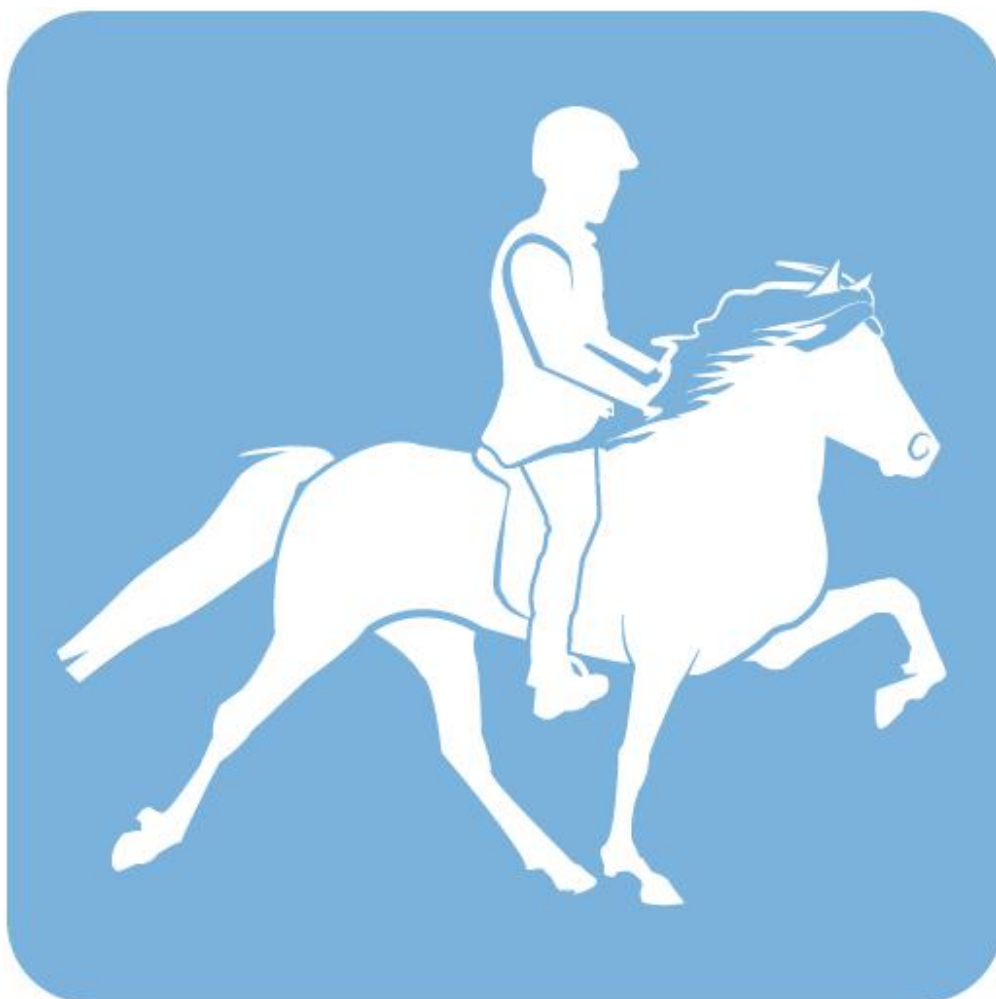




FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS
Applicable au 04 septembre 2023

Dispositions spécifiques d'Équitation Islandaise



SOMMAIRE

I - ORGANISATION	3	Art 7.2 - Harnachement	11
Art 1.1- Épreuves	3	Art 7.3 - Ferrures	12
Art 1.2- Terrain et matériel	4	Art 7.4 - Protections	13
A - Les Pistes Allures	4	Art 7.5 – Musique	13
B - La piste pour le test d'amble et le speed-pass	4	Art 7.6– Bien être	13
C - La piste pour la course d'amble	4	VI- NORMES TECHNIQUES	14
D - La carrière de dressage	4	A. Épreuves d'allures sur piste ovale	15
E - Plaques numérotées	4	1. Épreuves 4 allures	15
Art 1.3- Tableau d'affichage	4	2. Épreuves 5 allures	16
Art 1.4–Chronométrage et temps des épreuves	4	3. Épreuves de tölt	17
A - Chronométrage sur piste Allures :	5	4. Épreuves de tölt rênes longues	18
B - Chronométrage sur piste course amble, speedpass et épreuve d'amble :	5	B : Épreuves d'allures en carrière	19
II - DEROULEMENT	6	1. Club 4 Tölt / Trot	20
Art 2.1- Ordre de passage	6	2. Club 3 Licol	21
Art 2.2 -Epreuve sur piste ovale	6	3. Club 3 Course	21
A - Début de l'épreuve	6	4. Club 3 Drapeaux (FR1)	22
C - Choix de la main	6	5. Club 3 Maniabilité (TR1)	22
D - Pendant la pause	7	6. Club 3 Cross (CR1)	23
E - Désistement d'un cheval en éliminatoire / en finale	7	7. Epreuves d'amble	24
F - Épreuves finales	7	• Club Open Course d'Amble 150m (P3)	26
G - Éliminatoires et Finale en même temps.	7	• Club Open Course d'Amble 250m (P1)	26
H - Le barrage	7	• Club Open Speed Pass 100m (P2)	27
III - PENALITES	8	8. Club 3 Dressage	28
Mesures disciplinaires	8	9. Club 2 Dressage	28
Mesures disciplinaires concernant le ferrage	9	10. Club 2 Dressage Équipe	29
Ferrage incorrect	9	11. Club 2 Dressage Libre(FS3)	30
IV - CLASSEMENT	9	12. Dressage Club 2 G5	31
A-Classement combiné	9	13. Dressage Club 2 G6	32
B - Notes à prendre en compte	10	14. Dressage Club 1 G7	33
C - Classement cavalier et cheval	10	15. Club 1 Dressage libre (FS2)	34
D - Couple cavalier/cheval ayant concouru dans plusieurs catégories	10	C : Club Elite	35
E - Records	10	Club Elite Dressage Libre (FS1)	35
F - Combinés	10		
V -OFFICIELS DE COMPETITION	10		
Art 5.1 - Jury	10		
Art 5.2 - Nombre minimum de juges et qualifications	10		
VI - CONCURRENTS	10		
Art 6.1 - Conditions de participation	10		
Art 6.2 - Tenue	10		
VII - CHEVAUX / PONEYS	11		
Art 7.1 – Conditions de participation	11		

PREAMBULE

Les compétitions d'Equitation Islandaise permettent aux cavaliers de mettre en valeur les qualités spécifiques des chevaux d'allures au travers d'une équitation sportive et de loisirs, tout en permettant à toutes les races de chevaux de participer aux épreuves Club 4, Club 3 et Club 2. Les épreuves de Club 1 et Club Elite sont réservées aux chevaux d'allures.

I - ORGANISATION

Art 1.1- Épreuves

Nom des épreuves	Appellations FIPO
Club 4 Tölt/Trot	
Club 3 Licol	
Club 3 Course	
Club 3 Dressage	
Club 3 Drapeaux	FR1
Club 3 Maniabilité	TR1
Club 3 Cross	CR1
Club 3 / 4 Allures	V6
Club 3 Tölt	T8
Club 3 Allures en carrière	FG1
Club 2 Dressage	
Club 2 Dressage Equipe	
Club 2 Dressage Libre	FS3
Club 2 / 5 Allures	F3
Club 2 / 4 Allures	V5
Club 2 Style	V4
Club 2 / 4 Allures simple	V3
Club 2 Tölt Simple	T7
Club 2 Tölt Spécial	T6
Club 2 Tölt Grand Prix	T5
Club 2 Tölt en carrière	FG2
Club 1 Dressage Libre	FS2
Club 1 / 5 Allures	F2
Club 1 / 4 Allures	V2
Club 1 Tölt Spécial	T4
Club 1 Tölt GP	T3
Club 1 Tölt en carrière	FG3
Club Elite Dressage Libre	FS1
Club Elite 5 Allures	F1
Club Elite 4 Allures	V1
Club Elite Tölt Spécial	T2
Club Elite Tölt GP	T1
Club Open Amble PP3	PP3
Club Open Amble PP2	PP2
Club Open Amble PP1	PP1
Club Open Course Amble 150	P3
Club Open Course Amble 250	P1
Club Open Speed Pass	P2

Art 1.2- Terrain et matériel

Le sol des pistes doit être plat et ferme, en sable, herbe, terre battue, piste cendrée type hippodrome. Les pistes doivent être clôturées à l'extérieur et au minimum matérialisées à l'intérieur.

A - Les Pistes Allures

Pour toutes les épreuves

Piste ovale ou en P dont le périmètre souhaitable est de 200 à 250 m et la largeur de 4 à 6 m.

B - La piste pour le test d'amble et le speed-pass

Ligne droite d'une longueur de 210 m minimum et d'une largeur minimale de 4 m.

C - La piste pour la course d'amble

La piste doit être longue de 250 m, droite et plate, ne doit pas dépasser une pente de 0,2 % sur 100 m. La piste doit avoir une largeur minimum de 2 m par cheval. Pour la sortie et le ralentir, il faut prévoir au moins 50 m. La clôture de la piste devrait dépasser la ligne d'arrivée de 5 à 10 m. La clôture de la piste doit longer celle-ci exactement au bord des deux côtés. Derrière la clôture d'un des côtés, il faut prévoir une deuxième clôture à une distance de 5 à 10 m, derrière laquelle se trouveront les spectateurs. Tous les 50 m doit être posé un marquage bien visible mais non dérangeant.

D - La carrière de dressage

Longueur 40 m et largeur 20 m ou longueur 60 m et largeur 20 m. Sol de manège ou de carrière classique

E - Plaques numérotées

Pour les épreuves Club 4

Chaque juge doit disposer d'un jeu de notes de 1 à 6, afin de pouvoir montrer le classement attribué.

Pour les épreuves Club 3, Club2, Club 1, Club open et Club Elite,

Chaque juge doit disposer de 2 jeux de notes de 1 à 10, format A5, l'un en noir l'autre en rouge, afin de pouvoir montrer les notes attribuées.

Art 1.3- Tableau d'affichage

Sont inscrits :

- ◆ les informations et les horaires de passage nécessaires au bon déroulement de la compétition.
- ◆ la liste des engagés par test.
- ◆ les résultats provisoires et définitifs.

Art 1.4- Chronométrage et temps des épreuves

Les temps peuvent être mesurés soit électroniquement soit manuellement.

Le chronométrage est réalisé par un juge ou par toute personne désignée par lui.

A - Chronométrage sur piste Allures :

Tableau de temps des épreuves de tölt et d'allures, éliminatoires et finales :

Temps maximum en secondes de la durée de présentation des allures sous les ordres du speaker en fonction de l'allure et du nombre de cavaliers présents sur la piste, en éliminatoires et finales.					
Allure	Jusqu'à 3 cavaliers	4 cavaliers	5 cavaliers	6 cavaliers	7 cavaliers ou +
Phase d'accélération T1/T3	100	110	110	110	120
Phase de Tölt lent	90	100	110	120	130
Rênes dans une main (flottantes)	75	80	85	90	110
Phase de pas	85	90	95	100	105
Tölt lent T1/T3	85	90	95	100	105
Allure lente à moyenne	70	75	85	90	95
Tölt vitesse libre	70	75	85	90	95
Trot	70	75	85	90	95
Tölt rapide	60	65	70	75	80
Galop	60	65	70	75	80
Tölt rapide épreuves T1 et T3	50	55	60	65	70

B - Chronométrage sur piste course amble, speedpass et épreuve d'amble :

Seuls les signaux visuels et non les signaux audibles sont pris en compte pour le chronométrage.

