



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} janvier 2013

Avec rectificatif du 5 février 2013

Dispositions spécifiques Concours Complet d'Équitation



PREAMBULE

Le concours complet d'équitation consiste à enchaîner trois tests :

- ◆ le dressage valide le bon emploi des aides du concurrent et la qualité du dressage des poneys / chevaux,
- ◆ le cross permet de vérifier la franchise du couple et la maîtrise d'une vitesse imposée en équitation d'extérieur,
- ◆ le saut d'obstacles révèle l'aptitude à enchaîner un parcours, la bonne attitude et des gestes techniques justes.

Le concours complet nécessite que le cavalier ait une expérience dans trois disciplines équestres et une connaissance précise des capacités de son poney / cheval. Le poney / cheval exprime des compétences résultant d'un entraînement judicieux et rationnel.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Programme des concours

Le programme des concours est libre.

Les tests de dressage et de saut d'obstacles, dans les épreuves Préparatoires, ne sont pas obligatoires.

Art 1.2 - Terrains et équipements

Le règlement des compétitions s'applique dès l'arrivée sur le site du concours et sur l'ensemble de son enceinte ainsi que sur les terrains d'entraînement.

A - Terrain de dressage

Le terrain de concours de dressage doit :

- ◆ avoir les dimensions réglementaires :
 - 40 m x 20 m pour certaines épreuves Poney et Club,
 - 60 m x 20 m pour toutes les épreuves Pro et Amateur.Ces dimensions sont indiquées sous les titres des textes de reprises.
- ◆ être parfaitement délimité, encadré sur tout le pourtour et muni des lettres,
- ◆ avoir ses lettres et décorations fixées à 50 cm derrière la lice,
- ◆ avoir sa barrière d'entrée en A remplaçable par une entrée en chicane,
- ◆ être parfaitement plat sur un sol homogène et souple.

Le terrain d'entraînement de dressage doit être au minimum de même dimension et si possible de même nature que le terrain de concours de l'épreuve.

En épreuve Pro Elite et Pro Elite GP, le public doit être séparé du terrain de dressage par une lice située à 10 m de chaque côté. Cette norme est recommandée pour les autres épreuves Pro et Amateur, avec un minimum de 4m.

Une pendule indiquant l'heure officielle doit être prévue sur le terrain d'entraînement pour toutes les épreuves.

B - Terrain de cross et parcours de fond

Entraînement : épreuve de fond

Obstacles d'essai : sont obligatoires au minimum 1 vertical, 1 oxer et un obstacle de cross simple.

Les cotes de ces obstacles doivent correspondre aux cotes de l'épreuve.

Ces obstacles doivent être encadrés de fanions rouge et blanc, indiquant le sens obligatoire de franchissement.

Nature du terrain d'entraînement de l'épreuve de fond

Il doit être de bonne qualité et de préférence identique à celui du parcours.

Terrain de cross

Un parcours de cross doit être tracé à travers la campagne en tenant compte de la qualité du sol. Il doit aussi imposer au concurrent d'être toujours maître de la vitesse et de l'équilibre de son poney / cheval. Il doit permettre aux services de secours d'intervenir en tout lieu.

Le terrain du parcours de cross doit être varié mais galopant.

Les montées et les descentes mettent en valeur le degré de préparation des poneys / chevaux et leur équilibre en terrain varié.

Les phases d'échauffement et de récupération, communément nommées Routier, doivent emprunter des terrains de bonne qualité et sans dénivelé excessif.

Tracé du parcours de cross

Pour simplifier les opérations de chronométrage, il est recommandé de situer le départ et l'arrivée au même endroit.

En dehors des obstacles et des lignes de départ et d'arrivée, éviter les passages obligés dont la surveillance alourdit les charges de contrôle.

Obstacles

Tous les obstacles doivent être imposants, solides et proches du naturel.

Toutes les traversées de plans d'eau doivent avoir un fond ferme et stable et ne doivent pas présenter d'éléments nuisibles à la sécurité des concurrents.

Employer pour leur confection un matériel solide dont le volume incite les poneys / chevaux à la prudence et au respect.

Le parcours de ces épreuves doit comporter une majorité d'obstacles de volée, des fossés, des pentes raides sans obstacle, si possible un passage à gué, des obstacles de terre, aussi naturels que possible, un contre-haut et un contrebas.

Leur emplacement sera choisi en fonction des ressources du terrain.

Il est possible de laisser au concurrent la latitude de choisir entre plusieurs options, construites en arrière de l'obstacle ou dissociées de celui-ci. Le franchissement de chacune d'entre elles doit offrir des difficultés et des avantages différents mais de valeur sensiblement égale.

