



# EQUIDES CUP TRAIT

## CHALLENGE DES EQUIDES DE TRAVAIL

### REGLEMENT

#### Sommaire

ARTICLE I. CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	2
ARTICLE II. CATEGORIES .....	2
ARTICLE III. RESPONSABILITES.....	2
ARTICLE IV. DISPOSITIONS GENERALES.....	2
ARTICLE V. TENUE / MATERIEL.....	3
ARTICLE VI. RESPECT DU BIEN-ETRE ANIMAL ET OBLIGATIONS REGLEMENTAIRES.....	3
ARTICLE VII. DISCIPLINES / EPREUVES / CONCOURS.....	4
ARTICLE VIII. TRACTION.....	4
ARTICLE IX. MANIABILITE ATTELEE .....	9
ARTICLE X. MARATHON.....	11
ARTICLE XI. MANIABILITE SERVICE.....	12
ARTICLE XII. MANIABILITE MONTEE .....	15
ARTICLE XIII. NIVEAUX DES CONCOURS ET SELECTION.....	20
A. CONCOURS LOCAUX.....	20
B. FINALE NATIONALE .....	20
ARTICLE XIV. CLASSEMENT ET NOTATION.....	21

## ARTICLE I. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Equidés Cup TRAIT est ouverte à tous les chevaux appartenant à l'une des 9 races de Chevaux de Trait Françaises et aux Mules Poitevines et Pyrénées âgés de 3 ans et plus sans distinction de sexe.

Une catégorie « autres races trait » pourra être ouverte sur les concours locaux uniquement.

Un même animal peut participer à autant d'épreuves que l'engageur le souhaite.

Les sujets présentés doivent être vaccinés contre la grippe équine (protocole SFET) et satisfaire aux conditions sanitaires en vigueur. Ils doivent être porteurs d'un transpondeur conformément à la réglementation sur l'identification. Ils ne peuvent être écourtés. Les équidés ne satisfaisant pas à ces conditions sont exclus.

Les inscriptions s'effectuent sur le site d'engagement [www.equides-excellence.fr](http://www.equides-excellence.fr), conformément aux modalités fixées par l'organisateur sans qu'aucun recours pour dépassement de délais ne soit possible.

## ARTICLE II. CATEGORIES

Le circuit compte 2 catégories :

- Attelage solo de 3 ans et + → SOLO
- Attelage en paire de 4 ans et + → PAIRE

Un classement spécifique « JEUNES CONCURRENTS » concernera les concurrents âgés de 10 à 18 ans (année civile)

## ARTICLE III. RESPONSABILITES

L'attention des meneurs est attirée sur le fait que leur responsabilité peut être engagée si un accident survient de leur fait pendant le concours. Ils doivent donc avoir souscrit une assurance responsabilité civile.

Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables des dégâts ou dommages causés par les animaux qui restent sous la responsabilité de leur meneur durant toute la durée des épreuves.

## ARTICLE IV. DISPOSITIONS GENERALES

Tout point qui n'aurait pas été évoqué dans ce règlement est du ressort du règlement général du PEJET.

## ARTICLE V. TENUE / MATERIEL

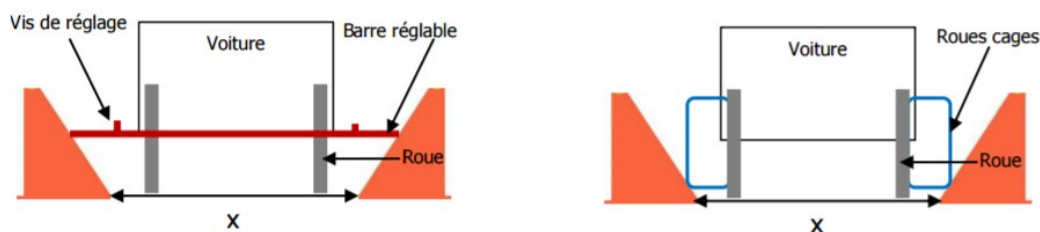
Les engageurs veilleront à présenter des animaux, meneur et matériel dans des conditions optimales. Il est fortement recommandé une tenue vestimentaire des meneurs et grooms correcte, fonctionnelle et garantissant leur sécurité. Sur chaque épreuve, la tenue adaptée est précisée.

Les voitures et les harnais font l'objet d'un contrôle de qualité et de sécurité effectué par le commissaire au paddock qui peut, en cas d'insuffisance ou de mauvais état d'entretien ou de présentation, en interdire l'utilisation.

Pour les épreuves de maniabilité :

La voie de base est fixée à 138 cm pour les attelages solo et 148cm pour les paires.

Si la voie initiale au sol de la voiture est inférieure à la voie de base la voiture est équipée soit d'un essieu réglable, soit de roues cages passant à moins de 10cm du sol : système qui doit permettre d'élargir la voie sans allonger l'essieu, soit d'une barre réglable. Il s'agit d'une barre horizontale rigide et réglable fixée à moins de 35 cm du sol. Le réglage des roues cages et de la barre s'effectue avec le meneur et le ou les coéquipiers sur la voiture, à l'aide de deux cônes de maniabilité dont l'écartement - x - correspond aux écartements indiqués ci-dessus suivant le type d'attelage.



Toutes les voitures seront mesurées à la sortie de l'épreuve concernée, tous les attelages ne respectant pas ces côtes seront éliminés de l'épreuve.

Pour le marathon :

La voie de base est fixée a minima à 1,25 m.