Un chronométrage électronique est recommandé.

L'équipement et l'installation doivent être approuvés par le chef juge de la compétition. Lorsque des boxes de départ sont utilisés, le chronométrage débute lorsque les portes commencent à s'ouvrir (le système de Chronométrage électronique doit être connecté au système d'ouverture des portes de boxes. Lorsqu'il n'y a pas d'utilisation d'équipement de chronométrage électronique, chaque cavalier doit être suivi avec trois chronomètres (montres). Tous les passages d'une course spécifique doivent être mesurés avec le même système (manuellement ou électroniquement). L'intervalle de temps des chronométrages proches les uns des autres, compte. Si les trois chronomètres, proches les uns des autres, montrent le même intervalle, la durée moyenne des trois temps comptera. Le temps moyen sera toujours arrondi à deux décimales, suivant les règles de mathématiques habituelles. Pour rendre les temps comparables entre différentes compétitions, 0.40 secondes seront ajoutées au chronométrage manuel avant publication des temps et des notations.

II - DEROULEMENT

Art 2.1- Ordre de passage

Défini par le service informatique fédéral, il est affiché sur le listing de l'épreuve.

Art 2.2 -Epreuve sur piste ovale

A - Début de l'épreuve

Eliminatoires avec un seul cavalier sur la piste

Entrée de la piste sur le côté long : Le cavalier doivent se rendre au point de départ de leur épreuve (milieu d'un petit côté) sans passer par le long côté opposé à celui de l'entrée de la piste.

Entrée de la piste sur petit côté (incluant entrée dans un coin) : Les cavaliers souhaitant commencer leur épreuve sur le côté opposé à celui de l'entrée doivent s'y rendre en passant par l'un (mais un seul) des longs côtés.

Entrée de la piste sur petit côté (incluant entrée dans un coin) : Les cavaliers souhaitant commencer leur épreuve au milieu du petit côté où se trouve l'entrée de la piste doivent se rendre au point de départ de leur épreuve (milieu du petit côté) sans passer le marqueur du début d'un des longs côtés.

Les possibilités pour entrer sur la piste et commencer les épreuves, avec entrée sur le grand ou sur le petit côté, sont représentées sur un schéma en Annexes.

Le cavalier doit saluer les juges par un signe de tête clair, indiquant ainsi qu'il commence l'épreuve.

Les changements entre les parties d'épreuve doivent se faire au milieu du petit côté, avec une exception pour l'amble, qui est montré uniquement sur les grands côtés.

Pour marquer des points à une allure, l'allure doit être montrée sur au moins un des grands côtés, excepté pour le pas, pour lequel la moitié d'un grand côté suffit.

Quand la dernière partie de l'épreuve est terminée, le cavalier doit remettre son cheval au pas avant le milieu du grand côté suivant. La sortie se fait en suivant la piste.

Eliminatoires et finales avec plus d'un cheval sur la piste

Les chevaux doivent entrer sur la piste ovale à l'invitation du speaker, à la main à laquelle la première partie de l'épreuve a commencé. Les cavaliers se répartissent régulièrement autour de la piste ovale.

Le début et la fin de chaque partie d'épreuve sont indiqués par le speaker.

Pendant les pauses où les notes sont montrées, les chevaux doivent marcher au pas. Pour se répartir sur la piste, les cavaliers peuvent réaliser une volte **à la demande du speaker (une volte est disqualifiante si non requise par le speaker)**, sous la surveillance du chef juge. Sortir en suivant la piste.

Passage individuel sur épreuves en groupe.

- Amble : les cavaliers attendant leur passage sont à l'arrêt ou au pas au bout du long côté opposé à la mise à l'amble.
- Galop : les cavaliers attendant leur passage ou déjà passés sont à l'arrêt au bout d'un des petits côtés de la piste ou au pas sur le côté intérieur de la piste.

C - Choix de la main

Dans les épreuves concernées, le cavalier doit indiquer s'il veut commencer à main droite ou à main gauche dans son formulaire d'inscription.

En cas de groupe incomplet, le cavalier peut courir seul ou bien se joindre à un autre groupe.

En finale, ainsi que dans les épreuves club 4 : la majorité des cavaliers décide de la main ainsi que du long côté de l'amble dans les épreuves 5 allures. En cas d'égalité, le choix de la main est tiré au sort à pile ou face.

D - Pendant la pause

Lors de l'indication des notes on ne peut avancer qu'au pas.

Les cavaliers doivent dans toutes les épreuves de groupe à ce moment là se répartir de manière égale. Les participants peuvent faire une volte **sur ordre du speaker** pour mieux se répartir sur la piste

E - Désistement d'un cheval en éliminatoire / en finale

Le désistement doit être annoncé au secrétariat du concours. En finale, le cavalier suivant sur la liste est autorisé à prendre sa place du couple se désistant.

Si un cavalier se qualifie avec 2 ou plusieurs chevaux pour la finale A ou la finale B :

- Il choisit le cheval avec lequel il veut monter dans chaque finale. Le ou les autres(s) cheval(aux) de ce cavalier sera/seront classé(s) dans l'ordre qu'il avait en éliminatoire en dernière position(s) de cette finale.

- Le cheval suivant le plus haut classé en éliminatoire entre en finale. Si deux ou plusieurs chevaux partagent ce niveau de classement, tous les chevaux se qualifient pour la finale en question.

- Le classement d'un cheval lors de l'éliminatoire figurera dans toutes publications des résultats.

- Le même système est reconduit lorsque plusieurs cavaliers se qualifient avec plusieurs chevaux.

En Club 1 et Club élite, les règles du désistement du FIPO sont pratiquées et les désistements doivent être annoncés au secrétariat du concours au plus tard 1 heure avant le début de l'épreuve.

F - Épreuves finales

Finale A : places 1 à 5 (dans le cas où la finale B n'est pas organisée, l'organisateur peut autoriser la 6^{ème} place à participer à la finale A)

Finale B : places 6 à 10

Dans tous les concours avec un nombre de 20 chevaux participant dans une épreuve, il est conseillé d'organiser une finale B.

Le vainqueur de la finale B (places 6 à 10) se qualifie pour la finale A (places 1 à 5).

En cas de départ manqué, aucun cavalier ne remonte.

G - Éliminatoires et Finale en même temps.

Catégorie Elite : A partir de trois chevaux partants, les épreuves Elite doivent être organisées. Si un seul cheval est appelé, le cavalier doit en être informé. Celui-ci a alors le choix de participer ou non.

Lorsque seuls deux chevaux se présentent pour l'épreuve les cavaliers en sont aussi informés. Si un seul cavalier veut y participer, l'épreuve a lieu, le cas contraire l'épreuve est annulée. Dans ce cas, son engagement lui est remboursé.

Autres épreuves : Jusqu'à 6 chevaux engagés, on ne fera qu'une seule épreuve décisive en montrant une note finale et plus de notes individuelles entre les différentes parties de l'épreuve. Lorsque dans une épreuve de 6 partants un cavalier se présente avec deux chevaux, l'épreuve a lieu en deux groupes de 3, et les chevaux sont placés selon les notes de l'épreuve.

Si un cavalier veut la main droite, soit il commence seul à main droite, ou avec les autres à main gauche.

H - Le barrage

En cas d'égalité de notes pour la première place dans une finale, les juges déterminent le classement en utilisant les notes qu'ils ont déjà attribuées et en montrant le classement, où ils ne peuvent utiliser la première position qu'une seule fois. Si des chevaux ont des notes égales dans d'autres finales que la première place, ils partageront la place.

III - PENALITES

Mesures disciplinaires

Élimination d'un test sans note :

L'élimination d'une combinaison cheval/cavalier d'un test sans note est définie comme suit :

- Dans une épreuve préliminaire, la combinaison est éliminée du test et du classement.
- Lors d'une finale, la combinaison est éliminée de la finale mais conserve son classement de l'épreuve préliminaire.

dans le tour préliminaire de l'épreuve.

- Lors d'un tour d'amble, la combinaison sera éliminée de ce tour, mais conservera les notes/temps obtenus lors des tours précédents et pourra participer aux tours suivants.

Une combinaison sera éliminée d'une épreuve sans note si :

- Le cavalier désobéit aux règles lors de l'entrée en piste, de salut ou de sortie de piste. Ceci s'applique au test individuel sur piste ovale uniquement ;
- Le cavalier néglige ou ne respecte pas les règles de l'épreuve ;
- 2 cartons rouges ou plus sont distribués dans une épreuve sur piste ovale. Dans ces cas de figure l'élimination est valable quand elle est prononcée par au moins deux juges.
- Le cheval est incapable d'être contrôlé lorsqu'il est sélectionné pour le contrôle de l'équipement après avoir eu la possibilité de se calmer avant le contrôle
- Le cheval/la combinaison enfreint les règles concernant les saignements ou la sellerie (pour les mesures concernant le ferrage, voir 7.3) l'équipement et le ferrage lorsqu'il est sélectionné pour le contrôle de l'équipement.
- Si une combinaison est éliminée dans l'une des finales parce qu'elle a enfreint les règles concernant la sellerie, l'équipement et le ferrage, le cheval est éliminé de l'ensemble de l'épreuve et ne sera pas classé dans cette épreuve.

Élimination d'un test avec des notes partielles :

L'élimination d'une combinaison cheval/cavalier d'un test avec des notes partielles est définie comme suit :

- Dans une épreuve préliminaire, la combinaison est éliminée de l'épreuve et du classement.
- Lors d'une finale, la combinaison est éliminée de la finale mais conserve son classement dans le tour préliminaire de l'épreuve. Le cheval sera classé dans la finale concernée en fonction des notes obtenues jusque-là.
- Lors d'un tour d'amble, la combinaison sera éliminée de ce tour, mais conservera les notes/temps obtenus dans les épreuves précédentes et pourra participer aux tours suivants.

Une combinaison sera éliminée d'un test avec des notes partielles si :

- Le cavalier tombe de son cheval ou descend sans autorisation entre l'entrée en piste et la fin de l'épreuve
- Le cheval quitte la piste ovale entre l'entrée en piste et la fin du test.

Un cheval est sorti de la piste lorsqu'il a placé ses quatre pieds à l'extérieur de la piste ovale. Les juges peuvent décider de ne pas éliminer la combinaison s'il apparaît clairement qu'une perturbation extérieure exceptionnelle a fait sortir le cheval de la piste ;

- Le cheval franchit sa propre ligne ou tourne en sens inverse sur la piste d'amble après que le cheval a été appelé en piste par le speaker ;

- Le cheval est monté sur une volte ou est clairement fait reculer dans un tour préliminaire sur la piste ovale, sauf si l'épreuve l'exige ou si le speaker le demande ;
 - Le cheval est monté sur une volte dans une épreuve préliminaire ou finale sur la piste ovale, à moins que le speaker ne le demande ou après que le speaker lui a demandé de cesser de tourner en rond ;
 - Le cheval fait preuve d'une désobéissance grave.
- Pour ces situations, l'élimination est valable lorsqu'elle est montrée par au moins deux juges.

Mesures disciplinaires concernant le ferrage

Ferrage incorrect

S'il est constaté qu'un cheval/une combinaison enfreint les règles concernant le ferrage lorsqu'il/elle est sélectionné(e) pour un contrôle de l'équipement, il/elle sera disqualifié(e) de toutes les épreuves du tournoi en cours, y compris la perte de tous les prix déjà attribués.