Eviter les obstacles creux.

Le dernier obstacle doit être imposant afin :

- ◆ d'empêcher les poneys / chevaux de se négliger, de charger,
- ◆ de vérifier s'ils ont encore du ressort à la fin du parcours,
- ◆ d'obliger le concurrent à ménager son poney / cheval pour ce dernier effort.

C - Parcours et terrains de saut d'obstacles

Terrains d'entraînement

Le terrain d'entraînement doit comporter au moins un vertical et un oxer et il est souhaitable d'y ajouter un croisillon.

En aucun cas leur hauteur ne peut être supérieure à celle des obstacles du parcours. La hauteur maximale doit être matérialisée sur le chandelier.

Ces obstacles doivent être encadrés de fanions rouge et blanc, indiquant le sens obligatoire de franchissement.

Terrain de concours

Il doit être souple et homogène.

Tracé du parcours

Il doit être coulant et les changements de direction harmonieux.

Les obstacles utilisés doivent être impérativement massifs et sautants.

Aucune acrobatie de sauts ou de tournants ne doit être exigée. La direction du parcours doit être indiquée sur le plan par une flèche à chaque obstacle.

Le tracé du parcours, mesuré précisément, doit être affiché, avec l'indication du temps accordé, au moins une heure avant le début de l'épreuve.

D - Tribune du jury

En dressage

Les Juges doivent être placés de 3 à 5 m de distance de la piste.

Quand il y a trois Juges : le Président se place obligatoirement dans le prolongement de la ligne du milieu en C et les deux autres en M et H, H et B ou M et E. Une tribune séparée doit être prévue pour chacun des Juges.

Dans les épreuves où il n'y a que 2 Juges, le 2^e Juge peut se placer en M ou H ou B ou E. Les deux Juges sont obligatoirement séparés.

En saut d'obstacles

Le jury doit être installé dans une tribune à laquelle le public n'a pas accès. Cette tribune doit être à une hauteur suffisante pour permettre de voir tous les obstacles.

E - Secrétariat

Les renseignements doivent être centralisés le plus vite possible et les concurrents doivent être informés de leurs résultats à la fin de chaque test.

Le Président du jury doit disposer d'un secrétariat du début à la fin des épreuves avec le matériel nécessaire.

Imprimés pour notation et résultats

Les textes de reprise, les listings d'engagés, les formulaires d'engagement sur le terrain, ainsi que tous les documents nécessaires sont disponibles sur le site www.ffe.com.

Personnel et équipement de secrétariat pour le test de fond

Chaque membre de l'organisation, contrôleur aux obstacles, secrétaire, chronométreur et estafette doit avoir une mission parfaitement définie.

L'organisateur doit prévoir :

- ◆ Le personnel de secrétariat nécessaire pour enregistrer les temps et les pénalités et assurer l'affichage des résultats.
- ◆ Des chronométreurs disposant de 4 à 6 chronomètres ou du chronomètre à cellule photo-électrique doublé d'un chronomètre à main.
- ◆ Des Commissaires aux obstacles pour assurer le contrôle du passage de chaque concurrent. Chaque Commissaire doit être porteur d'un document sur lequel figure le nom du Commissaire, le numéro et la nature du ou des obstacle(s) dont il a le contrôle, et des colonnes destinées à mentionner les numéros, noms des concurrents et l'enregistrement des fautes.

F - Tableau d'affichage

Un tableau d'affichage doit être placé sur les lieux des différents tests et toutes les informations doivent figurer au secrétariat général, et aux écuries pour les épreuves Pro Elite.

Le tableau d'affichage doit comporter avant l'ouverture des épreuves :