## ARTICLE VI. RESPECT DU BIEN-ETRE ANIMAL ET OBLIGATIONS REGLEMENTAIRES

Le jury peut exclure tout sujet manifestement inapte à participer à l'épreuve, faisant courir des risques pour la sécurité des concurrents, du public ou du jury ou en raison de son état sanitaire ou physiologique.

Toute brutalité, cruauté et mauvais traitement à l'égard des équidés sont éliminatoires.

Le mauvais traitement peut se définir comme le fait d'infliger, intentionnellement ou non, une souffrance ou un inconfort inutile à un équidé tel que, entre autres :

- Frapper un cheval de façon excessive,
- Donner un coup à la bouche de l'équidé avec le mors ou autre chose,
- Concourir avec un équidé épuisé, boiteux ou blessé,
- Laisser le cheval sans nourriture, eau ou travail suffisant,

- Utiliser un dispositif ou un équipement qui cause une douleur excessive au cheval quand il travaille

Les auteurs de toutes formes de mauvais traitement sont passibles de disqualification immédiate et de sanctions.

Tout auteur de fraude ou tentative de fraude sur l'origine ou l'identité d'un équidé ou tout auteur de fausses déclarations ou de manquement au présent règlement peut être exclu temporairement ou définitivement par le président de Jury des épreuves et du bénéfice auxquels elles donneront éventuellement droit.

En cas de comportement déplacé à l'égard du jury, de l'organisateur, des animaux ou de toute autre personne présente sur le lieu, des sanctions seront prises, et pourront aller du simple avertissement à la mise à pied temporaire ou définitive.

Le président du jury doit informer la commission Excellence de tout débordement ayant entraîné une sanction.

Tout litige sur l'arbitrage sera remonté à la Commission Excellence qui statuera au besoin, en dernier ressort.

## ARTICLE VII. DISCIPLINES / EPREUVES / CONCOURS

Le Circuit trait comprend les 5 épreuves suivantes : traction, maniabilité attelée, marathon, maniabilité service et maniabilité montée.

Un concours comporte au moins une épreuve parmi les 5 épreuves règlementées ouvertes dans les 4 catégories.

Pour chaque discipline, l'organisateur de concours local peut combiner une de ces épreuves règlementées à une épreuve de son choix, non décrite dans le présent règlement. Toutefois, il devra produire un règlement de cette épreuve avec une grille de notation lors de l'inscription du concours au calendrier.

## ARTICLE VIII. TRACTION

### A. Présentation de l'épreuve

Cette épreuve consiste à déplacer un traîneau sur une distance de 120 m environ. Le cheval ou la mule est mené aux guides ou au cordeau, par une seule personne.

### B. Généralités

Tenue : couvre-chef, tenue adaptée au travail, pas de fouet, chaussures de sécurité conseillées

Le traîneau est vide au point de départ et d'un poids d'environ 250 kg. Les « palonniers portés » sont interdits (refus du « bas-cul ») La largeur minimum du palonnier est de 70 cm.

Sur les concours locaux et finales régionales, le nombre de personnes est déterminé de la manière suivante :

- Solo: 2 personnes au 1er chargement + 2 personnes au 2nd chargement + 4 personnes au 3ème chargement (+/- 550 kg)
- Paire : 3 au 1er chargement + 3 au 2nd chargement + 8 au 3ème chargement (+/- 900 kg)

Sur le national, un test au dynamomètre sera réalisé avant le début de l'épreuve. Le dynamomètre, sera placé entre le palonnier et le traîneau pour le test. La traction maximum ne devra pas dépasser 500 kg/force pour les épreuves solo et 750 kg/force pour les épreuves en paire après le dernier chargement. Le nombre de personnes à charger au maximum au 3ème chargement sera défini en fonction de ce test.

### C. Déroulement

Chaque attelage débutera l'épreuve par la traction du traîneau à vide sur un tour de carrière pour détendre et échauffer le cheval si besoin. Le jury en profitera pour juger la présentation et le harnais (sous-ventrière et porte-traits obligatoires), jugement qui sera complété à l'arrêt (avant départ).

Le meneur doit se placer à côté du traîneau, obligatoirement en arrière du palonnier et le groom reste à côté en arrière du meneur, en sécurité. Sur le parcours, trois aires de chargement identifiées par des quilles sont prévues, avec arrêt obligatoire minimum de 20 secondes, ainsi que deux passages obligatoires.

Sur les zones de chargement, le cheval doit s'arrêter de façon à ce que le crochet du traîneau soit dans la zone d'arrêt. L'arrêt est validé quand le crochet est dans l'intervalle de la ligne des boules. L'arrêt est considéré hors-zone, quand il est marqué et respecté mais que le crochet du traîneau est en dehors de la zone imposée.

Aux deux premiers arrêts, chargement obligatoire du nombre de personnes prévues selon la catégorie, au 3ème arrêt, chargement à option de 0 à x personnes (en fonction de la catégorie du concurrent ou du test au dynamomètre précisé ci-dessus), dossards de 1 à x, au choix du meneur.

La place des dossards sur le traîneau devra être définie au sol, afin que les charges soient réparties de la même façon pour chaque concurrent.

Une allure marchée est imposée. Si le cheval tombe dans une autre allure que le pas (trot, galop, amble...), il sera pénalisé pour non-respect de l'allure. Pour l'intégralité du parcours, au-delà de 2 foulées, chaque foulée supplémentaire entraîne une pénalité : faute d'allure (toute foulée compte même en cas de reprise du pas entre les foulées de trot ou galop : pas de remise à zéro).

Hors des zones de chargement, plusieurs arrêts sont autorisés dans la limite de 40 secondes cumulées. Au-delà, l'épreuve s'arrête et sont pris en compte pour le classement, le nombre de personnes chargées et la distance parcourue avant le dernier arrêt pénalisant.

