~~0,75~~ **0,70 m**	~~0,80~~ 0,75 m	+ 10 cm	Non	1 combinaison*
Club 2	~~0,85~~ **0,80 m**	~~0,90~~ 0,85 m	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons*
Club 1	~~0,95~~ **0,90 m**	~~1,00~~ 0,95 m	+ 10 cm	Non	2 ou 3 combinaisons
Club Elite	~~1,05~~ **1,00 m**	~~1,10~~ 1,05 m	+ 10 cm	Non	2 ou 3 combinaisons
Club E3	**0,90 m**	0,95 m	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons*
Club E2	**1,00 m**	1,05 m	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons*
Club E1	**1,10 m**	1,15 m	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Club E Elite	**1,20 m**	1,25 m	+ 10 cm	2,80 m	1 ou 2 combinaisons
Poney A 2	**0,30 m**	0,35 m	idem	Non	Non
Poney A 1	**0,40 m**	0,45 m	idem	Non	Maximum 1 combinaison*
Poney A Elite	**0,50 m**	0,55 m	idem	Non	1 combinaison
Poney 4	**0,60 m**	0,65 m	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison*
Poney 3	**0,70 m**	0,75 m	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison*
Poney 2	**0,80 m**	0,85 m	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons*
Poney 1	**0,90 m**	0,95 m	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Poney Elite	**1,00 m**	1,05 m	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
As Poney 2 C	**1,10 m**	1,15 m	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
As Poney 2 D	**1,10 m**	1,15 m	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Future Elite 7 ans	**1.20 m***	/	+ 10 cm	2,80 m	1 ou 2 combinaisons
As Poney 1	**1,20 m**	1,25 m	+ 10 cm	2,80 m	1 ou 2 combinaisons
As Poney Elite	**1,25 m**	1,30 / 1,35 m	+ 10 cm	3m	2 ou 3 combinaisons
Amateur 3 / Enseignant 3	**0,95 m**	1,00 m	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons*
Amateur 2 / Enseignant 2	**1,05 m**	1,10 m	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons*
Amateur 1 / Enseignant 1	**1,15 m**	1,20 m	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Amateur Elite / Enseignant Elite	**1,25 m**	1,30 m	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 3	**1,20 m**	1,25 m	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Pro 2	**1,30 m**	1,35 m	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 1	**1,40 m**	1,45 m	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro Elite	**1,50 m**	1,55 m	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons

*DANS LE CAS D'UN BAREME A A TEMPS DIFFERE, LA OU L'UNE DES DEUX COMBINAISONS DOIT/DOIVENT ETRE POSITIONNEE(S) DANS LA PREMIERE PHASE DU PARCOURS

NOM DE L'EPREUVE	HAUTEUR	LARGEUR CONSEILLEE HAUTEUR +	RIVIERE LARGEUR MAXIMALE	NOMBRE DE COMBINAISONS
Préparatoire	**30 cm**	Idem	Non	Non
Préparatoire	**35 cm**	Idem	Non	Non
Préparatoire	**40 cm**	Idem	Non	Non
Préparatoire	**45 cm**	Idem	Non	Non
Préparatoire	**50 cm**	Idem	Non	Non
Préparatoire	**55 cm**	Idem	Non	Non
Préparatoire	**60 cm**	Idem	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	**65 cm**	Idem	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	**70 cm**	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	**75 cm**	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	**80 cm**	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Préparatoire	**85 cm**	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Préparatoire	**90 cm**	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Préparatoire	**95 cm**	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Préparatoire	**1,00 m**	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	**1,05 m**	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	**1,10 m**	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	**1,15 m**	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,20 m**	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,25 m**	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,30 m**	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,35 m**	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,40 m**	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,45 m**	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,50 m**	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire ou Préparatoire GP	**1,55 m**	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons

*Future Elite 7 ans : hauteur 115 cm jusqu'au 31 mars.

VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Reconnaissance

Le Président du jury autorise l'entrée en piste par une sonnerie de cloche et le confirme par haut-parleur.
La reconnaissance est autorisée avant le second parcours des épreuves en deux manches comportant deux parcours différents.

Art 7.2 - Obstacle d'essai

1. L'organisateur d'un concours, se disputant à l'intérieur, peut, lorsque les possibilités d'exercer les chevaux sont très limitées, et avec l'accord du jury, donner l'autorisation spéciale d'utiliser la piste à des périodes déterminées.
2. En cas d'insuffisance ou d'impraticabilité du ou des terrain(s) d'entraînement, un obstacle d'essai n'appartenant pas au parcours doit être placé sur la piste. En toute autre circonstance, les obstacles d'essais ne sont pas autorisés.
L'obstacle peut être un obstacle large ou un obstacle vertical ne dépassant pas les cotes de l'épreuve en cours, avec des fanions rouges et blancs et étant non numéroté. Ses dimensions ne peuvent pas être modifiées pendant le déroulement de l'épreuve. Seuls deux essais sont autorisés sur cet obstacle sous peine de disqualification. Pour effectuer ses essais, le concurrent dispose de 90 secondes au maximum, comptées à partir du moment où le jury a sonné. Un renversement, un refus ou une dérobade comptent comme un essai. Si, au premier essai, il y a refus avec renversement ou déplacement de l'obstacle, cet obstacle doit être rétabli et le concurrent a le droit d'effectuer un second et dernier essai. Le temps pour rétablir l'obstacle est alors neutralisé.
Le jury doit donner le signal du départ pour le parcours après que le concurrent a effectué son essai ou après 90 secondes. Après le signal de départ, le concurrent qui n'a effectué qu'un seul essai, est autorisé à faire le second essai mais il doit franchir la ligne de départ, dans la bonne direction, dans les 45 secondes. S'il ne le fait pas, le temps du parcours est quand même déclenché.

3. Il est interdit aux concurrents de franchir ou d'essayer de franchir tout obstacle sur la piste au cours d'une présentation faite avant l'épreuve sous peine de disqualification.

Art 7.3 - Cloche

1. La cloche est utilisée pour communiquer avec les concurrents. Le jury a la charge de la cloche et la responsabilité de son utilisation.

