



# **RÈGLEMENTS**

**Attelage**

**ÉDITION 2026**

**Édition au propre**  
**En vigueur à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2026**

Les règlements publiés dans le présent document sont en vigueur à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2026 et sont en vigueur pour l'année à moins de la publication de modification ou de clarification publiées dans une édition subséquente du livre des règlements de Cheval Québec.

La version publiée ici constitue la version officielle des règlements de Cheval Québec.

Une publication de © Cheval Québec – Tous droits réservés.  
ISBN 978-2-923974-73-6 (8e édition, Février 2026 - PDF)

Dépôts légaux Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2026  
Bibliothèque et Archives Canada, 2026

## Table des matières

Code d'éthique de Cheval Québec .....	6
Préambule .....	7
Chapitre I – Règlements généraux pour la conduite des compétitions .....	8
100. Admissibilité aux compétitions .....	8
101. Inscription et formulaire d'inscription .....	8
102. Casque protecteur & tenue vestimentaire .....	10
103. Officiels .....	10
104. Juges .....	10
105. Commissaires .....	11
106. Concepteurs de parcours et responsables du parcours .....	11
107. Premiers répondants et vétérinaires .....	11
108. Équidé .....	12
109. Sécurité .....	13
110. Retour au jeu (application à compter de 2027) .....	13
111. Conduite antisportive .....	13
112. Médicaments et drogues à l'usage des chevaux – contrôle antidopage .....	13
113. Actions de prévention pour le maintien d'un cheptel équin en santé .....	13
114. Responsabilités de l'organisateur de la compétition .....	14
115. Avant-programme de la compétition .....	15
116. Protêt .....	16
117. Publicité .....	16
118. Bien-être des concurrents et des équidés .....	16
Chapitre II – Règlements spécifiques aux compétitions de derby d'attelage .....	17
201. Admissibilité aux épreuves de derby .....	17
202. Admissibilités des équidés .....	18
203. Veste de sécurité .....	18
204. Voitures et traîneaux .....	18
205. Harnais et équipement .....	19
206. Responsabilité du juge en derby d'attelage .....	19
207. Le parcours .....	19
208. L'épreuve de derby .....	20
209. Catégories des épreuves de derby .....	21

210.	Chronométrage .....	21
211.	Jugement des épreuves de derby.....	22
212.	Exemples de règles applicables au championnat des meneurs pour une association .....	23
Chapitre III – Règlements spécifiques aux compétitions de concours combiné d’attelage .....		25
300.	Admissibilité aux épreuves de concours combiné d’attelage .....	25
301.	Équidés .....	25
302.	Tenue vestimentaire .....	25
303.	Voiture .....	26
304.	Harnais.....	27
305.	Équipement.....	27
306.	Niveau de compétition/épreuves .....	28
307.	Manège et carrière .....	28
308.	Inspection.....	28
309.	Inscription.....	28
310.	Navigateur.....	28
311.	Épreuve de dressage .....	29
312.	Jugement de l’épreuve de dressage.....	30
313.	Pénalités dans l’épreuve de dressage .....	30
314.	Notation de l’épreuve de dressage .....	31
315.	Épreuve de marathon .....	31
316.	Épreuve de marathon – conception du parcours .....	33
317.	Épreuve de marathon – conception des obstacles .....	34
318.	Reconnaissance du parcours et des obstacles.....	34
319.	Épreuve de marathon – chronométrage et calcul du temps alloué.....	35
320.	Pénalités dans l’épreuve de marathon.....	35
321.	Calcul des résultats de la phase du marathon .....	36
322.	Épreuve de maniabilité.....	37
323.	Épreuve de maniabilité – conception du parcours .....	37
324.	Épreuve de maniabilité – reconnaissance et affichage du parcours.....	38
325.	Épreuve de maniabilité – chronométrage et calcul du temps alloué.....	38
326.	Tableau résumé – épreuve de maniabilité .....	39
327.	Jugement de l’épreuve de maniabilité .....	39
328.	Pénalités – épreuve de maniabilité .....	40
329.	Classement final de la compétition .....	41

Chapitre IV – Règlements spécifiques aux compétitions d’attelage de plaisance .....	42
400. Généralités .....	42
401. Palefrenier .....	43
402. Épreuve de travail .....	43
403. Habileté du meneur .....	44
404. Cross-country .....	44
405. Épreuve de plaisance à l’obstacle chronométrée .....	45
406. Épreuve de cônes votre parcours/mon parcours .....	46
Lexique .....	48
Aide extérieure (assistance non autorisée) .....	48
Abandon (R) .....	48
Retrait (W) .....	48
Élimination (E) .....	48
Disqualification (D) .....	48
Cheval inapte .....	48
Bourses .....	48
Récompenses et prix en espèces .....	49
Inscription .....	49
Pénalités .....	49
Participants .....	49
Obstacle ouvert .....	49
Obstacle fermé .....	49
Parcours corrigé .....	49

# CODE D'ÉTHIQUE DE CHEVAL QUÉBEC

Le présent code d'éthique énonce les principales règles que chaque membre individuel de Cheval Québec doit mettre en pratique dans ses rapports avec les membres de Cheval Québec et le public en général, aussi bien qu'avec les chevaux.

## APPLICATION

Le présent code d'éthique s'applique à chaque membre individuel de Cheval Québec. Le conseil d'administration de Cheval Québec veille à son application et peut imposer en cette matière, après s'être conformé à la procédure prescrite dans les règlements généraux de Cheval Québec, les sanctions prévues auxdits règlements.

## OBLIGATIONS ENVERS LES AUTRES MEMBRES DE CHEVAL QUÉBEC ET ENVERS LE PUBLIC

Le membre de Cheval Québec doit se rappeler constamment que son statut de membre comporte, en plus des droits et des privilèges qui lui sont reconnus, un certain nombre d'obligations.

### De façon générale, le membre doit :

1. Œuvrer à rehausser l'image des activités équestres auprès de la population ;
2. Faire preuve en tout temps, dans ses relations avec les autres membres et avec la population, de courtoisie et de respect ;
3. Valoriser en toute circonstance l'esprit sportif ;
4. Accorder une priorité à la sécurité et à l'équité dans tous les aspects de la pratique d'activités équestres ;
5. Veiller aux soins et à la santé de son cheval.

### De façon particulière, le membre doit :

1. Se conformer aux exigences des règlements de Cheval Québec en vigueur et des règlements en vigueur lors d'activités équestres ;
2. Éviter de porter préjudice à autrui ou aux activités équestres en prenant part à des activités qui, en raison de son statut de membre ou de sa fonction au sein de l'organisme, le place en situation de conflit d'intérêts.

## OBLIGATIONS DANS SON COMPORTEMENT À L'ENDROIT DES CHEVAUX

En ce domaine, le membre doit retenir que les chevaux qu'il fait travailler et dont il a la garde doivent en tout temps être traités avec humanité. Le membre doit prendre connaissance et respecter les exigences du Code de pratiques pour le soin et la manipulation des équidés et tendre à mettre en pratique toutes les recommandations qui y sont décrites.

### De plus, et ce, dans toutes les activités qu'il pratique avec son cheval, le membre doit :

1. Tenir compte du bien-être des chevaux ;
2. Traiter les chevaux avec la bonté, le respect et la compassion qui leur sont dus ;
3. Prodiguer les soins nécessaires aux chevaux lorsqu'il les manipule, les soigne et les transporte ;
4. Prendre les mesures nécessaires pour que les chevaux reçoivent des soins préventifs et des interventions vétérinaires appropriés ;
5. Se tenir informé des progrès techniques en matière de traitement des chevaux ;
6. S'abstenir d'administrer des substances interdites à un cheval.

## PRÉAMBULE

Ces règles ont pour but, autant que possible, d'uniformiser les compétitions d'attelage. Ainsi, les conditions doivent être équitables et semblables pour tous les concurrents. Aussi, il est nécessaire d'établir certaines règles strictes et claires qui doivent être soigneusement observées afin d'assurer l'égalité des chances entre les concurrents ainsi que le bien-être des équidés et de maintenir la confiance du public envers l'équité des compétitions sanctionnées.

À toutes les étapes de la préparation, de l'entraînement et de la compétition, la priorité doit être accordée à la santé et au bien-être du cheval et de l'athlète.

La politesse, la bonne tenue et le respect des officiels sont de rigueur.

Il est important que les participants et leurs accompagnateurs se responsabilisent face au code d'éthique énoncé. Les règlements d'attelage ainsi que les règlements de sécurité de Cheval Québec sont applicables intégralement à l'ensemble des épreuves de la compétition.

En cas d'omission aux présents règlements, les règles édictées par Canada Équestre peuvent servir de guide à l'évaluation de la situation qui se présente.

