



RÈGLEMENT

Challenge des Amis de l'Attelage

Edition 2010

Préambule

Le présent règlement régit l'organisation de concours, organisés par 'Les Amis de l'Attelage', servant à promouvoir l'attelage dans un esprit de loisirs. Les épreuves sont ouvertes à toute personne, même sans licence, maîtrisant l'attelage.

Cette édition du Règlement du Challenge des Amis de l'attelage entrera en vigueur le 1er avril 2010. Dès cette date, le règlement précédent devient caduc.

Tous les cas ne peuvent pas être prévus dans le présent Règlement. En cas de circonstances imprévisibles ou exceptionnelles, il appartient au Comité de décider dans un esprit sportif se rapprochant le plus possible de la signification de ce Règlement.

Tout au long de cette publication, le mot « cheval » sera employé pour désigner à la fois le cheval et/ou le poney, au masculin comme au féminin, au singulier comme au pluriel, sauf si spécifié différemment dans un point précis du règlement.

Chapitre I - GÉNÉRALITÉS (valable pour toutes les épreuves)

Article 1 – PRINCIPES

Quand un concurrent n'est visiblement pas en mesure de maîtriser son attelage avant le départ d'une épreuve et qu'un juge est d'avis que cette situation pourrait conduire à un manque de sécurité pour le public ou un danger pour les chevaux, ce juge peut arrêter le concurrent, lui défendre de prendre le départ dans l'épreuve suivante et, si nécessaire, le disqualifier.

Toute personne ayant terminé les épreuves doit quitter l'aire de concours.

1. Pénalités

Les concurrents qui ne respectent pas ce Règlement peuvent encourir la disqualification ou l'élimination, à moins qu'une autre pénalité soit prévue dans l'article concerné.

2. Disqualification (D)

Les concurrents peuvent être disqualifiés pour avoir enfreint ce Règlement à n'importe quel moment pendant un concours. Un concurrent qui a été

disqualifié n'est pas autorisé à poursuivre la compétition, ne sera pas classé et ne peut prétendre à aucun prix.

3. Élimination (E)

3.1 Les concurrents peuvent être éliminés d'une épreuve pour avoir contrevenu à certaines règles pendant les épreuves. L'élimination figure sur la liste des différentes pénalités et peut être infligée en l'absence de toute autre pénalité spécifique.

3.2 Les chevaux éliminés dans l'épreuve B peuvent prendre part aux épreuves C et D. Les chevaux éliminés dans l'épreuve C peuvent prendre part à l'épreuve D.

4. Abandon (R)

Les concurrents qui, pour quelque raison que ce soit, ne désirent pas continuer, peuvent abandonner au cours de n'importe quelle épreuve. Si un concurrent abandonne dans une épreuve, il peut être autorisé à prendre part à une autre épreuve (par exemple un concurrent qui abandonne dans l'épreuve B peut être autorisé à participer aux épreuves C et D).

5. Retrait (W)

Les concurrents sont considérés comme s'étant retirés de la compétition si, pour quelque raison que soit, ils n'ont pas pris le départ d'une épreuve. Une fois qu'ils se sont retirés, les concurrents ne peuvent plus prendre part au concours.

6. Définitions

6.1 Challenge : ensemble de plusieurs Concours. Il se déroule sur une saison et donne lieu à un classement spécifique

6.2 Concours : compétition se déroulant sur un jour et comportant plusieurs épreuves.

6.3 Épreuve : composante d'un Concours telle que l'épreuve A : présentation fonctionnelle; l'épreuve B : Balade ; l'épreuve C : Maniabilité ; l'épreuve D : Obstacles.

6.4 Cheval : désigne le cheval ou le poney autorisé à concourir selon l'Article 5.

6.5 Attelage : comprend le concurrent (meneur), le(s) cheval(s), le(s) harnais et la voiture d'attelage

6.6 Terminologie pour le Concours :

6.6.1 Fanions de passages obligatoires (PO) : fanions sur le parcours de la balade

6.6.2 Fanions : signalisation de l'entrée et de la sortie des obstacles.

6.6.3 Portes d'obstacle : les paires de fanions rouge et blanc, comportant ou non des lettres, à l'intérieur des obstacles.

