

DISPOSITIFS PONEYS A

CSO



Les dispositifs et obstacles spécifiques poney A ont pour but de mettre en valeur la bonne équitation des cavaliers et le bon dressage des poneys.

De ce fait, leur construction et leur disposition dans le parcours doivent favoriser la conduite et le contrôle dans le mouvement en avant. Ainsi, ils doivent par exemple permettre que tous les obstacles du parcours soient abordés avec un minimum d'élan.

Chaque dispositif peut être agrémenté de décor, passage de bidet, passage sous arcade décorative dans le respect de la sécurité et de conditions techniques respectées.

8 dispositifs non sautant peuvent être utilisés pour les parcours des épreuves de CSO PONEY A :

- **Le slalom**
- **Les portes**
- **Le swing**
- **La cloche**
- **La branche basse**
- **La Chicane**
- **Le jardin**
- **Le Looping**

Ces dispositifs sont les références de ceux qui pourront être utilisés pour le Generali Open de France pour les épreuves PONEYS A de CSO.

Ils peuvent en fonction de la disposition des pistes et du matériel utilisé varier dans la conception et dans les distances entre chaque élément.

Se référer à la fiche technique de chaque dispositif disponible sur www.ffe.com

Extrait des dispositifs Spécifiques - Règlement CSO :

Art 2.2 – D Epreuves Poney A

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

- ◆ *Poney A2 et Poney A1 : 8 obstacles minimum et 11 obstacles maximum, dont 2 à 4 dispositifs.*
- ◆ *Poney A Elite : 10 obstacles minimum et 12 obstacles maximum, dont 2 dispositifs. Sur l'ensemble du parcours, quatre fiches plates peuvent être prévues. Elles peuvent être utilisées par deux ou indépendamment par obstacle. Tout endommagement d'un dispositif est pénalisé selon le barème CSO de 4 points de pénalité. Les fiches descriptives des dispositifs sont disponibles sur www.ffe.com dans la rubrique « Documents ».*

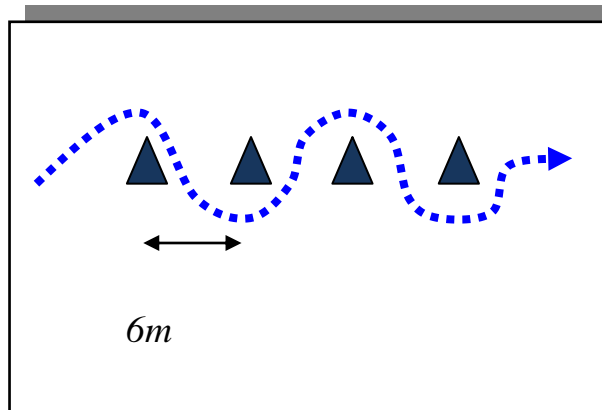
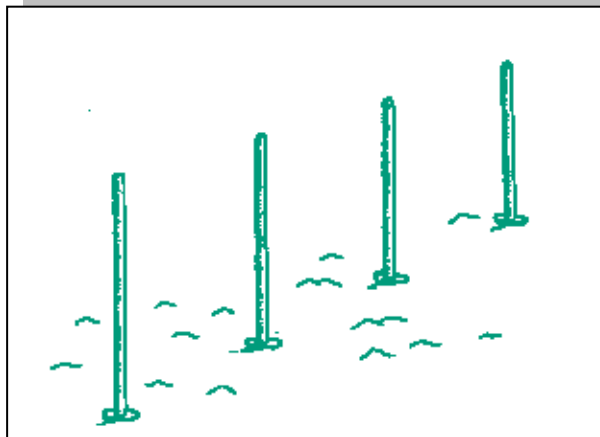
Dispositifs sautant spéciaux :

- **Pointe ouverte,**
- **Double décalé,**
- **Sauts décalés,**
- **Saut de biais,**
- **Directionnel (accompagné de fanions surélevés type fanions flexible de CCE ou au minimum à la hauteur de l'obstacle et pas posés au sol).**

Dispositif 1 : Le slalom

Le contrat du slalom

Effectuer le slalom entre les piquets, plots...



Caractéristiques...

- Dispositif très simple de construction et d'utilisation
- Intervalles entre les plots ou les piquets 6m
- Possibilité d'imposer un côté pour le passage de la première porte slalom
- possibilité de décaler les plots pour accentuer les virages

Matériel et Dispositif...

- 1 numéro.
- 4 piquets ou plots ou autre.