# CHAPITRE I – RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX POUR LA CONDUITE DES COMPÉTITIONS

## 100. ADMISSIBILITÉ AUX COMPÉTITIONS

1. Avant de participer à une compétition sanctionnée par Cheval Québec, tout concurrent doit prouver qu'il est membre en règle de Cheval Québec ou de sa fédération provinciale. Le secrétariat de la compétition pourra demander les droits d'accès à la base de données à Cheval Québec pour en faire la validation. Si le concurrent n'est pas membre, son inscription est inadmissible. La pertinence d'une autre carte de membre (association qui organise le circuit, par exemple) relève de l'association concernée.
2. Aux fins des présents règlements, l'expression famille immédiate désigne les conjoints, parents, grands-parents, beaux-parents, enfants, frères, sœurs, beaux-frères, belles-sœurs, gendres et brus.

## 101. INSCRIPTION ET FORMULAIRE D'INSCRIPTION

1. Chaque inscription à une compétition sanctionnée par Cheval Québec constitue un accord de la part de la ou des personnes responsables selon lequel le propriétaire, le locataire, l'entraîneur, le gestionnaire, le meneur ainsi que le cheval seront soumis au code de conduite et aux règlements de Cheval Québec ainsi qu'à tous les règlements supplémentaires fixés par la compétition.
2. Chaque inscription constitue en outre une obligation selon laquelle :
  - a. Chaque équipe meneur/équipage est admissible tel qu'inscrite ; et
  - b. Les propriétaires, locataires et tous leurs représentants acceptent d'être liés par le code d'éthique et les règlements de Cheval Québec ainsi que ceux de la compétition, de reconnaître comme définitive la décision du conseil d'administration de Cheval Québec sur toute question découlant desdits règlements et acceptent de dégager la compétition, Cheval Québec, les officiels, leurs administrateurs et employés de toute action.
3. Toutes les inscriptions doivent être faites par écrit ou via des systèmes d'inscription en ligne et doivent être signées. Les inscriptions doivent être accompagnées des fonds nécessaires pour couvrir tous les frais engagés, y compris les frais d'inscription et toutes autres charges applicables.
4. Aucune équipe meneur/équipage est admissible pour concourir tant que le formulaire d'inscription n'a pas été signé par :
  - a. La ou les personnes responsables ;
  - b. Le participant ou un parent (ou tuteur) pour les athlètes de 18 ans et moins. Il incombe au secrétariat de la compétition de veiller à ce qu'aucune équipe meneur/équipage ne concoure tant que cette exigence n'est pas remplie.
5. Les formulaires d'inscription doivent être dûment remplis. Les formulaires d'inscription incomplets ou inexacts peuvent invalider les points gagnés lors des compétitions sanctionnées par Cheval Québec.
6. Les concurrents sont responsables des erreurs qu'ils auraient pu commettre au moment de remplir leurs formulaires d'inscription.
7. Tous les formulaires d'inscription doivent contenir les déclarations suivantes qui doivent être signées par la personne responsable :
  - a. « Je, soussigné, reconnais à titre de participant, parent et/ou détenteur de l'autorité parentale, que la pratique des sports équestres et la participation à ces activités comportent des risques inhérents de blessures sérieuses et je tiens indemne et libère sans restriction Cheval Québec, ses officiels, ses associations affiliées, les

organisateur, les propriétaires, entraîneurs et instructeurs de leur responsabilité à cet égard pour tout dommage, blessure et perte en découlant. Je, soussigné, en mon nom ou celui de mon enfant et/ou pupille, reconnais que je suis, ou que mon enfant ou pupille est, physiquement et émotionnellement capable de participer à ces activités ».

« Par la présente, je certifie que chaque cheval et athlète est admissible tel qu'inscrit et j'accepte, pour moi-même et mes représentants, d'être lié(e) par le code d'éthique et les règlements de Cheval Québec lors de cette compétition ainsi que par tous les règlements supplémentaires fixés par la compétition ».

- b. « Je, soussigné, confirme à titre de personne responsable que l'équidé nommé sur le formulaire d'inscription respecte les règlements antidopage et de biosécurité en vigueur pour la compétition. Je comprends que tout cheval inscrit à la compétition peut être soumis à un test antidopage ».

8. Le formulaire d'inscription doit contenir les informations suivantes :

a. Pour le participant :

- i. Le prénom et le nom de l'athlète ;
- ii. Dans le cas d'un participant mineur, le nom d'un parent ;
- iii. La date de naissance de l'athlète ;
- iv. Le numéro de membre Cheval Québec de l'athlète ;
- v. Son adresse ;
- vi. Son numéro de téléphone ou son adresse courriel ;
- vii. La signature de l'athlète ou la signature du parent ou tuteur dans le cas des concurrents mineurs ;
- viii. Le nom et le numéro de membre Cheval Québec de l'entraîneur de l'athlète.

b. Pour chaque cheval de l'équipage

- i. Le nom, l'âge, le sexe, la race, la couleur et la taille du cheval ;
- ii. Le nom du propriétaire ;
- iii. Le numéro de membre Cheval Québec du propriétaire ;
- iv. Le numéro de téléphone ou l'adresse courriel du propriétaire ;
- v. Le nom d'une personne responsable, membre de Cheval Québec, si différent du propriétaire ou de l'athlète ;
- vi. Le numéro de téléphone ou l'adresse courriel de la personne responsable.

c. Pour chaque navigateur

- i. Le prénom et le nom du navigateur ;
- ii. Dans le cas d'un navigateur mineur, le nom d'un parent ;
- iii. La date de naissance du navigateur ;
- iv. Le numéro de membre Cheval Québec du navigateur ;
- v. Son numéro de téléphone ou son adresse courriel ;
- vi. La signature du navigateur ou la signature du parent ou tuteur dans le cas des navigateurs mineurs ;

## 102. CASQUE PROTECTEUR & TENUE VESTIMENTAIRE

1. En tout temps sur le terrain, le port du casque protecteur fabriqué à des fins exclusives pour la pratique équestre est obligatoire pour toutes les personnes en voiture ou en traîneau.
2. Le casque protecteur doit être muni d'une mentonnière ou d'un harnais de retenue répondant aux normes ASTM/SEI American Society for Testing Materials et portant le sceau Safety Equipment Institute, BSI British Standards Institute, AS/NZS ou European Safety Standards.
3. Les meneurs et les navigateurs doivent être vêtus convenablement avec des pantalons et une chemise ou un chandail avec des manches.

## 103. OFFICIELS

1. Les officiels, y compris les juges, les commissaires, les concepteurs de parcours, les responsables du parcours sont des adultes membres en règle de Cheval Québec détenant une formation leur permettant d'exercer leurs fonctions aux compétitions sanctionnées Cheval Québec.
2. Les personnes suivantes occupent des fonctions officielles au sein de la compétition : les assistants du juge, le secrétariat, les chronométreurs et le médecin vétérinaire.
3. Nonobstant ce qui précède, les juges, les commissaires et les concepteurs de parcours doivent être choisis parmi la liste des officiels accrédités de Cheval Québec ou parmi la liste des officiels des organisations ou fédérations reconnues par Cheval Québec. Les organisateurs peuvent faire une demande de carte d'invité ou de statut temporaire conformément à la Politique concernant les cartes d'invité ou les statuts temporaires Cheval Québec définie dans le Guide et les directives pour l'organisation *de compétitions sanctionnées Cheval Québec*.
4. Un officiel ne peut être en fonction lors d'un événement où il est déclaré comme l'organisateur ou le directeur de la compétition.
5. Les officiels doivent être vêtus proprement.
6. Un officiel doit éviter de se mettre dans une situation de conflit d'intérêts.

## 104. JUGES

1. Le juge est l'ultime responsable de l'application et de l'interprétation des règlements dans le manège de compétition. Il a toute autorité pour éliminer un cheval inapte ou pour lequel l'athlète n'est pas en contrôle.
2. Le juge doit être présent pour la durée de la compétition et doit se présenter au moins une (1) heure avant le début de l'épreuve pour prendre connaissance du parcours et de l'horaire de la journée.
3. Le juge peut modifier sa carte de jugement, au plus tard trente (30) minutes après la dernière épreuve de la journée, si la preuve est faite qu'une erreur d'écriture et/ou de calcul est survenue. Une épreuve ne peut pas être jugée une seconde fois.
4. Le juge n'est pas tenu d'expliquer une décision à un concurrent.
5. Le juge s'assure de la présence du personnel requis avant le début de l'épreuve (assistants, préposé à la barrière et chronométreur).
6. Pour la phase d'obstacles, le juge confirme avec le concepteur du parcours ou, en son absence, avec le responsable du parcours, les dimensions et les distances de tous les éléments installés et utilisés. La sécurité des concurrents et des équidés est primordiale.
7. Pour la phase de dressage, le juge valide la dimension de la carrière et l'emplacement des lettres.
8. Le juge ne peut pas œuvrer à une compétition pour laquelle il est aussi l'organisateur ou le promoteur ou détient tout autre poste qui peut le placer en conflit d'intérêts.