La cloche sert :

- A autoriser les concurrents à entrer en piste dès que le parcours est prêt pour la reconnaissance et à signifier que la période pour la reconnaissance est terminée.
- A donner le départ et activer le compte à rebours des 45 secondes, visible sur l'équipement électrique, sur le tableau d'affichage ou sur tout autre écran sur le terrain. Le compte à rebours des 45 secondes établit le temps dont dispose le concurrent avant de commencer son tour. Le jury de terrain a le droit d'interrompre ce compte à rebours en cas de circonstances imprévues. Les désobéissances, les chutes etc., se produisant entre le signal de départ et le moment où le concurrent franchit la ligne de départ dans la bonne direction, ne sont pas pénalisées. Franchir une deuxième fois et dans la bonne direction la ligne de départ, après que la cloche a retenti, et ce avant de sauter ou tenter de sauter le premier obstacle est considéré comme une désobéissance. Toutefois, lors de circonstances particulières, si la configuration de la piste l'exige, le jury de terrain a la possibilité de ne pas déclencher le départ ou d'annuler la procédure. Il donne alors un nouveau départ et relance le compte à rebours des 45 secondes.
- A arrêter un concurrent pour quelque raison que ce soit ou à la suite d'un incident imprévu et à lui donner le signal de continuer son parcours après une interruption.
- A lui indiquer qu'un obstacle à la suite d'une désobéissance a été remis en place.
- A indiquer, par des sons répétés et prolongés, que le concurrent a été éliminé.

2. Si le concurrent n'obéit pas au signal d'arrêt, il peut être éliminé à la discrétion du jury.
3. Si, après une interruption, le concurrent prend le départ et saute ou essaye de sauter un obstacle, sans avoir attendu le son de la cloche, il sera éliminé.
Le cavalier doit se tenir près de l'obstacle lorsqu'il est en reconstruction.

Art 7.4 - Métrage du parcours

1. Un membre du jury doit reconnaître le parcours avant le départ de l'épreuve. Le parcours est le chemin que doit suivre un concurrent pour effectuer une épreuve à partir des fanions de départ jusqu'aux fanions d'arrivée. La longueur doit être mesurée avec précision, en tenant compte des tournants de la ligne normale à suivre par le poney / cheval. Cette ligne normale doit passer par le milieu de l'obstacle.
2. Pour toutes les épreuves, le jury doit s'assurer de la distance du parcours.
3. Une fois l'épreuve commencée, le chef de piste, en accord avec le jury, peut modifier le temps accordé, après que trois concurrents, hormis des cavaliers enregistrés Hors Classement, ont terminé le parcours sans chute ni désobéissance ou toute autre interruption, mais avant que le concurrent suivant ait pris le départ. Le résultat des concurrents ayant terminé leur parcours avant que le temps soit changé sera alors modifié en conséquence.
4. Le jury peut modifier la vitesse avant le départ du premier concurrent dans l'épreuve si les conditions du terrain deviennent mauvaises.
5. La longueur totale en mètres d'un parcours ne pourra jamais dépasser le nombre d'obstacles de l'épreuve, multiplié par 60 en épreuve Amateur et Pro et 50 en épreuve Club et Poney.
6. Les lignes de départ et d'arrivée ne doivent pas être à plus de 15 m et à moins de 6 m du premier et du dernier obstacle.

Art 7.5 - Plan du parcours

Le plan doit être affiché, avant le début de l'épreuve, près de l'entrée de la piste de concours. Il doit indiquer :

- L'emplacement des lignes de départ et d'arrivée. Sauf décision préalable contraire, celles-ci peuvent être recoupées sans pénalités.
- L'emplacement relatif, le genre, le numérotage et le lettrage des obstacles.
- Les points de passage obligatoire indiqués par un fanion blanc à gauche et par un fanion rouge à droite.
- Le tracé à suivre par les concurrents est indiqué :
  - soit par une ligne continue, s'il doit être suivi strictement,

- soit par une série de flèches indiquant le sens dans lequel chaque obstacle et passage obligatoire doit être franchi, si le concurrent est libre de choisir son propre tracé.

- Le barème de pénalités utilisé.
- Le temps accordé et le temps limite, ou le temps fixé dans certaines épreuves Spéciales.
- Les obstacles, la longueur, le temps accordé et le temps limite dans le(s) barrage(s).
- L'indication de la ou des combinaisons considérées comme fermées ou partiellement ouvertes.
- Dans le barème C, les pénalités en secondes pour chaque faute aux obstacles.
- Toutes décisions et / ou modifications apportées au parcours par le jury.

Une copie conforme doit être remise au jury.

Art 7.6 - Modification du parcours

1. Si pour une raison de force majeure, le plan d'un parcours déjà affiché doit être modifié, le changement ne peut être fait qu'après accord du jury. En ce cas, tous les concurrents doivent être avisés des modifications.
2. Une fois l'épreuve commencée, celle-ci ne peut voir son règlement modifié, ni le tracé de son parcours ou les obstacles changés.
Si un cas de force majeure oblige d'interrompre l'épreuve, elle doit être reprise ultérieurement sur les mêmes obstacles, le même parcours, autant que possible, dans les mêmes conditions et au point exact où elle a été interrompue.
3. Si les circonstances l'exigent, suite à une détérioration de l'état du terrain ou d'autres circonstances spéciales, le jury peut modifier les obstacles pendant une manche ou entre les manches d'une compétition.
Les obstacles qui ne peuvent être déplacés, tels que rivières, fossés ou obstacles fixes, doivent être retirés du parcours. Si un obstacle a été retiré du parcours durant une épreuve, le résultat des concurrents, pénalisés à cet obstacle pendant cette épreuve, sera modifié par l'annulation des points de pénalités et par la correction du temps encouru à cet obstacle en particulier. Toutes les éliminations et les pénalités de temps déjà encourues seront toutefois maintenues.
4. Si nécessaire, un nouveau temps accordé et un nouveau temps limite seront fixés pour le parcours modifié.

Art 7.7 – Barrage
A - Généralités

1. Seuls les concurrents à égalité pour la première place après un ou plusieurs parcours éliminatoires de la même épreuve peuvent prendre part à un barrage. Le poney / cheval doit être le même au barrage que sur le parcours initial. Un ou plusieurs barrages peuvent être prévus pour désigner le vainqueur d'une épreuve, sauf réglementation spécifique des Championnats Départementaux, des territoires, Régionaux et des Championnats Nationaux. Si, après le dernier barrage, il n'y a pas de solution, les concurrents ex aequo seront classés à la première place.
2. Un barrage doit, en principe, être disputé suivant le même règlement et le même barème que le parcours initial. Toutefois le barrage d'une épreuve mineure, autre qu'une épreuve Grand Prix, jugée au barème A, peut, pour autant que cela soit prévu au programme, être jugé selon le barème C. Dans tous les cas, les barrages doivent avoir lieu immédiatement à l'issue du parcours initial de l'épreuve.
3. Le barrage peut suivre immédiatement le parcours initial pour les concurrents sans faute.
4. Sauf stipulation contraire au présent règlement, pour les épreuves de Puissance et des Six Barres, aucune épreuve ne peut donner lieu à plus de deux barrages.
5. L'ordre des obstacles dans un barrage peut être modifié par rapport au parcours initial.