Perte d'un fer :

Si un cheval perd un fer ou si le ferrage est endommagé pendant une épreuve, le cavalier doit arrêter la performance. Chaque fois qu'un des juges jugeant le test est certain de la perte d'un fer et que le cavalier continue à monter, le juge doit arrêter l'exécution de cette combinaison.

- Si cela se produit lors d'un tour préliminaire, le cavalier est éliminé de l'épreuve et aucune note n'est attribuée.
- Si cela se produit lors des finales ou d'une épreuve sur la piste d'amble, toutes les notes et/ou tous les temps réalisés avant la perte du fer sont conservés, y compris ceux des sections terminées (dans les épreuves sur la piste ovale) ou des passages (dans les épreuves sur la piste d'amble). Le cavalier reçoit un "0" pour les sections restantes.
- Lorsque la perte d'un fer est constatée lors du contrôle de l'équipement, elle entraîne l'élimination dans les épreuves préliminaires. Dans la finale, elle entraînera un zéro pour la dernière section.

Disqualification

- Une combinaison éliminée en raison d'une infraction aux règles (équitation, équipement), de 2 cartons rouges ou plus dans un passage d'une course ou d'une épreuve d'amble, est disqualifiée de l'ensemble de la course ou du test, même si tous les passages n'ont pas encore eu lieu.
- Un cavalier qui saute le contrôle de l'équipement sera disqualifié de l'épreuve et éliminé de tous les tests du tournoi en cours, y compris la perte de tous les prix déjà attribués.

IV - CLASSEMENT

A-Classement combiné

Pour qu'un classement combiné se fasse, le concours doit proposer au moins une épreuve de tölt et une épreuve d'allures.

Pour l'épreuve d'amble, la course d'amble, la maniabilité, les épreuves de dressage, l'épreuve de dressage libre et la présentation de dressage en carrière, ne sont prises en compte que les notes les plus élevées.

B - Notes à prendre en compte

Pour les qualifications et le classement combiné, les notes prises en compte sont celles des éliminatoires.

C - Classement cavalier et cheval

Les classements et les qualifications concernent le couple cavalier/cheval.

D - Couple cavalier/cheval ayant concouru dans plusieurs catégories

Un cavalier participant avec le même cheval dans des catégories différentes ne sera compté qu'une fois, dans la catégorie demandant les épreuves les plus difficiles.

Dans ce cas, le barème à appliquer pour toutes les épreuves (y compris les plus faciles) est celui de la catégorie la plus difficile.

E - Records

Les records ne seront reconnus que s'ils sont réalisés dans les conditions décrites dans le règlement FIPO version non traduite (vitesse du vent, etc.)

F - Combinés

L'organisateur peut proposer des classements combinés pour deux épreuves d'un même indice.

V - OFFICIELS DE COMPETITION**Art 5.1 - Jury**

Le Président de jury est désigné par l'organisateur.

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

Art 5.2 - Nombre minimum de juges et qualifications

CLUB 4 CLUB 3 . CLUB 2. CLUB OPEN	CLUB 1, CLUB ELITE
1 Président minimum	1 Président et 2 assesseurs minimum

VI - CONCURRENTS**Art 6.1 - Conditions de participation**

Les concurrents doivent être en possession de la LFC club.

Les cavaliers de moins de 12 ans ne peuvent pas prendre part aux épreuves de cross et d'amble de course.

Art 6.2 - Tenue

Le port d'une protection individuelle céphalique aux normes en vigueur est obligatoire dès que le concurrent est en selle.

Tenue d'équitation correcte, culotte d'équitation ou jodhpurs, bottes ou bottines. Pour les épreuves Club Elite, la veste d'équitation est obligatoire.

La cravache est d'une longueur maximale de 120 cm, de 80 cm pour le cross.

Elle est interdite pour les tests de course d'amble.

Les éperons sont interdits pendant toute la durée de la compétition.
 Les numéros de départ sont fixés sur le mollet, au bras ou à l'étrier, des deux côtés.
 Des brassards de couleur ou toque, fournis par l'organisateur, seront distribués lors de l'entrée en piste.

VII - CHEVAUX / PONEYS

Art 7.1 – Conditions de participation

Catégorie	Âge minimum du cheval	Races autorisées
Club 4	4 ans	Toutes races
Club 3	5 ans	Toutes races
Club 2	5 ans	Toutes races
Club 1	5 ans	Chevaux d'allures
Club élite	6 ans	Chevaux d'allures
Épreuve d'amble, course d'amble, Clup Open	6 ans	Chevaux d'allures

Âge du cheval	Nombre maximum de participations* par jour
4 ans	2
5 ans	2
6 ans	3
7 ans	4

**Est considéré comme participation toute manche éliminatoire ou finale d'épreuve commencée. Les deux passages des épreuves d'amble sont considérés comme une participation.*

Un cheval ne peut participer qu'à une course d'amble par concours.

Un cheval ne peut participer qu'à un test d'amble par concours.

Les règles suivantes s'appliquent en permanence : l'apparence naturelle, la longueur naturelle et la couleur des crins d'un cheval ne doivent pas être changées.

Les poils du nez, les fanons et l'intérieur des oreilles ne doivent pas être tondus.

L'utilisation d'élastiques pour diviser la crinière du cheval est autorisée.

Art 7.2 - Harnachement

Tous les chevaux doivent être équipés d'une selle et d'un filet. La monte sans mors est autorisée avec ennasure.

Harnachement pour les épreuves Open, Club 3, Club 2 Club 1 et Club Elite : selon le règlement FEIF, sur www.feif.org

Tout mors adapté ou spécifique aux chevaux islandais, à l'Équitation Islandaise, par exemple le mors islandais dits Kandare.

La liste des mors spécifiques, brides, ou combinaisons de mors et brides, autorisés est mise à jour tous les ans sur le site de la FEIF.

L'utilisation de bouchons d'oreilles n'est pas autorisée.

L'utilisation d'une moustiquaire de muserole est autorisée sous les conditions suivantes : d'une couleur neutre, la moustiquaire ne pince pas le cheval et permet la visibilité du mors à tout moment.

Art 7.3 - Ferrures

Tous les chevaux doivent être ferrés en Club 1 et en Club Elite, dans ce cas les principes ci-dessous s'appliquent. En Club 2, 3 ou 4, pour les chevaux ferrés, les mêmes principes s'appliquent.

- **Angle du paturon**

Le sabot doit être aligné sur l'angle du paturon.

- **Longueur du sabot**

La longueur du sabot doit être naturelle et ne doit pas être supérieure à 9,00cm. Si le cheval a une taille égale ou supérieure à 145cm (preuve écrite à l'appui, par exemple obtenue lors d'un concours d'élevage ou établie par un vétérinaire) la longueur autorisée peut aller jusqu'à 9,50cm. Tout rallongement artificiel est interdit.

- **Fers**

Si les chevaux sont ferrés, les 4 pieds doivent être ferrés. Les seuls ferrages autorisés sont les fers fabriqués pour le ferrage des chevaux. Chaque fer doit avoir une ouverture du côté caudal. Les 4 fers doivent être constitués du même matériau. Le matériau utilisé ne doit pas être plus lourd que le fer standard. Le fer peut avoir une épaisseur maximale de 10mm et une largeur maximale de 23mm (usure normale incluse) et doit être de forme régulière. Les juges peuvent accepter un ferrage différent. Cette décision n'est valable que pour un événement spécifique.

- **Ferrure alternatives**

Toutes les ferrures alternatives sont autorisées sans plaque tant que leur poids n'excède pas celui d'un fer standard de la même taille. Si le fer alternatif est collé, un fer alternatif identique doit être à disposition pour inspection au contrôle d'équipement.

Les ferrures alternatives doivent être utilisées telles que fabriquées sans altération aucune.

Les mêmes règles que les ferrures standard sont valables concernant le positionnement sur le sabot.

- **Positionnement du fer**

Le fer ne doit pas dépasser le prolongement de la pente naturelle du sabot en pince, et la verticale des glomes à l'arrière.

- **Crampons**

Deux crampons ordinaires par fer, rivés, soudés ou vissés, un sur chaque talon du fer, sont autorisés. Un crampon ne doit pas dépasser la taille de 15 x 15 x 12mm (L x l x h) et ne doit pas avoir plus de 4 points de soudure. Dans le cas des crampons à pointe, la pointe ne doit pas dépasser du corps du crampon de plus de 3mm.

- **Pinçons**

Trois pinçons par fer d'une épaisseur maximale de 2mm sont autorisés. Les pinçons soudés sont interdits.

- **Soudures de renfort**

Les soudures de renfort sont interdites.

- **Anneaux de cuir ou de plastique**

Les anneaux en cuir ou en plastique d'une épaisseur régulière de 5mm au maximum et correspondant à la forme du fer sont autorisés entre le fer et le sabot. Largeur maximale du pont : 23mm. Les anneaux ne peuvent pas être utilisés en même temps que les plaques.

- **Plaques de cuir ou synthétique**

Une plaque en cuir ou en synthétique d'une épaisseur régulière de 5mm au maximum peut être utilisée, avec un fer de 8mm d'épaisseur au maximum. Le silicone, le chanvre ou le coton sont autorisés comme matériau de remplissage. Les plaques ne peuvent pas être utilisées en même temps que les anneaux. Lorsqu'un matériau de remplissage est utilisé avec ou sans plaque, des fers d'épaisseur de 8mm sont autorisés.

- **Equipement additionnel**

En hiver, l'utilisation de « snow grip » (sorte d'anneaux/plaques permettant une meilleure adhérence au sol sur les surfaces glissantes) est autorisée pour des raisons de sécurité en plus des crampons.

- **Changement de ferrure**

Le changement de ferrure est interdit à partir du début de la première épreuve du concours.

Art 7.4 – Protections

Seules les protections positionnées au-dessus de la sole du sabot, n'excédant pas 250g par jambe, sont autorisées. Les protections ne doivent pas être modifiées entre l'entrée sur la piste ovale et la fin de l'épreuve.

Si un élément quelconque des protections tombe pendant les éliminatoires, le cavalier a le choix de finir l'épreuve sans, ou de déclarer forfait.

Les protections qui se cassent ou tombent pendant les finales peuvent être remplacées si les juges l'autorisent, pendant que les notes sont montrées, ou, en finales « 5 allures », quand les chevaux attendent leur tour pour le passage à l'amble.

Les guêtres et les protège-boulets ne doivent pas être lestées de poids.

L'utilisation de patchs de bandes liquides est autorisé et est estimé à 50g par membre peut importe le poids réel. Si ce matériel est suspecté de faire plus de 50g et que le matériel total au-dessus de la sole du sabot fait plus de 250g, le retrait du matériel peut être ordonné.

Ces règles sont valables sur toute la zone de compétition, et pour toute sa durée.

Art 7.5 – Musique

Lorsqu'un cavalier est seul sur la piste ovale, il peut demander à ce que la musique soit éteinte. Lors des épreuves individuelles, le cavalier peut apporter sa propre musique. Le chef juge décide du volume de la musique.

Art 7.6– Bien être

Durant une épreuve, dès que juge s'aperçoit qu'un cheval est en train de saigner, il doit montrer le carton rouge et exclure le cheval de l'épreuve. Le cheval ne reçoit dans ce cas, aucune note pour cette épreuve en cours (les autres notes obtenues restent).