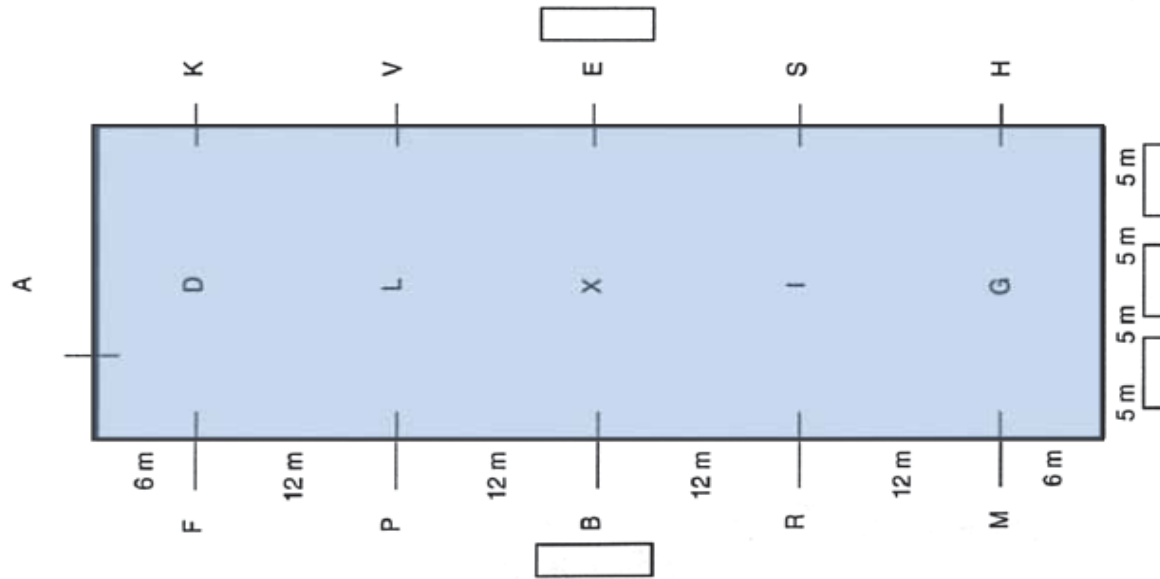
- ◆ les horaires de dressage, avec une pause souhaitable tous les 10 concurrents,
- ◆ l'ouverture des pistes, notée par la mention « piste prête », des épreuves de cross et de saut d'obstacles,
- ◆ l'ordre de passage et les horaires correspondants,
- ◆ le plan du cross, affiché près de la tribune du jury du cross, qui est la référence en cas de contestation et que les concurrents doivent consulter avant de prendre le départ. Il doit indiquer les obstacles, la distance, la vitesse, le temps accordé, le temps limite et les passages obligatoires numérotés,
- ◆ le plan des parcours de saut d'obstacles avec la distance, la vitesse, le temps accordé et le temps limite,
- ◆ le plan des terrains d'entraînement,
- ◆ les résultats complétés au fur et à mesure du déroulement des tests,
- ◆ toute modification ou disposition officielle décidée par le président du concours ou le président de jury qui doit également faire l'objet d'une annonce micro.

VI - NORMES TECHNIQUES

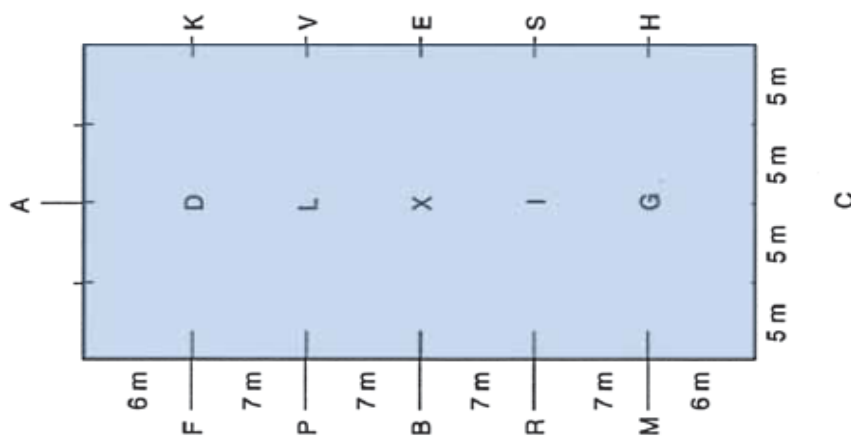
Art 6.1 - Normes pour le dressage

A - Plan du terrain de dressage

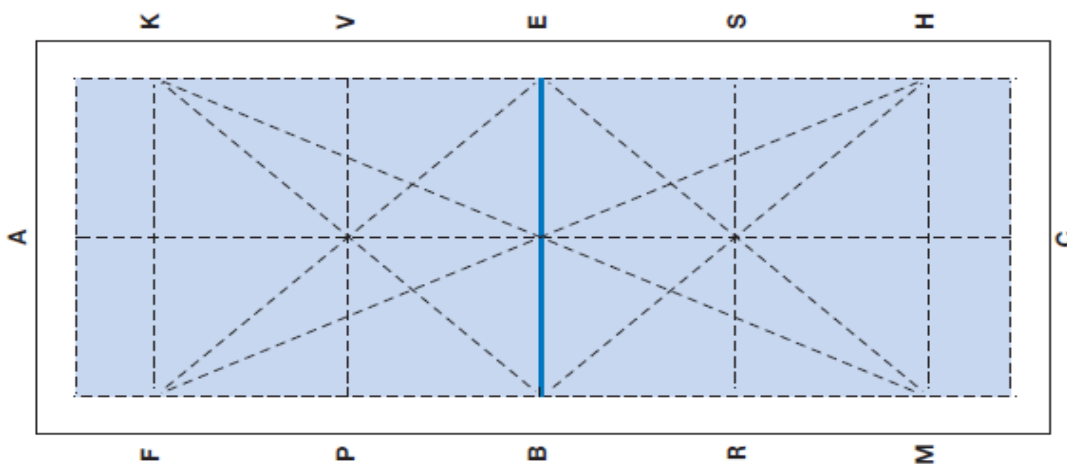
Plans des pistes des épreuves de dressage