- L'ordre de départ au barrage doit en principe rester identique à l'ordre de passage du parcours initial.
- Cependant, l'ordre de passage peut être différent :
  - Soit selon le programme de l'épreuve publié sur www.ffe.com : le temps du parcours initial peut, que le tour initial soit sans chronomètre ou au chronomètre, être déterminant pour l'ordre de passage.
  - Soit, sur décision du Président du jury, compte tenu des dérogations accordées lors du tour initial.
- Les modifications sont annoncées à tous les concurrents.
- Sans stipulation d'un barrage au programme, il sera considéré que l'épreuve se dispute sans barrage.

B - Obstacles et distances

1. Les obstacles du ou des barrage(s) peuvent être surélevés et / ou élargis partiellement ou dans la totalité, sans dépasser la hauteur de l'épreuve selon l'article 6.3, que si les concurrents ex aequo à la première place ont terminé le parcours précédent sans pénalité de saut.
2. Si le parcours initial comporte une ou des combinaison(s) d'obstacles, le(s) barrage(s) doit(vent) également inclure une combinaison.
3. Le nombre d'obstacles dans un barrage doit être de six au minimum, sauf en cas de barrage immédiat. Les combinaisons comptent comme un obstacle.
4. La forme, le genre d'obstacles et la couleur de ceux-ci ne peuvent pas être changés mais il est permis de supprimer l'un ou plusieurs éléments d'une combinaison. Si une partie de la combinaison (un triple ou un quadruple) est conservé, le ou les éléments du centre de cette combinaison, ne peuvent pas être supprimés.
5. Dans un barrage, la distance entre les éléments d'une combinaison ne peut jamais être modifiée.
6. Trois obstacles au maximum, larges ou verticaux, peuvent être ajoutés au parcours du barrage. Ces trois obstacles doivent être sur le parcours pendant la reconnaissance de celui-ci. Si les obstacles verticaux peuvent être sautés de n'importe quel côté, ou juste d'un côté, cela doit être indiqué clairement. Si un obstacle du tour précédent est sauté en sens inverse au barrage, il est considéré comme l'un des trois obstacles supplémentaires autorisés. Un vertical dans un premier ou second tour peut être converti en obstacle large ou vice versa au barrage, et, dans ce cas, il doit être considéré comme l'un des trois obstacles supplémentaires. Une combinaison de 2 verticaux du parcours initial peut être sautée dans le sens inverse pour le barrage, dans ce cas elle compte pour la modification d'un obstacle.

C – Elimination, abandon ou refus de participation à un barrage

1. Un concurrent qui est éliminé lors ~~dans~~ d'un barrage sera classé après les concurrents qui ont terminé le barrage ;
2. Un ~~ou plusieurs~~ concurrent~~s~~ qui abandonne~~nt~~ lors d'un barrage, doi~~vent~~t toujours être classé~~s~~ après un concurrent éliminé ;
3. Un concurrent non partant au barrage sera toujours classé après les concurrents éliminés et après les abandons au barrage. Il ne peut recevoir que le montant de prix et le classement équivalents à la dernière place des barragistes ;
4. En cas de force majeure et si le jury l'autorise, le barrage peut être annulé. Dans ce cas, l'organisateur attribuera la coupe par tirage au sort et le montant de la dotation prévu pour les places non attribuées sera additionné et réparti à parts égales entre les concurrents concernés.
   Conformément à l'article 1.6 du règlement général des compétitions, , en accord avec le Président du concours, le Président du Jury peut appliquer une sanction amenant à classer les cavaliers auteurs de manœuvres antisportives à la dernière place des barragistes.

VIII - PENALITES

Art 8.1 - Définition des fautes

Au cours d'un parcours, de la ligne de départ à la ligne d'arrivée, des pénalités sont données pour :

- le renversement d'un obstacle et un pied dans l'eau ou sur la latte délimitant la rivière,
- une désobéissance,
- une erreur de parcours,
- une chute du poney / cheval et/ou du concurrent,
- une aide de complaisance,
- un dépassement du temps accordé ou du temps limite.

Les désobéissances commises pendant le temps où le parcours est interrompu ne sont pas pénalisées.
Les désobéissances, les chutes, etc., survenant entre le signal de départ et le moment où le concurrent coupe la ligne de départ dans le bon sens, ne sont pas pénalisées.

A - Obstacle renversé

1. Un obstacle est considéré comme renversé lorsque, par la faute du poney / cheval ou du concurrent au cours du saut :
   - Une des parties supérieures du même plan vertical le composant ou sa totalité tombe, même si la partie tombante est arrêtée dans sa chute par une autre partie de l'obstacle.
   - L'une de ses extrémités, au moins, ne repose plus sur n'importe quelle partie de son support.
2. Toucher et déplacer une quelconque partie d'un obstacle ou de ses fanions, dans quelque sens que ce soit au cours du saut, ne compte pas comme renversement d'obstacles. En cas de doute, le jury décidera en faveur du concurrent. Le renversement ou le déplacement d'un obstacle et/ou d'un fanion à la suite d'une désobéissance est pénalisé uniquement comme un refus.
   En cas de déplacement d'une quelconque partie d'un obstacle, à l'exception des fanions, à la suite d'une désobéissance, la cloche sera sonnée et le chronomètre arrêté pendant que les parties déplacées de l'obstacle seront remises en place. Ceci ne compte pas comme un renversement et n'est pénalisé que comme une désobéissance et par le temps.
3. Si un obstacle du parcours, heurté par le poney / cheval ou par le concurrent en le sautant arrive à terre après le passage de la ligne d'arrivée, aucune faute n'est comptée au concurrent. Mais si cet obstacle, simple ou combinaison, est le dernier du parcours et s'il commence à tomber avant que le concurrent ait passé la ligne d'arrivée, une faute est comptée même si l'obstacle arrive à terre après le passage de la ligne d'arrivée. Cependant aucune faute ne sera comptée lorsque cet obstacle arrive à terre après que le concurrent a quitté la piste ou que le juge a donné le départ au concurrent suivant.
4. Les pénalités pour un obstacle renversé sont celles prévues dans les barèmes A et C.
5. Si une partie quelconque d'un obstacle qui a été renversé est de nature à empêcher un concurrent de sauter un autre obstacle, la cloche doit être sonnée et le chronomètre arrêté, pendant que cet objet est enlevé et que le passage est rétabli.
6. Si un concurrent saute correctement un obstacle mal rétabli, il n'encourt aucune pénalité.
   S'il renverse cet obstacle il sera pénalisé suivant le barème de l'épreuve.

B - Obstacles droits et obstacles larges

1. Quand un obstacle droit ou un élément d'obstacle est composé de deux ou plusieurs parties superposées et situées dans un même plan vertical, la chute de la partie supérieure est seule pénalisée.
2. Quand un obstacle large ne nécessitant qu'un saut est composé de parties non situées dans un même plan vertical, la chute de l'une ou plusieurs parties supérieures, n'est comptée que pour une faute, quels que soient le nombre et la place des parties tombées. Le renversement d'arbustes, de haies, etc., utilisés comme garniture n'entraîne aucune pénalité.