VI- NORMES TECHNIQUES

Épreuves	Durée estimée des éliminatoires	Éliminatoires	Finales
Club 3 / 4 allures (V6) Club 2 / 4 allures (V5) Club 2 / Style (V4) Club 2 / 4 allures simple (V3) Club 3 Tölt (T8) Club 2 Tölt simple (T7) Club 2 Tölt spécial (T6) Club 2 Tölt GP (T5)	12 minutes 7 minutes 15 minutes 7 minutes 8 minutes 6 minutes 6 minutes 6 minutes	L'épreuve se déroule sur piste ovale par groupe de 2 à 5 cavaliers.	Les 5 premiers chevaux des éliminatoires se qualifient pour la finale A. <i>Un sixième finaliste est qualifiable sous réserve de finale B*.</i>
Club 2 / 5 allures (F3) Club 1 / 5 allures (F2) Club 1 / 4 allures (V2)	8 minutes 8 minutes 7 minutes	L'épreuve se déroule sur piste ovale par groupe de 2 à 3 cavaliers.	
Club 1 Tölt spécial (T4) Club 1 Tölt GP (T3)	6 minutes 6 minutes	L'épreuve se déroule sur piste ovale par groupe de jusqu'à 3 cavaliers.	
Club Élite 5 allures (F1) Club Élite 4 allures (V1) Club Élite Tölt spécial (T2) Club Élite Tölt GP (T1)	6 minutes 5 minutes 6 minutes 7 minutes	L'épreuve se déroule par passage individuel.	
Club 3 Tölt en carrière (FG1) Club 2 Tölt en carrière (FG2) Club 1 Tölt en carrière (FG3)	/	Passage individuel	Pas de finales
Club 2 Dressage Libre (FS3) Club 1 Dressage libre (FS2)	5 minutes		
Dressage G5 Dressage G6 Dressage G7	/		
Club 4 Tölt/Trot Club 2 Dressage Équipe Club 2 Licol Club 3 Course Club 3 Cross CR1 Club 3 Drapeaux FR1 Club 3 Maniabilité TR1	6 minutes 12 minutes / / 15 à 50 minutes / /	Voir description des épreuves	
Club open Amble PP2 Club open Amble PP1 Club Open Course Amble 150 (P3) Club Open Course Amble 250 (P1) Club Open Speedpass P2	/		
Dressage Club 3 Dressage Club 3 Équipe Dressage Club 2	15 minutes 12 minutes 15 minutes	Environ 5 chevaux sur la piste / Présenté en reprise de max. 6 chevaux	Déroulement des finales identique aux éliminatoires

**Finales B – voir article 2.2.F*

A. Épreuves d'allures sur piste ovale

Le choix de la main des épreuves éliminatoires est fait par le cavalier lors de l'inscription à l'épreuve et est indiqué sur la liste de départ.

Si plusieurs chevaux évoluent sur la piste en même temps :

- Les différentes parties de l'épreuve sont annoncées par le speaker
- Les chevaux sont présentés aux allures dans l'ordre de passage décrit dans le tableau ci-dessous (numérotées dans l'ordre)

Sur les épreuves dont le passage se fait individuellement :

- Les concurrents peuvent choisir leur propre musique lors des éliminatoires
- Chaque épreuve commence au milieu d'un petit côté de la piste ovale

Pour les éliminatoires, chaque épreuve débute sur la main indiquée sur la liste de départ.

Pour les finales, le choix de la main est approuvé par la majorité des cavaliers. Dans le cas d'une égalité de voix, le vote du vainqueur des éliminatoires est doublé

Jugement des éliminatoires: Une note de 0 à 10 est donnée et annoncée par chaque juge de façon séparée pour chaque partie de l'épreuve. La note annoncée par chaque juge est la moyenne des notes de la totalité des parties de l'épreuve.

Jugement des finales : Après chaque partie de l'épreuve sur ordre du speaker, les chevaux repassent au pas et les juges montrent les notes qui s'échelonnent de 0 à 10.

Jugement des éliminatoires et des finales : S'il y a 5 juges, la note minimale ainsi que la note maximale sont éliminées, on établit la moyenne des notes restantes.

1. Épreuves 4 allures

Épreuve	Déroulement éliminatoires	Déroulement finales
Club 3 4 allures (V6)	Tölt vitesse libre Trot lent à trot moyen Pas moyen Galop lent à galop moyen; la mise au galop et le retour au pas doivent être présentés individuellement sur ordre du speaker	Même ordre de passage des allures que la phase éliminatoire.
Club 2 4 allures (V5)	Tölt vitesse libre Trot lent à trot moyen Pas moyen Galop lent à galop moyen	
Club 2 4 allures style (V4)*	Pas moyen Tölt vitesse libre Présenter des transitions pas/tölt et tölt/pas, individuellement selon les instructions du speaker, sur ordre du speaker, changer de main librement Trot lent à trot moyen Galop lent à galop moyen; la mise au galop comme le retour au pas doivent être présentés individuellement sur ordre du speaker	
	Jugement : Après chaque partie de l'épreuve sur ordre du speaker, les chevaux repassent au pas et les juges montrent leurs notes.	
Club 2 4 allures simple (V3)	Tölt vitesse lente et régulière Trot lent à trot moyen Pas moyen Galop lent à galop moyen Tölt moyen à tölt rapide	
Club 1 4 allures (V2)	Tölt vitesse lente et régulière Trot lent à trot moyen Pas moyen Galop lent à galop moyen Tölt rapide	

Club Élite 4 allures (V1)	Le cavalier dispose de 4,5 tours de piste ovale. Il présente les allures dans l'ordre de passage de son choix. Les allures à montrer sont les suivantes : - Tölt vitesse lente et régulière - Trot lent à trot moyen - Pas moyen - Galop lent à galop moyen - Tölt rapide	Les chevaux sont présentés aux allures dans l'ordre de passage suivant : 1. Tölt vitesse lente et régulière 2. Trot lent à trot moyen 3. Pas moyen 4. Galop lent à galop moyen 5. Tölt rapide
---------------------------------	--	---

* Club 2 4 allures style (V4) -**Remarque** : Le but de cette épreuve n'est pas de juger en priorité la qualité des allures du cheval, mais plutôt le style, la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides.

Aussi, on jugera l'harmonie entre le cheval et le cavalier, l'exactitude de la présentation ainsi que le niveau de dressage du cheval.

Est souhaité :

Pour le cavalier : une assiette droite et souple, un mener des rênes fin et souple, l'application des aides de façon invisible et sensible.

Effectuer l'exercice demandé de façon calme et immédiate, se comporter avec respect envers les autres cavaliers.

Pour le cheval: avancer de façon volontaire et souple dans toutes les allures, une bonne attitude, réalisation des exercices demandés sans refus et de façon harmonieuse.

De légères fautes de battue ont peu de conséquences pour la note, tant que l'emploi des aides du cavalier est correct.

Hauteur et amplitude des mouvements n'ont pas de conséquences pour la note.

2. Épreuves 5 allures

Les notes pour le tölt et l'amble de course sont multipliées par 2.

La distance exacte sur laquelle l'amble de course doit être présenté doit être marquée de façon bien visible (1 marquage pour la mise à l'amble, 1 marquage pour le ralentir).

Pour l'amble de course chaque cavalier dispose de 3 longs côtés. Il sera présenté sur le long côté choisi par la majorité des cavaliers.

Pour l'amble de course, lors des éliminatoires, dans le cas d'une égalité de voix, un tirage au sort par le speaker sera décidé.

Pour l'amble de course, lors des finales, dans le cas d'une égalité de voix, la voix du vainqueur des éliminatoires compte double.

F2 : Au moment de décider l'endroit où l'amble va être monté, le vote du vainqueur du tour préliminaire est doublé en cas d'égalité.

Si cela ne suffit pas à départager les concurrents, la décision est prise à l'issue d'un tirage au sort. Si la pièce tombe "tête en haut", les cavaliers montrent l'allure dans la direction choisie par le juge en chef avant le tirage au sort.

Les notes pour le tölt et l'amble sont doublées.

F3 : Les finalistes montrent les sections requises selon les instructions de l'orateur. L'amble est présenté deux fois sur un côté long. Les compétiteurs choisissent le côté long à la majorité. En cas d'égalité, le vote du vainqueur du tour préliminaire est doublé. Si cela ne permet pas de départager les ex-aequo, la décision est prise à pile ou face. Si la pièce tombe "tête en haut", les compétiteurs se dirigent dans la direction choisie par le juge en chef avant le tirage au sort.

En cas d'égalité, c'est le speaker qui décide. Une combinaison doit montrer la moitié d'un côté long pour obtenir une note. La note pour l'amble est doublée et le nombre total de points est divisé par 6.

Épreuve	Déroulement éliminatoires	Déroulement finales
Club 2 5 allures (F3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tölt lent à tölt moyen 2. Trot lent à trot moyen 3. Pas moyen 	Même déroulement que la phase éliminatoire.
Club 1 5 allures (F2)	<ol style="list-style-type: none"> 4. Galop lent à galop moyen 5. Amble de course 	
Club Élite 5 allures (F1)	<p>L'épreuve commence au milieu d'un petit côté de la piste ovale sur la main au choix du cavalier.</p> <p>Le cavalier dispose de 4,5 tours de piste ovale. Il présente les allures dans l'ordre de passage de son choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tölt lent à tölt moyen - Trot lent à trot moyen - Pas moyen - Galop lent à galop moyen - Amble de course <p>Chaque allure doit être montrée une fois, le pas sur un demi-tour de piste, les autres allures sur un tour complet. L'amble de course est montré uniquement sur les longs côtés.</p>	<p>Le choix de la main est approuvé par la majorité des cavaliers. Dans le cas d'une égalité de voix, le vote du vainqueur des éliminatoires est doublé.</p> <p>Les chevaux sont présentés aux allures dans l'ordre de passage suivant :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tölt lent à tölt moyen, 2. Trot lent à trot moyen, 3. Pas moyen, 4. Galop lent à galop moyen, 5. Amble de course.

3. Épreuves de tölt

Pour les épreuves dans lesquelles des accélérations ou allongement de tölt sont demandés, le lieu exact du démarrage de l'accélération/allongement du tölt et du retour au tölt lent doit être marqué de façon bien visible (1 marquage pour l'accélération, 1 marquage pour le ralentir).

Épreuve	Déroulement éliminatoires	Déroulement finales
Club 3 Tölt (T8)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tölt vitesse libre marcher au pas et changement de main libre 2. Tölt vitesse libre. 	Même déroulement que la phase éliminatoire.
Club 2 Tölt Simple (T7)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tölt lent marcher au pas et changement de main libre 2. Tölt vitesse libre 	
Club 2 Tölt Grand Prix (T5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tölt vitesse lente et régulière marcher au pas et changement de main libre 2. Tölt rapide sur les longs côtés, tölt lent sur les petits côtés. 	
Club 1 Tölt Grand Prix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tölt lent, sur ordre du speaker marcher au pas et changement de main libre 2. Tölt lent, allongement franc du tölt sur les longs côtés, tölt lent sur les petits cotés. 	

(T3)	3. Tölt rapide.	
Club Élite Tölt Grand Prix (T1)	1. Tölt lent, 1 tour de piste, au milieu du petit côté marcher au pas et changement de main libre 2. Tölt lent, allongement franc du tölt sur le long côté, tölt lent sur le petit coté, allongement franc du tölt sur le deuxième long côté, tölt lent jusqu'au milieu du petit coté. 3. Tölt rapide, 1 tour de piste	Le choix de la main est approuvé par la majorité des cavaliers. Dans le cas d'une égalité de voix, le vote du vainqueur des éliminatoires est doublé. Chaque partie de l'épreuve se déroule aux deux 2 mains.