6.6.4 Portes de maniabilité : cônes avec chiffres ou lettres rouge et blanc

7. Cruauté

7.1. Définition

Pousser à l'excès des chevaux épuisés, employer le fouet de manière excessive, utiliser une embouchure intolérablement dure, mal ajustée, cassée ou endommagée ; dégât sur une voiture susceptible de blesser le cheval, ou toute autre action qui, de l'avis des juges, est clairement et indiscutablement un acte de cruauté.

7.2. Sanction

Tout acte que les juges considèrent comme un acte caractérisé de cruauté entraîne la disqualification du concours.

Article 2 - ORGANISATION

1. Types d'épreuves

Les concours comprennent :

Épreuve A : Présentation fonctionnelle

Épreuve B : Balade

Épreuve C : Maniabilité

Épreuve D : Obstacles

2. Types d'attelages

Les types d'attelages suivants seront admis durant les concours

Attelage à 1 cheval

Attelage à 2 chevaux en paire

Attelage à 1 poney

Attelage à 2 poneys en paire

Attelage à 1 trait

Attelage à 2 traits en paire

Attelage shetland

3. Attelages

Il n'est pas autorisé de modification dans l'attelage durant un concours.

Toute infraction entraîne la disqualification du concours.

Durant une saison du Challenge il n'est autorisé qu'un seul changement de cheval. Le secrétariat doit en être explicitement prévenu lors de l'inscription au concours. Toute infraction entraîne la disqualification du Challenge.

Article 3 - RECLAMATIONS

Toute réclamation doit être adressée au secrétariat durant les heures d'ouverture.

Suivant le cas et si nécessaire la rectification sera faite directement ou fera l'objet d'une décision du comité.

Le résultat final des différentes épreuves sera affiché au secrétariat. Toute réclamation concernant ces résultats doit être introduite au secrétariat endéans les 30 minutes suivant l'affichage. Passé ce délai les résultats seront considérés comme définitifs.

Article 4 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les concurrents doivent avoir atteint l'âge de 16 ans le jour du premier concours de la saison.

Pour participer toute la saison dans la catégorie 'Juniors' ils ne peuvent pas avoir atteint l'âge de 16 ans le jour du premier concours.

Dès qu'un jeune de plus de 16 ans a participé à un concours dans une catégorie autre que 'juniors', il ne peut plus prendre le départ dans la catégorie « juniors ».

Tout participant, qu'il soit concurrent ou groom, doit avoir contracté une assurance responsabilité individuelle. Une preuve sera demandée lors de l'inscription.

Pour les juniors ainsi que pour les grooms de moins de 16 ans une autorisation parentale écrite sera exigée.

Article 5 - CHEVAUX

Les chevaux doivent être en bonne santé, en bonne condition physique et sans blessure sous peine de disqualification. Les pieds doivent être correctement ferrés ou parés.

1. Age

Dans toutes les catégories, les chevaux participant doivent être âgés de quatre ans au moins.

2. Taille

Tout animal n'excédant pas 151 cm sans ferrure, ou 152 cm avec ferrure, est considéré comme étant un poney. Tous les autres animaux sont considérés comme des chevaux.

Pour les attelages en paire, la taille du plus grand cheval détermine le type.

Catégorie Shetland : la taille maximum autorisée, sans fers, est de 107cm (108 avec fers).

3. Chevaux de trait

Sont considérés comme cheval de trait :

Les chevaux lourds reconnus par un studbook officiel.

Les chevaux dont le rapport poids/ hauteur correspond avec la grille ci-après :

Taille en cm	poids min. en kg	Taille en cm	poids min. en kg	Taille en cm	poids min. en kg
148	590	158	680	168	770
149	599	159	689	169	779
150	608	160	698	170	788
151	617	161	707	171	797
152	626	162	716	172	806
153	635	163	725	173	815
154	644	164	734	174	824
155	653	165	743	175	833
156	662	166	752	176	842
157	671	167	761	177	851

Aratels : les F1 seront classés dans les catégories chevaux , les F3 dans la catégorie chevaux de trait , les F2 dans la catégorie chevaux de trait à l'exception des chevaux issus d'un croisement avec un cheval arabe qui seront classés dans la catégorie cheval.