## **105. COMMISSAIRES**

1. Le commissaire est l'ultime responsable de l'application et de l'interprétation des règlements dans les aires d'échauffement, d'entraînement et des écuries.
2. Le commissaire doit être présent pour la durée de la compétition et doit se présenter au moins 30 minutes avant le début de l'épreuve pour prendre connaissance du parcours et de l'horaire de la journée.
3. Le commissaire peut éliminer ou disqualifier un concurrent ou un cheval pour les motifs suivants :
  - a. Si le concurrent fait usage d'équipement interdit, et ce, à tout endroit sur le terrain de compétition, à l'exclusion de la carrière de compétition. En ce qui concerne l'élimination pour usage d'équipement interdit dans la carrière de compétition, le commissaire agit pour et au nom du juge.
  - b. Si le cheval est inapte ou si le concurrent n'en a pas la maîtrise.
  - c. Si le cheval présente des traces de sang lorsque ce dernier est dans l'aire d'échauffement, d'entraînement ou ailleurs sur le terrain, à l'exclusion de la carrière de compétition. En ce qui concerne des traces de sang durant ou après la prestation, le commissaire agit pour et au nom du juge.
4. La présence d'un commissaire n'est pas obligatoire dans les compétitions d'attelage sanctionnées par Cheval Québec.

## **106. CONCEPTEURS DE PARCOURS ET RESPONSABLES DU PARCOURS**

1. Le concepteur de parcours est responsable du tracé et des obstacles choisis pour le parcours. Il détermine le temps optimal et le temps limite. Dans le cas où une compétition n'a pas de concepteur de parcours accrédité ou si le concepteur de parcours ne peut être présent sur le terrain pour la durée de la compétition, un responsable du parcours sera nommé.
2. Le responsable du parcours détient une connaissance appropriée de la discipline du derby d'attelage ou du concours combiné d'attelage. En l'absence du concepteur de parcours, il assume la responsabilité du parcours durant la compétition, c'est-à-dire le tracé, les obstacles choisis ainsi que le temps défini pour la réalisation de l'épreuve. Il doit être nommé sur le formulaire de demande de permis afin d'obtenir un statut d'officiel temporaire. Après l'analyse du dossier du responsable de parcours désigné, Cheval Québec se réserve le droit d'octroyer ou non un statut temporaire.
3. La présence d'un concepteur de parcours ou d'un responsable du parcours n'est pas obligatoire dans les compétitions de derby d'attelage ou de plaisance sanctionnées par Cheval Québec.

## **107. PREMIERS RÉPONDANTS ET VÉTÉRINAIRES**

1. Une personne possédant des qualifications médicales est requise en tout temps durant la compétition. Une personne possédant des qualifications médicales peut être l'une des personnes suivantes :
  - a. Un médecin ou un infirmier ;
  - b. Des secouristes professionnels (ambulanciers, équipe de secours d'urgence) ;
  - c. Un adulte possédant une formation en premiers soins reconnue et en vigueur. Cette personne doit être disponible à tout moment pour répondre aux situations d'urgence. Si cette personne est inscrite à titre de participant à la compétition, une seconde personne doit être désignée et disponible. Cette seconde personne doit également être détentrice d'une formation en premiers soins reconnue et en vigueur. Une formation en premiers soins reconnue est minimalement une formation de premiers soins standard de niveau C d'une durée de 16 heures dispensée par un organisme reconnu par la CNESST ou par la Croix-Rouge canadienne. La formation de premier répondant est recommandée.

2. Les numéros de téléphone des services d'urgence, de maréchalerie et vétérinaires doivent être affichés au secrétariat de la compétition.
3. Un vétérinaire sur appel est requis dès l'arrivée des chevaux sur le site de compétition.

## 108. ÉQUIDÉ

1. Les chevaux doivent être âgés d'au moins quatre ans. L'équidé est réputé avoir 4 ans à partir du début de l'année en cours durant laquelle il atteint l'âge de 4 ans. Une preuve d'âge peut être demandée.
2. Les juments gestantes ne seront pas acceptées en compétition à partir du moment qu'elles entament leur 4<sup>e</sup> mois de gestation. Une preuve du stade de gestation (confirmation vétérinaire) peut être demandée.
3. La coupe des vibrisses est interdite.
4. Tout équidé inscrit à une compétition sanctionnée peut faire l'objet d'un contrôle antidopage.
5. Un cheval ne peut être jamais concourir contre lui-même.
6. Les équidés peuvent être éliminés d'une épreuve par le juge ou exclus de l'aire d'échauffement par le commissaire pour les raisons suivantes :
  - a. Perte ou manque de contrôle du concurrent. La décision quant à la maniabilité d'un équidé est à la discrétion du commissaire ou du juge.
  - b. Saignement de la bouche ou d'une autre partie du corps.
  - c. Signe de cornage, d'emphysème, de toux excessive ou tout autre signe de mauvaise santé ou d'inaptitude.
  - d. Boiterie évidente. Les manifestations d'une boiterie évidente peuvent être :
    - i. Une boiterie perceptible constamment au trot, dans toutes les conditions ;
    - ii. Une inclinaison de tête et/ou un mouvement avec à coup et/ou une foulée raccourcie est/sont visible(s) de façon marquée ;
    - iii. Un équidé qui démontre une capacité minimale à supporter son poids à l'arrêt ou en mouvement et une incapacité à se déplacer.
7. Aucun équidé ne peut être traité par ondes de choc extracorporelles (TOCE) dans les 24 heures précédant une compétition, sauf dans les conditions suivantes :
  - a. Le (TOCE) doit être administré par un vétérinaire licencié.
  - b. Un formulaire de déclaration de médicaments doit être rempli dans l'heure suivant l'administration du traitement par le vétérinaire traitant, pour chaque cas.
  - c. Un registre doit être tenu par la personne administrant le traitement, indiquant la date, le nombre total de chocs par région anatomique, ainsi que le nom du cheval. L'application de la thérapie par ondes de choc extracorporelles (TOCE) au dos et à la région dorsale du bassin peut être administrée par un vétérinaire licencié dans les 24 heures précédant la compétition. La période d'interdiction de 24 heures peut être appliquée, mais pas moins de 12 heures avant la compétition.
  - d. Si une sédation est nécessaire, elle doit être administrée 24 heures avant la compétition par un vétérinaire agréé et sera considérée comme acte thérapeutique. Un formulaire de déclaration de médication devra être rempli par le vétérinaire traitant.

## 109. SÉCURITÉ

1. Tout concurrent qui enfreint l'une ou l'autre des dispositions suivantes peut être disqualifié.
  - a. Il est interdit aux participants de consommer toute boisson alcoolisée ou drogue avant et pendant la compétition.
  - b. En aucun cas, un équidé ne peut être attaché à une remorque par le mors.
  - c. Les équidés attelés à une voiture ou à un traîneau doivent en tout temps demeurer sous étroite surveillance d'une personne de 18 ans et plus suffisamment compétente pour être en mesure de bien réagir en cas de besoin.
  - d. En tout temps, sur le site de compétition, tout équidé attelé à une voiture ou à un traîneau doit porter une bride à laquelle sont fixées des guides passées dans les anneaux de la sellette, sauf lorsque le meneur est en train d'ajuster les guides.
  - e. En aucun cas, un équidé ne peut être attaché à la remorque lorsqu'il est attelé à la voiture ou au traîneau.
2. Toute personne qui entraîne ou manipule un cheval doit être vêtue et chaussée convenablement.
3. L'accès aux aires d'échauffement, de compétition et aux écuries devrait être limité aux officiels, au personnel de terrain, aux concurrents, entraîneurs, assistants et propriétaires.

## 110. RETOUR AU JEU (application à compter de 2027)

1. Lors d'une situation à risque de commotion cérébrale, le premier répondant remplit la fiche de suivi prévue dans le *Protocole de gestion des commotions cérébrales* et en transmet une copie au participant et à son entourage, le cas échéant, pour les informer du suivi nécessaire.
2. Le participant peut reprendre sa participation à la compétition durant la période de surveillance de 24 à 48 h seulement s'il présente un billet médical confirmant qu'il est apte à reprendre la compétition.

## 111. CONDUITE ANTISPORTIVE

1. Lors d'une compétition sanctionnée Cheval Québec, toute personne qui injurie les membres du comité organisateur, le personnel et les bénévoles de la compétition ou un officiel accrédité par Cheval Québec ou qui se conduit d'une façon disgracieuse peut être disqualifiée par le juge ou le commissaire. À la suite de la réception du rapport des faits, un comité de discipline pourrait être formé et, après enquête et audition des parties en cause, pourrait prendre toute autre mesure disciplinaire jugée appropriée.

## 112. MÉDICAMENTS ET DROGUES À L'USAGE DES CHEVAUX – CONTRÔLE ANTIDOPAGE

1. Les participants, parents et/ou détenteurs de l'autorité parentale, propriétaires, personnes responsables, officiels, organisateurs, administrateurs d'association affiliées, les entraîneurs et les instructeurs sont responsables de prendre connaissance du règlement sur les médicaments et drogues à l'usage des chevaux et les contrôles antidopage disponible [ici](#).

## 113. ACTIONS DE PRÉVENTION POUR LE MAINTIEN D'UN CHEPTEL ÉQUIN EN SANTÉ

1. Dépistage de l'anémie infectieuse des équidés (AIE)
  - a. Cheval Québec recommande à ses membres d'effectuer chaque année un test de dépistage pour l'anémie infectieuse des équidés sur chaque cheval dont il est le propriétaire ou l'utilisateur.