Après chaque arrêt, le traîneau doit parcourir au moins 3 mètres pour valider le chargement. Dans le cas contraire, les personnes ayant été chargées ne seront pas comptabilisées.

### D. Notation

Le fouet est interdit. Les retours de guides sont strictement interdits et seront sanctionnés de 30 points par action.

L'épreuve de traction donne lieu à l'attribution de points de pénalité selon le barème suivant, chaque attelage partant avec un capital de 0 point :

Nature de la faute	Pénalité
1 boule tombée	5 points
Distance restant à parcourir jusqu'à l'arrivée	10 points/m
Arrêt obligatoire non respecté (lorsque l'attelage ne s'arrête pas dans l'aire de chargement et que les chevaux sortent des cônes)	30 points
Durée de l'arrêt non respecté (moins de 20 sec)	10 points
Arrêt hors zone (zone des 4 premiers cônes) avec les chevaux dans les cônes	5 points
Passage du meneur ou groom à la tête du cheval	30 points par intervention
Intervention du groom (hors passage à la tête)	10 points par intervention
3ème chargement	10 points /par personne non montée
Faute aux allures	5 points/faute
Retour de guides ou cordeau « coup de sonnette »	30 points
Tout autre geste qualifiable de « cruauté » envers le cheval (dont poursuite de l'épreuve avec cheval empêtré)	Elimination de l'épreuve
Abandon après le 1 <sup>er</sup> chargement	100 points
Abandon après le 2 <sup>ème</sup> chargement	50 points (s'ajoutent aux pénalités précédentes)

En plus des pénalités précédemment décrites, des pénalités sur la manière et la présentation sont possibles selon le barème suivant :

**1. Manière (40 points au maximum) :**

Il s'agit de pénalités de note se rapportant à la qualité et à la régularité de la traction. Chaque pénalité n'est accordée qu'à partir du moment où l'ensemble de la traction ne tend pas à l'idéal. La pénalité ne doit pas tenir compte du chargement.

- 0 à 10 pts/chargement - ce qui est recherché : chevaux sur les traits, départ non heurté, non sauté
- 0 à 10 pts sur l'ensemble de la traction : défense du cheval, calme et discrétion du meneur

**2. Présentation (20 points au maximum) :**

Cette évaluation portera sur 5 postes chacun notés de 0 à 4 points de pénalités d'après le barème suivant :

- Très bien : 0 point de pénalité
- Bien : 1 point de pénalité
- Passable : 2 points de pénalité

- Mauvais : 3 points de pénalité
- Très mauvais : 4 points de pénalité

Sont évalués :

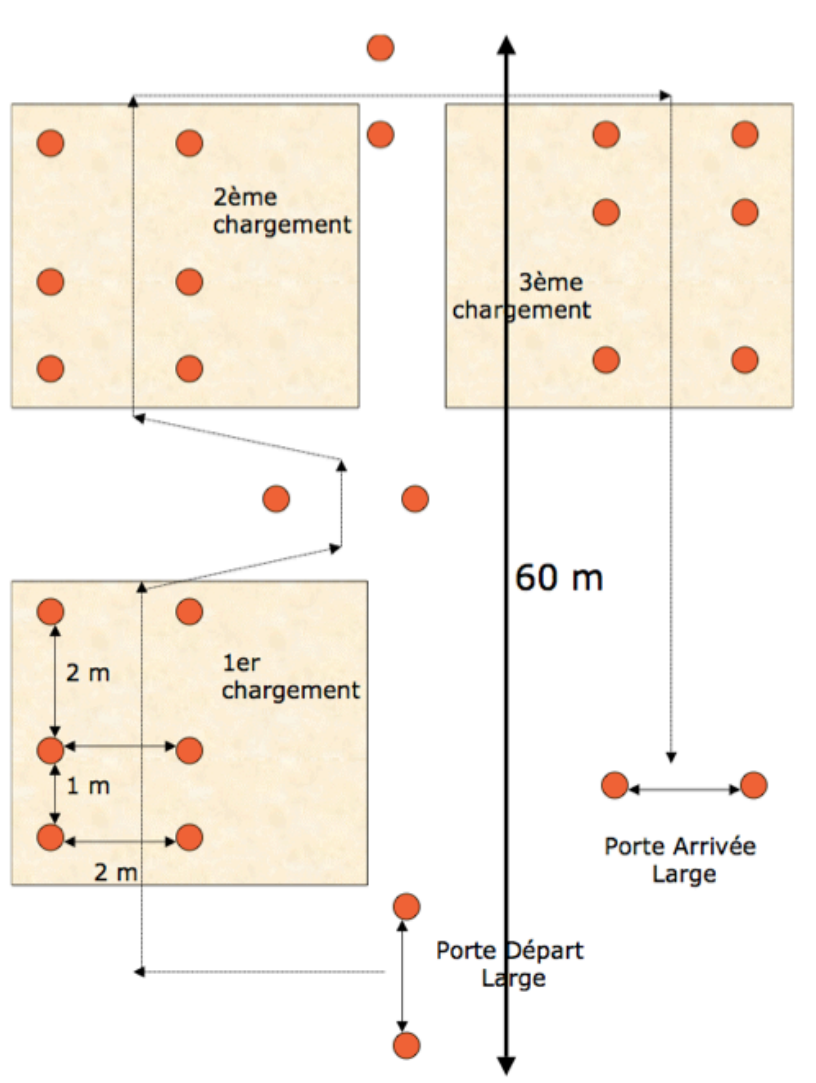
- La sécurité du harnais
- L'ajustement du harnais
- La propreté et l'homogénéité du harnais
- L'état et propreté du cheval
- La présentation du meneur et du groom

Le jury a toute latitude pour arrêter un attelage jugé dangereux ou ne respectant pas le bien-être animal, à quelque moment que ce soit pendant l'épreuve. La sanction pourra aller jusqu'à l'élimination de cette épreuve. Le jury sanctionnera autant que de besoin les « coups de sonnettes » (affectant la bouche du cheval) ainsi qu'un comportement du meneur ou du groom inadapté à l'épreuve.