4. Participation

4.1 Un cheval ne peut participer qu'une seule fois à un concours.

Une seconde participation entraîne la disqualification des deux attelages.

4.2 Exception : un cheval est autorisé à participer une seconde fois au même concours si au moins une des deux participations se fait dans la catégorie 'Juniors'.

Article 6 - NUMERO D'IDENTIFICATION

Chaque concurrent recevra un numéro lors de son inscription et le conservera pendant toute la durée du concours. Ce numéro doit être fixé à droite sur la voiture utilisée pendant les épreuves ainsi que sur les terrains d'entraînement et de détente, afin d'être identifiables à tout moment.

Un concurrent qui n'afficherait pas son numéro recevra un avertissement la première fois. En cas de récidive, une pénalité pourra lui être infligée par le Comité.

Les contrôles d'identification peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du concours.

Article 7 - PARTICIPATION

1. Façon de mener

Les concurrents peuvent pratiquer la méthode ou le style de leur choix pour mener leur attelage.

2. Le Concurrent (meneur)

2.1 Les concurrents doivent mener les mêmes chevaux dans toutes les épreuves.

2.2 Un concurrent ne peut pas participer plus d'une seule fois au concours.

2.3 Le concurrent est la seule personne autorisée à tenir les guides, le fouet et le frein pendant les épreuves. Chaque infraction à cette règle, même pour éviter un accident, entraîne une pénalité de 20 secondes.

2.4 Pour des raisons de sécurité et en aucune façon, personne ne peut être attaché au véhicule pendant les épreuves. Par sécurité, un meneur peut s'attacher à l'aide d'une corde, d'une sangle ou d'une ceinture à condition que l'une des extrémités en soit tenue par l'un des grooms, et non pas enroulée ou attachée à la voiture d'une façon qui empêcherait sa libération immédiate en cas de nécessité.

2.5 Toutes les épreuves se courent avec la même voiture.

2.6 Un concurrent ne peut pas être groom d'un autre concurrent sauf si ce dernier participe dans la catégorie juniors. Un junior peut devenir groom dans une autre catégorie que la sienne.

3. Le groom

Un groom est obligatoire sur chaque attelage et son âge minimum est fixé à 12 ans.

Article 8 - VOITURES

1. Largeur

1.1 Il n'y a pas de largeur imposée

1.2 La voie se mesure au niveau du sol à l'extérieur des roues arrières

2. Équipement

Les voitures doivent être conformes aux législations et règlements pouvant s'appliquer durant les différentes épreuves.
Le code de la route Belge est d'application.

3. Pneus

Les voitures peuvent être équipées de bandages métalliques, de bandages pleins en caoutchouc ou de bandages pneumatiques ou à air.

Article 9 - HARNACHEMENT

1. Harnais : Le(s) harnais utilisé(s) doi(ven)t être propre(s), en bon état et correctement réglé(s)

2. Guides auxiliaires : Les guides auxiliaires (y compris tous les types d'enrênements) sont proscrites.

3. Queue : La queue des chevaux ne doit pas être attachée à la voiture ni aux traits.

4. Système de leviers : Tout anneau, clé et/ou autre dispositif ayant un effet de levier extrême sur les guides ou le mors sont interdits.

5. Mors : L'utilisation d'une bride sans mors ou son utilisation conjointement avec un mors est interdite.

6. Langue : Il est interdit d'attacher la langue d'un cheval de quelque façon que ce soit.

7. Substances ou procédés : L'application de toute substance, l'utilisation de tout procédé ou de tout système d'attache au timon ou aux traits qui seraient susceptibles de provoquer une irritation au cheval est interdite.