Piste 60 m x 20 m



Piste 40 m x 20 m



Plan de traçage des lettres

Art 6.2 - Normes pour le cross

A - Obstacle

Un obstacle n'est considéré comme tel que si ses extrémités sont délimitées par un ou des fanions rouges et blancs et qu'il est numéroté.

B - Obstacles composés de plusieurs éléments ou « combinaisons »

Si deux ou plusieurs efforts de saut, rapprochés les uns des autres, sont indiqués comme faisant partie d'un tout, chacun d'eux sera qualifié d'élément d'un seul obstacle numéroté. Chaque élément est marqué d'une lettre différente (A, B, C, etc.) et doit être négocié dans le bon ordre.

Lorsque deux ou plusieurs efforts de saut sont situés si près l'un de l'autre qu'après un refus, un déroché ou une chute, il serait exagérément difficile d'essayer de négocier le second obstacle ou l'effort suivant sans reprendre un effort précédent ou plus, ces efforts de saut doivent être indiqués comme appartenant au même obstacle numéroté et doivent être désignés de la lettre correspondante.

Les sauts de puce ne sont pas autorisés en épreuves Club 2 et moins, As Poney 2 et moins, Amateur 2 et moins.

Si un concurrent recoupe sa trace entre le franchissement de deux éléments d'une combinaison, ou s'il contourne un des éléments, il lui sera compté une désobéissance.

C - Obstacle avec options ou obstacles alternatifs

Lorsqu'un obstacle peut être franchi en un seul effort mais qu'il comporte des options impliquant deux efforts ou plus, chacune de ces options doit être désignée par une lettre en tant qu'élément. Des options ou des obstacles alternatifs peuvent être signalés par des fanions séparés et doivent être identifiés par le même numéro/lettre indiquant le tracé direct. Dans ce cas, les deux paires de fanions doivent être marquées avec une ligne noire.

De telles alternatives « fanion barré de noir » doivent être jugées comme obstacles ou éléments séparés et seul l'un ou l'autre peut être franchi. Un concurrent est autorisé à changer, sans être pénalisé, sa trajectoire avec fanions barrés de noir pour une autre, à condition qu'il n'ait pas présenté son poney / cheval sur le prochain élément du parcours original.

Si un concurrent subit une désobéissance sur l'option difficile ou rapide d'un obstacle à alternative ou à option, il doit obligatoirement se présenter sur l'option facile ou lente pour la tentative suivante. Une pénalité sera infligée dans le cas d'une deuxième tentative sur l'option difficile ou rapide.

Pour certains obstacles, le Chef de piste en accord avec le Président du jury, peut faire un croquis définissant les voies non pénalisables.

Lors d'un championnat, à la demande du Sélectionneur National ou du Chef de piste référent national, le franchissement de certaines alternatives sera pénalisé de 5 points. Le plan officiel précise la nature du franchissement. Après un refus sur la voie directe, les couples sont autorisés à franchir l'alternative sans pénalité supplémentaire.

D - Construction des obstacles

Les obstacles doivent être imposants par leur forme et leur apparence, solides et proches du naturel.

Lorsque des obstacles naturels sont employés, ils doivent, si nécessaire, être renforcés pour demeurer dans le même état pendant tout le test.

Toutes les précautions utiles doivent être prises pour éviter qu'un concurrent puisse passer à poney / cheval sous un obstacle.

Dans les épreuves Club, As Poney et Amateur, les plans verticaux doivent être obligatoirement appelés.

Les obstacles de cross sur lesquels un poney / cheval, en tombant, risque d'être bloqué ou de se blesser, doivent être construits de telle façon qu'une partie de l'obstacle puisse être rapidement démontée, et qu'il puisse être reconstruit exactement à l'identique.

Une telle disposition ne doit en aucune manière diminuer la résistance de l'obstacle.

E - Cotes des obstacles

La partie fixe et solide d'un obstacle ne doit dépasser ni la hauteur, ni la largeur prescrites en quelque endroit que ce soit où le concurrent peut raisonnablement essayer de franchir l'obstacle.

Aux obstacles impliquant un passage dans l'eau : gué, lac, rivière large, la profondeur de l'eau ne doit pas dépasser 35 cm, en sachant que 15 cm sont recommandés.