De même, le jury sanctionnera autant que de besoin une allure irrégulière qui pourra aller jusqu'à l'élimination du cheval sur l'épreuve.

#### E. Plan de piste

LARGEUR DES PORTES : LARGEUR DU TRAINEAU + 30 CM



## F. Classement

L'attelage ayant le moins de pénalités remporte l'épreuve.  
Le chronomètre départagera les ex-aequo.



## ARTICLE IX. MANIABILITE ATTELEE

### A. Présentation de l'épreuve

Il s'agit d'un parcours d'obstacles visant à mettre en valeur la maniabilité et la réactivité d'un cheval de trait ou d'une mule.

### B. Généralités

Tenue : casque pour meneur et groom, gants, fouet tenu en main et tablier de meneur

Sur la finale nationale, un barrage est prévu pour les attelages sans faute dans le temps imparti. Le classement final se fera sur la base des pénalités de piste sur le barrage puis du temps réalisé sur ce barrage.

### C. Déroulement

L'épreuve se déroule sur un parcours prédéfini pour les niveau Local de 16 portes. Pour la finale nationale, le chef de piste pourra aller jusqu'à 20 portes.

Vitesse : Local : 200 m/min – National : 230 m/min – La vitesse demeure adaptable par le juge selon le terrain et les premiers concurrents passés.

### D. Notation

L'épreuve de maniabilité donne lieu à l'attribution de points de pénalités selon le barème suivant, chaque attelage partant avec un capital de 0 points :

Nature de la pénalité	Pénalité
Quille renversée	3pts
Refus	5 pts élimination au 3° refus
Volte	Pénalisée par le temps perdu
Descente du groom	20 pts
Temps maximum dépassé	0,5 pts par seconde dépassée
Descente du meneur et/ou retournement de la voiture	élimination
Erreur de parcours	élimination

### E. Liste des obstacles et plan de piste

Ecartement des portes :

Locaux = +30cm

Finale nationale = +20cm

Nombres d'obstacles :

Locaux : 16

Finale nationale : 20

Type d'obstacles :

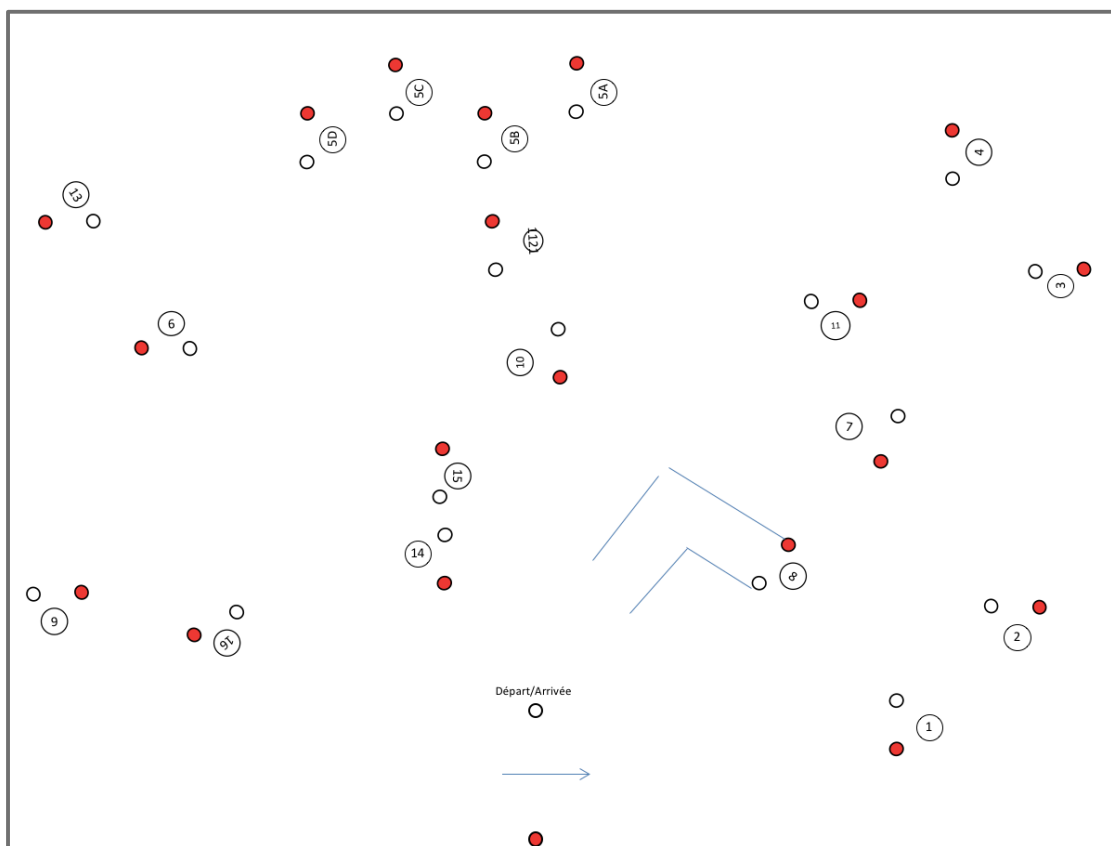
Locaux : selon le plan

Finale nationale :

Serpentine / Vague : 1 de chaque

Porte réduite à 15 cm : 1

Pont et L : les 2



#### F. Classement

L'attelage ayant le moins de points de pénalité puis à pénalités égales le temps le plus rapide remporte cette épreuve.