8. Les barres anti-ruade sont interdites

9. Sanction : Toute infraction à l'un des paragraphes de cet article entraîne la disqualification.

Chapitre II - DÉROULEMENT D'UN CONCOURS

Article 10 - INSCRIPTIONS

Les inscriptions se font exclusivement aux heures prévues lors de l'annonce du concours. Passé ce délai, plus aucune inscription ne sera admise.

Les concurrents doivent être correctement assurés pour participer à un concours (une preuve sera exigée). Les chevaux doivent être légalement en ordre.

Article 11 - ORDRE DE DEPART

Aucun ordre de départ ne sera déterminé pour les épreuves A et B (présentation fonctionnelle et balade).

Pour les épreuves C (maniabilité) et D (obstacles) l'ordre de passage sera affiché au secrétariat une heure avant le début des épreuves.

Article 12 - EPREUVE A : Présentation fonctionnelle

La présentation fonctionnelle est obligatoire avant le départ de la balade sous peine de disqualification.

L'attelage devra participer au concours tel qu'il s'est présenté à ce contrôle.

Seront contrôlés :

- L'état général du cheval
- L'état de la voiture et du harnais
- La présentation du meneur et de son groom

La voiture sera mesurée afin de déterminer la largeur nécessaire entre les cônes lors de la maniabilité.

Si le juge constate que les critères exigés ne sont pas acquis, il peut interdire au concurrent de prendre le départ ; éventuellement le disqualifier.

Le détail des points contrôlés ainsi que les pénalités infligées se trouvent dans l'annexe n°1

Article 13 EPREUVE B : Balade

La balade est obligatoire et à allure libre.
Des contrôles de passage obligatoire (PO) seront installés sur les parcours. Le non-passage d'un PO entraîne la disqualification.

Article 14 EPREUVE C : Maniabilité

L'épreuve est jugée sur la base du temps de parcours des concurrents auquel s'ajoute d'éventuelles pénalités converties en secondes.

Un temps maximum sera attribué à chaque maniabilité suivant sa longueur. (+/- 150m/min)

Le temps de chaque concurrent est mesuré avec une montre chronomètre depuis le moment où le bout du nez de son premier cheval passe la ligne de départ jusqu'au moment où le bout du nez de son premier cheval passe la ligne d'arrivée.

Les temps sont enregistrés au centième de seconde.

Les passagers ne sont pas autorisés.

1. Tenue des concurrents et grooms.

Meneurs : Veste, couvre-chef, tablier et gant sont obligatoires.

Les grooms doivent porter veste, couvre-chef et gants.

Le casque n'est pas obligatoire pour les meneurs et les grooms mais est fortement recommandé. Il est obligatoire pour les concurrents et grooms de la catégorie juniors.

2. Largeur du parcours

Quatre catégories seront établies :

Largeur de la voiture	Largeur entre les cônes
Jusque 120cm	150cm
De 121cm à 130cm	160cm
De 131cm à 140cm	170cm
141cm et plus	180cm

3. Reconnaissance du parcours

3.1 Le parcours est ouvert aux concurrents et grooms pour la reconnaissance au moins une heure avant le début de l'épreuve. Seuls les concurrents et les grooms sont autorisés à reconnaître le parcours à pied.

3.2 Seul le(s) responsable(s) de la maniabilité peu(ven)t modifier ou intervenir sur une quelconque partie du parcours. Un concurrent ou un groom qui modifierait le parcours de quelque manière que ce soit, est éliminé.

3.3 . Toute personne se trouvant dans le parcours au moment de l'annonce de sa fermeture doit le quitter immédiatement. Toute infraction entraînera une pénalité.

4. Déroulement de l'épreuve.

4.1 Le concurrent doit tenir un fouet en main.

4.2 Les meneurs doivent saluer le Jury.

4.3 Entre les lignes de départ et d'arrivée, les grooms doivent rester assis à leur place. Ils ne sont pas autorisés à se mettre debout derrière le meneur, à lui indiquer le parcours ou à lui parler, à bouger la voiture. Toute infraction entraîne l'élimination.