4. Épreuves de tölt rênes longues

Pour les épreuves dans lesquelles des accélérations ou allongement de tölt sont demandés, le lieu exact du démarrage de l'accélération/allongement du tölt et du retour au tölt lent doit être marqué de façon bien visible (1 marquage pour l'accélération, 1 marquage pour le ralentir).

Épreuve	Déroulement éliminatoires	Déroulement finales
Club 2 Tölt spécial (T6)	1. Tölt vitesse libre, sur ordre du speaker, marcher au pas et changer de main librement. 2. Tölt vitesse lente à moyenne, sur les longs côtés prendre les rênes dans une main, montrer clairement que les rênes ne sont pas en contact avec la bouche du cheval (rênes flottantes).	Le choix de la main est approuvé par la majorité des cavaliers. Dans le cas d'une égalité de voix, le vote du vainqueur des éliminatoires est doublé. Même ordre de passage des allures que la phase éliminatoire.
Club 1 Tölt Simple (T4)	1. Tölt vitesse libre 2. Tölt vitesse lente et régulière Sur ordre du speaker, marcher au pas et changer de main librement. 3. Tölt lent à tölt moyen, prendre les rênes dans une main et avancer cette main, montrer clairement que les rênes ne sont pas en contact avec la bouche du cheval (rênes flottantes). Les notes de la 3ème partie de l'épreuve comptent double.	
Club Élite Tölt Spécial (T2)	1. Tölt vitesse libre, 1 tour de piste. 2. Tölt vitesse lente, allongement franc du tölt sur les longs côtés, tölt lent sur les petits côtés. 3. Tölt rapide, 1 tour de piste Les notes de la 3ème partie de l'épreuve comptent double.	Le choix de la main est approuvé par la majorité des cavaliers. Dans le cas d'une égalité de voix, le vote du vainqueur des éliminatoires est doublé. Chaque partie de l'épreuve se déroule aux deux 2 mains.

: Épreuves d'allures en carrière

Pour les épreuves d'allures en carrière, celle-ci doit faire 20x60m ou 20x40m.

Les lettres A, B, C, E, F, H, K et M doivent être indiquées.

Le tracé visuel des différentes parties doit être dessiné sur le sol de la carrière avec de la peinture ou de la poudre de craie.

Les grands cercles en "A" et "C" font 14m de diamètre.

Les petits cercles en "A" et "C" du FG2 font 10m de diamètre.

Les petits cercles en "B" et "E" du FG3 font 8m de diamètre.

Voir les schémas en annexes pour une meilleure compréhension du déroulé de chaque épreuve.

Le cavalier peut choisir sa propre musique. Son volume est déterminé par le Chef Juge.

Aucun matériel de protection pour les jambes et/ou pieds du cheval n'est autorisé.

Épreuve	Déroulement	Jugement
<p>Club 3 Allures en carrière FG1</p>	<p>Les parties 1 et 2 peuvent être montrées au tölt ou au trot, mais les deux parties doivent être montrées dans la même allure. Si le cavalier montre du trot, il doit faire du trot enlevé sur la bonne diagonale et il doit changer de diagonale en X. La partie 3 est faite au pas, avec un arrêt en C.</p> <p>Le cavalier entre par un des côtés courts et va en A (au maximum une minute de l'entrée jusque A.) Partie 1 : Le cavalier commence au tölt moyen (ou trot) et salue en A. Le cavalier fait un huit complet sur la piste spéciale. Il est important de garder un rythme régulier (tact et vitesse) pendant toute la partie. Quand le cavalier se retrouve en A, il débute la partie 2. Partie 2 : En vitesse libre et régulière. Le cavalier monte en A sur un cercle de 14 m. puis suit la ligne diagonale vers l'autre côté court. En C il monte sur un cercle 14 m. Le cavalier suit la diagonale et continue sur le grand cercle. Quand le cavalier se retrouve en A, il commence la partie 3. Partie 3 : En A, le cavalier fait une transition au pas et monte sur la diagonale au pas, le cheval décontracté mais toujours énergique, rênes au contact. En C, le cavalier fait un arrêt de 3 secondes et salue pour marquer la fin de l'épreuve.</p>	<p>Le juge tient compte : du tact, de la souplesse et de la justesse du contact avec les rênes.</p>
<p>Club 2 Tölt en carrière FG2</p>	<p>Les 3 parties sont montrées au tölt sauf la transition tölt-pas-arrêt à la fin de la partie 3.</p> <p>Le cavalier entre par un des côtés courts et va à A (au maximum une minute de l'entrée jusque A). Partie 1 : Le cavalier commence au tölt moyen et salue en A. Le cavalier fait un huit complet sur la piste spéciale. Il est important de garder un rythme régulier (tact et vitesse) pendant toute la partie. Quand le cavalier se retrouve en A, il débute la partie 2. Partie 2 : Vitesse libre et régulière. Le cavalier monte sur</p>	<p>Le juge tient compte : du tact, de la souplesse, de la justesse du contact avec les rênes, de l'impulsion, du rassembler, le cheval doit être en avant, droit.</p>

	<p>un cercle de 10 m en A. Puis le cavalier suit la diagonale vers l'autre côté court et en C il monte sur un cercle de 10 m.</p> <p>Partie 3 : Changement de vitesse. Le cavalier continue au tölt lent, il passe en C et accélère sur la diagonale suivante. En X le cavalier décélère jusqu'à l'arrivée de la courbe. Le cheval doit à nouveau être au tölt lent jusqu'à la prochaine diagonale où la deuxième accélération doit commencer. En X le cavalier commence à nouveau la décélération jusqu'à l'arrivée de la courbe où le cheval doit à nouveau être au tölt lent. Le cavalier fait une transition au pas, il fait un arrêt de 3 secondes en C et salue pour marquer la fin de l'épreuve.</p>	
<p>Club 1 Tölt en carrière FG3</p>	<p>Les 3 parties sont montrées au tölt sauf la transition tölt-pas-arrêt à la fin de la partie 3.</p> <p>Le cavalier entre par un des côtés courts et va en A (au maximum une minute de l'entrée jusque A.)</p> <p>Partie 1 : Le cavalier commence au tölt lent à moyen et salue en A. Le cavalier fait un huit complet sur la piste spéciale. Il est important de garder un rythme régulier (tact et vitesse) pendant toute la partie. Quand le cavalier se retrouve en A, il débute la partie 2.</p> <p>Partie 2 : Vitesse libre et régulière. Le cavalier exécute deux fois le cercle de 8 m le plus proche, selon le schéma. Puis le cavalier passe par X et exécute deux fois le cercle de 8 m à l'autre main. Ensuite, le cavalier prend la ligne diagonale vers le cercle de 14 m. Quand le cavalier est en C, il débute la partie 3.</p> <p>Partie 3 : Changement de vitesse : Le cavalier continue au tölt lent, il passe en C et accélère sur la diagonale suivante. En X le cavalier décélère ; jusqu'à l'arrivée de la courbe. Le cheval doit à nouveau être au tölt lent jusqu'à la prochaine diagonale où la deuxième accélération doit commencer. En X le cavalier commence à nouveau la décélération jusqu'à l'arrivée de la courbe où le cheval doit à nouveau être au tölt lent. Le cavalier fait une transition au pas, il fait un arrêt de 3 secondes en C et salue pour marquer la fin de l'épreuve.</p>	<p>Le juge tient compte : du tact, de la souplesse, de la justesse du contact avec les rênes, de l'impulsion, du rassembler, le cheval doit être en avant, droit.</p>

1. Club 4 Tölt / Trot

Une épreuve de Club 4 Tölt / Trot se déroule en 3 ou 4 manches (1/4, 1/2 et finale ou 1/8, 1/4, 1/2 et finale). Chaque cavalier doit monter au moins une fois dans chaque manche.

Dans la première manche (1/8è ou 1/4) les cavaliers sont répartis par tirage au sort dans différents groupes.

Voir les modalités de passage entre les manches en annexe.

	Déroulement	Jugement
Éliminatoires et finales	<ul style="list-style-type: none"> - Tölt à vitesse lente, sur ordre du speaker, marcher au pas. - Trot à vitesse lente à moyenne, sur ordre du speaker, marcher au pas. - Tölt à vitesse libre, sur ordre du speaker, marcher au pas. - Le choix de la main est approuvé par la majorité des cavaliers. Dans le cas d'une égalité de voix, le vote du plus jeune cavalier est doublé 	<ul style="list-style-type: none"> - Après chaque partie de l'épreuve sur ordre du speaker, les 3 juges, de façon séparée, attribuent dans chaque groupe un classement des couples cavaliers/chevaux les uns par rapport aux autres. Les ex-aequo sont possibles. - Le classement final dans le groupe s'obtient en totalisant les places obtenues (soit 9 places : 3 classements x 3 allures). Le cavalier qui obtient le nombre de point le plus faible est 1^{er} et ainsi de suite.

2. Club 3 Licol

Chaque participant présente son cheval à la main. Les exercices sont effectués en individuel. Jusqu'à 8 chevaux peuvent être sur la piste.

Équipement du cheval : un licol avec une longe, la chaînette étant admise la cravache est autorisée.

	Déroulement conseillé	Jugement
Éliminatoires et finales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pas 2. Trot ou tölt 3. Arrêt et immobilité 4. Reculer 5. Sauter (un obstacle d'une hauteur de 40 cm et d'une largeur de 3m au moins) 6. Slalom 7. Bascule 8. Labyrinthe <p>D'autres exercices, adaptés aux chevaux de loisir peuvent être demandés. Les exercices ne doivent pas présenter de risques, ni pour le cheval, ni pour le cavalier. Pour une épreuve on demandera au moins 5 exercices.</p>	<p>Un ou plusieurs juges donnent des notes de 0 à 10. La somme des points sera divisée par le nombre des exercices demandés et le nombre de juges.</p>

3. Club 3 Course

Éliminatoires	Finale	Jugement
<p>2 à 6 cavaliers partent ensemble au trot - distance à parcourir : 200 à 600m, éventuellement sur la piste ovale - le départ est effectué par un signal sonore et optique</p>	<p>Peut être organisée selon le nombre de participants. Même déroulement.</p> <p>Pour le classement combiné, seul les points de l'éliminatoire seront comptés.</p>	<p>Au chronomètre</p> <p>En cas de changement d'allure, le cavalier doit immédiatement corriger pour reprendre le trot.</p> <p>En cas d'avantage de temps donné par le changement d'allure, le cavalier est disqualifié</p>

4. Club 3 Drapeaux (FR1)

L'épreuve se fait sur une piste d'amble de 200m. En cas de besoin, une piste ovale peut être utilisée. Les lignes de départ et d'arrivée doivent être indiquées clairement. Un nombre pair de seaux remplis de sable et posés sur un tonneau doivent être disponibles sur la piste. Avant le départ de tout cavalier, un drapeau doit être placé dans chaque seau impair (1/3/5...). Il doit être facile d'attraper le drapeau placé dans le seau et de le planter dans le seau suivant (2/4/6...)