Pour les haies et les bull-finches, la partie solide que le poney / cheval peut traverser sans risque, ne doit pas dépasser la hauteur maximale prévue pour les parties fixes des obstacles de cross.

F - Méthode de mesure

La hauteur d'un obstacle est mesurée à partir du point où un poney / cheval moyen est censé prendre sa battue. La largeur de l'obstacle est à mesurer depuis l'extérieur des barres ou des autres matériaux qui forment l'obstacle.

Lorsque la hauteur d'un obstacle ne peut être clairement déterminée (haie naturelle ou artificielle), la hauteur est mesurée sur la partie fixe et solide de l'obstacle qu'un poney / cheval ne peut traverser sans risque.

En ce qui concerne les obstacles comportant une réception en contrebas, la hauteur est mesurée depuis la partie la plus élevée de l'obstacle jusqu'à l'endroit moyen de la réception.

Art 6.3 - Normes pour le saut d'obstacles

A - Généralités

Les dispositions spécifiques du Saut d'obstacles s'appliquent au test de Saut d'obstacles du CCE pour tout ce qui ne figure pas dans les présentes dispositions.

Les combinaisons fermées ne sont pas autorisées.

Le parcours comprendra au moins deux obstacles combinant hauteur et largeur.

Une rivière et un fossé barrés sont autorisés.

Des fiches de sécurité sont obligatoires à partir de 1 m sur le deuxième et éventuel troisième plan de l'obstacle.

Des obstacles alternatifs sont autorisés.

Les combinaisons sont 5 cm moins hautes que la cote de l'épreuve.

Quand un oxer est au maximum des cotes, il doit être montant.

B - Calcul du temps accordé

La formule pour le calcul du temps accordé est : distance divisée par vitesse, multipliée par 60 = temps accordé en secondes.

Des tableaux types sont disponibles sur www.ffe.com, documents terrain.

Art 6.4 - Tableaux des cotes du cross et du saut d'obstacles

A - Normes pour le cross

Cross	DIVISION PONEY					As PONEY		
	Poney 3	Poney2	Poney 1 Poney E2	Poney Elite Poney E1	Poney E Elite	As Poney 2	As Poney 1	As Poney Elite
Distance en mètres	600 à 700	600 à 1000	800 à 1000	800 à 1400	1400 à 2000	1400 à 2000	2000 à 2400	3000 à 4000
Vitesse m/min	350	350	350	400	450	450	500	500
Nb d'obstacles	6 à 8	8 à 10	8 à 12	10 à 14	12 à 16	12 à 16	Libre	Libre
Nb d'efforts maxi	8	10	14	16	24	24	26	30
Nb de combinaisons maxi	0	0	2	3	Libre	Libre	Libre	Libre
Nb d'éléments composant une combinaison	0	0	2	3	Libre	Libre	Libre	Libre
Hauteur maxi en cm (partie fixe)	50	60	70	80	90	90	100	105
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	70	80	90	100	100	120	130
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	100	100	120	120	150	150	180	195
Largeur maxi en cm du fossé	100	100	100	120	150	150	250	250
Contre bas en cm	80	80	100	110	120	120	130	145
Hauteur maxi haie en cm	70	70	100	100	120	120	130	130

En cas de nécessité, le Président du jury, en concertation avec le Chef de piste, peut baisser la vitesse du cross de 10 à 50 m/mn.

DIVISIONS CLUB, AMATEUR ET PRO												
Epreuves	Club 3	Club 2	Am3	Club Elite	Am 2	Am 2 GP	Am 1	Pro3	AM Elite	Pro 1	Pro Elite	Pro Elite GP Prix
			Club1					Am 1 GP	PRO2			
Distance en m	600 à 1000	800 à 1400	1200 à 1600	1400 à 2000	2000 à 2200	2000 à 2400	2400 à 2600	2400 à 2600	3000 à 3400	3000 à 3400	3200 à 3800	3200 à 4200
Vitesse m/min	400	400	450	450	480	500	500	520	520	550	550	550 à 570
Nb d'obstacles	6 à 8	8 à 12	9 à 14	10 à 16	10 à 12	12 à 14	Libre	Libre	Libre	Libre	Libre	Libre
Nb d'efforts maximum	9	14	17 en club 1 14 en Am 3	22	15	20	26	26	30	30	32	36
Nb combinaisons maximum	1	2	3 en club 1 1 en Am3	3	3	3	4	4	libre	libre	libre	libre
Nb maximum d'éléments composant une combinaison	2	2	2	3	2	3	4	4	libre	libre	libre	libre
Hauteur maxi (partie fixe) en cm	70	80	90	90	100	100	105	105	110 à 115	110 à 115	115 à 120	120
Largeur maximum (obst. volée au pt le plus haut) en cm	70	90	100	100	120	120	130	130	160	160	180	200
Largeur maximum (obst volée au pt le plus bas) en cm	100	120	150	150	180	180	200	200	240	240	260	300
Largeur maxi du fossé en cm	100	120	150	150	250	250	300	300	320	320	340	360
Contre bas en cm	90	110	120	120	130	130	140	140	160	160	180	200
Hauteur maxi haie en cm	70	100	120	120	130	130	130	130	130	130	140	140