## ARTICLE X. MARATHON

### A. Présentation de l'épreuve

Il s'agit d'un mini routier puis d'obstacles fixes visant à mettre en valeur les caractéristiques sportives d'un cheval de trait ou d'une mule.

### B. Généralités

Tenue : casque et gilet de protection pour meneur et groom, ces protections sont obligatoires.

Il sera demandé de disposer d'un vétérinaire sur national

### C. Déroulement

Nombre d'obstacles : 3 avec 4 portes, la mise en place de tombants est souhaitable.

Distance entre obstacles : allure libre mais sans arrêt avec temps maximum à 7 km/h (obstacles compris) afin de préserver les animaux

Départ à N°1 = entre 700 et 800 m

N°1 à N°2 = entre 200 et 400 m

N°2 à arrivée = entre 400 et 500 m

La largeur des portes dans les obstacles est fixée à 2,5 m

### D. Notation

L'épreuve de marathon donne lieu à l'attribution de secondes de pénalités selon le barème suivant, chaque attelage partant avec un capital de 0 secondes.

Nature de la pénalité	Pénalité
Descente du groom dans l'obstacle	20 sec
Tombant	5 sec / tombant
Temps dans l'obstacle	Tps en secondes
Erreur de parcours corrigée	20 sec
Destruction d'obstacle	20 sec
Erreur de parcours non corrigée	élimination
Descente du meneur et/ou retournement de la voiture	élimination
Dépassement du temps général	élimination
Arrêt entre obstacle injustifié	élimination

### E. Classement

L'attelage ayant le moins de secondes (précision au centième de seconde si besoin) de pénalité remporte cette épreuve.

## ARTICLE XI. MANIABILITE SERVICE

### A. Présentation de l'épreuve

Il s'agit d'une part d'un parcours d'obstacles visant à mettre en valeur les potentialités d'un cheval de trait au travail attelé en ville. On évalue le calme, la patience, la docilité du cheval (ou mule).

### B. Généralités

Tenue : casque pour meneur et groom, gants, fouet tenu en main

La voiture est apportée par le concurrent : voiture type marathon ou véhicule hippomobile de travail.

### C. Déroulement

La reconnaissance du parcours (collective et à pied) aura lieu avant le début de l'épreuve et l'horaire sera affiché dans le programme de l'épreuve. Le meneur et le groom participent à la reconnaissance. Le temps maximum de réalisation de l'épreuve est calculé sur la base de 3 km/h ajouté de 2 minutes pour le remisage, temps annoncé avant le début de l'épreuve.

Elle se déroulera sans dépasser le temps maximal autorisé, sans faute si possible, à travers un parcours à obstacles. Le chronomètre démarre (après un signal du juge de piste) au passage du nez du cheval dans la ligne de départ et s'arrête au passage du nez du cheval dans la ligne d'arrivée : le temps total départage les ex-æquo au calcul de pénalités.

Chaque obstacle peut rappeler une scène d'utilisation réelle du cheval au travail (en ville, en forêt...). Les obstacles peuvent être liés à un thème (par exemple : livraison d'un colis : « express » au trot, livraison immobilité, etc.).

Le cheval franchit la ligne d'arrivée matérialisée par deux cônes. Les phases de trot sont à délimiter par le jury.

Le jury a toute latitude pour arrêter un attelage jugé dangereux ou ne respectant pas le bien-être animal à quelque moment que ce soit pendant l'épreuve. Cet attelage sera considéré comme éliminé de cette épreuve.

Sur les concours locaux et la finale régionale, seuls les 6 premiers obstacles décrits ci-dessous seront repris.

Sur la finale nationale, seront possibles en plus des 6 premiers obstacles, il pourra être ajouté l'obstacle de la corde ainsi que d'autres obstacles inédits dans la limite de 10 obstacles au maximum sur l'épreuve.

### D. Notation

L'épreuve de maniabilité service donne lieu à l'attribution de points de pénalités selon le barème suivant, chaque attelage partant avec un capital de 0 points.

Nature de la faute	Pénalité
1 boule tombée	5 points
Faute d'allure sur zones imposées au-delà de 3 foulées consécutives, compteur non remis à 0	5 points/faute
Intervention du groom à la voix ou guides sans passage à la tête	10 points
Intervention du groom à la tête	30 points
Refus ou non-réalisation au-delà de 3 essais	60 points

#### E. Liste des obstacles

- Remisage

Après passage de la porte d'entrée, le meneur devra faire reculer l'attelage dans un temps imparti de 2 minutes dans la zone délimitée jusqu'à la butée.

Pénalités possibles :

- Barre renversée : 5 points/barre
- Balle tombée : 5 points/balle
- Obstacle non réalisé dans le temps : 60 points

- Menage à 1 main

L'attelage passe à proximité d'un obstacle visuel (si possible en mouvement, par exemple : habits sur fil à linge à l'aide d'un ventilateur, terrasse de café avec parasols, parc d'animaux type ânes, ...).