4.4 Les concurrents qui prennent le départ avant que le signal ait retenti, sont pénalisés de dix secondes et doivent prendre un nouveau départ.

4.5 Les concurrents qui tentent de passer une porte avant de prendre le départ sont éliminés.

4.6 Le fait de franchir une porte dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens entraîne l'élimination.

4.7 Un concurrent a franchi la porte quand la totalité de sa voiture est passée entre les cônes

4.8 Mise pied à terre du meneur ou des grooms :

On considère que le meneur ou un groom met pied à terre lorsqu'il pose les deux pieds sur le sol. Chaque fois qu'un meneur ou un groom met pied à terre il est pénalisé.

4.9 Désobéissance - refus :

Il y a désobéissance lorsqu'un concurrent essaie de franchir une porte et que ses chevaux font un écart au dernier moment sans toucher aucune partie de la porte ou lorsque les chevaux se dérobent ou lorsque le concurrent a perdu le contrôle de son attelage.

Un cheval est considéré comme au refus lorsque, quels qu'en soient le moment et la raison, il refuse de se porter en avant (avec ou sans reculer), fait demi-tour, se pointe, etc.

Chaque désobéissance ou refus est pénalisé.

Tableau des pénalités prévues : voir annexe 2

Article 15 - EPREUVE D : Obstacles

Les obstacles sont au nombre de trois. Les croquis des obstacles, indiquant l'emplacement des portes seront mis à la disposition des concurrents au moins un heure avant le début de l'épreuve.

Le temps pris est compte pour établir le classement final est l'addition des temps de passage dans les obstacles augmentée des pénalités encourues traduites en secondes.

Le temps de chaque concurrent est mesuré avec une montre chronomètre depuis le moment où le bout du nez de son premier cheval passe la ligne de départ jusqu'au moment où le bout du nez de son premier cheval passe la ligne d'arrivée.

Les temps sont enregistrés au centième de seconde.

Les passagers ne sont pas autorisés.

1. Tenue des concurrents et grooms.

Meneurs : Veste, tablier et gants sont obligatoires.

Les grooms doivent porter veste et gants.

Le casque n'est pas obligatoire pour les meneurs et les grooms mais est fortement recommandé.

2. Reconnaissance du parcours

2.1 Le parcours est ouvert aux concurrents pour la reconnaissance au moins une heure avant le début de l'épreuve. Seuls les concurrents et leur groom sont autorisés à reconnaître le parcours à pied.

2.2 Seul le(s) responsable(s) des obstacles peu(ven)t modifier ou intervenir sur une quelconque partie du parcours. Un concurrent qui modifierait le parcours de quelque manière que ce soit, est éliminé.

2.3 . Toute personne se trouvant dans le parcours au moment de l'annonce de sa fermeture doit le quitter immédiatement. Toute infraction entraînera une pénalité de 10 secondes.

3. Déroulement de l'épreuve.

3.1 Le concurrent doit tenir un fouet en main.

3.2 Les concurrents doivent demander l'autorisation de départ aux juges.

Les concurrents qui prennent le départ avant le signal sont pénalisés de dix secondes et doivent prendre un nouveau départ.

3.4 On considère qu'un concurrent a franchi la porte lorsque la totalité de sa voiture est passée entre les fanions.

3.5 Erreur de parcours :

3.5.1 Les concurrents qui abordent une partie d'un obstacle sans être d'abord passés entre les fanions d'entrée ou qui quittent un obstacle sans

être passés entre les fanions de sortie, et qui ne corrigent pas leur faute, sont éliminés.

3.5.2 Les portes dans un obstacle ne deviennent « libres » qu'après avoir été franchies par le concurrent dans le bon sens et dans le bon ordre. Les concurrents peuvent alors les passer à nouveau dans n'importe quel sens et à n'importe quel moment (par exemple: Les concurrents doivent d'abord traverser A dans le bon sens avant d'aborder B. A est maintenant « libre » d'être repassée dans n'importe quel sens, et ainsi de suite).