C - Désobéissances

Sont considérées comme désobéissances et sont pénalisées comme telles :

- Un refus.
- Une dérobade.
- Une défense.
- Un cercle plus ou moins régulier ou un groupe de cercles en quelque endroit de la piste qu'il ait été exécuté et pour quelque raison que ce soit.
- Un cercle autour du dernier obstacle sauté, à moins que le tracé du parcours ne l'exige par une ligne continue.
- Un cercle ou groupe de cercles autour de l'obstacle suivant à sauter.
  Toutefois, il n'est pas considéré comme une désobéissance d'effectuer des cercles autour d'un obstacle pendant 45 secondes, après une dérobade ou un refus, que l'obstacle soit à reconstruire ou non, avant d'être en position de sauter l'obstacle.

D - Erreur de parcours

Il y a erreur de parcours quand le concurrent :

- N'accomplit pas le parcours conformément au plan affiché.
- Ne franchit pas la ligne de départ ou la ligne d'arrivée entre les fanions dans le bon sens.
- Oublie un passage obligatoire.
- Ne saute pas les obstacles dans l'ordre ou dans le sens indiqué, sauf pour certaines épreuves Spéciales.

- Saute ou essaie de sauter un obstacle ne faisant pas partie du parcours ou omet un obstacle. Les obstacles n'étant pas inclus dans le parcours devraient être barrés mais si ce n'est pas fait par le Chef de piste, cela n'empêche pas l'élimination du concurrent qui franchit un obstacle ne faisant pas partie du parcours.

E - Refus

1. Il y a refus quand le poney / cheval s'arrête devant un obstacle qu'il doit franchir, qu'il l'ait ou non renversé ou déplacé.
2. L'arrêt devant un passage obligatoire ou un obstacle, sans reculer ni le renverser, et immédiatement suivi d'un saut de pied ferme, n'est pas pénalisé.
3. Si l'arrêt se prolonge et si le poney / cheval recule volontairement ou non d'un seul pas, il lui est compté un refus.
4. Si un poney / cheval glisse à travers l'obstacle, le Juge en charge de la cloche doit immédiatement décider s'il y a refus ou faute pour le renversement de l'obstacle. S'il opte pour un refus, le concurrent est immédiatement sonné et il doit être prêt à franchir à nouveau l'obstacle dès qu'il est reconstruit. Si le Juge décide qu'il n'y a pas de refus, la cloche n'est pas sonnée et le concurrent doit continuer son parcours. Il est alors pénalisé pour le renversement d'un obstacle.
5. Lorsque la cloche a sonné et que le concurrent saute dans son élan d'autres éléments de la combinaison, il n'encourt ni l'élimination ni une pénalité supplémentaire, s'il renverse cet élément de la combinaison.

F - Dérobé

1. Il y a dérobé lorsque le poney / cheval échappe au contrôle de son cavalier et évite un obstacle qu'il doit sauter ou un passage obligatoire qu'il doit franchir.
2. Lorsqu'un poney / cheval saute un obstacle entre deux fanions rouges ou entre deux fanions blancs, l'obstacle n'a pas été franchi correctement. Le concurrent est pénalisé comme pour une dérobade et il doit sauter à nouveau l'obstacle correctement.
3. Est considéré comme dérobé et pénalisé comme tel, le fait pour un poney / cheval ou une partie de celui-ci de dépasser la ligne de front d'un obstacle à sauter, d'un élément d'une combinaison, de la ligne d'arrivée ou d'un passage obligatoire.

G - Défense

1. Il y a défense quand le poney / cheval refuse de se porter en avant, fait un arrêt pour n'importe quelle raison, fait un ou plusieurs demi-tours plus ou moins réguliers ou complets, se cabre ou recule pour quelque raison que ce soit.
2. Il y a défense quand le concurrent arrête son poney / cheval à n'importe quel moment que ce soit et pour n'importe quelle raison, sauf dans le cas d'un obstacle mal reconstruit ou pour indiquer au jury un événement imprévu. Une défense est pénalisée comme un refus sauf autres cas prévus.

H - Chutes

1. Il y a chute du concurrent lorsque le poney / cheval n'étant pas tombé, il y a séparation de corps volontaire ou involontaire entre le poney / cheval et le concurrent et que ce dernier a touché le sol. Il y a également chute s'il est nécessaire au concurrent, pour se remettre en selle, d'avoir recours à un appui ou une aide extérieure de quelque nature que ce soit.
   S'il n'est pas clairement établi que le cavalier a eu recours à un appui ou à une aide extérieure pour éviter de tomber, le bénéfice du doute lui est accordé.
2. Le poney / cheval est considéré comme tombé lorsque l'épaule et la hanche ont touché le sol ou l'obstacle et le sol.
3. La première chute du poney / cheval, du concurrent ou du couple, élimine le couple sauf disposition contraire prévue par le barème Club. Hormis dans le barème Club, le concurrent n'a pas le droit de sauter d'obstacle.

I - Aide de complaisance

1. Toute intervention physique d'un tiers, sollicitée ou non, faite dans le but d'aider le concurrent ou son poney / cheval entre le franchissement de la ligne de départ dans le bon sens et la ligne d'arrivée après avoir sauté le dernier obstacle est considérée comme une aide de complaisance qui est interdite.

2. Dans certains cas exceptionnels, le jury peut autoriser le concurrent à entrer en piste à pied ou avec l'aide d'une autre personne sans que cela soit considéré comme une aide de complaisance.
3. Toute forme d'aide de complaisance physique reçue par un concurrent à poney / cheval entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée donnera lieu à élimination par décision du jury.
4. Au cours du parcours, toute aide donnée à un concurrent à poney / cheval pour rajuster sa selle ou la bride ou pour lui remettre la cravache pendant le parcours entraînera l'élimination. Le fait de remettre à un concurrent ses lunettes pendant son parcours n'est pas considéré comme une aide de complaisance.

Art 8.2 - Barèmes et pénalités

A - Barème A et barème C

FAUTES	PENALITES BAREME A	PENALITES BAREME C
Obstacle renversé en sautant	4 points	4 secondes
Obstacle renversé en sautant dans un barrage, sur la 2ème phase d'une épreuve en 2 phases, dans une épreuve par éliminations successives	4 points	3 secondes
Faute à la rivière	4 points	4 secondes
Faute à la rivière dans un barrage, sur la 2ème phase d'une épreuve en 2 phases, dans une épreuve par éliminations successives	4 points	3 secondes
1ère désobéissance	4 points	0
2ème désobéissance	4 points	0
3ème désobéissance	Elimination	Elimination
Désobéissance avec destruction	4 points + 6 secondes	6 secondes
Chute du poney / cheval ou du concurrent	Elimination	Elimination
Dépassement de temps sur le parcours initial	1 point par tranche de 4 secondes entamée	0
Dépassement de temps sur la 2° manche ou manche gagnante	1 point par tranche de 4 secondes entamée	0
Dépassement de temps sur le barrage final	1 point par seconde entamée	0
Dépassement de temps en épreuve Pro 1 GP (145 cm) et Pro Elite GP (parcours initial, 2ème manche, barrage)	1 point par seconde entamée	0
Dépassement de temps limite	Elimination	Elimination

Barème C : il n'y a pas de temps accordé, mais il y a un temps limite de :
- 3 minutes, si le parcours est égal ou supérieur à 600 m,
- 2 minutes, si le parcours a moins de 600 m.