- b. Cheval Québec recommande aux organisateurs de compétitions et d'activités sanctionnées par Cheval Québec, où des chevaux provenant de différentes écuries sont rassemblés, d'exiger pour chaque cheval présent sur le site, une preuve qu'un test de dépistage pour l'anémie infectieuse des équidés a été fait dans l'année en cours et pour lequel un résultat négatif a été obtenu.
- c. Cheval Québec exige, pour les événements et les compétitions dont elle est l'organisatrice, que les concurrents présentent un certificat de résultat négatif de l'année courante pour l'anémie infectieuse des équidés pour chaque cheval inscrit.

## 2. Vaccination

- a. Un certificat de vaccination contre la rhinopneumonie (herpès virus équin) et l'influenza sera exigé pour chaque cheval présent sur le site de compétition sanctionnée par Cheval Québec.
- b. Le certificat indiquera :
  - i. Le nom officiel utilisé pour le cheval pendant l'événement ;
  - ii. Le nom du propriétaire ;
  - iii. Les noms du propriétaire de l'écurie et du responsable pour un certificat pour plusieurs chevaux ;
  - iv. La date d'administration de la dernière injection de la primo-vaccination ou du dernier rappel. Le rappel ou la deuxième injection du vaccin devra avoir été administré au cheval depuis plus de 7 jours avant la date de participation à l'événement. Il est recommandé d'effectuer cette vaccination deux fois par année.
- c. Cheval Québec recommande pour toutes les compétitions sanctionnées que la deuxième injection de la primo-vaccination ou le rappel du vaccin ait été administré depuis moins de 6 mois avant la date de l'événement. Une période de grâce de 21 jours supplémentaires est autorisée ;
- d. Spécifications supplémentaires pour les compétitions sanctionnées par Canada Équestre et les événements (compétitions ou autres) organisés par Cheval Québec. En ajout des exigences ci-dessus, et pour participer aux compétitions sanctionnées par Canada Équestre et aux événements organisés par Cheval Québec, la deuxième injection de la primo vaccination ou le rappel du vaccin devra avoir été administré depuis moins de 6 mois avant la date de l'événement. Une période de grâce de 21 jours supplémentaires est autorisée.

## 114. RESPONSABILITÉS DE L'ORGANISATEUR DE LA COMPÉTITION

- 1. Au minimum de trente (30) jours avant la compétition, l'organisateur soumet à Cheval Québec :
  - a. La demande de permis de compétition comprenant les informations nécessaires pour la demande d'assureur OU sa propre attestation d'assurance de l'événement ;
  - b. La liste des officiels en fonction pour la compétition ;
  - c. L'avant-programme de la compétition comprenant la liste des épreuves, les catégories offertes ainsi qu'un horaire préliminaire ;
  - d. Le plan de mesures d'urgence pour l'événement (recommandé) ;
  - e. Le paiement des frais requis pour la demande de permis.
- 2. L'organisateur est responsable de :
  - a. Voir au bon déroulement de la compétition ;

- b. Appliquer le règlement de sécurité de Cheval Québec ainsi que le règlement de compétition de la discipline concernée ;
  - c. Signaler à Cheval Québec tout incident relié à la sécurité des participants et des chevaux en remplissant le rapport d'accident ou d'incident prévu à cette fin ;
  - d. Retourner à Cheval Québec tous les rapports dans les délais prévus.
3. La personne qui complète la demande de permis de compétition au nom de l'association qui organise une compétition :
- a. Est membre en règle de Cheval Québec ;
  - b. Est âgée d'au moins 18 ans ;
  - c. Accepte la responsabilité légale de la compétition.
4. L'organisateur a l'obligation d'accepter toutes les inscriptions qui répondent aux conditions d'admissibilité décrites dans l'avant-programme.

## **115. AVANT-PROGRAMME DE LA COMPÉTITION**

1. Le but de l'avant-programme est d'informer les concurrents et les officiels et définit l'entente entre l'organisateur et le concurrent.
- a. Les conditions d'une catégorie spécifiée dans un avant-programme ne peuvent pas être modifiées, mais les erreurs peuvent être corrigées en informant tous les concurrents potentiels et les officiels. Une copie de la version finale de l'avant-programme doit être envoyée à Cheval Québec.
2. Un avant-programme publié doit contenir les déclarations officielles suivantes de Cheval Québec :
- a. « La compétition \_\_\_\_\_ est sanctionnée en tant que compétition de Cheval Québec et est régie par les règlements de Cheval Québec, y compris, mais sans s'y limiter, le règlement de sécurité et le règlement de compétition propre à la discipline ».
  - b. « Tous les athlètes, propriétaires, locataires, entraîneurs, gestionnaires participant à la compétition reconnaissent et acceptent que leur participation constitue un accord les liant au code d'éthique de Cheval Québec et aux règlements de Cheval Québec ainsi qu'à tous les règlements supplémentaires fixés par la compétition ».
3. L'avant-programme doit contenir les informations suivantes :
- a. Le nom et l'adresse du site de compétition ;
  - b. Le numéro de téléphone et l'adresse courriel du secrétariat de la compétition ;
  - c. Le nom de la personne à contacter pour toute question ;
  - d. La liste des membres du comité organisateur et le nom du directeur de la compétition et de toute autre personne responsable du déroulement de la compétition ;
  - e. Le nom des officiels de la compétition ;
  - f. La liste des épreuves et catégories offertes par division avec les frais d'inscription ;
  - g. Les frais d'inscription tardive et conditions ;
  - h. Les instructions concernant le paiement des frais d'inscription ;
  - i. Les conditions d'entraînement, y compris les carrières accessibles et les horaires d'accès ;
  - j. La mention que les numéros de compétition doivent être portés et visibles en tout temps dès que le cheval est hors de son box ;

4. De plus, l'avant-programme doit indiquer tous les règlements locaux et énoncer les politiques de la compétition sur les questions relevant de sa discrétion :
  - a. La perte des frais d'inscription, le cas échéant, en cas de retrait de la compétition ou d'annulation de l'inscription ;
  - b. La politique concernant le droit de refuser les inscriptions ;
  - c. La politique et les frais, le cas échéant, pour la substitution de cheval ;
  - d. Les conditions liées aux cadeaux et récompenses non monétaires.

#### **116. PROTÊT**

1. Tout protêt contre un membre, un promoteur de compétitions, un officiel, etc. doit être soumis par écrit à Cheval Québec dans les quarante-huit (48) heures suivant l'incident qui donne lieu à la réclamation. La plainte doit être signée par le réclamant, mentionner la date et le lieu de l'incident et exposer les faits en détail. En s'engageant dans cette procédure, le réclamant consent à se présenter à une audience sur la question, convoquée, si nécessaire, par le comité de discipline de Cheval Québec.
2. Un concurrent n'est pas autorisé à déposer un protêt alléguant qu'un autre concurrent a utilisé une substance interdite.

#### **117. PUBLICITÉ**

La publicité est autorisée sur les voitures et les vêtements.

#### **118. BIEN-ÊTRE DES CONCURRENTS ET DES ÉQUIDÉS**

1. Tout concurrent qui chute doit être vu par les premiers répondants de l'événement.
2. Le fouet est une aide à la conduite. Toute utilisation abusive du fouet, d'une cravache ou de tout autre instrument en tout temps et à tout endroit sur le terrain de compétition entraînera la disqualification de la personne en cause. Tout incident doit faire l'objet d'un rapport auprès de Cheval Québec qui entreprendra les actions disciplinaires jugées nécessaires. Les actes suivants, sans s'y limiter, sont définis comme une utilisation abusive du fouet :
  - a. Tout mouvement du meneur qui engage, au moment de l'utilisation du fouet, plus que le poignet et l'avant-bras du meneur ;
  - b. Tout coup porté sur la tête de l'équidé (sur la nuque ou à l'avant de la nuque).
3. Toute technique d'entraînement et/ou d'échauffement agressive entraînera l'élimination.
4. La mauvaise utilisation de l'équipement pourra entraîner l'élimination.
5. L'utilisation d'équipement illégal entraînera l'élimination.
6. Toute présence de sang sur l'équidé entraînera l'élimination, à moins que le sang ne résulte d'une piqûre d'insectes ou d'une situation sur laquelle le meneur n'a aucun contrôle (p.ex. : le cheval qui se forge).

