



REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} janvier 2013

Rectificatif applicable au 17 janvier 2013

Dispositions spécifiques Concours de Saut d'Obstacles



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 électrique selon les épreuves organisées.

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.

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 est réservé en priorité 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.

Les extrémités des barres supérieures d'un obstacle doivent toujours reposer sur des supports.

Les obstacles d'entraînement ne peuvent pas dépasser de plus de 10 cm 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.

◆ 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 l'obstacle, 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.

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.

♦ Barres de gymnastique

Les concurrents peuvent entraîner leurs poneys / chevaux sur des exercices de gymnastique en utilisant des barres de réglage posées sur le sol et des cavalettis, mais les obstacles utilisés à cet effet ne peuvent dépasser les cotes précisées au présent règlement. Les concurrents utilisant de semblables obstacles ne doivent pas enfreindre le règlement concernant le barrage des poneys / chevaux.

S'il y a suffisamment de place, une seule barre de réglage peut être utilisée, placée à au moins 2,50 m d'un obstacle droit si ce dernier ne dépasse pas la hauteur de 1,30 m.

Une barre de réglage à 2,50 m au moins du côté de la réception peut être utilisée.

♦ 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.

VI - NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Notions de temps et de vitesse

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 20 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 blanche 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 déroboade selon le côté du fanion par lequel le cheval est passé. Si la décision est une déroboade, 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, trois ou plusieurs obstacles, dont la distance entre les éléments consécutifs est de 5,80m minimum et de 11m maximum, exception faite pour les parcours de Chasse ou de Vitesse, jugés selon le barème C, et pour les obstacles permanents et fixes en terre. 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 déroboade, 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.

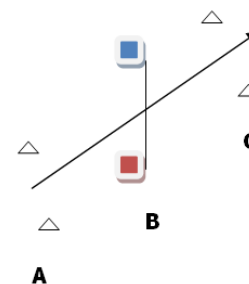
F - Combinaisons Club et Poney

Ce type de combinaison peut être proposé en épreuve Club et Poney.

Cette combinaison est constituée de deux Passages Obligatoires -PO- amenant le saut d'un vertical en biais. Elle est jugée comme une combinaison triple et chaque élément est nommé A,B,C.

Le franchissement des PO à tout autre moment du parcours, n'entraîne pas de pénalités.

Ex : un plot renversé est pénalisé de 4 points.
L'écartement des plots est de 2m.
La distance des plots A et C de l'obstacle B est de 10m environ.
L'angle maximum est de 45°.



G - 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.

H - 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, déroboade, 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.

I - Obstacles alternatifs et joker

1. 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 déroboade 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 déroboade a été commis. Il peut sauter l'obstacle de son choix.
 - ◆ S'il y a un refus ou une déroboade 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. Le joker est un obstacle difficile, mais ne doit pas être antisportif. Il peut être utilisé dans les épreuves à difficultés progressives ou Choisissez vos points.

J - 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 - Cotes des obstacles

1. Dans toutes les épreuves l'organisateur peut choisir de surélever les obstacles de 5 cm. Dans ce cas il doit impérativement l'annoncer sur son programme.
2. Le Chef de piste devra obligatoirement respecter la cote des épreuves, le seul facteur pouvant intervenir étant l'état du terrain.
3. La hauteur du 1^{er} obstacle pourra être inférieure de 10cm de la hauteur des autres obstacles.
4. 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.
5. 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 5CM SI ANNONCEE	LARGEUR CONSEILLEE HAUTEUR +	RIVIERE LARGEUR MAXIMALE	NOMBRE DE COMBINAISONS
Club 4	0,65 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 combinaison
Club 3	0,75 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 combinaison
Club 2	0,85 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons
Club 1	0,95 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Club Elite	1,05 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Poney A 2	0,40 m	OUI	idem	Non	Non
Poney A 1	0,50 m	OUI	idem	Non	Maximum 1 combinaison
Poney A Elite	0,60 m	OUI	idem	Non	1 combinaison
Poney 4	0,60 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Poney 3	0,70 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Poney 2	0,80 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Poney 1	0,90 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Poney Elite	1,00 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	Maximum 2 combinaisons
As Poney 2 C	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
As Poney 2 D	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
As Poney 1	1,20 m	OUI	+ 10 cm	2,80 m	1 ou 2 combinaisons
As Poney Elite	1,30 m	OUI	+ 10 cm	3m	2 ou 3 combinaisons
Poney E 2	0,90 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Poney E 1	1,00 m	OUI	+ 10 cm	3 m	1 ou 2 combinaisons
Poney E Elite	1,10 m	OUI	+ 10 cm	3 m	1 ou 2 combinaisons
Amateur 3 / Enseignant 3	0,95 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons
Amateur 2 / Enseignant 2	1,05 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Amateur 1 / Enseignant 1	1,15 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Amateur Elite / Enseignant Elite	1,25 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 3	1,20 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Pro 2	1,30 m	OUI	+ 10 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 1	1,40 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro Elite	1,50 m	OUI	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	50 cm	OUI	idem	Non	Non
Préparatoire	60 cm	OUI	idem	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	70 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	80 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	90 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	1,00 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	1,20 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,30 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,40 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,50 m	OUI	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons

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. 3 - Normes techniques**A - CSO relais**

EPREUVES	HAUTEUR
Poney A	0,50 m
Poney 4	0,60 m
Poney 3	0,70 m
Poney 2	0,80 m
Poney 1	0,90 m
Club 4	0,65 m
Club 3	0,75 m
Club 2	0,85 m
Club 1	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

		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	Allures - Impulsion – Soumission	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 peut être modifié.

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.