B - Résultats selon le barème A

L'addition des pénalités pour fautes aux obstacles et des pénalités de temps donne le résultat obtenu par le concurrent pour son parcours. Le temps peut être pris en considération pour départager l'égalité pour la première place et / ou les places suivantes selon les conditions fixées pour l'épreuve.

1 - Epreuves normales

a) Barème A sans chronomètre
Les concurrents à égalité de pénalités partagent les prix.

b) Barème A sans chronomètre avec barrage au chronomètre
C'est une épreuve sans chronomètre avec un temps accordé. En cas d'égalité de points de pénalités pour la première place, il y aura un barrage au chronomètre. Les autres concurrents sont classés selon leurs pénalités dans le parcours initial.

c) Barème A sans chronomètre avec barrages successifs
C'est une épreuve sans chronomètre avec un temps accordé. En cas d'égalité de points de pénalités pour la première place, il y aura un premier barrage sans chronomètre et, s'il y a encore égalité de pénalités pour la première place, il y aura un deuxième barrage au chronomètre. Les autres concurrents seront classés selon les pénalités dans le premier barrage et, si nécessaire, dans le parcours initial.

2 - Epreuves au chronomètre

a) Barème A au chronomètre
Les concurrents à égalité de pénalités, à quelque place que ce soit, sont classés d'après le temps mis pour effectuer le parcours.

b) Barème A au chronomètre avec barrage au chronomètre
C'est une épreuve au chronomètre. Dans le cas d'égalité des points de pénalités pour la première place, il y aura un barrage au chronomètre. Les autres concurrents sont classés selon leurs points de pénalités et leur temps dans le parcours initial. Dans certaines épreuves le barrage peut être disputé selon le barème C si cela est stipulé au programme.

c) Barème A au chronomètre avec barrages successifs
C'est une épreuve au chronomètre, comme au point 2.2. Si dans le premier barrage au chronomètre, il y a des concurrents à égalité de pénalités pour la première place, il y aura un second barrage au chronomètre. Les autres concurrents seront classés selon les points de pénalité et de temps dans le premier barrage et, si nécessaire, selon les points de pénalité et de temps dans le parcours initial.

C - Résultats selon le barème C

L'addition du temps du parcours, y compris les secondes de correction de temps s'il y en a, plus quatre secondes pour chaque obstacle renversé, ou trois secondes dans un barrage, sur la seconde phase d'une épreuve en deux phases, ou dans une épreuve par éliminations successives, donne le résultat obtenu, en secondes, par le concurrent pour son parcours.
En cas d'égalité pour la première place, les concurrents seront classés premiers ex aequo, à moins que le programme du concours ne prévoie la possibilité d'un barrage.

D - Barème Club

1 - Principe

Le parcours doit être réalisé dans le temps imparti par le Chef de piste. Ce temps sera calculé sur la base du double du temps accordé selon la distance du parcours.
Pour un score maximum, le cavalier doit franchir tous les obstacles sans erreur de parcours non rectifiée et dans le temps imparti.
Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

2 - Score

Obstacle simple bien franchi dans l'ordre des numéros des obstacles..... 2 points
Elément d'une combinaison bien franchi..... 2 points
Obstacle renversé .....1 point
Obstacle franchi après un ou plusieurs refus .....1 point

3 - Pénalités

Défense, volte, erreur de parcours rectifiée .....Pénalisées par le temps
Chute..... Pénalisée par le temps
Refus sans renversement d'obstacle :

- Cas 1 : l'obstacle est correctement franchi après le ou les refus.....1 point
- Cas 2 : après le ou les refus, le cavalier poursuit son parcours sans avoir franchi l'obstacle .....0 point

Refus avec renversement d'obstacle : après neutralisation du temps imparti diminué de 4 secondes, le Président du jury sonne la cloche pour redonner le départ et le chronomètre est relancé.
Après la reprise du parcours les cas 1 ou 2 s'appliquent.

4 - Fin du parcours

Le parcours sera arrêté, avec le score acquis à ce moment, par la cloche, à l'expiration du temps imparti.

5 - Classement

- Barème Club sans chronomètre : les concurrents à score égal partagent les prix.
- Barème Club au chronomètre : les concurrents à égalité de score à quelque place que ce soit, sont classés d'après le temps mis pour effectuer le parcours. Cependant en cas d'égalité de score et de temps pour la première place, un barrage peut avoir lieu.

Art 8.3 - Cas d'élimination

L'élimination signifie que le concurrent et le poney / cheval en question ne peuvent plus continuer l'épreuve. Le concurrent a le droit de sauter un seul obstacle simple, après avoir abandonné ou avoir été éliminé, pour autant que cet obstacle fasse partie de l'épreuve en cours. Toutefois, ceci ne s'applique pas si l'élimination est due à une chute.

Les alinéas suivants précisent les raisons pour lesquelles les concurrents sont éliminés dans toutes les épreuves de saut d'obstacles. L'élimination doit être appliquée par le jury dans les cas suivants :