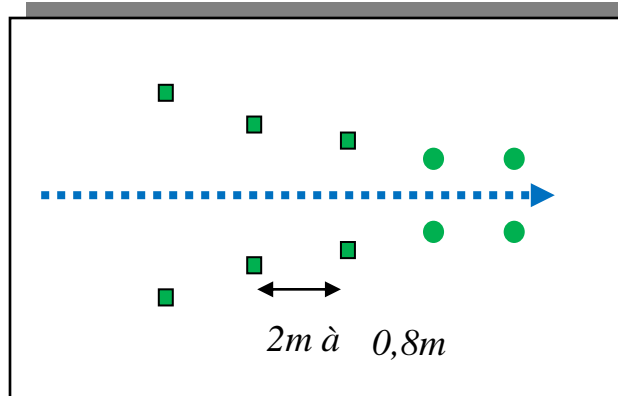
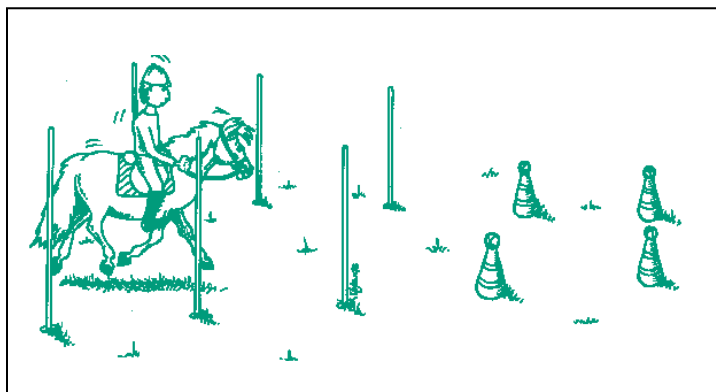
Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barre, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination

Dispositif 2 : Les portes

Le contrat de la Porte

Franchissement des portes en ligne droite.



Caractéristiques...

- Dans la longueur les piquets sont séparés d'environ 2m dans la largeur au début et 80cm pour finir
- Le nombre de portes est à l'appréciation du chef de piste

Matériel et Dispositif...

- 1 numéro
- 6 piquets
- 4 cônes et 4 balles

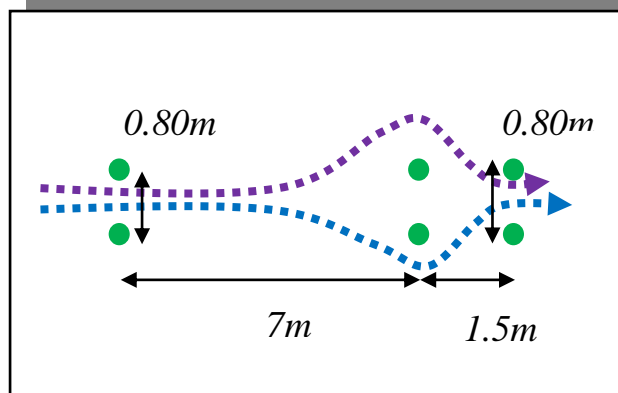
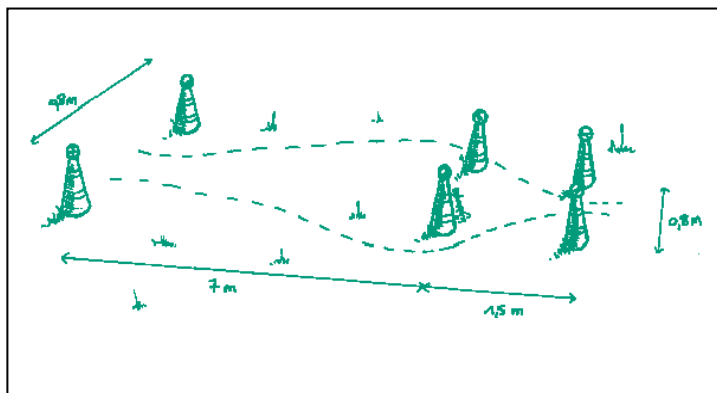
Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barres, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination

Dispositif 7 : Le swing

Le contrat du swing

Franchissement des cônes en ligne courbe sans faire tomber de balles



Caractéristiques...

- Possibilité d'élargir les distances pour faciliter le dispositif
- Les distances entre les portes sont d'environ 0,8m dans la largeur, et environ 7m /et minimum 1,5m dans la longueur.

Les distances sont données à titre indicatif et peuvent être adaptées à discrétion du chef de piste.

Matériel et Dispositif...