Le passage en menage à une main est délimité par des quilles à l'entrée et à la sortie. Pour cela, le meneur devra suivre un protocole précis : à la tête du cheval à la porte d'entrée, arrêt franc (min. 3 secondes), prise des guides dans la main gauche et fouet dans la main droite en évidence puis menage à une main jusqu'à la porte de sortie (tête du cheval à la porte de sortie) : arrêt franc (min. 3 secondes)

Pénalités possibles :

- Balle tombée : 5 points/balle
- Brève reprise de guides dans la zone : 20 points
- Reprise de guides et/ou non réalisation : 60 points

- Passage sonore

Le cheval devra garder son calme et garder sa trajectoire pour ne pas faire tomber les quilles placées à l'entrée et à la sortie de l'obstacle. Pour une situation plus réelle, le bruit devra être « surprenant ».

Pénalités possibles :

- Balle tombée : 5 points/balle
- Obstacle non réalisé après 3 essais : 60 points

- Précision (balles de golf ou planche)

Réaliser une longueur de 3 m sur une largeur de 30 cm matérialisée par 2 lignes de balles de golf sur tee au sol (espacées de 50 cm). Les portes d'entrée et de sorties matérialisées avec des quilles et balles permettront au meneur de passer avec la roue de son choix.

Pénalités possibles :

- Balle (golf et/ou quille) tombée : 5 points/balle
- Obstacle non réalisé après 3 essais : 60 points

- Immobilité

Le meneur arrête son cheval dans une zone d'arrêt délimitée par 4 quilles, détend ses guides (les guides se posent alors sur le pare-crotte), le groom descend chercher un objet ou déclencher un bruit placé à 4 m environ de la zone d'arrêt, puis remonte dans la voiture – le cheval toujours immobile.

Pénalités possibles :

- Balle tombée : 5 points/balle
- Au-delà du 2ème pas : 5 points/pas
- Reprise de guides : 20 points
- Obstacle non réalisé après 3 essais ou guides non détendues : 60 points

- Changement terrain

L'attelage doit franchir l'obstacle, passage délimité par des quilles à l'entrée et à la sortie.

Pénalités possibles :

- Balle tombée : 5 points/balle
- Obstacle non réalisé après 3 essais : 60 points

- Corde et cercle sur National

L'attelage doit effectuer un cercle autour d'un pilier central d'où est fixée une corde longue de 10m, le meneur devant tenir l'autre bout de la corde. Le groom descendra pour donner la corde au meneur.

Une succession de 4 portes est à franchir pendant ce tour.

Si la corde est lâchée, le concurrent doit reprendre le cercle au point de départ.

Pénalités possibles :

- Balle tombée : 5 points/balle
- Obstacle non réalisé après 3 essais : 60 points

## F. Classement

L'attelage ayant le moins de points de pénalité remporte cette épreuve.

Le chronomètre départagera les ex-aequo.

## ARTICLE XII. MANIABILITE MONTEE

### A. Présentation de l'épreuve

Il s'agit d'une part d'un parcours d'obstacles visant à mettre en valeur les potentialités d'un cheval de trait en tant que monture de loisir et de travail.

On évalue le calme, la patience, la docilité du cheval (ou mule).

### B. Généralités

Tenue : casque pour meneur et groom, gants, fouet tenu en main

### C. Déroulement

Dans ce test, au moins 10 obstacles sont placés sur le terrain. Chaque obstacle est affecté de 4 à 15 points suivant sa difficulté.

Certains obstacles peuvent être franchis dans les deux sens.

Chaque concurrent dispose de 4 minutes. Pendant ce temps, il doit franchir le maximum d'obstacles dans l'ordre qui lui convient.

Le passage de la ligne de départ dans un sens ou dans l'autre est obligatoire. C'est au moment du passage de cette ligne que le chronomètre est déclenché.

Un coup de cloche ou de sifflet annonce la fin du parcours.

L'épreuve est chronométrée jusqu'au passage de la ligne d'arrivée afin de départager d'éventuels ex-aequo.

Tout obstacle démoli ne sera pas rétabli ; s'il est franchi à nouveau, aucun point ne sera crédité au concurrent. En cas de désobéissance sans renverser l'obstacle, le cavalier peut franchir cet obstacle ou continuer son parcours.

### D. Notation

Le concurrent est crédité du nombre de points attribués à chaque obstacle pour autant qu'il l'ait franchi correctement.

Si le temps fixé est atteint au moment où le cheval a commencé un obstacle, s'il est franchi correctement, il compte.

Certains obstacles peuvent être franchis deux fois non consécutives. S'ils sont franchis une troisième fois le cavalier ne sera pas éliminé mais ne bénéficiera pas du nombre de points attribués à cet obstacle.

En cas de problème sur un obstacle avec renversement de ce dernier, aucun point ne sera déduit du résultat du concurrent.

La méthode de calcul des points sur les obstacles est décrite dans la liste des obstacles.

Les obstacles n° 1, 2, 9, 12, 13 peuvent être franchis 2 fois, mais pas dans le même sens et pas de manière consécutive

Certains obstacles doivent être obligatoirement tentés, sous peine d'élimination : le portillon, le pot en terre et le passage bas. Une tentative est décomptée quand le cavalier se présente devant l'obstacle au moins 3 fois avec la volonté de le passer. Le juge pourra décompter à voix haute pour plus de transparence. Si le cavalier ne réussit pas à passer ces difficultés, il n'aura pas de points mais ne sera pas éliminé.

#### E. Liste des obstacles

##### 1. Passage bas = 6 pts au galop - 4 pts au trot - 2 pts au pas

Les concurrents doivent passer sous un portique d'une hauteur minimum de 1,80 m. Les barres horizontales doivent être de structure légère pour ne pas blesser les cavaliers.

Barre tombée : 1/2 note

Ne pas tenter l'obstacle : élimination.