Ordre de départ	Déroulement	Jugement
<p>Avant le premier passage, un tirage au sort doit être effectué afin de définir l'ordre de départ. L'ordre de départ est le même pour le premier et le second passage. Chaque couple cavalier/cheval à droit à 2 passages. Toutefois, seul le meilleur passage est pris en compte.</p>	<p>Un seul cheval au départ à la fois. Après un signal sonore et visible donné par une personne (qui doit être un juge), le cheval commence à une allure de son choix. A chaque seau (1/3/5...) le cavalier prend le drapeau du seau et le plante dans le seau suivant (2/4/6...). Après le dernier seau, le cheval passe la ligne d'arrivée. Le signal visible indique aux trois chronométreurs à la ligne d'arrivée que le cheval a commencé.</p>	<p>Un juge contrôle chaque paire de seaux. Si un drapeau tombe à côté du seau durant l'épreuve après avoir été placé dans le bon seau, une pénalité de 15 secondes est ajoutée au temps de la manche.</p>
<p>Disqualification : Si un cavalier fait un cercle ou ne parvient pas à planter le drapeau dans le bon seau, la note de l'épreuve est 0.</p>		

5. Club 3 Maniabilité (TR1)

L'épreuve se fait sur un espace approprié. Aucun élément ne doit risquer de causer un danger au cheval ou au cavalier. Un test doit comporter au moins 5 éléments.

Un seul cheval au départ à la fois. Jusqu'à 3 chevaux à la fois sont autorisés sur la piste.

Pour le schéma de certains des exercices possibles voir l'annexe 2 du document technique disponible sur le www.ffe.com

Exercices		Jugement
<ul style="list-style-type: none"> -Ouvrir, passer et refermer à cheval une porte -Enjamber à cheval des barres au sol -Franchir de l'eau à cheval -Traverser un pont à cheval (largeur minimum 90 cm, longueur minimum 1,50 m) -Cercle en sciure de bois (diamètre d'environ 5 m), le cavalier laisse le cheval patienter dans le cercle et le cavalier fait le tour du cercle à l'extérieur à pied -Placer sur un poteau un poncho ou quelque chose de similaire ; le prendre, avancer à cheval de 5 m au moins et le 	<ul style="list-style-type: none"> -Porte avec rubans (largeur 90 cm, hauteur d'environ 1,90 m) le cheval doit passer la porte à travers les rubans avec le cavalier -Dans un couloir de barres au sol (environ 5 m), faire reculer son cheval. -Franchir à cheval une bascule d'une largeur de 90 cm et d'une longueur de 1,50 m au moins -Passer à cheval au pas dans un labyrinthe de barres par terre 	<p>Les juges utilisent une échelle de notes de 0,0 à 10,0(inclus), avec des demi- points pour chaque partie requise. La note finale est la moyenne de toutes les parties. Toutes les notes finales sont arrondies à une décimale suivant les règles de mathématiques habituelles.</p>

<p>poser sur un autre poteau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Slalom au tölt ou au trot autour de tonneaux, plots - Maniabilité (conduite en main) du cheval - Monter et descendre de cheval - Pas avec les rênes lâches - minimum 40 m - Galop - minimum 100 m - avec les rênes dans une seule main, aucun virage serré - Faire monter le cheval dans un van – le van doit être solide et avoir un sol non glissant. Le cheval doit être amené dans le van et y rester calmement 10 secondes minimum, et le sortir 	<ul style="list-style-type: none"> - A cheval, faire glisser quelque chose (par exemple un sac rempli) - Traverser à cheval un passage étroit entre un mur ou une clôture - Faire du polo sur une certaine distance - Transport de Softball (balles de soft - minimum 5 balles) - Super slalom autour de 4 plots, distance de 80 cm à 1 m / 4 m de largeur - Slalom autour de tonneaux sans toucher les rênes 	
<p>Des exercices supplémentaires, appropriés aux chevaux Islandais, peuvent être ajoutés.</p>		

6. Club 3 Cross (CR1)

L'épreuve se déroule en extérieur. Le plus important dans cette épreuve est l'harmonie entre le cheval et le cavalier ainsi que la façon dont le cavalier se comporte avec le cheval lors du passage de situations difficiles qui peuvent arriver lorsque l'on monte en extérieur.

La longueur de l'épreuve, tout comme l'épreuve elle-même, dépend des possibilités locales. Les difficultés de maniabilités ne doivent pas dépasser les normes standards du cross. Il est autorisé de descendre du cheval. Un seul cheval au départ à la fois.

Exercices	Jugement
<p>- Monter-descendre, les exercices peuvent avoir des difficultés différentes,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Galop sur la main gauche/droite, - Galop de course (chronométré), - Saut de barres, ici aussi des variantes plus simples sont possibles, hauteur max. 60 cm, - Situations spéciales à passer à cheval (ex : un tracteur), - Passages étroits à traverser, - Traverser de l'eau à cheval, - Monter à différentes allures durant des temps différents. 	<p>Les juges utilisent une échelle de note allant de 0.0 à 10.0 (inclus), avec des demi-points pour chaque partie de l'épreuve. S'il y a des parties chronométrées, le couple cavalier cheval le plus rapide (après ajout des secondes de pénalités) obtient une note de 6.0.</p> <p>Chaque couple suivant sera noté avec 0.2 points de moins, le second couple obtiendra donc 5.8, la troisième 5.6 et ainsi de suite. Toutefois, la note la plus basse possible reste 0.0.</p> <p>La note finale est la moyenne de toutes les parties de l'épreuve. Toutes les notes finales sont arrondies à une décimale suivant les règles de mathématiques habituelles.</p>

7. Epreuves d'amble

Les épreuves d'amble se déroulent sur une piste d'amble adaptée (voir schéma en annexe).

Les épreuves sont montées en individuel. Tous les participants disposent de 2 passages.

Avant le premier passage, des groupes de chevaux sont tirés au sort pour déterminer l'ordre de départ.

Celui-ci restera le même pour le second passage.

Pour un schéma de la piste et les tableaux de temps et notes des épreuves PP1 et PP2 voir les annexes 5, 6 et 7 du document technique disponible sur le ww.ffe.com.

Épreuve	Déroulé	Jugement
PP3	<p>Lorsque le speaker donne le départ, le cheval part au pas, trot ou tölt.</p> <p>Entre la ligne de départ et la ligne des 50m, départ au galop puis mise à l'amble.</p> <p>De la ligne des 50m à la ligne des 100m le cheval doit être à l'amble.</p> <p>Entre la ligne des 100m et la ligne des 150, le cheval doit repasser au tölt ou au trot (pas au pas).</p> <p>Les chevaux peuvent avoir deux passages.</p> <p>La note du meilleur passage détermine la position au classement.</p> <p>En cas d'égalité la note reçue lors de l'autre passage décidera du vainqueur. En cas d'égalité ici aussi, un tie-break est effectué.</p>	<p>3 juges sont nécessaires. Les notes vont de 0 à 10 avec des demi-points.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le premier juge note le passage au galop et la mise à l'amble - Le deuxième juge note l'amble entre la ligne des 50m et celle des 100m - Le troisième juge note le passage au trot ou tölt entre la ligne des 100m et celle des 150m <p>Les juges choisissent toujours leur position afin d'avoir une vue d'ensemble de leur partie de la piste.</p> <p>Lorsque le cheval a passé la zone concernée, le juge montre sa note. Si le cheval perd l'amble durant la seconde partie de l'épreuve, le juge lève un drapeau rouge et aucune note n'est donnée.</p> <p>Un maximum de 30 points est donné pour l'épreuve. Pour déterminer la note finale, le total des points des 3 parties de l'épreuves sont additionnés puis divisés par 3.</p>

<p>Tronc commun</p> <p>Club Open Amble (PP2)</p> <p>Club Open Amble (PP1)</p>	<p>Dès que le drapeau de départ est levé, le cheval peut partir au pas, au trot ou au tölt. Entre la ligne de départ et la ligne des 25 m, le cheval doit être mis au galop à partir de n'importe quelle allure. Entre la ligne des 25m et celle des 50m, le cheval doit être mis à l'amble. Déclenchement du chronomètre à la ligne des 50m (le drapeau s'abaisse). Après la ligne des 150m (arrêt du chronomètre), et avant la ligne des 200m, le cheval doit avoir ralenti au tölt, au trot ou au pas. Pour obtenir une note plus élevée le cheval doit ralentir jusqu'au pas. Au début de la piste (jusqu'à la ligne des 25m), un couloir doit être matérialisé. Les chevaux sont autorisés à avoir deux passages*. La moyenne des notes des deux passages détermine le classement. En cas d'égalités de note, les notes données par les juges (autre que le temps) détermineront le gagnant. En cas de note égale à la première place, on effectue un tie break.</p>	<p>6 juges sont nécessaires. Les notes vont de 0 à 10 avec des demi-points.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le premier juge note la mise au galop et la transition du galop à l'amble. - Le deuxième juge note l'amble entre la ligne des 50m et la ligne des 100 m. - Le troisième juge note l'amble entre la ligne des 100 m et la ligne des 150m. - Le quatrième juge note la transition à une allure plus lente entre la ligne de 150m et la fin de la piste à 200m. <p>Le starter (doit être un juge) doit se poster à la marque 50 m et montre aux trois chronométreurs situés à la ligne des 150 m en abaissant le drapeau que le cheval a passé la ligne des 50 m. Il indique également avec un drapeau rouge, si le cheval n'est pas à l'amble à la ligne des 50 m.</p> <p>A la ligne des 150 m un juge montre un drapeau rouge, si le cheval n'est pas à l'amble lorsqu'il franchit la ligne des 150 m.</p> <p>Les juges choisissent toujours leur position afin d'avoir une vue d'ensemble de leur partie de la piste. Dès que le cheval a passé leur partie de la piste, les juges 1 à 4 montrent les notes.</p> <p>Si le cheval ne reste pas à l'amble dans la partie chronométrée, le starter et/ou le juge à la ligne d'arrivée montre(nt) un drapeau rouge et aucune note n'est donnée pour le temps.</p> <p>Si le cheval obtient la note de 0 des juges 2 ou 3, aucune note n'est donnée pour le temps</p>
<p>PP2</p>	<p>*en Club Open Amble PP2 cette règle est valable même s'ils reçoivent des drapeaux rouges lors d'un des passages</p>	<p>Peuvent être obtenus au maximum 40 points pour le style de la présentation et au maximum 10 points pour le temps chronométré selon la table de notation. La somme finale sera divisée par 5.</p>
<p>PP1</p>		<p>Peuvent être obtenus au maximum 20 points pour le style de la présentation et au maximum 10 points pour le temps chronométré selon la table de notation. La somme finale sera divisée par 6.</p>

Club Open Course d'Amble 150m (P3)

Pour le tableau du temps et notes de l'épreuve voir l'annexe 8 du document technique disponible sur le www.ffe.com.

Déroulement

Le starter donne un signal et le cavalier part à une allure libre jusqu'à la marque de 50m - à partir de cet endroit et jusqu'à la marque de 150 m, le cheval doit être à l'amble de course - sont effectués deux à quatre passages, mais 2 passages au maximum par jour. Le port de la cravache n'est pas autorisé.

Départ, Départ avec boîtes de départ, Ordre de départ, Juges, Cavaliers: idem que Club Open Course Amble 250 (P1)

Jugement : Les notes correspondantes aux temps réalisés sont calculées selon la formule suivante :
 $22.0 - t.$

t étant le temps du passage le plus rapide avec un nombre approprié de décimales.

Les notes ne peuvent pas être supérieures à 10,00 ou inférieures à 0,00.

- **Club Open Course d'Amble 250m (P1)**

Pour le tableau du temps et notes de l'épreuve voir l'annexe 9 du document technique disponible sur le www.ffe.com.