- 2 portes avec fanion rouge.
- 2 portes avec fanion blanc.
- 1 numéro.
- 6 cônes et 6 balles

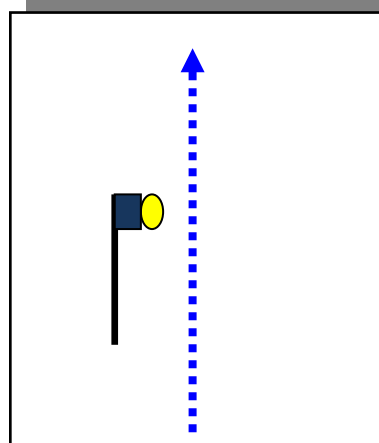
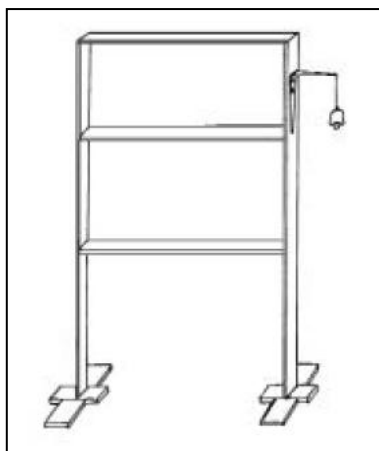
Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barres, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination

Dispositif 4 : La cloche

Le contrat de la cloche

En faisant sonner la cloche, le cavalier valide le franchissement du dispositif



Caractéristiques...

- Dépasser l'axe de la cloche sans la sonner correspond à une tentative sur le dispositif.
- La cloche doit être sonnée avec la main.

Matériel et Dispositif...

- 1 numéro.
- Un chandelier et une équerre
- Une cloche

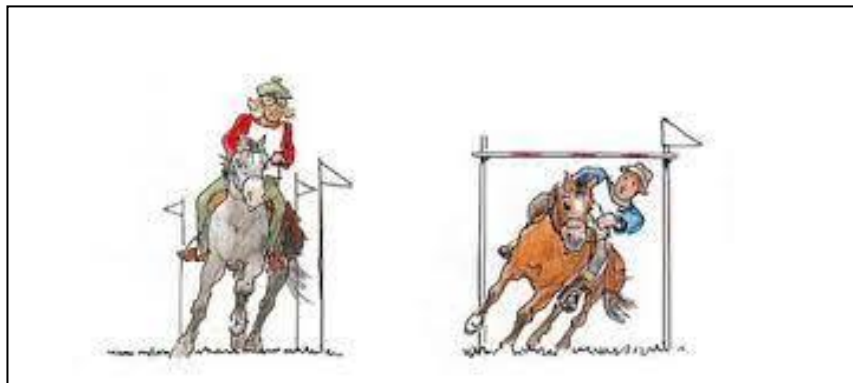
Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barres, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination

Dispositif 5 : La branche basse

Le contrat de la branche basse

Passage sous une branche basse.



Caractéristiques...

- La branche basse est placée à un minimum de 1,40 m du sol
- La largeur minimum est de 2m
- La branche basse pourra être décorée mais elle devra permettre au cavalier de passer facilement, un rideau à traverser peut-être ajouté, l'élément le plus bas de ce rideau à traverser peut être à 120 cm du sol à son point le plus bas.

Matériel et Dispositif...

- Deux chandelles
- Une branche basse

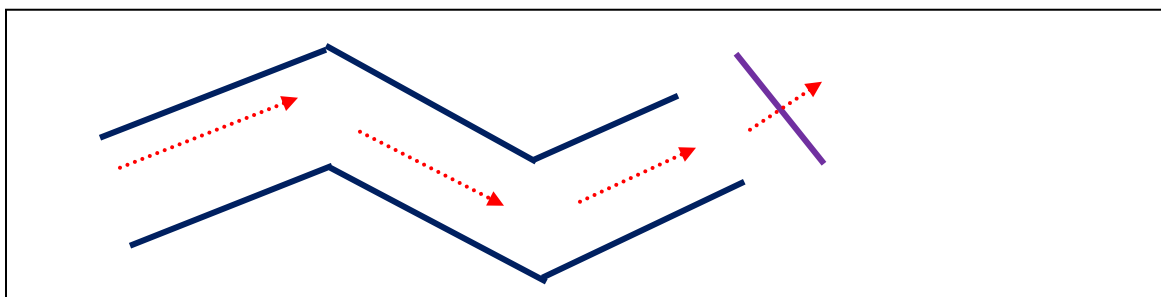
Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barres, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination

Dispositif 6 : La chicane

Le contrat de la Chicane

Passage d'un couloir étroit, avec possibilité de rajouter un obstacle



Caractéristiques...

- Passer dans un dispositif étroit matérialisé avec des barres de 3m minimum.
- Le passage sera d'une largeur minimum de 0,90m
- Et pourra être juste un couloir ou un couloir avec un saut (élément A + élément B)
- Entre le couloir et l'obstacle, la distance devra favoriser le mouvement en avant.

Matériel et Dispositif...

- 1 numéro
- 6 / 8 barres
- plots....