## CHAPITRE II – RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX COMPÉTITIONS DE DERBY D'ATTELAGE

### 201. ADMISSIBILITÉ AUX ÉPREUVES DE DERBY

1. Tout meneur âgé de 18 ans et moins au 1<sup>er</sup> janvier de l'année en cours peut participer aux épreuves de catégorie Junior.
2. Les concurrents sont autorisés à prendre part à une compétition à partir du début de l'année civile durant laquelle ils atteignent l'âge minimal de 8 ans.
3. À partir du début de l'année civile durant laquelle il atteint l'âge de 14 ans, tout meneur est autorisé à galoper lors d'une épreuve de derby.
4. À partir du début de l'année civile durant laquelle il atteint l'âge de 16 ans, tout meneur est autorisé à prendre part à un derby avec un attelage de deux équidés.
5. À partir du début de l'année civile durant laquelle il atteint l'âge de 18 ans, tout meneur est autorisé à prendre part à un derby avec un attelage de quatre équidés.
6. Dès l'instant où il est en voiture ou en traîneau, et en tout temps sur le terrain, tout meneur de 18 ans et moins doit être accompagné par un navigateur âgé de 18 ans et plus, expérimenté en attelage, capable de conduire un attelage et de prêter assistance en tout temps, et ce, peu importe la taille des équidés.
7. Pour les attelages de quatre équidés, la présence de deux navigateurs est exigée en tout temps sur le terrain, dès l'instant où le meneur est en voiture ou en traîneau. Pour les attelages en paire, la présence d'un navigateur est exigée en tout temps sur le terrain, dès l'instant où le meneur est en voiture ou en traîneau. Pour les attelages en simple, la présence d'un navigateur est exigée en tout temps sur le terrain, dès l'instant où le meneur est en voiture. Pour les attelages en simple, la présence d'un navigateur est exigée en tout temps sur le terrain dès l'instant où le meneur Junior est en traîneau et optionnelle dès l'instant où le meneur Adulte est en traîneau.
8. Pour les équipages de très petits équidés uniquement, les athlètes de 10 ans et plus ont le droit d'être seul sur la voiture, à condition que deux individus de 18 ans et plus, expérimentés en attelage supervisent l'équipage dans le manège et pendant toute la durée où l'équipage est attelé.
9. Pour les attelages en simple ou en paire, le navigateur faisant équipe avec un meneur de 18 ans et plus doit être âgé de 14 ans et plus au moment de la compétition. Pour les attelages de quatre équidés, au moins un des navigateurs doit être âgé de 18 ans ou plus au moment de la compétition. Le second navigateur peut être âgé de 14 ans et plus au moment de la compétition.
10. Le ou les navigateurs doivent demeurer les mêmes durant toute la compétition. Il sera possible de changer un navigateur en cas de force majeure, après autorisation du juge en chef de la compétition.
11. Tableau résumé des navigateurs requis selon le meneur et l'équipage

	Voiture ou traîneau					
	Simple		Paire		Quatre-en-mains	
Meneur	Junior	Adulte	Junior	Adulte	Junior	Adulte
<b>Nombre de navigateurs requis</b>	1	0	1	1	2	2
<b>Âge minimal du 1<sup>er</sup> navigateur</b>	18	14	18	14	18	18
<b>Âge minimal du 2<sup>e</sup> navigateur</b>	-	-	-	-	18	14

## 202. ADMISSIBILITÉS DES ÉQUIDÉS

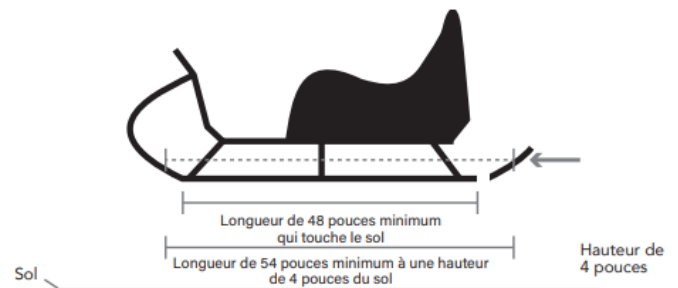
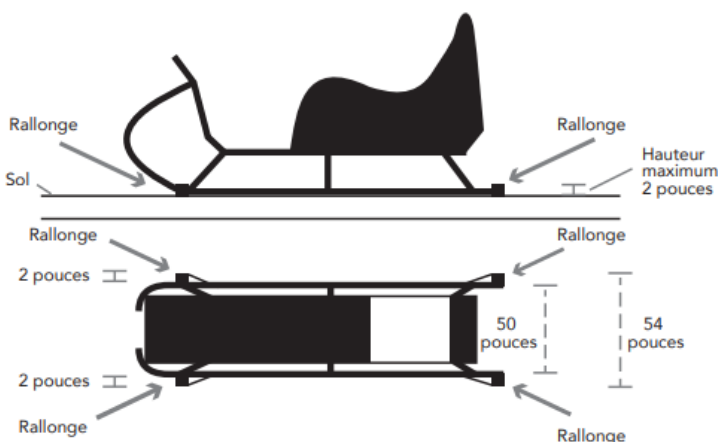
1. La taille, la race et le poids des équidés ne sont pas pris en considération en derby d'attelage.

## 203. VESTE DE SÉCURITÉ

1. La veste de sécurité est obligatoire pour tous les participants et les navigateurs et devra être portée au moment de l'entrée sur le parcours pour les derbys sur roues.
2. La veste de sécurité est fortement recommandée, mais pas obligatoire pour les épreuves de derby en traîneau.

## 204. VOITURES ET TRAÎNEAUX

1. Toutes les voitures et tous les traîneaux doivent être en bonne condition et sécuritaires.
2. Aucune partie de la voiture ne peut être plus large que la voie extérieure, à l'exception des chapeaux de roues et des palonniers.
3. En derby d'attelage sur roues, la voiture est de type marathon et la voie mesurée au niveau du sol, à l'extérieur des roues arrière, doit être de 1,25 m (49,25 pouces) ou plus. Les roues de motocyclettes et les roues de bicyclettes ne sont pas autorisées. Les voitures doivent être équipées de bandages pleins en caoutchouc. Les bandages pneumatiques ne sont autorisés que dans la catégorie « Entraînement ». Toute infraction entraîne l'élimination.
4. Pour les équipages de très petits équidés, les roues pneumatiques sont autorisées pour la catégorie « Entraînement » et « Préliminaire ».
5. L'écartement minimal, mesuré à l'extérieur des patins du traîneau, doit être de 1,37 m (54 pouces) à défaut de quoi, des extensions permettant d'obtenir la dimension requise, fournies et fixées par le concurrent, doivent être mises en place à l'avant et à l'arrière des patins à une hauteur maximale de 51 mm (2 pouces) du sol.
6. La longueur minimale de la surface du ou des patins d'un même côté du traîneau en contact avec le sol doit être de 1,22 m (48 pouces).
7. La longueur minimale à 102 mm (4 pouces) au-dessus de la surface de contact avec le sol doit être de 1,37 m (54 pouces). Lorsque le traîneau est de type articulé, cette longueur minimale est calculée par l'addition des valeurs correspondantes des deux patins d'un même côté ainsi que la longueur de l'espace séparant ces deux patins



## **205. HARNAIS ET ÉQUIPEMENT**

1. Le harnais doit être en bonne condition, sécuritaire, propre et bien ajusté.
2. Le harnais peut être composé d'une bourrure et d'attelles ou peut être à bricole.
3. Le harnais peut être en cuir ou en composé synthétique.
4. L'avaloire est obligatoire pour les attelages à 1 équidé et pour tous les autres types d'attelages si la voiture et le traîneau ne sont pas équipés de freins fonctionnels.
5. Les œillères sont recommandées.
6. Les guides ne doivent comporter aucune boucle à ressort (snap).
7. Les mors sont obligatoires.
8. Un fouet d'attelage (aide à la conduite de l'attelage) est obligatoire. Le fouet doit être muni d'une mèche. La composition de la mèche doit être suffisamment longue pour atteindre le ou les équidés de l'attelage.

## **206. RESPONSABILITÉ DU JUGE EN DERBY D'ATTELAGE**

1. Le juge doit arriver sur le terrain au minimum une heure avant le début des épreuves.
2. Le juge doit faire une inspection visuelle de tous les équipages qui entrent dans le manège avant de donner le signal de départ

## **207. LE PARCOURS**

1. La totalité du parcours et des obstacles doivent être prêts pour l'inspection et l'approbation du juge au moins une heure avant le début de l'épreuve.
2. Le parcours peut comporter un minimum de 2 obstacles de type marathon ayant de 3 à 5 portes chacun. Les portes doivent avoir une ouverture d'au moins 3 m. Tous les éléments modules doivent être surmontés d'au moins un bloc ou d'une balle pouvant être délogé(e) par un choc au passage de l'attelage.
3. Le parcours doit comporter au moins 6 passages obligatoires (cônes) ayant chacun 1,80 m de large pour les très petits équidés, 2 m de large pour les attelages à 1 équidé et 2,25 m de large pour les attelages en paire ou en quatre-en-main.
4. La distance minimale à parcourir doit être de 350 m. La distance maximale à parcourir doit être de 800 m. La distance du parcours est déterminée, dans les deux cas, par le parcours le plus court prévisible dans les obstacles.
5. Il doit y avoir un corridor libre de tout obstacle d'au moins 25 m de long et suivant la trajectoire normale du parcours depuis le départ jusqu'au premier passage obligatoire (cône) et depuis le dernier passage obligatoire (cône) jusqu'à l'arrivée.
6. Il doit y avoir un minimum de 1 m entre un passage obligatoire et la clôture lorsqu'il est positionné le long de cette dernière.
7. Les concurrents doivent bénéficier d'une période d'au moins 30 minutes pour prendre connaissance du parcours avant le début de l'événement et pour tout changement d'importance apporté au parcours durant la compétition.
8. Dans un obstacle de type marathon, les portes marquées par des drapeaux rouges et blancs doivent être franchies dans la direction et l'ordre appropriés. La porte d'entrée d'un obstacle de type marathon est le passage obligatoire qui le précède ; la porte de sortie est le passage obligatoire qui le suit. Un attelage est considéré comme rendu à un obstacle de type marathon dans la séquence du parcours à partir du moment où le passage obligatoire qui le précède a été franchi.
9. Une porte d'un obstacle de type marathon, ou la ligne de départ et d'arrivée sont considérées comme franchies lorsque l'équipage complet passe entre les fanions désignant la porte ou la ligne de départ et d'arrivée. L'équipage complet est défini comme suit : tous les équidés et le traîneau en entier en derby d'hiver ou tous les équidés et la voiture jusqu'à son essieu arrière en derby d'été.