##### 2. Passerelle / Pont en bois = 6 pts au galop - 4 pts au trot - 2 pts au pas

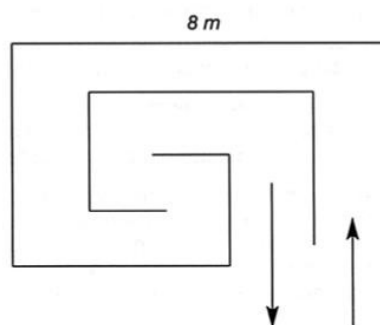
L'obstacle est constitué d'un pont de planches non glissantes de 3 m de long, 0,80 à 1 m de large, 0,10 m de haut au maximum.

Pont non traversé : non noté - 0 pts

##### 3. Colimaçon = 5 pts

Les concurrents doivent passer au travers du colimaçon de 1,20 m de large. La hauteur des barres horizontales doit être comprise entre 0,10 et 0,60 m. Les barres doivent être mobiles, non fixées à leur support.

Obstacle non franchi : non noté - 0pts.



##### 4. Pot en terre = 7 pts

Cet obstacle est constitué d'une table mesurant environ 1,20 m de haut, sur laquelle est posé un pot. Le cavalier s'approche de la table, saisit le pot, le soulève à la hauteur de son épaule puis remet convenablement le pot sur la table.

Pot renversée : non noté - 0pts

Table renversée : non noté - 0pts

Ne pas soulever le pot : non noté - 0pts

Obstacle non tenté: élimination.

##### 5. Huit en bidons = 8 pts au galop - 5 pts au trot - 3 pts au pas

L'obstacle est constitué de deux bidons disposés à six mètres de distance l'un de l'autre. Le cavalier passe entre les bidons, tourne autour du bidon à droite, repasse par le centre



puis exécute le même travail à gauche. Il repasse obligatoirement au centre des bidons.

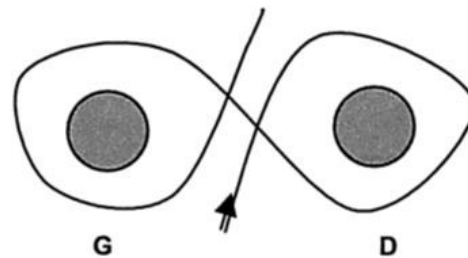
Bidon renversé : non noté.

Erreur de parcours : revenir au début de l'obstacle

Rupture d'allure : les points de l'allure la plus lente suite à la rupture.

Erreur de parcours non corrigée : non noté.

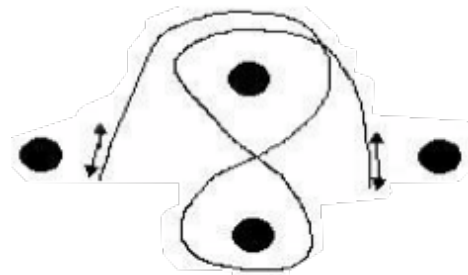
Bidon tombé : non noté.



### 6. Parcours du cavalier = 9 pts au galop - 6 pts au trot - 3 pts au pas

Les concurrents doivent se saisir d'un bâton posé dans un bidon, effectuer un parcours en huit puis déposer le bâton dans un autre bidon. Le bâton peut être tenu de la main gauche ou de la main droite.

Les bidons sont posés au sol, d'un diamètre compris entre 50 et 60 cm, leur hauteur comprise entre 70 et 90 cm. Les bâtons doivent être lisses et d'une longueur comprise entre 90 et 100 cm.



Bâton manqué : 1/2 note.

Rupture d'allure : les points de l'allure la plus lente suite à la rupture.

Erreur de parcours : revenir au début de l'obstacle

Erreur de parcours non corrigée : non noté.

Bidon tombé : non noté.

### 7. Portillon = 10 pts

Cet obstacle est constitué d'un portillon en bois porté sur charnière. Le système d'ouverture et de fermeture est un simple anneau métallique solidaire du portail. La hauteur du portillon est de 1,50 m et sa largeur est de 1,30 m.

Pour les jeunes meneurs/cavaliers, le concurrent ouvre le portail.

Pour les autres, le concurrent ouvre et ferme le portail.

Obstacle non tenté : élimination

Porte non refermée : 1/2 de la note pour les plus de 4 ans

### 8. Enclos = 11 pts au galop - 8 pts au trot - 5 pts au pas

Cet obstacle est constitué d'un enclos circulaire d'environ 6 m de diamètre avec une entrée de 1,30 m de large, dans lequel se trouve un autre enclos circulaire de 3 m de diamètre et un couloir interne de 1,30 m de large, à l'intérieur duquel se trouvent des volailles ou autres.

Le cheval entre dans un sens et fait un tour complet, il sort à la fin du tour et entre à nouveau en faisant un tour complet dans le sens inverse.

Renversement d'une partie de l'obstacle : non noté.

### **9. Slalom piquets parallèles = 13 pts au galop – 10 pts au trot – 7 pts au pas**

L'obstacle est constitué de cinq à sept piquets de deux mètres de haut non fixés au sol, disposés en deux rangées parallèles distantes de six mètres : une rangée de quatre piquets (n° 1, n° 3, n° 5, n° 7) disposés tous les six mètres et une rangée de trois piquets (n° 2, n° 4, n° 6) disposés tous les six mètres. Le piquet n° 2 sera placé entre le piquet n° 1 et n° 3, à un point intermédiaire entre ces deux piquets. Le piquet n° 4 sera placé au milieu des piquets n° 3 et n° 5. Le piquet n° 6 sera placé au milieu des piquets n° 5 et n° 7.

L'obstacle doit être franchi de la façon suivante : le cheval effectue des demi-tours autour des piquets, dans l'ordre indiqué par le numéro de chaque piquet.