Indices 3 Club et Amateur : pas de saut dans l'eau, 2 obstacles à front réduit maximum, de 2 m minimum entre les fanions, doivent être oreillés.

Rappel : dans la construction du parcours, la progressivité technique des indices doit être respectée.

Amateur Elite et Pro 2 : les cotes des combinaisons doivent être inférieures aux cotes de l'épreuve.

Epreuves Club, Poney et Amateur : en cas de nécessité, le Président du jury, en concertation avec le Chef de piste, peut baisser la vitesse du cross de 10 à 50 m/mn.

B - Normes pour le Saut d'obstacles

Division Poney							
Epreuves	Poney 3	Poney 2	Poney 1 et Poney E2	Poney Elite et Poney E1	As Poney 2 et Poney E Elite	As Poney 1	As Poney Elite
Distance (en m)	250	300	350	350	400	500	500
Vitesse m/min	200	270	300	300	300	350	350
Nb d'obstacles	8 à 10	8 à 10	8 à 10	8 à 10	10 à 12	10 à 12	10 à 12
Combinaison	non	non	non	1 double à 2 foulées	1 ou 2	1 ou 2	2
Hauteur maximale en cm	50	70	80	90	100	110	115
Oxers largeur maximale en cm	50	70	90	100	110	120	130
Rivière ou fossé barré largeur maximale en cm	-	-	-	-	-	250 barré	250

DIVISIONS CLUB, AMATEUR ET PRO											
Epreuves	Club 3	Club 2	Am 3 Club 1	Club Elite	Am 2	Am 1 Am 2 GP	Pro3 Am1 GP	Am Elite Pro 2	Pro 1	Pro Elite	Pro Elite GP
Distance en m	300	350	400	350 à 450	350 à 450	350 à 450	450 à 550	450 à 550	450 à 550	450 à 550	450 à 550
Vitesse m/min	270	300	350	350	350	350	350	350	375	375	375
Nb d'obstacles	8 à 10	8 à 10	8 à 10	10	10	10	10 à 12	10 à 12	10 à 12	10 à 12	10 à 12
Combinaisons*	-	1 double à 2 foulées	1double ou triple 2 foulées	2 dont 1 triple	1 à 2	2	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple	2 dont un triple
Hauteur maximum en cm	70	85	95	95	100	105	110	110 à 115	120	125	130
Oxers largeur maxi en cm	80	95	105	105	110	120	130	130	140	140	150
Rivière ou fossé barré largeur maxi en cm	-	-	-	-	200 barré	200 barré	250 barré	250 barré	250 barré	250 barré	300 barré

*un triple maxi par parcours si autorisé

Pour les épreuves Pro 1, Pro Elite et Pro Elite GP, lorsque le test de CSO est avant le cross, les cotes des obstacles peuvent être surélevées de 5 cm. Pour toutes les épreuves, si le terrain le permet, 2/3 du parcours peuvent être aux cotes maximales.

X - Concours Complet PONEY A

Art 10.1 - Orientation

La compétition sur poneys A permet à de jeunes concurrents d'effectuer leurs premiers parcours et de se perfectionner dans toutes les disciplines.

Art 10.2 - Organisation

Le concours complet Poney A se dispute toujours par équipes de 3 ou 4 concurrents qui doivent monter chacun un poney différent. Un poney de remplacement peut être engagé.

Les changements de monte au sein d'une équipe sont possibles uniquement avant le début des épreuves. L'équipe formée pour le premier test ne peut plus être modifiée.

Art 10.3 - Catégories d'épreuves

La catégorie A est répartie en 3 indices accessibles aux cavaliers de 12 ans et moins.

Dans les championnats (inter) départementaux, (inter) régionaux et nationaux, les limitations d'âge supplémentaires suivantes sont appliquées :

Indice Elite : âge 12 ans maximum

Indice 1 : âge 10 ans maximum,

Indice 2 : âge 8 ans maximum.