- Sauter ou essayer de sauter un obstacle sur la piste avant le début du parcours, à exception de(s) obstacle(s) d'essai autorisé(s) par le jury.
- Prendre le départ avant que le signal n'en soit donné et sauter le premier obstacle du parcours.
- Mettre plus de 45 secondes pour sauter ou tenter de sauter le premier obstacle après que le temps du parcours a commencé, à l'exception de tous les cas résultant de circonstances indépendantes de sa volonté.
- Poney / cheval se défendant 45 secondes de suite pendant le parcours.
- Mettre plus de 45 secondes pour franchir ou tenter de franchir le prochain obstacle ou mettre plus de 45 secondes entre le franchissement du dernier obstacle et la ligne d'arrivée.
- Sauter le premier obstacle en omettant de franchir la ligne de départ entre les fanions dans la bonne direction.
- Oublier un passage obligatoire ou ne pas suivre le parcours indiqué précisément par une ligne continue sur le plan du parcours.
- Traverser, sauter ou essayer de sauter un obstacle ne faisant pas partie du parcours pendant le parcours.
- Ne pas sauter un obstacle du parcours ou après une dérobade ou un refus ne pas essayer de sauter à nouveau l'obstacle où la faute a été commise.
- Sauter un obstacle dans le mauvais ordre.
- Sauter un obstacle dans la mauvaise direction.
- Dépasser le temps limite.
- Sauter ou essayer de sauter un obstacle renversé avant qu'il soit reconstruit suite à un refus.
- Sauter ou essayer de sauter un obstacle après une interruption sans avoir attendu le son de la cloche.
- Ne pas sauter de nouveau tous les éléments d'une combinaison après un refus ou une dérobade sauf s'il s'agit de la partie fermée d'une combinaison.
- Ne pas franchir séparément et consécutivement chaque obstacle d'une combinaison.
- En fonction du barème ne pas franchir à cheval la ligne d'arrivée, entre les fanions, dans la bonne direction, après avoir sauté le dernier obstacle avant de quitter la piste.
- Concurrent et/ou poney / cheval quittant la piste sans autorisation du jury, même avant de prendre le départ.
- Poney / cheval en liberté quittant la piste avant la fin du parcours, même avant de prendre le départ.
- Accepter à poney / cheval tout objet quelconque au cours du parcours, sauf les lunettes.
- Utiliser une cravache de plus de 75 cm de longueur ou plombée à son extrémité sur le parcours.
- Perdre sa protection céphalique aux normes en vigueur pendant le parcours.
- Accident survenant à un concurrent ou à un poney / cheval qui l'empêche de terminer l'épreuve.
- Ne pas sortir d'une combinaison fermée dans la bonne direction ou déplacer une combinaison fermée.
- Troisième désobéissance sur l'ensemble du parcours.
- En fonction du barème à la première chute pendant le parcours.
- Si le jury décide que pour une raison ou une autre un poney / cheval ou un cavalier est inapte à continuer la compétition.

L'élimination est laissée à la discrétion du jury dans les cas suivants :

- Ne pas entrer en piste à l'appel de son nom et/ou de son numéro.
- Ne pas entrer à poney / cheval en piste ou ne pas sortir à poney / cheval de la piste.
- Toute aide de complaisance physique.
- Ne pas s'arrêter lorsque la cloche retentit en cours de parcours.

Art 8.4 – Abandon

L'abandon signifie que le concurrent en piste ne souhaite plus continuer l'épreuve. Le concurrent doit signaler son abandon au jury.

Le concurrent a le droit de sauter un seul obstacle simple, pour signaler son abandon, pour autant que cet obstacle fasse partie de l'épreuve en cours. Un ou plusieurs concurrents qui abandonnent lors d'une épreuve, doivent toujours être classés après un concurrent éliminé.

Art 8.5 - Disqualifications

Disqualification signifie qu'un concurrent et son poney / cheval ou ses poneys / chevaux ne peuvent plus prendre part à une épreuve ou à toute autre épreuve du concours.

Le jury peut disqualifier un concurrent dans les circonstances suivantes :

- Pénétrer à pied en piste après le début de l'épreuve.
- Exercer les poneys / chevaux sur la piste, y sauter ou essayer de sauter un obstacle sans autorisation du jury.
- Sauter ou essayer de sauter l'obstacle d'essai sur la piste plus de fois qu'autorisé.
- Sauter ou essayer de sauter n'importe quel obstacle de la piste ou un obstacle faisant partie d'une autre épreuve.
- Ne pas participer à un barrage sans l'accord du jury, ou sans raison valable.
- Barrer les poneys / chevaux.
- Exercer les poneys / chevaux pendant la durée du concours sur des obstacles autres que ceux fournis par l'organisateur.
- Sauter en sens contraire les obstacles des terrains d'entraînement et d'échauffement et l'obstacle d'essai, s'il y en a un, sur la piste.

IX - CLASSEMENT

Art 9.1 - Classement individuel

Le classement d'un concurrent individuel s'établit selon le barème en application et les indications du programme général de l'épreuve ou les modifications notées au plan du parcours.
Les gagnants d'épreuves qualificatives conservent les prix qu'ils ont remportés même s'ils refusent de participer à l'épreuve finale pour laquelle ils sont qualifiés.

Art 9.2 - Remise des prix

Les concurrents classés doivent prendre part à la cérémonie de distribution des prix et doivent le faire avec les poneys / chevaux classés. Cependant des exceptions pour des raisons de sécurité peuvent être accordées par le jury.
Si un concurrent classé ne se présente pas à la cérémonie de distribution des prix, et ceci sans motif valable, le jury, selon son jugement, peut décider de lui retirer son prix. De ce fait, l'organisateur doit publier dans le programme, le nombre de concurrents qui devront prendre part à la cérémonie de remise des prix ou, à défaut, leur en faire l'information suffisamment tôt en cours d'épreuve. Si ce nombre de concurrents n'est pas précisé ou annoncé, les 8 premiers classés doivent prendre part à la cérémonie de remise des prix.
Les poneys / chevaux peuvent porter lors de la cérémonie de remise des prix les couvertures offertes par le sponsor de l'épreuve ou la couverture du sponsor du concurrent, sauf décision contraire de l'organisateur annoncée au paddock.

X - DOTATIONS

Les dotations distribuées pour des épreuves Pro 3, Pro 2 et Pro 1 n'appartenant pas à un circuit labellisé par la FFE **sont plafonnées.**

EPREUVE HORS CIRCUITS FFE	DOTATION MAXIMALE
Pro 3	4 500 €
Pro 2 - 130 cm	6 000 €
Pro 2 - 135 cm	10 000 €
Pro 1 - 140 cm	14 000 €
Pro 1 - 145 cm	18 000 €

XI - COUPE CSO

Art 11.1 - Organisation
A – Orientation

La coupe CSO est une épreuve Club ou Poney qui se court uniquement par équipes.
Cette compétition fait appel à la pluridisciplinarité des activités que peut pratiquer un cavalier dans un centre équestre. La coupe CSO est une épreuve combinée. Sauf dispositions spécifiques ci-après, les règlements du CSO, du Carrousel, de la Voltige et de l'Equifun s'appliquent.

B - Terrains et Jury

Les différents tests peuvent être disputés successivement ou simultanément selon les conditions d'organisation. Les terrains sont ceux des disciplines spécifiques. Le jury est composé d'un Président du jury Juge Club au moins et d'autant d'assesseurs que nécessaire, selon le choix de l'organisateur : ateliers simultanés ou succession des tests. Dans ce dernier cas, le même jury composé au moins du Président et d'un assesseur, suit l'ensemble de la compétition.

Art 11.2 - Epreuves et qualifications

EPREUVES	TAILLE MAXI DES EQUIDES	AGE MAXI DES CAVALIERS
Poney A	A	12 ans
Poney 4/3/2/1	BCD	18 ans
Club 4/3/2/1	EF	Libre

Les poneys A ne peuvent être surclassés dans les épreuves Poney et Club.
La catégorie de l'équipe est déterminée par le cavalier le plus âgé composant l'équipe et par la taille de l'équidé le plus grand.