10. Nonobstant le paragraphe précédent, l'obstacle de type marathon peut, dans certaines circonstances et d'un commun accord avec le juge, le concepteur du parcours et l'organisateur, demeurer fermé après son franchissement. Dans de tels cas, les meneurs doivent être avisés avant le début de la compétition.
11. Si un obstacle ou un passage obligatoire a été franchi correctement, il devient ouvert et peut être franchi de nouveau dans n'importe quelle direction. Cependant, une balle tombée, un cône ou un élément renversé sont comptabilisés comme des fautes lorsque cet événement se produit avant le passage de la ligne d'arrivée. Le cas échéant, il faut tenir compte de l'article pour établir la pénalité à appliquer. Un passage obligatoire est considéré comme franchi lorsqu'au moins un patin ou une roue passe à l'intérieur de l'obstacle de type cônes. Il n'est pas nécessaire que les équidés passent entre les cônes.
12. Le parcours est officiel une fois qu'il est approuvé par le juge et que les balles sont installées sur les passages obligatoires et, s'il y a lieu, sur les obstacles de type marathon.

## **208. L'ÉPREUVE DE DERBY**

1. Toutes les allures sont permises, à moins d'avis contraire. Cependant, le galop n'est permis que pour les meneurs qui ont 14 ans et plus ou qui atteindront 14 ans au cours de l'année.
2. Les portes et les passages obligatoires sont identifiés, côté droit en rouge et côté gauche en blanc.
3. La compétition comporte au moins deux manches. Si un barrage est prévu lors de la compétition, ce dernier peut être annulé en cas de force majeure.
4. S'il y a barrage, il doit être conçu sur un parcours comportant 2 obstacles de style marathon.
5. Le parcours du barrage peut être différent des manches initiales. Dans un tel cas, l'organisateur doit en aviser les concurrents avant le début de la compétition et devra offrir 20 minutes aux compétiteurs pour se familiariser avec le nouveau parcours.
6. Le barrage est déterminé par le classement final des meneurs qui y ont participé. Le barrage doit impliquer au moins la moitié des participants à une épreuve.
7. Le nombre de manches peut être modifié pendant le déroulement de la compétition avec le consensus de l'organisateur et du juge en chef, en raison, notamment, des conditions météorologiques, de la détérioration du site, etc.
8. L'ordre de départ au barrage est établi dans l'ordre inverse des résultats obtenus par l'équipage au cumulatif des deux premières manches.
9. Un meneur peut s'inscrire dans plus d'une épreuve et il peut aussi inscrire, après entente avec l'organisateur de la compétition, plus d'un attelage dans une même épreuve.
10. Un meneur peut aussi être navigateur pour un concurrent dans la même épreuve.
11. Un navigateur peut participer à plus d'une épreuve et plus d'une fois dans chaque épreuve.
12. Le meneur doit être le même pendant toutes les manches et le barrage.
13. Si l'équipe ne se présente pas au fil de départ à temps, son élimination s'en suivra.
14. Un équidé ne peut participer qu'à un maximum de 6 manches dans la même journée.
15. Un équidé ne peut jamais concourir contre lui-même.
16. Les numéros de compétition attribués par le secrétariat de l'événement sont attribués par équipe meneur/équipage. En tout temps, les numéros de compétition attribués par le secrétariat doivent être portés bien en vue. Un attelage affichant le mauvais numéro sera éliminé.

## 209. CATÉGORIES DES ÉPREUVES DE DERBY

1. En derby d'attelage, les organisateurs ont la possibilité de présenter les catégories suivantes :
  - a. Entraînement, Préliminaire, Intermédiaire, Avancé
    - i. Les catégories reflètent l'expérience du meneur.
    - ii. L'inscription dans une catégorie par un meneur est sujette à l'approbation de l'organisateur.
  - b. Entraînement « Ouvert »
    - i. L'organisateur détermine le nombre de divisions offertes au sein de chaque catégorie. Les équipages sont assignés par l'organisateur également entre les divisions sur la base du temps combiné aux pénalités en seconde de chaque équipage après les deux premières phases. Les divisions ainsi créées seront utilisées pour assigner l'ordre de départ du barrage et le classement final de la compétition. Par exemple, un organisateur qui offrirait trois divisions dans la catégorie « Ouvert » utiliserait le cumul des deux premières phases pour séparer en trois groupes les meneurs prenant part à la compétition.

Les meneurs du Tiers 1 feront le barrage entre eux et le classement final sera le classement du Tiers 1. Les meneurs du Tiers 2 feront le barrage entre eux et le classement final sera le classement du Tiers 2 et ainsi de suite.
    - ii. Le nom des divisions créées est à la discrétion de l'organisateur.
  - c. La catégorie « Ouvert » permet à tous les meneurs de participer.
2. En tout temps, les organisateurs ont le droit d'offrir séparément une division Junior pour l'une ou l'autre des catégories.
3. Si un organisateur le souhaite, il est possible de diviser les catégories en épreuves selon le nombre et/ou le type d'équidés de l'attelage (simple, paire et quatre en main, cheval, poney et miniature).
4. Les organisateurs ne sont pas tenus d'offrir toutes les catégories.
5. Le choix de l'organisateur quant aux catégories présentées doit être communiqué clairement et à l'avance aux officiels de la compétition, aux participants et à Cheval Québec.
6. Tous les meneurs de toutes les catégories effectuent le même parcours. Le parcours du barrage peut différer du parcours des premières rondes, mais demeure le même pour l'ensemble des meneurs de la compétition
  - a. Pour la catégorie « Entraînement », les allures permises sont le pas et le trot.
  - b. Pour toutes les autres catégories, toutes les allures sont permises
  - c. Lorsqu'une catégorie présente une division Junior, les allures autorisées dans cette dernière sont déterminées par l'âge du meneur au moment de la compétition.

## 210. CHRONOMÉTRAGE

1. En cas d'utilisation d'un chronomètre électronique, un chronométreur, âgé de 18 ans et plus et muni d'un chronomètre manuel, doit agir en parallèle.
2. En cas de dysfonctionnement du chronomètre électronique, le temps du chronomètre manuel est retenu.
3. En l'absence d'un chronomètre électronique, deux chronométreurs, âgés de 18 ans et plus et munis de chronomètres manuels, doivent être en fonction.

## 211. JUGEMENT DES ÉPREUVES DE DERBY

### 1. Classement des équipages

- a. Le classement final se fait sur la base des résultats de la ronde du barrage, selon le temps des équipages additionné des pénalités en seconde assignées par le juge.
- b. S'il y a égalité après le barrage, l'équipage ayant obtenu le moins de points de pénalité au barrage est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, l'équipage ayant obtenu le moins de points de pénalité lors du cumul des deux manches initiales est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste encore, l'équipage qui a obtenu le moins de points de pénalité lors de la deuxième manche est déclaré vainqueur.