Le concours complet A2 est proposé uniquement dans une version Derby eventing équipe (**chapitre 13**)

Art 10.4 - Normes techniques

A - Dressage

Reprise CCE par équipe en catégorie Poney A 1 /A2

Reprise CCE par équipe en catégorie Poney A élite

Le texte des reprises est disponible sur www.ffe.com

B - Saut d'obstacles

CSO	A ELITE	A1
Distance en mètres environ	180 à 250	
Vitesse en mètres/minute	200	
Temps limite en minutes et secondes à ne pas dépasser sous peine d'élimination	Deux fois le temps accordé	
Nombre d'obstacles	10 dont 2 dispositifs possibles	8 dont 4 dispositifs possibles
Hauteur des verticaux	55	45
Rivière	Interdite	Interdite
Oxers carrés	Interdits	Interdits
Oxers, hauteur maximum	55	45
Oxers, largeur maximum	50	40
Combinaisons	Double autorisé	

C - Cross

CROSS	A ELITE	A1
Distance en mètres environ	600 à 1 000	700 maximum
Vitesse en mètres/minute	270	250
Temps limite en minutes et secondes à ne pas dépasser sous peine d'élimination	Double du temps idéal	
Nombre d'obstacles	8 à 10	8
Nombre d'efforts au maximum	12	8
Nombre de combinaisons	2	
Nombre d'éléments composant une combinaison	2	
Hauteur maximum pour la partie fixe	50	50
Largeur maximum des obstacles de volée (oxer,...) - au point le plus haut - au point le plus bas	50 à 80	50 à 80
Largeur maximum du fossé	80	50
Contre-bas (limité à 2 et non successifs)	60	50
Hauteur maximum des haies	60	50

Art 11.1 - Orientation

Le derby cross consiste à enchaîner en terrain varié un parcours d'obstacles, certains étant entièrement mobiles et d'autres naturels avec partie supérieure mobile. Il permet de valoriser une équitation d'extérieur et d'acquérir une technique de saut en terrain varié où prédomine la recherche du rythme et de l'équilibre. Il combine les sensations du cross avec la précision du saut d'obstacles.

Art 11.2 - Organisation

Les dispositions spécifiques du test de cross du concours complet s'appliquent, en dehors des dispositions propres au derby cross.

Le derby cross se court comme une épreuve à part entière, ou peut être combiné à un test de dressage. Dans ce cas il est appelé Derbyeventing.

Art 11.3 - Catégories d'épreuves

La Derby Cross est une épreuve déclinable en Poney, Club et amateur.

Art 11.4 - Terrains et obstacles

Terrain

Un parcours de derby cross doit être tracé en extérieur en tenant compte de la qualité du sol. Il doit imposer au concurrent d'être toujours maître de la vitesse et de l'équilibre de son poney / cheval. Il doit permettre aux services de secours d'intervenir en tout lieu.

Le terrain du parcours de derby cross doit être varié mais galopant.

Les montées et les descentes mettent en valeur le degré de préparation des poneys / chevaux et leur équilibre en terrain varié.

Tracé du parcours

Il doit être coulant et les changements de direction harmonieux.

Pour simplifier les opérations de chronométrage, il est recommandé de situer le départ et l'arrivée au même endroit.

En dehors des obstacles et des lignes de départ et d'arrivée, les passages obligés dont la surveillance alourdit les charges de contrôle sont interdits.

Le tracé du parcours, mesuré précisément, doit être affiché, avec l'indication du temps accordé, au moins une heure avant le début de l'épreuve.

Obstacles

Le parcours doit être composé au minimum de 50% d'obstacles naturels, les autres obstacles pouvant être entièrement mobiles de type CSO.

Tous les obstacles naturels dont une partie est au-dessus du niveau du sol doivent être surmontés d'une ou plusieurs barres d'obstacles mobiles de couleurs. Les barres « naturelles » ne sont pas autorisées. L'emplacement des obstacles est choisi en fonction des ressources du terrain.

Tous les obstacles naturels de type fossé, butte, contre-haut, contrebas, gué, piano, panoramique, peuvent être utilisés et ne sont pas surmontés d'une barre d'obstacles.

Toutes les traversées de plans d'eau doivent avoir un fond ferme et stable et ne doivent pas présenter d'éléments nuisibles à la sécurité des concurrents.

Eviter les obstacles creux.

Les plans verticaux doivent être obligatoirement appelés.

Des fiches de sécurité sont obligatoires à partir de 1 m sur le deuxième et éventuel troisième plan de l'obstacle.

Les combinaisons sont 5 cm moins hautes que la cote de l'épreuve. Quand un oxer est au maximum des cotes, il doit être montant. La hauteur d'un obstacle est mesuré à partir du point où un poney / cheval moyen est censé prendre sa battue d'appel.