Départ : 2 à 4 chevaux partent ensemble. En cas de désaccord sur les places de départ au premier passage, le juge au départ décide du placement. Tous les cavaliers sont identifiables par une couleur différente. Le port de la cravache n'est pas autorisé. Chaque cavalier peut avoir deux assistants. Les assistants doivent porter un casque aux normes et ne sont pas autorisés à avoir une cravache. Si le départ n'a pas pu être pris dans les 10 mn, le cheval empêchant le départ doit reculer de quelques pas. Si après 5 mn supplémentaires, le départ n'a pas pu être pris à cause du même cheval, celui-ci est éliminé de ce passage.

L'autorisation de départ doit être donnée par le juge placé sur la ligne d'arrivée. Il tient un drapeau en l'air au milieu de la piste.

Déroulement

Le starter donne un signal et le cavalier part à une allure libre jusqu'à la marque de 50m - à partir de cet endroit et jusqu'à la marque de 250 m, le cheval doit être à l'amble de course - sont effectués deux à quatre passages, mais 2 passages au maximum par jour.

Départ avec des boîtes de départ : Lorsqu'on utilise des boîtes de départ, tous les cavaliers disposent de deux minutes pour y faire entrer leurs chevaux ; le départ ne devrait pas être donné plus de 30 secondes après que le dernier cheval soit entré dans les boîtes. Si un cavalier ne parvient pas à entrer son cheval dans la boîte pendant ce laps de temps, il est disqualifié de ce passage de la course.

Les assistants doivent toujours avoir au moins un pied à terre, sans exception. Si les assistants dérogent au règlement, le cavalier est disqualifié. Un juge supplémentaire supervise la procédure de départ derrière la ligne.

Ordre de départ : Avant le premier passage, des groupes de chevaux sont tirés au sort pour déterminer l'ordre de départ. Du deuxième jusqu'au quatrième passage, les cavaliers ayant obtenu les temps les plus proches au passage précédent partiront ensemble

Cela signifie que le premier groupe de départ sera composé des chevaux les plus lents, puis le second groupe des chevaux un peu moins lents, etc. Dans le cas ou des groupes de départ à nombres égaux de chevaux ne peuvent pas être formés, c'est toujours le groupe de départ le plus lent qui aura le moins de chevaux ou si besoin un départ individuel se fera. Si plusieurs chevaux n'ont pas été évalués, l'attribution des chevaux aux groupes de départ sera décidée par tirage au sort.

Dans chaque groupe, le cavalier le plus rapide doit choisir à quelle position il veut prendre le départ et ne peut modifier sa décision une fois que la procédure de départ a démarré.

Sur la ligne de départ, le cheval doit se tenir tranquille, droit et dans la direction de l'arrivée. D'autres positions de départ peuvent être autorisées (comme en diagonale par exemple), si le cavalier en informe les autres cavaliers de son groupe et que le starter donne son accord.

Si un cheval a été gêné au départ et n'a pas pu partir pour cette raison, le starter peut l'autoriser à partir seul. Cela ne comptera pas comme faux départ. Dès que les chevaux se tiennent tranquilles et dans la direction de l'arrivée, le départ peut être donné.

Le starter doit être en hauteur à 3 m de la piste à l'extérieur et un à 2 m devant les cavaliers. Il donne un signal de départ visuel (drapeau bicolore si possible) et acoustique (voix).

Signification :

o Drapeau levé : attention le départ peut avoir lieu à tout moment.

o Drapeau baissé : départ, mise en route des chronomètres.

Juges : Il faut 9 juges. Lors de tournois non internationaux, certains juges peuvent être remplacés par des assistants. Lors de concours inscrits dans le classement mondial, un minimum de 5 juges est requis. Les assistants doivent être entraînés et approuvés par leur association nationale.

o Le 1^{er} juge est à la ligne de départ.

o Les 2^{ème} et 3^{ème} juges (ou un juge et un assistant) se placent (l'un en face de l'autre) à la marque des 50m.

o Le 4^{ème} juge ou assistant se place entre la marque des 50m et celle des 100m.

o Le 5^{ème} juge ou assistant se place entre la marque des 100m et celle des 150m.

o Le 6^{ème} juge ou assistant se place entre la marque des 150m et celle des 200m.

o Le 7^{ème} juge ou assistant se place entre la marque des 200m et celle des 250m.

o 2 juges, ou un juge et un assistant se placent, l'un en face de l'autre à la ligne d'arrivée.

Quand des boîtes de départ sont utilisées, un juge supplémentaire ou un assistant est nécessaire pour superviser la « procédure » de départ derrière la ligne. Les juges ou assistants ont des drapeaux de même couleur que celle des cavaliers. Si une disqualification est nécessaire, le drapeau de la couleur du cavalier concerné sera montré, sinon, un drapeau blanc sera montré.

Cavaliers : Chaque cavalier doit être clairement identifiable.

Les aides des jambes sont autorisées pendant la course. Toutes autres aides pour accélérer le cheval et qui pourraient distraire les autres cavaliers sont interdites. Si un cavalier en gêne un autre, son temps ne comptera pas. Les chevaux attendant pour le passage suivant doivent attendre à au moins 30 m derrière la ligne d'arrivée.

Sur demande, le chef juge peut autoriser un cheval qui a été gêné d'avoir un départ supplémentaire individuel.

Jugement : Les notes correspondantes aux temps réalisés sont calculées selon la formule suivante: $(32,50-t)/1,25$.

t étant le temps du passage le plus rapide avec un nombre approprié de décimales.

Les notes ne peuvent pas être supérieures à 10,00 ou inférieures à 0,00.

- **Club Open Speed Pass 100m (P2)**

Pour le tableau du temps et notes de l'épreuve voir l'annexe 10 du document technique sur le www.ffe.com.

Distance : Ce test doit être monté sur une piste d'amble où l'on doit disposer d'au moins 50m avant la partie chronométrée de 100m.

Déroulement: Un cavalier sur la piste - le starter donne un signal et le cavalier part à une allure libre jusqu'à la marque de 50m - à partir de cet endroit et jusqu'à la marque de 150m, le cheval doit être à l'amble de course - sont effectués deux passages.

Départ : L'ordre de passage du 1er passage est décidé selon le hasard – au 2^{ème} passage, le cheval le plus lent partira en premier et le cheval le plus rapide partira en dernier.

Chronométrage : Le temps sera chronométré de la marque 50m jusqu'à la marque de 150m

Jugement : Le passage le plus rapide comptera - au cas d'égalité, le 2^{ème} meilleur temps du participant sera pris en compte. Si le cheval perd l'amble de course entre la ligne des 50 m et la ligne d'arrivée, le passage concerné n'est pas noté.

La cravache est autorisée lors de cette épreuve.

Juges, cavaliers et records : Se référencer à Club Open Amble (P1)

Jugement : Les notes correspondantes aux temps réalisés sont calculées selon la formule suivante :

(12.00-t)/0,60.

t étant le temps le plus rapide des deux passages avec un nombre approprié de décimales.
Les notes ne peuvent pas dépasser 10,00 ni être inférieures à 0,00.

8. Club 3 Dressage

Durée : environ 15 min.

a) Éliminatoire et Finale

- Environ 5 chevaux sur la piste

Exercices possibles

Pas - trot (assis ou enlevé) / tölt - changer de main par la diagonale au pas - aller sur le cercle au pas - doubler et changer de main au pas - arrêt entre deux tonneaux – slalom.

Jugement

Un juge ou les juges ensemble notent de 0 à 10 et donnent des 10^{èmes} de points - sont surtout jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

b) Remarque

La reprise est destinée surtout à la catégorie Enfants P (6 et 7 ans).

9. Club 2 Dressage

Durée : environ 15 min.

a) Éliminatoire et Finale

Présentée en reprise de 6 chevaux maximum.

Texte imposé

Main droite :

Entrer en piste en reprise, doubler individuellement dans la largeur, les cavaliers s'alignant à gauche du chef de reprise (2 m entre chaque cheval).

Entre B et E : s'arrêter sur la ligne, immobilité - salut.

Main droite :

Partir individuellement au pas et prendre la piste à main droite (chevaux décalés d'une longueur de cheval), faire environ un demi tour de piste –

K-B : changer de main par la diagonale -

Main gauche :

Partir au trot ou tölt de travail - au trot enlevé ou tölt - faire environ un demi tour de piste - Aller sur le cercle et faire environ 1 tour et demi –

Changer de cercle -

Main droite :

À partir du point X trot assis et faire environ 1 tour et demi –

C : Reprendre la piste

Sur le prochain long côté effectuer un contre-changement de main sur la ligne du quart –

K-M : changer de main par la diagonale -

Main gauche :

Transition au pas. S'arrêter. Départ au pas.

Exercice individuel :

Départ au tölt/trot de travail, en sortant du coin départ au galop de travail à gauche jusque derrière le dernier cavalier de la reprise (les autres cavaliers restants au pas) –

Après M et jusque O (point de cercle) : demi-volte de 5 mètres.

Main droite :

Doubler individuellement dans la largeur, les cavaliers s'alignant à gauche du chef de reprise (2 m entre chaque cheval).

Entre B et E : s'arrêter sur la ligne - immobilité - salut.

Sortir individuellement au pas moyen, rênes longues.

La reprise est lue. Un changement du chef de reprise est possible. Les juges ont la possibilité d'adapter la reprise au niveau des cavaliers.

Jugement

Un juge ou les juges notent ensemble de 0 à 10 et donnent des 10èmes de points - sont surtout jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

10. Club 2 Dressage Équipe

Durée : environ 12 min. Présentée par équipe.

a) Éliminatoire et finale

Texte imposé :

Main droite :

Entrer en piste avec distances libres au pas moyen, doubler dans la largeur. Sur la ligne du milieu : arrêt - immobilité - salut.

Main droite :

Partir au pas individuellement et prendre la piste à main droite (chevaux décalés d'une longueur de cheval).

A : Départ au trot/tölt de travail. Rester sur la piste jusqu'en C.

C : Aller sur le cercle de 20 m, 1 tour et demi.

X : Changer de cercle.

Main gauche :

A : Reprendre la piste

F-M : Effectuer un contre-changement de main sur la ligne du quart – Transition au pas –

C : Arrêt

Demi-tour autour des épaules

Départ au trot/tölt de travail– rester sur la piste jusqu'en A.

Après A (Dans le coin) : Partir individuellement au galop à droite et rester sur la piste.

A: Transition au trot/tölt de travail – Rester sur la piste jusqu'en M.

M-E: changer de main par la diagonale.

Main gauche :

En arrivant sur E : partir individuellement au galop à gauche et rester sur la piste jusqu'en A.

A : Transition au trot/tölt de travail et rester sur la piste jusqu'en C.

C : Transition au pas moyen et faire un demi tour de piste.

A : Doubler dans la longueur (pas de distances entre les chevaux) - Arrêt sur la ligne du milieu - immobilité – salut.

La reprise est lue.

Jugement

Un juge ou les juges ensemble notent de 0 à 10 points - sont également jugés la position du cavalier, le fonctionnement et l'emploi des aides, l'exécution correcte des figures.

11. Club 2 Dressage Libre(FS3)

Présentation libre dans la carrière. Le cheval est présenté en main.

Durée : environ 5 minutes

Nombre d'exercices : Minimum 5, maximum 8.

Le programme de la présentation doit être créé par le cavalier, mis par écrit (en incluant des schémas), et fourni au secrétariat du concours avant le début de la compétition, sur un protocole prévu à cet effet.