### 2. Points de pénalité

- a. Une seule pénalité peut s'appliquer concernant un même élément du parcours.
- b. Sous réserve de ce qui précède, une fois que l'équipage a franchi pour la première fois un passage obligatoire ou un obstacle de marathon ouvert, des points de pénalité sont attribués si une ou plusieurs balles tombent en raison d'un contact ou du déplacement de l'obstacle ou de la porte par l'équipage.
- c. Voir le tableau des pénalités (en seconde)

Description	Pénalités
Faire tomber une ou deux balles d'un passage obligatoire	5
Renverser un élément tombant d'un obstacle de type marathon	5
Obliger la reconstruction d'un obstacle	10
Le navigateur met pied à terre pour la 1 <sup>ère</sup> ou le 2 <sup>e</sup> fois dans une même manche	10/fois
Erreur de parcours corrigée dans un obstacle de type marathon	10
Le meneur n'a pas en main son fouet du début à la fin de la manche	10
Seconde désobéissance (à l'intérieur d'une même manche)	5

### 3. Motifs d'élimination

- a. Traverser une zone d'obstacle ou un passage obligatoire après le signal du juge et avant d'avoir franchi la ligne de départ.
- b. Le navigateur met le pied à terre pour une 3<sup>e</sup> fois dans une même manche.
- c. Troisième désobéissance (à l'intérieur d'une même manche).
- d. Erreur de parcours dans un passage obligatoire (séquence ou direction).
- e. Le fait de commencer le franchissement d'obstacle de type marathon par une autre porte que la porte « A » entraîne l'élimination.
- f. Erreur de parcours non corrigée dans un obstacle de type marathon.
- g. Toute erreur de parcours survenant pendant le franchissement d'un obstacle de type marathon, après avoir franchi la porte « A », peut être corrigée. Pour qu'un parcours soit considéré comme corrigé, le meneur doit reprendre l'obstacle à partir du début, soit à partir de la porte « A ».
- h. Déplacer considérablement un élément d'un obstacle de type marathon signifie que cet élément est déplacé ou renversé au point d'empêcher le concurrent de poursuivre son parcours à travers des portes lettrées ou qu'une porte a été modifiée en dimension et position.
- i. Faire tomber une ou deux balles d'un passage obligatoire avant d'être rendu à ce passage obligatoire (cônes). Dans le cas d'un obstacle marathon, toutes les balles peuvent tomber sans encourir l'élimination, toutefois, les portes doivent être franchies dans l'ordre (A-B-C-D).
- j. Utilisation du fouet par le navigateur.

- k. Utilisation des guides par le navigateur pour mener l'attelage.
- l. Utilisation abusive du fouet.
- m. Le navigateur doit être sur la voiture au passage de la ligne d'arrivée.
- n. Si un équidé chute : il y a chute du cheval lorsque l'épaule et la hanche ont touché le sol.
- o. Renversement de la voiture ou du traîneau.
- p. L'équipage complet ne franchit pas la ligne de départ ou d'arrivée. L'équipage complet est défini comme suit : tous les équidés et le traîneau en entier en derby d'hiver ou tous les équidés et la voiture jusqu'à son essieu arrière en derby d'été.
- q. Avoir une voiture ou un traîneau non réglementaire à l'entrée ou à la sortie du parcours.
- r. Si un ou les équidés s'emballent ou que, selon le jugement du juge en chef, le meneur en a perdu le contrôle.
- s. Dans le cas d'une chute d'un équidé, l'officiel peut décider d'éliminer l'équipage s'il juge que l'équidé n'est pas apte à poursuivre la compétition. Cependant, s'il y a chute du cheval (lorsque l'épaule et la hanche de l'équidé touchent au sol), l'élimination est automatique.

## 212. EXEMPLES DE RÈGLES APPLICABLES AU CHAMPIONNAT DES MENEURS POUR UNE ASSOCIATION

1. Les règles de championnat sont établies par chaque association.
2. Les points accumulés dans une épreuve ne sont pas transférables à une autre épreuve.
3. Au classement final de la compétition, les points sont attribués de façon décroissante selon le rang obtenu de chaque première inscription dans cette épreuve sans considération du positionnement du ou des deuxièmes attelages inscrits. Le vainqueur se voit attribuer un nombre de points équivalents au nombre de premières participations dans son épreuve. Les meneurs qui ont été éliminés lors du premier ou du second parcours se voient accorder un point de participation au classement des meneurs.

Exemple 1 (14 partants)

Partants	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Position														
1 <sup>er</sup>	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2 <sup>e</sup>	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
3 <sup>e</sup>	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
4 <sup>e</sup>	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
5 <sup>e</sup>	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1				
6 <sup>e</sup>	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
7 <sup>e</sup>	8	7	6	5	4	3	2	1						
8 <sup>e</sup>	7	6	5	4	3	2	1							
9 <sup>e</sup>	6	5	4	3	2	1								
10 <sup>e</sup>	5	4	3	2	1									
11 <sup>e</sup>	4	3	2	1										
12 <sup>e</sup>	3	2	1											
13 <sup>e</sup>	2	1												
14 <sup>e</sup>	1													

Exemple 2 (9 partants)

<b>Position</b>	<b>Points</b>
<b>1<sup>er</sup></b>	9
<b>2<sup>e</sup></b>	8
<b>3<sup>e</sup></b>	7
<b>4<sup>e</sup></b>	6
<b>5<sup>e</sup></b>	5
<b>6<sup>e</sup></b>	4
<b>7<sup>e</sup></b>	3
<b>Abandon</b>	1
<b>Élimination</b>	1

4. Si, après la dernière compétition de la saison estivale ou hivernale, deux meneurs terminent au premier rang dans la même division, le bris d'égalité est établi comme suit : le meneur ayant obtenu le plus de premières positions sera déclaré champion. Si l'égalité persiste, le meneur ayant obtenu le plus de deuxièmes positions sera déclaré champion, et ainsi de suite. Cette règle s'applique, s'il y a lieu, pour tous les cas d'égalité au championnat des meneurs.
5. Les points gagnés lors de la compétition « finale de la saison » comptent pour déterminer le champion de la saison

## CHAPITRE III – RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX COMPÉTITIONS DE CONCOURS COMBINÉ D'ATTELAGE

### 300. ADMISSIBILITÉ AUX ÉPREUVES DE CONCOURS COMBINÉ D'ATTELAGE

1. Les meneurs sont autorisés à prendre part à une compétition à partir du début de l'année civile durant laquelle ils atteignent l'âge minimal de 8 ans.
2. À partir du début de l'année civile durant laquelle il atteint l'âge de 16 ans, tout meneur est autorisé à prendre part à un concours combiné avec un attelage de deux équidés.
3. À partir du début de l'année civile durant laquelle il atteint l'âge de 18 ans, tout meneur est autorisé à prendre part à un concours combiné avec un attelage de quatre équidés.
4. Dès l'instant où il est en voiture, et en tout temps sur le terrain, tout meneur de 18 ans et moins doit être accompagné par un navigateur âgé de 18 ans et plus, expérimenté en attelage, capable de conduire un attelage et de prêter assistance en tout temps, et ce, peu importe la taille des équidés.

### 301. ÉQUIDÉS

1. La taille des équidés est définie comme suit :

Équidé	Taille en main (en pouces)	Taille en centimètre
Cheval	Plus de 14,2 mains	Plus de 148 cm
Grand poney	Plus de 13,2 mains jusqu'à 14,2 mains	Plus de 137 centimètres jusqu'à 148 centimètres
Moyen poney	12,2 mains jusqu'à 13,2 mains	Plus de 120 centimètres jusqu'à 137 centimètres
Petit poney	9,3 mains (39 pouces) jusqu'à 12,2 mains	99 centimètres à 120 centimètres
Très petit équidé	Jusqu'à 9,3 mains (39 pouces)	Jusqu'à 99 centimètres

2. Le tableau précédent indique la taille des chevaux et des grands poneys non ferrés. Si un cheval ou un grand poney est ferré, un centimètre (1 cm) peut être ajouté à la mesure.
3. Changement d'équidé durant une compétition
  - a. Un seul équidé peut être inscrit par un meneur pour les attelages en simple. Il est le seul équidé pouvant prendre le départ pour chaque phase durant cette compétition.
  - b. Trois équidés peuvent être inscrits par un meneur pour les attelages en double. Le meneur doit déclarer avant chaque phase de la compétition quels équidés prendront le départ.
  - c. Cinq équidés peuvent être inscrits par un meneur pour les attelages à quatre-en-mains. Le meneur doit déclarer avant chaque phase de la compétition quels équidés prendront le départ.

### 302. TENUE VESTIMENTAIRE

1. La tenue des meneurs et des navigateurs doit s'harmoniser au style de la voiture et du harnais utilisés.
2. Dans les épreuves de dressage et de maniabilité, une tenue vestimentaire propre et soignée est requise.
  - a. La veste ou le veston, la bombe et les gants bruns sont obligatoires pour les meneurs et les navigateurs.
  - b. Le port du tablier est requis pour les meneurs.

3. Une tenue moins formelle est permise dans les épreuves de marathon pour les meneurs et les navigateurs. Les pantalons courts sont interdits. Tout manquement entraîne l'imposition d'une pénalité de 10 points par personne. L'équipage ne pourra prendre le départ tant que chaque personne dans la voiture ne sera pas correctement vêtue.
4. À la discrétion du président du jury de terrain :
  - a. En cas de chaleur et d'humidité extrêmes, la veste pourra être retirée.
  - b. Sauf lorsque le port d'un équipement de protection est obligatoire, en cas de chaleur et d'humidité extrêmes, les vestes de refroidissement peuvent être portées.
  - c. Lorsque le temps est pluvieux, des vêtements de pluie peuvent être portés et le tablier retiré.
5. La veste de sécurité est obligatoire pour les meneurs et navigateurs de moins de 18 ans dans les trois épreuves et elle est obligatoire pour tous les meneurs et navigateurs en marathon.