Chute d'un piquet : non noté – 0 pts

Rupture d'allure : les points de l'allure la plus lente suite à la rupture.

Erreur de tracé : revenir au début de l'obstacle.

Erreur de tracé non rectifiée : non noté – 0 pts

### **10. Prendre et poser un objet = 14 pts au trot – 7 pts au pas**

Le cavalier doit récupérer au trot un objet posé à 1,20 m du sol. Il le déposera plus loin sur un socle à 1,2 m du sol.

Prise de l'objet au pas : 1/2 de la note

Chute de l'objet, non prise de l'objet : non noté – 0pts

### **11. L à reculons = 15 pts**

Cet obstacle est représenté par un couloir en forme de « L » avec deux segments de 3.50m à 4 m chacun, ayant une largeur de 1,5 m. La délimitation latérale de l'obstacle est constituée par des barres de bois sur des supports. Le cheval entre en marche avant dans le couloir et ressort à reculons.

Les antérieurs doivent dépasser la droite définie par l'extrémité des barres du couloir.

Sort un pied : 5 pts.

Sortir entièrement du couloir : non noté – 0 pts

Sortir sans terminer le reculer : non noté – 0pts

### **12. Saut = 6 pts au galop – 4 pts au trot – 2 pts au pas**

Le cavalier et sa monture doivent sauter ou enjamber l'obstacle de 60cm sans en modifier le profil. (tronc ou croisillon )

Obstacle modifié (destruction totale ou partielle) : -2 pts sur le local – non noté (0 pts) sur le national

Dérobade : non noté – 0 pts

### **13. Slalom entre piquets alignés = 6 pts au galop – 4 pts au trot – 2 pts au pas**

L'obstacle est composé de 4 piquets non fixés au sol placés en ligne droite et distants de 6 m entre eux.

Erreur de parcours : non noté. Au pas : 1/2 de la note. Piquet tombé : non noté.

#### F. Classement

L'équidé qui a le plus de points à l'issue des 4 minutes remporte l'épreuve.  
En cas d'ex-aequo, le temps au passage de la ligne d'arrivée les départagera.

### ARTICLE XIII. NIVEAUX DES CONCOURS ET SELECTION

L'organisation du circuit comporte différents niveaux : des concours locaux puis une finale nationale pour les catégories solo, paire et jeunes concurrents.

#### A. Concours locaux

Un meneur peut présenter autant d'attelages qu'il le souhaite et dans la limite qu'aura fixée l'organisateur, le cas échéant.

L'organisateur pourra proposer la mise en place d'une ou plusieurs épreuves selon les possibilités de son terrain, ses compétences et le personnel à disposition.

#### B. Finale nationale

Sont sélectionnables par épreuve pour la finale les chevaux ayant participé à au moins 2 concours dans une même épreuve. Pour chaque épreuve en paire et en solo, les X meilleurs chevaux sont qualifiés par la somme des 2 meilleurs scores obtenus sur l'ensemble des concours auxquels ils ont participé.

Le nombre de finalistes sera déterminé au plus tard le 1<sup>er</sup> octobre.

Championnat des « jeunes concurrents » :

Sont sélectionnables par épreuve pour la finale les jeunes concurrents ayant participé à au moins 2 concours dans une même épreuve. Les 5 meilleurs concurrents sont sélectionnés par la somme des 2 meilleurs scores obtenus sur l'ensemble des concours auxquels ils ont participé.

En fonction du nombre d'engagés en concours locaux, la Commission Excellence peut augmenter ou diminuer le nombre de sélectionnés pour la finale nationale

La finale nationale regroupera les 5 épreuves existantes sur le Circuit.

Un concurrent qui boycotte la remise des prix à la finale est exclu des aides auxquelles il pourrait prétendre.

#### ARTICLE XIV. CLASSEMENT ET NOTATION

L'organisateur fournit à Excellence, un seul classement par épreuve.

Par nécessité informatique, la saisie des résultats du classement par discipline sur le site « equides-excellence » se fera en attribuant :

- 100 pts au 1<sup>er</sup>,
- 99 pts au 2<sup>nd</sup>,
- 98 pts au 3<sup>ème</sup>, etc .....`
- 0 pts quand éliminé

Un animal éliminé sur une épreuve peut participer aux autres épreuves mais n'obtiendra aucun point dans l'épreuve concernée pour ce concours.

La SFET attribuera ensuite des points à chaque concurrent de la façon suivante :

Nb de participants Classement	5 et -	De 6 à 10	De 11 à 15	16 et +
1 <sup>er</sup>	6	10	14	20
2 <sup>ème</sup>	4	8	12	18
3 <sup>ème</sup>	3	7	10	16
4 <sup>ème</sup>	2	6	8	14
5 <sup>ème</sup>	1	5	6	12
6 <sup>ème</sup>	/	4	4	10
7 <sup>ème</sup>	/	3	3	8
8 <sup>ème</sup>	/	2	2	6
9 <sup>ème</sup>	/	1	1	5
10 <sup>ème</sup>	/	/	1	4
11 <sup>ème</sup>	/	/	1	3
12 <sup>ème</sup>	/	/	1	2
13 <sup>ème</sup>	/	/	1	1
14 <sup>ème</sup>	/	/	/	1
15 <sup>ème</sup>	/	/	/	1
16 <sup>ème</sup>	/	/	/	1
..	/	/	/	1
Dernier classé	/	/	/	1
éliminé	0	0	0	0

La SFET tiendra à jour une liste des équidés par discipline avec le décompte des points à compter de fin juin sur le site Excellence.