3.5.3 Les concurrents qui franchissent une porte identifiée par une lettre, dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens avant qu'elle ne devienne "libre", et qui ne corrigent pas leur erreur avant de passer entre les fanions de sortie, sont éliminés.

3.5.4 Pour corriger ce type d'erreur, le concurrent doit revenir sur ses pas et franchir la porte manquée avant d'aborder la porte suivante dans le bon ordre (par exemple : un concurrent franchit les portes A et B et passe ensuite la porte D, manquant la porte C). Pour corriger son erreur le concurrent doit retourner dans la porte C, puis revenir à la porte D etc. ; toutes les portes sont neutralisées jusqu'à ce qu'il atteigne cette porte.

3.5.5 Passer la porte de sortie sans avoir correctement franchi l'obstacle entraîne l'élimination.

3.6 Mise pied à terre du meneur ou des grooms

On considère que le meneur ou un groom met pied à terre lorsqu'il pose les deux pieds sur le sol. Chaque fois qu'un meneur ou un groom met pied à terre il est pénalisé.

3.7 Désobéissance - refus

Il y a désobéissance lorsqu'un concurrent essaie de franchir un obstacle et que ses chevaux font un écart au dernier moment sans toucher aucune partie de l'obstacle ou lorsque les chevaux se dérobent ou lorsque le concurrent a perdu le contrôle de son attelage.

Un cheval est considéré comme au refus lorsque, quels qu'en soient le moment et la raison, il refuse de se porter en avant (avec ou sans reculer), fait demi-tour, se pointe, etc.

Chaque désobéissance ou refus est pénalisé.

Tableau des pénalités prévues : voir annexe 2

CHAPITRE III - CATÉGORIE 'JUNIORS'

Article 16 - PARTICULARITÉS

Les jeunes, participants au concours dans cette catégorie, doivent avoir 16 ans maximum (voir article 4 - conditions de participation).

Lors de l'inscription, une autorisation parentale écrite sera exigée.

Ils ne participent qu'à trois épreuves : la présentation fonctionnelle, la maniabilité et les obstacles.

Pour cette catégorie un ordre de passage sera établi pour la présentation fonctionnelle. Il sera affiché au secrétariat au moins une heure avant le début de l'épreuve.

Un classement 'juniors' sera établi reprenant tous les concurrents de cette catégorie quelque soit le cheval avec lequel ils ont participé.

CHAPITRE IV - CLASSEMENT

Article 17 - CLASSEMENT LORS D'UN CONCOURS

1. Le classement final est déterminé par l'addition des temps réalisés dans les épreuves C et D augmentée des pénalités reçues dans toutes les épreuves ; chaque pénalité étant traduite en secondes suivant un système préétabli. Le vainqueur du concours est le concurrent dont le temps total est le moins élevé.

2.2 Les concurrents qui sont disqualifiés, qui abandonnent ou se retirent, quelle que soit l'épreuve, ne peuvent pas figurer au classement final. Ils apparaîtront uniquement sur la feuille de résultat avec la mention : Disqualifié (D), Abandon (R) ou Retrait (W). Les concurrents éliminés seront repris au classement avec application d'une pénalité de 10 minutes par élimination.

Article 18 - CLASSEMENT DU CHALLENGE

Le classement du Challenge est réalisé sur base du classement des concours. Les concurrents qui sont éliminés, disqualifiés, qui abandonnent ou se retirent lors d'une épreuve ou d'un concours ne se verront pas attribué de points pour le classement du Challenge.

Exception : un point bonus sera attribué à chaque concurrent inscrit à un concours.

1. Conditions de classement

Un concurrent doit participer à plus de la moitié des concours pour être repris au classement.

Un classement ne sera établi pour un type donné d'attelage qu'à partir du moment où au moins 3 concurrents y sont classés.

Tant que ces conditions ne sont pas réunies le classement établi reste provisoire. Si, pour un ou plusieurs type(s) d'attelage, les conditions ne sont pas réunies en fin de saison aucun classement ne sera établi.