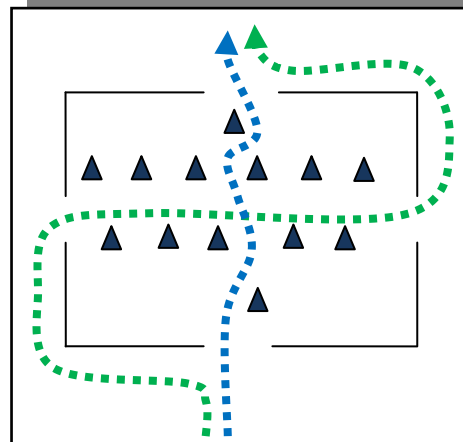
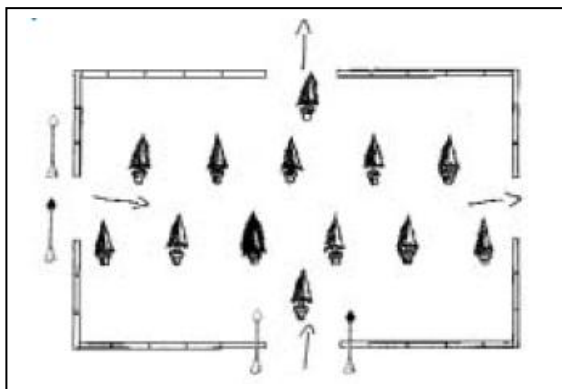
Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barres, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination
Particularités : si dispositif avec 2 éléments A et B,	- Pénalités à attribuer pour chaque élément et refranchir les 2 éléments en cas de refus sur le 2 ^e éléments

Dispositif 7 : Le jardin

Le contrat du jardin

Traverser le dispositif sans renverser de plantes



Caractéristiques...

- La taille du jardin à l'appréciation du chef de piste, l'espace entre les plantes, plots, piquets est au minimum de 0,80m.
- Le jardin peut être agrémenté de plots surmontés de balles, de plantes...

Matériel et Dispositif...

- 1 numéro
- plantes ou cônes...
- balles
- barres...

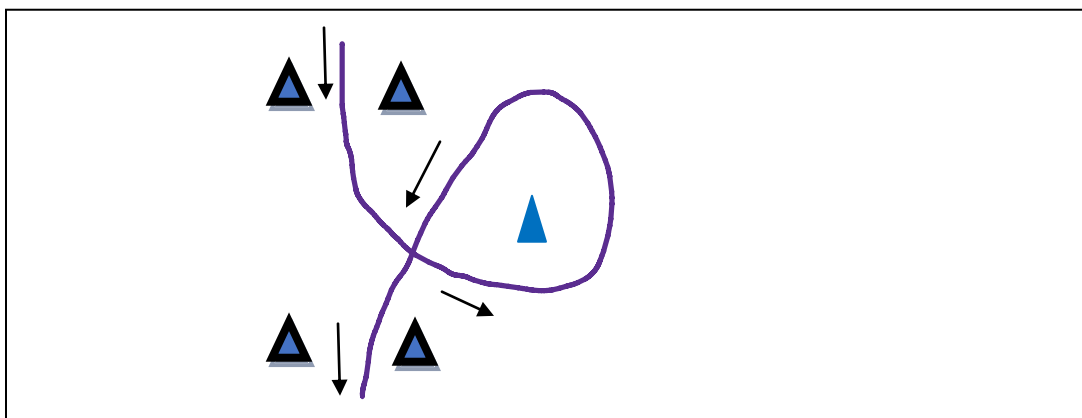
Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barres, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination

Dispositif 8 : Le looping

Le contrat du looping

Réaliser une courbe autour d'un point donné



Caractéristiques...

- Ce dispositif peut être constitué de plots, piquets, plantes...
- Les cavaliers ont le choix de taille de la courbe

Matériel et Dispositif...

- 1 numéro.
- 5 plots, cubes, plantes...

Fautes de Contrat... En CSO PONEY A

Ce qui peut arriver :	Comment juger :
1 ou plusieurs fautes sur un dispositif (faire tomber une ou plusieurs barres, latte, chandeliers, cubes, balles...)	- 4 points
Dispositif détruit et franchi	- 4 points
Dispositif détruit et infranchissable	- 4 points, chrono arrêté et 6 secondes de pénalités. Le dispositif une fois remonté doit être Franchi
Dispositif non franchi	- 4 points par tentative et doit être franchi avant de passer à l'obstacle suivant
Erreur de franchissement	- 4 points et doit être refranchi avant de continuer son parcours
Dispositif non franchi à la 3e tentative	- Elimination
Dispositif Non franchi et a sauté l'obstacle suivant	- Elimination