Musique : Une musique adaptée doit être fournie par le cavalier sur une clé USB ou un CD. Il n'est autorisé à répartir la musique sur plusieurs CD ou clé USB que si un représentant du cavalier est disponible pour diffuser la musique à l'aide du matériel utilisé sur le lieu du concours.

Les exercices devront être choisis parmi les exemples suivants :

- Travail au sol,
- Longer le cheval,
- Travail aux longues rênes en cercle,
- Travail en liberté,
- Diriger à côté du cheval,
- Travail aux longues rênes à côté ou derrière le cheval,
- Travail sans contact avec les rênes ou la longe.

D'autres exercices réalisables sans monter le cheval sont autorisés.

Jugement

Le ou les juge(s) juge(nt) individuellement et séparément.

Les éléments individuels tels que :

- La manipulation du cheval,
- L'harmonie,
- Originalité de la présentation,
- Utilisation des aides.

Seront notés sur une échelle de 0 à 10 avec des demi-points.

Il n'y a pas de notation séparée pour la musique (mais la musique est obligatoire).

Si un ou plusieurs exercices sont notés zéro, des points seront déduits de la somme totale des points de la façon suivante :

- Premier zéro : moins 3 points
- Deuxième zéro : moins 8 points supplémentaires
- Troisième zéro : moins 17 points supplémentaires.
- Quatrième zéro : Disqualification.

La note finale sera la somme des notes pour chaque exercice plus les 4 notes de l'impression générale, moins les déductions, divisée par le nombre d'exercices, plus 4, donnant ainsi une note entre 0 et 10, arrondie à une décimale.

En cas d'égalité à la première place, les juges devront départager par un classement.

Remarque

Il est permis de présenter le cheval sans aucun équipement. La tenue du cavalier doit être adaptée à la présentation. Sinon, on applique le règlement des épreuves de dressage FIPO

12. Dressage Club 2 G5

Présentée individuellement.

Entrer sur la piste au trot de travail assis à main gauche.

C : Cercle à gauche de 20 m

S-P : Changement de main au trot de travail. Sur la diagonale, transition au pas

Entre P et A : Départ au galop de travail à droite

A : Cercle à droite de 20 m

V-R : Sur la diagonale, transition au pas, en passant par le trot ou le tölt.

Entre R et C : Départ au galop de travail à gauche

C : Cercle à gauche de 20 m

S-P : Sur la diagonale, transition au pas en passant par le trot ou le tölt

A : Doubler dans la longueur

X-M : Cession à la jambe gauche

M : Départ au tölt de travail

C : Cercle de 15m

H : Transition au pas

S-V : Allonger le pas

A : Doubler dans la longueur

X-H : Cession à la jambe droite

H : Prendre le tölt de travail

B : Cercle de 15 m

A : Doubler dans la longueur

X : Arrêt, salut.

Quitter la piste, rênes longues.

Jugement :

Le(s) juge(s) juge(nt) individuellement et séparément.

Sont notés sur une échelle de 0 à 10 avec des demi-points, les différents exercices, ainsi que l'impression générale : (1 la régularité des allures, 2 l'impulsion, 3 l'obéissance, 4 l'assiette et l'emploi des aides).

Si un ou plusieurs exercices sont notés zéro, des points seront déduits de la somme totale des points de la façon suivante :

- Premier zéro : moins 3 points.
- Deuxième zéro : moins 8 points supplémentaires.
- Troisième zéro : moins 17 points supplémentaires.
- Quatrième zéro : Disqualification.

La note finale sera la somme des notes pour chaque exercice plus les 4 notes de l'impression générale, moins les déductions, divisée par le nombre d'exercices, plus 4, donnant ainsi une note entre 0 et 10, arrondie à une décimale.

En cas d'égalité à la première place, les juges devront départager par un classement.

13. Dressage Club 2 G6

Présentée individuellement.

Entrer sur la piste au trot de travail assis à main droite.

A : Cercle de 20 m au trot, 1 tour et demi.

X : Changer de cercle, conserver le pli à gauche.

Entre M et C : Transition au pas.

H : Arrêt, reculer de 3 pas, repartir au tölt.

A : Doubler dans la longueur.

X-M : Cession à la jambe gauche.

C : Doubler dans la longueur

X-F : Cession à la jambe droite

F : Transition au pas.

A : Départ au galop à droite, cercle de 20 m.

C : Transition au trot.

M-K : Diagonale, allonger le trot.

Entre K et A : Transition au pas.

A : Départ au galop à gauche, cercle de 20 m.

B : Transition au pas.

B-M : Extension d'encolure.

C : Doubler dans la longueur.

X : Arrêt, salut.

Jugement :

Le(s) juge(s) juge(nt) individuellement et séparément

Sont notés sur une échelle de 0 à 10 avec des demi-points, les différents exercices, ainsi que l'impression générale : (1 la régularité des allures, 2 l'impulsion, 3 l'obéissance, 4 l'assiette et l'emploi des aides).

Si un ou plusieurs exercices sont notés zéro, des points seront déduits de la somme totale des points de la façon suivante :

- Premier zéro : moins 3 points.
- Deuxième zéro : moins 8 points supplémentaires.
- Troisième zéro : moins 17 points supplémentaires.
- Quatrième zéro : Disqualification.

La note finale sera la somme des notes pour chaque exercice, plus les 4 notes de l'impression générale, moins les déductions, divisée par le nombre d'exercices, plus 4, donnant ainsi une note entre 0 et 10, arrondie à une décimale.

14. Dressage Club 1 G7

Présentée individuellement.

Entrer sur la piste au trot de travail assis à main droite.

A : Doubler dans la longueur.

X : Arrêt, salut.
Départ au trot.

C : Piste à main droite.

A : Faire un huit. Boucles de 10 m.

K-E : Epaulement en dedans.

M-K : Diagonale, allongement au trot.

B : Transition au pas.

C : Départ au galop à gauche. Cercle de 20 m. Un tour et demi.

X : Changement de pied en passant par une ou deux foulées de pas.

K-B : Demi diagonale en conservant le galop à droite

Entre R et M : Transition au pas.

C : Arrêt, reculer de 3 pas. Départ au tölt.

C : Faire un huit, boucles de 10 m.

H-E : Epaulement en dedans.

A : Doubler dans la longueur.

X : Arrêt, salut.

Sortir au pas rênes longues.

Jugement :

Le(s) juge(s) juge(nt) individuellement et séparément.

Sont notés sur une échelle de 0 à 10 avec des demi-points, les différents exercices, ainsi que l'impression générale : (1 la régularité des allures, 2 l'impulsion, 3 l'obéissance, 4 l'assiette et l'emploi des aides).

Si un ou plusieurs exercices sont notés zéro, des points seront déduits de la somme totale des points de la façon suivante :

- Premier zéro : moins 3 points.
- Deuxième zéro : moins 8 points supplémentaires.
- Troisième zéro : moins 17 points supplémentaires.
- Quatrième zéro : Disqualification.

La note finale sera la somme des notes pour chaque exercice, plus les 4 notes de l'impression générale, moins les déductions, divisée par le nombre d'exercices, plus 4, donnant ainsi une note entre 0 et 10, arrondie à une décimale.

En cas d'égalité à la première place, les juges devront départager par un classement.

15.Club 1 Dressage libre (FS2)

Durée : environ 5 minutes

Nombre d'exercices : Minimum 8, maximum 12.

Le programme de la reprise doit être créé par le cavalier, mis par écrit (en incluant des schémas) et fourni au secrétariat du concours avant le début de la compétition, sur un protocole prévu à cet effet.

Musique : Une musique adaptée doit être fournie par le cavalier sur une clé USB ou un CD. Il n'est autorisé à répartir la musique sur plusieurs CD ou clé USB que si un représentant du cavalier est disponible pour diffuser la musique à l'aide du matériel utilisé sur le lieu du concours.

Les exercices composant la reprise doivent être choisis parmi les exemples suivants :

- Transition arrêt-pas et/ou arrêt-trot ou tölt.
- Départ au pas ou/et au trot ou au tölt.
- Serpentines, changement de main sur le cercle-au pas, au trot /tölt
- Un huit au pas ou au trot/tölt.
- Galop à droite et galop à gauche, sur la piste ou sur le cercle.
- Demi-tour sur les épaules.
- Cession à la jambe (au pas).
- Transition d'allure (tölt-trot-tölt).

Chaque exercice ne peut être montré qu'une fois, à l'exception du galop (à droite et à gauche), de la cession à la jambe (droite ou gauche) et du demi-tour sur les épaules (vers la droite ou vers la gauche).

Jugement :

Le(s) juge(s) juge(nt) individuellement et séparément.

Sont notés, sur une échelle de 0 à 10 avec des demi-points, les différents exercices, ainsi que l'impression générale : (1 la régularité des allures, 2 l'impulsion, 3 l'obéissance, 4 l'assiette et l'emploi des aides).

Il n'y a pas de note à part pour la musique mais celle-ci est obligatoire.

Si un ou plusieurs exercices sont noté zéro, des points seront déduits de la somme totale des points de la façon suivante :

- Premier zéro : moins 3 points.

- Deuxième zéro : moins 8 points supplémentaires.
- Troisième zéro : moins 17 points supplémentaires.
- Quatrième zéro : Disqualification.

La note finale sera la somme des notes pour chaque exercice plus les 4 notes de l'impression générale, moins les déductions, divisée par le nombre d'exercices, plus 4, donnant ainsi une note entre 0 et 10, arrondie à une décimale.

En cas d'égalité à la première place, les juges devront départager par un classement.

C : Club Elite

Club Elite Dressage Libre (FS1)

Nombres d'exercices : Minimum 10, maximum 14.

Le programme de la reprise doit être créé par le cavalier et fourni au secrétariat du concours avant le début de la compétition, sur un protocole prévu à cet effet.

Musique : Une musique adaptée doit être fournie par le cavalier sur une clé USB ou un CD. Il n'est autorisé à répartir la musique sur plusieurs CD ou clé USB que si un représentant du cavalier est disponible pour diffuser la musique à l'aide du matériel utilisé sur le lieu du concours.

Doivent obligatoirement figurer les exercices suivants :

- Pas moyen
- Tölt
- Galop de travail ou galop moyen
- Transitions d'allures ou dans l'allure (variations de vitesse).
- Changement de main
- Incurvation
- Arrêt
- Salut

Exercices supplémentaires possibles :

- Trot
- Cession à la jambe ou épaule en dedans.
- Reculer
- Demi-tour sur les hanches.
- Galop : Changement de pied en passant par le pas, le trot ou le tölt.

Chaque exercice ne sera noté qu'une fois sur chaque main. Le salut est une exception.

Jugement

Les juges jugent individuellement et séparément.

Sont notés sur une échelle de 0 à 10 avec des demi-points, les différents exercices, ainsi que l'impression générale : (1 la régularité des allures, 2 l'impulsion, 3 l'obéissance, 4 l'assiette et l'emploi des aides.)

Il n'y a pas de note à part pour la musique mais celle-ci est obligatoire.

Si un ou plusieurs exercices sont notés zéro, des points seront déduits de la somme totale des points de la façon suivante :

- Premier zéro : moins 3 points.
- Deuxième zéro : moins 8 points supplémentaires.
- Troisième zéro : moins 17 points supplémentaires.
- Quatrième zéro : Disqualification.

La note finale sera la somme des notes pour chaque exercice plus les 4 notes de l'impression générale, moins les déductions, divisée par le nombre d'exercices, plus 4, donnant ainsi une note entre 0 et 10, arrondie à une décimale.

En cas d'égalité à la première place, les juges devront départager par un classement.