Exemple 1 *: si le cavalier le plus âgé a 17 ans et que le poney le plus grand est un poney C : Epreuve Poney Junior.*
Exemple 2 *: si le cavalier le plus âgé a 10 ans et que le poney le plus grand est un poney B : Epreuve Poney Minime.*
Exemple 3 *: si le cavalier le plus âgé a 40 ans et/ou l'équidé le plus grand est un E : Epreuve Club.*

La coupe CSO est une épreuve qui se dispute par équipes de trois ou quatre couples.
Un cavalier et/ou un équidé de réserve peuvent être engagés.
Hormis l'équidé de réserve, un poney / cheval supplémentaire peut être utilisé pour la voltige. Dans ce cas, le poney / cheval en question ne peut être utilisé que pour la voltige. La taille du poney/cheval de voltige est libre.

Art 11. 3 - Normes techniques
A - CSO relais

EPREUVES	HAUTEUR
Poney A	0.40 m
Poney 4	0,60 m
Poney 3	0,70 m
Poney 2	0,80 m
Poney 1	0,90 m
Club 4	0,60 ~~0,65~~ m
Club 3	0,70 ~~0,75~~ m
Club 2	0,80 ~~0,85~~ m
Club 1	0,90 ~~0,95~~ m

B - Normes pour le Carrousel

Reprise libre en musique par équipe de 3 à 4 cavaliers.
Costumes recommandés.

Carrière de 40 m x 20 m.
Temps accordé : 3,30 minutes maximum.
Gogue interdit pour les épreuves poneys A.

		Entourer la note obtenue				
Au pas						
1	Une figure au pas moyen	0	1	2	3	4
2	Doubler individuel final. Arrêt sur la ligne M-G-H	0	1	2	3	4
Au trot de travail						
3	Entrée et arrêt	0	1	2	3	4
4	Un cercle de 10 mètres	0	1	2	3	4
5	Changement de main sur les diagonales M-K et F-H par files de 2 se croisant en X	0	1	2	3	4
Au galop de travail						
6	Un cercle de 20 mètres, derrière un chef de reprise	0	1	2	3	4
Note d'ensemble						
7	Correction du rythme des allures - Impulsion – Disponibilité	0	1	2	3	4
8	Présentation des Equidés – Toilettage	0	1	2	3	4
9	Présentation et tenue des cavaliers	0	1	2	3	4
10	Dessin de la reprise - Musique – Harmonie	0	1	2	3	4
Total maximum par juge : 40 points						

C - Normes pour la finale de CSO

Les normes sont les mêmes que pour le CSO relais, + 5 cm facultatif.

Art 11.4 - Déroulement

La Coupe des Clubs CSO se court sur les deux épreuves ci-dessous, une troisième épreuve facultative et la finale CSO. L'ordre des épreuves est laissé à l'appréciation de l'organisateur.

A - CSO

Les 3 ou 4 cavaliers de l'équipe entrent ensemble en piste et se groupent dans un enclos.
Cet enclos doit mesurer au minimum 10 m x 10 m. Sauf pour le premier cavalier, chacun ne part – sous peine d'élimination - que lorsque son prédécesseur est rentré au relais, son parcours terminé.

Le test CSO en équipe se déroule au Barème A sans chrono à barrage immédiat. Dans chaque étape, l'ensemble de l'équipe entre sur la piste. Le parcours est effectué individuellement et successivement par les équipiers sans passage de relais. Le chef d'équipe désigne avant le passage de l'équipe le couple « joker » dans le cas où l'équipe réalise au moins trois sans faute. Le barrage est à effectuer par le couple « joker ». Le classement du CSO est converti en nombre de points selon le barème suivant : 1er=20pts, 2ème=16pts, 3ème=12pts, 4ème=10pts, 5ème=8pts, 6ème=6pts, 7ème=4pts, 8ème=2pts, 9ème et suivant = 0 pt. Equipe éliminée ou non partante : -50pts.

B - Carrousel

La musique est fournie sur clé USB identifiée par le responsable 30 minutes avant le passage de l'équipe.
La reprise commence au moment où le chef de reprise ou les concurrents avance(nt) après le salut.
Elle se termine lorsque les cavaliers ont terminé de saluer.

C - Epreuve optionnelle

A choisir parmi les 2 suivantes :

- **Voltige**

Enchaînement libre en musique et costumé en fonction du thème choisi.
L'équipe, composée de 3 ou 4 voltigeurs, présente un programme de son choix d'une durée maximale de 6 minutes.
Au moins 3 des voltigeurs de l'équipe devront présenter au minimum 2 figures au galop et plusieurs figures au pas. Le passage d'un voltigeur à l'autre se fait par une figure de transition à 2 voltigeurs au pas.
Seront appréciées par les juges, et selon le protocole disponible sur www.ffe.com :

- la diversité des figures, des directions et des positions sur le poney/cheval,
- la gestion de l'équidé et le respect de son bien-être,
- l'expression artistique et la créativité.

Chaque équipe pourra bénéficier d'un bonus de maximum 5 points.

♦ **Equifun**

Résultat : 1 cavalier dans le temps ..... 2 points
2 cavaliers dans le temps ..... 3 points
3 cavaliers dans le temps ..... 4 points
Tenue des cavaliers et la présentation des équidés ..... 1 point
Total maximum de l'équipe ....5 points

D - Finale CSO

Les 10 premières équipes à l'issue du classement provisoire participent à la finale.
Tous les cavaliers de l'équipe (3 ou 4) participent à cette épreuve.

Art 11.5 - Pénalités

A - CSO

Pénalités : les pénalités pour désobéissances s'additionnent sur le même obstacle.
Obstacle renversé ..... 4 points
1ère désobéissance..... 4 points
2ème désobéissance..... 4 points
3ème désobéissance..... Elimination
Temps dépassé..... 1 point par tranche de 4 secondes entamée
Erreur de parcours ..... Elimination
Chute du cavalier et/ou de l'équidé..... Elimination

~~**Résultat de l'équipe en CSO relais :**~~
~~Il est obtenu en additionnant les 3 meilleurs scores, soit le plus petit nombre de fautes en ajoutant aux pénalités sur la piste les pénalités pour temps dépassé.~~

B - Carrousel

L'harmonie équestre du carrousel ainsi que le thème artistique sont les objectifs à atteindre tout en gardant une bonne cohérence. Les costumes ne doivent pas altérer le profil ni les allures des poneys / chevaux par un déguisement envahissant.
Les mouvements techniquement supérieurs ne sont pris en compte que dans les notes artistiques.
En cas de chute ou de sortie du rectangle d'un ou plusieurs cavaliers de l'équipe, une pénalité de 5 points par chute ou sortie de cavalier sera déduite de la note de la reprise de l'équipe.