L'obstacle n°1 est toujours un obstacle de CSO.

Art 11.5 - Normes techniques

DIVISION PONEY									
Epreuves	A2/A1	A Elite	Poney 3	Poney 2	Poney 1 Poney E 2	Poney Elite Poney E 1	As Poney 2 Poney E élite	As Poney 1	As Poney Elite
Distance en mètres	400 à 500	400 à 600	400 à 500	400 à 600	500 à 700	500 à 800	500 à 800	700 à 1000	800 à 1200
Vitesse m/min	230	250	300	300	350	350	350	400	400
Nb d'obstacles	8	8 à 10	6 à 8	8 à 10	8 à 12	8 à 12	Libre	Libre	Libre
Nb d'efforts maxi	8	12	8	10	14	14	20	24	24
Nb de combinaisons maxi	0	2	0	0	2	2	Libre	Libre	Libre
Nb d'éléments composant une combinaison	0	2	0	0	2	2	Libre	Libre	Libre
Hauteur maxi en cm	40	50	50	60	70	80	80	90	100
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	50	50	70	80	90	90	100	120
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	50	80	100	100	120	120	120	150	180
Largeur maxi en cm du fossé	50	60	100	100	100	120	120	150	250
Contre bas en cm	50	60	80	80	100	110	110	120	130

DIVISIONS CLUB, AMATEUR						
Epreuves	Club 3	Club 2	Am3	Club Elite	Am 2	Am 1
			Club1			
Distance en m	400 à 600	500 à 800	700 à 1000	700 à 1000	800 à 1200	1000 à 1400
Vitesse m/min	320	350	400	400	420	420
Nb d'obstacles	6 à 8	8 à 12	9 à 14	10 à 16	10 à 12	Libre
Nb d'efforts maximum	9	14	17	22	15	24
Nb combinaisons maximum	1	2	3	3	3	4
Nb maximum d'éléments composant une combinaison	2	2	2	3	2	4
Hauteur maxi en cm	60	80	90	90	100	105
Largeur maximum (obst volée au pt le plus haut) en cm	70	90	100	100	120	130
Largeur maximum (obst volée au pt le plus bas) en cm	100	120	150	150	180	200
Largeur maxi du fossé en cm	100	120	150	150	250	300
Contre bas en cm	90	110	120	120	130	140

En cas de nécessité, le Président du jury, en concertation avec le Chef de piste, peut baisser la vitesse du derby cross de 10 à 50 m/mn.

XIII- COUPE CROSS

Art 13.1 - Organisation

A - Orientation

La coupe Cross est une épreuve déclinable en Poney ou Club, qui se court uniquement par équipes. Cette compétition fait appel à la pluridisciplinarité des activités que peut pratiquer un cavalier dans un centre équestre. Elle permet de valoriser l'équitation d'extérieur, le dressage et une politique d'animation des clubs en direction de tous les publics. La coupe Cross est une épreuve combinée. Sauf dispositions spécifiques ci-après, les règlements du Concours Complet pour le Derbycross, du Carrousel de l'Equifun et de la Voltige 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 13.3 - Normes Techniques**A - Normes pour le fond**

Derby Cross	PONEY					CLUB		
	A	3	2	1	Elite	Club 3	Club 2	Club1
Distance en mètres	400 à 500	400 à 500	400 à 600	500 à 700	500 à 800	400 à 600	500 à 800	700 à 1000
Vitesse m/min	230	300	300	350	350	300	350	400
Nb d'obstacles	8	6 à 8	8 à 10	8 à 12	8 à 12	6 à 8	8 à 12	9 à 14
Nb d'efforts maxi	8	8	10	14	14	9	14	17
Nb de combinaisons maxi	0	0	0	2	2	1	2	3
Nb d'éléments composant une combinaison	0	0	0	2	2	2	2	2
Hauteur maxi en cm	40	50	60	70	80	60	80	90
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	60	60	70	80	90	70	90	100
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	80	100	100	120	120	100	120	150
Largeur maxi en cm du fossé	50	80	100	100	120	100	120	150
Contre bas en cm	50	50	80	100	110	90	110	120

B - Normes pour la reprise de dressage en équipe

Reprise imposée par équipe de 3 à 4 cavaliers.

Carrière de 40 x 20 m

Temps accordé : 3'30 maximum.

Le texte des reprises est disponible sur www.ffe.com / Disciplines équestres / CCE

Poney A / Poney 3 : reprise CCE Poney A1

Epreuve Poney 2/1 : reprise CCE Equipe Poney 3/2

Epreuve Club 3/2 : Reprise Club 3 & 2 Equipe.

Epreuve Club 1 : reprise Club 1 Equipe