2. Les points sont attribués de la façon suivante :

Premier	10 points
Second	8 points
Troisième	6 points
Quatrième	4 points
Cinquième	2 points

3. **Ex aequo** : si en fin de saison plusieurs concurrents sont classés ex aequo dans une catégorie ils seront départagés de la façon suivante : sera classé avant les autres celui dont la moyenne des pénalités obtenues durant les concours sera inférieure aux autres (total de pénalités encourues durant la saison divisé par le nombre de participations). Si un ex aequo subsiste encore c'est le meilleur temps moyen dans les obstacles qui sera pris en compte

CHAPITRE V - DIVERS

Article 19

Pour tous les cas non prévus dans le présent Règlement ou lors de toute contestation, le Comité prendra, en s'appuyant sur le présent Règlement et l'esprit dans lequel il a été établi les décisions qu'il jugera les meilleures pour obtenir un classement équitable des concurrents.

Annexe 1

Challenge des Amis de l'attelage Présentation fonctionnelle

N°	Nom
----	-----

1	2	Shetland	Poneys	Chevaux	Traits
---	---	----------	--------	---------	--------

Meneur/Groom	Tenue		Gants	
	Fouet		Couvre-chef	
	Tablier			

Equidé(s)	Condition	
	Ferrure/Pied	
	Propreté	

Harnais	Etat	
	Propreté	
	Ajustement	

Voiture	Etat	
	Propreté	

LARGEUR

--

Remarque :

Pénalités : 5 secondes par point ou remarque
--

Annexe 2

Liste des pénalités

Durant tout le concours

Numéro d'identification non fixé à droite de la voiture :

- Première constatation : avertissement
- Constatation(s) suivantes(s) : 30 secondes

Autre personnes que le concurrent tenant les guides durant les épreuves :
20 sec par constatation

Présentation fonctionnelle

Pour chaque point ou remarque noté sur la feuille de contrôle une pénalité de 5 secondes sera appliquée.

Balade : Passage Obligatoire (PO)

Le non passage d'un PO entraîne la disqualification

Maniabilité

Reconnaissance : dans le parcours après sa fermeture : 10 secondes par avertissement

Tenue/équipement du meneur ou groom : 10 secondes par élément manquant

Départ avant le signal : 10 secondes et nouveau départ

Ne pas saluer le jury : 10 secondes et nouveau départ

Par balle tombée : 10 secondes

Fouet pas en main : 30 secondes

Meneur mettant pied à terre : 20 secondes

Groom mettant pied à terre : 5 secondes

Renversement de voiture : disqualification

Groom tenant guides/fouet/frein : 20 secondes par infraction

Dépassement du temps accordé : 1 seconde par seconde entamée

Désobéissance : 5 secondes

Refus : 5 secondes

Faire tomber/renverser un élément d'une porte non franchie : 10 secondes et arrêt du chronomètre pour reconstitution

Elimination dans les cas suivants :

- Modification du parcours par concurrent ou groom
- Groom pas assis
- Groom parle

- Groom indique le parcours
 - Passer une porte avant le départ
 - Passer une porte dans le mauvais sens
 - Passer une porte dans le mauvais ordre
 - Aide extérieure
 - Ne pas franchir la ligne de départ ou d'arrivée
- Pénalité pour élimination : 10 minutes

Obstacles

Reconnaissance : dans le parcours après sa fermeture : 10 secondes par avertissement

Tenue/équipement du meneur ou groom : 10 secondes par élément manquant

Départ avant autorisation d'un juge : 10 secondes et nouveau départ

Meneur mettant pied à terre : 20 secondes

Groom mettant pied à terre : 5 secondes

Renversement de voiture : 60 secondes

Groom tenant guides/fouet/frein : 20 secondes par infraction

Désobéissance : 5 secondes

Refus : 5 secondes

Faire tomber un élément tombant : 10 secondes

Empêcher un élément tombant de tomber : 20 secondes

Fouet pas en main : 30 secondes

Elimination dans les cas suivants :

- Modification du parcours par concurrent ou groom
 - Erreur de parcours non corrigée
- Pénalité pour élimination : 10 minutes

Liste non exhaustive

Pour les disqualifications : voir le règlement