***Pénalisation** : au-dessus de 3 minutes ½ : 2 points de pénalité retranchés du total. Résultat de l'équipe pour le Carrousel : 40 points maximum. S'il y a 2 juges, c'est la moyenne des 2 notes qui sera retenue.*

C - Epreuve optionnelle

La participation à cette troisième épreuve facultative peut apporter à l'équipe un bonus de 5 points maximum.

D - Classement provisoire des équipes

~~Il est obtenu par l'équipe, soit : points du carrousel + points épreuve facultative - points CSO relais.~~
~~L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est première. Les ex-æquo sont départagés par la note du carrousel, en cas de nouvelle égalité par le classement du CSO relais.~~
~~A l'issue de ce classement provisoire, les 10 premières équipes dans chaque catégorie sont qualifiées pour la Finale.~~

Le classement avant la finale est établi après addition des points obtenus par les équipes sur les 3 tests : points du carrousel (40 maximum) + bonification de l'épreuve optionnelle (5 pts maximum) + points du CSO selon le barème suivant : 1er=20pts, 2ème=16pts, 3ème=12pts, 4ème=10pts, 5ème=8pts, 6ème=6pts, 7ème=4pts, 8ème=2pts, 9ème et suivant = 0 pt. Equipe éliminée ou non partante : -50pts. A l'issue des trois tests, les 10 meilleures équipes sont qualifiées pour une finale CSO.

E - Finale CSO

Elle se déroule au barème A sans chronomètre. Jugement identique à l'épreuve de relais.
Un autre barème pourra être utilisé pour le championnat de France.

Résultat de l'équipe pour la finale :
Il est obtenu par l'addition des pénalités pour refus, voltes, barres, erreurs, temps dépassé, etc. sur les trois meilleurs parcours de l'équipe.

Le classement du CSO de la finale est converti en nombre de points, le 1er du CSO obtient 10 pts, le 2ème obtient 9 pts, etc.

Art 11.6 - Classement

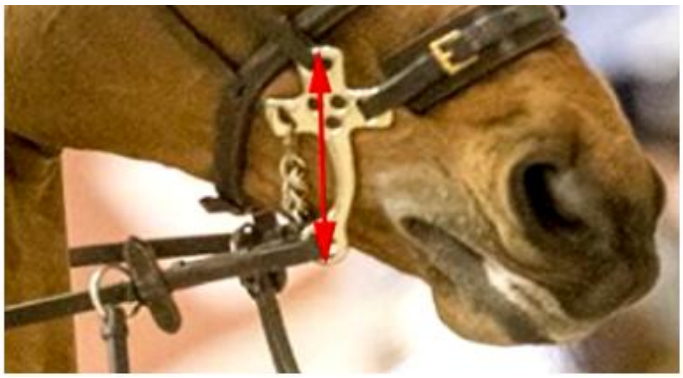
~~Classement de la 11ème à la dernière place = classement avant la finale CSO.~~
~~Classement de la 1ère à la 10ème place = total du classement provisoire – les pénalités des trois meilleurs couples de l'équipe à la finale CSO.~~
Le classement définitif pour les 10 premières places est obtenu par l'addition des points des 4 manches. Points du carrousel (40 maximum) + bonification de l'épreuve optionnelle (5 pts maximum) + points du CSO (20 points maximum) + points de la finale CSO (10 pts maximum). L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points est première. En cas d'égalité, les équipes sont départagées par la place du CSO de la finale, puis en cas de nouvelle égalité par la place du Carrousel.

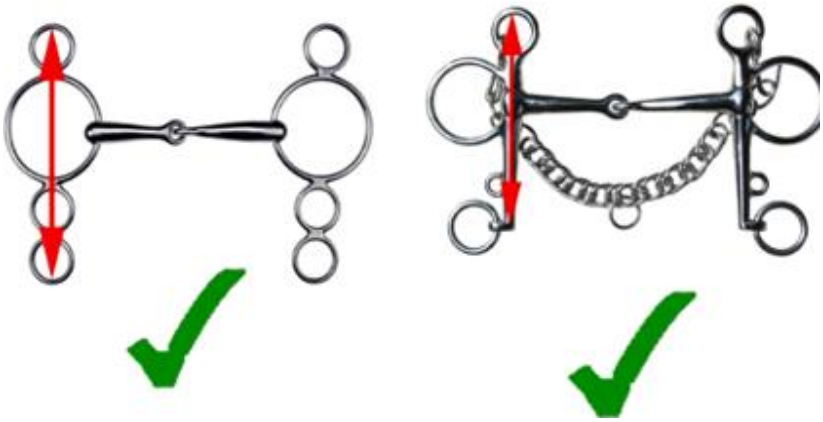
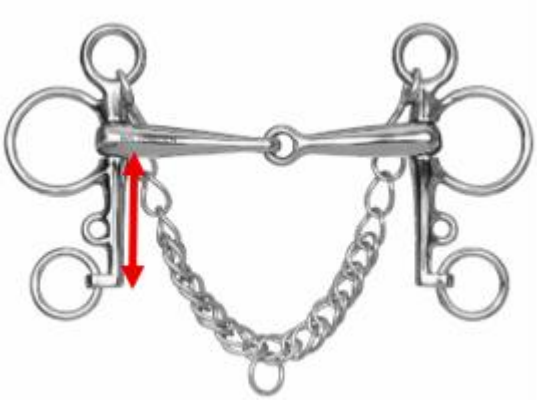
ANNEXE – MESURE DES MORS

~~TABLEAU DE CONCORDANCE - REGLEMENTS FFE - FEI~~

~~ART FFE~~	~~INTITULES~~	~~ART FEI~~
~~**Chapitre 2**~~	~~**EPREUVES**~~	
~~2.2 A 1~~	~~Epreuves de Puissance et Puissance & Adresse~~	~~262~~
~~2.2 A 1 b~~	~~Puissance~~	~~262.2~~
~~2.2 A 1 c~~	~~Epreuve des Six Barres~~	~~262.3~~
~~2.2 A 3 b~~	~~Epreuve relais~~	~~268~~
~~2.2 A 3 c~~	~~Epreuve relais successifs à l'Américaine~~	~~268.2~~
~~2.2 A 4~~	~~Epreuve à difficultés progressives~~	~~269~~
~~2.2 A 5~~	~~Epreuves Choisissez vos points~~	~~270~~
~~2.2 A 6~~	~~Epreuve Choisissez votre itinéraire~~	~~271~~
~~2.2 A 7~~	~~Epreuve Prix du Champion~~	~~272~~
~~2.2.C.7~~	~~Epreuve Bar A en deux étapes~~	~~274.2~~
~~2.2 A 8~~	~~Epreuves de combinaisons~~	~~278~~
~~2.2 B 7~~	~~Derby~~	~~277~~
~~**Chapitre 8**~~	~~**PENALITES**~~	
~~8.2 A & B~~	~~Barème A~~	~~236 & 238~~
~~8.2 A & C~~	~~Barème C~~	~~239~~

- Mesure des branches





- Mesure du bras de levier