### 303. VOITURE

1. Toutes les voitures doivent être en bonne condition et sécuritaires.
2. En tout temps, la distance minimale entre l'équidé et la voiture est de 50 centimètres.
3. Les voitures à 2 ou à 4 roues sont autorisées en concours combiné d'attelage.
4. Les voitures munies de roues de bicyclettes sont interdites.
5. Pour les équipages de très petits équidés, les roues pneumatiques sont autorisées pour la catégorie « Entraînement » et « Préliminaire ».
6. Au niveau « Entraînement », les bandes pneumatiques ou les roues de motocyclettes sont permises à la discrétion de l'organisateur.
7. L'avaloire est obligatoire pour les tous les attelages en simple et pour tous les autres types d'attelages si la voiture n'est pas équipée de freins fonctionnels. Les freins sur une voiture à 4 roues sont recommandés.
8. Les voitures de marathon doivent être conformes aux indications ci-dessous :

Catégorie	Roues	Poids minimum	Largeur minimale
Quatre-en-mains ou arbalète pour tous les équidés	4	Aucun	125 cm
Paire pour tous les équidés	4		
Tandem pour tous les équidés	2 ou 4		
Simple pour tous les équidés	2 ou 4		
Simple pour tous les poneys et les TPÉ. Paire pour les TPÉ	2 ou 4		95 cm

9. Les voitures de dressage doivent être conformes aux indications ci-dessous :

Épreuves	Roues	Largeur minimum
4 chevaux	4	158 cm
4 poneys	4	138 cm
2 chevaux	4	148 cm
2 poneys	4	138 cm
1 cheval	2 ou 4	138 cm
1 poney	2 ou 4	138 cm
TPÉ	2 ou 4	112 cm

### 304. HARNAIS

1. Le harnais doit être en bonne condition, propre, bien ajusté et approprié à la voiture.
2. Le harnais peut être composé d'une bourrure et d'attelles ou peut être à bricole selon le type de voiture.
3. Le harnais peut être en cuir ou en composé synthétique.
4. Les œillères sont recommandées.
5. En combiné, les rênes de côté, les redresseurs et les martingales (à l'exception de la fausse martingale) sont interdits.
6. En combiné, les guides ne doivent comporter aucune boucle à ressort (snap).

### 305. ÉQUIPEMENT

1. Les bandages, les guêtres et les cloches sont autorisés en concours combiné d'attelage.
  - a. Les bandages, les guêtres et les cloches ne sont pas permis dans l'épreuve de dressage du concours combiné d'attelage. Un manquement entraîne une pénalité de 10 points.
2. Les équipements qui peuvent entraver la respiration d'un équidé sont interdits.
3. Les hipposandales (easy-boots) remplaçant le ferrage sont acceptées dans toutes les épreuves d'attelage.
4. Mors.
  - a. Les mors d'attelage traditionnels, comme les mors à embouchure droits, sont permis.
  - b. Les mors de métal vrillé *burr* ou hackamore sont interdits.
  - c. Tout équidé attelé doit avoir un mors. Les brides sans mors sont interdites.
  - d. Un seul mors peut être utilisé à la fois par équidé.
  - e. Il n'est pas obligatoire que les équidés d'un attelage portent des mors identiques.
5. Fouet d'attelage
  - a. Le meneur doit prendre le départ des épreuves avec son fouet d'attelage (aide à la conduite de l'attelage) en main. À défaut d'avoir son fouet en main au départ de l'épreuve, le meneur encourt une pénalité de 5 points.
  - b. Le fouet d'attelage doit être tenu en main tout au long du parcours. Le meneur qui échappe son fouet ou qui le dépose encourt une pénalité de 5 points.
  - c. Le remplacement du fouet qui a été échappé est permis, mais non obligatoire, si un fouet de remplacement est disponible dans la voiture. Le remplacement du fouet n'entraîne pas de pénalité.
  - d. L'utilisation du fouet est réservée au meneur. Tout manquement entraîne une pénalité de 20 points.
  - e. Toute utilisation jugée cruelle du fouet entraîne l'élimination ou la disqualification du meneur.
6. Lorsque l'équidé est attelé à la voiture, l'usage de guides auxiliaires ou de tout autre type d'enrênements et de fausses rênes est interdit.
7. Garde de queue
  - a. La queue de l'équidé peut être attachée à une croupière de queue rigide et non flexible, utilisée pour maintenir la queue du cheval en place et l'empêcher de passer par-dessus les guides.

- b. Il est interdit d'attacher ou de fixer la queue de l'équidé à tout autre artifice auxiliaire qui en restreint le libre mouvement.
- 8. Les bouchons d'oreille sont autorisés. Les bonnets sont autorisés à condition qu'ils ne soient pas attachés à la muserolle et qu'ils permettent le libre mouvement des oreilles. Une pénalité de 5 points est encourue pour violation de cet article.
- 9. Fers
  - a. Les fers conventionnels de tous types sont autorisés.
  - b. Les fers doublés et à plombage sont interdits.

### **306. NIVEAU DE COMPÉTITION/ÉPREUVES**

1. Les organisateurs peuvent offrir le niveau « Entraînement », « Préliminaire », « Intermédiaire ».
2. Les épreuves offertes sont à la discrétion de l'organisateur et peuvent être jumelées ou divisées : simple, paire, quatre-en-mains, tandem, cheval, poney, très petits équidés, 2 roues, 4 roues.
3. Le concours combiné d'attelage est composé des épreuves de dressage, de marathon et de maniabilité.
4. Le concours combiné d'attelage d'un jour présente les 3 épreuves, le dressage, le marathon et la maniabilité.
5. Le concours combiné d'attelage de 2 épreuves est une compétition qui comporte une épreuve de dressage et une épreuve maniabilité.

### **307. MANÈGE ET CARRIÈRE**

1. Les dimensions du manège sont à la discrétion des organisateurs, mais la sécurité des meneurs doit toujours être prise en compte.
2. À la discrétion de l'organisateur, la dimension de la carrière de dressage ainsi que les distances à parcourir lors du parcours de cônes et celui de marathon peuvent être ajustées pour les très petits équidés.

### **308. INSPECTION**

L'inspection des attelages est recommandée avant la première épreuve.

### **309. INSCRIPTION**

1. Les meneurs et les navigateurs peuvent concourir avec plus d'un équipage inscrit.
2. Le nom de tous les équidés doit être indiqué sur toutes les feuilles de notation, y compris le nom de l'équidé de réserve.
3. Le meneur doit fixer le numéro de l'équipage attribué par le secrétariat de la compétition sur toutes les voitures utilisées, et ce, en tout temps sur le terrain de compétition.

### **310. NAVIGATEUR**

1. Pour les attelages en simple pour les chevaux et les poneys, à l'exception des très petits équidés, et sous réserve de l'article 300.4 :
  - a. Il est recommandé, mais optionnel, que le navigateur soit à bord de la voiture pendant les épreuves de dressage et de maniabilité.
  - b. La présence du navigateur est requise pendant l'épreuve de marathon.
2. Pour les attelages en paire et en tandem, la présence d'un navigateur est obligatoire. Pour les attelages à quatre-en-mains et en arbalète, la présence de deux navigateurs est obligatoire en tout temps. Pour

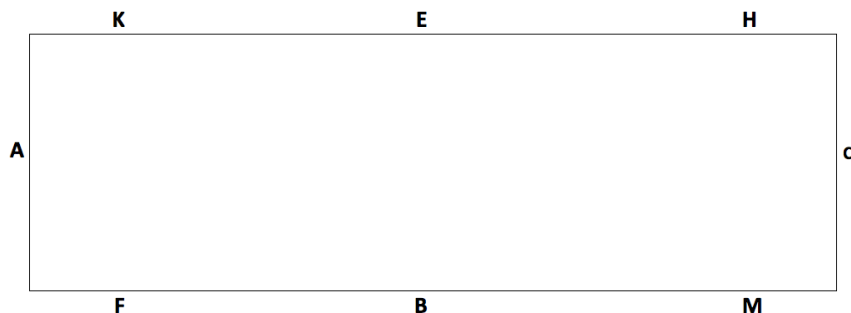
les attelages des très petits équidés à quatre-en-mains, en arbalète, en tandem et en paire, la présence d'un navigateur est obligatoire. Pour les attelages de très petits équidés en simple, la présence d'un navigateur n'est pas obligatoire.

3. Tout meneur qui enfreint l'une ou l'autre des dispositions de cet article peut être disqualifié ou éliminé de la compétition.

Catégories	Meneurs	Navigateurs
Quatre-en-mains ou arbalète pour tous les équidés et les poneys	Junior	2 derrière âgés de 18 ans ou plus
	Senior	2 derrière âgés de 14 ans ou plus
Paires et tandem pour tous les équidés. Quatre-en-mains ou arbalète pour les TPÉ.	Junior	1 derrière âgé de 18 ans ou plus
	Senior	1 derrière âgé de 14 ans ou plus
Attelage en simple pour tous les équidés	Junior	1 derrière ou à côté
	Senior	1 derrière pour le marathon Aucun pour le dressage et la maniabilité
Attelage en simple pour les TPÉ	Junior	1 derrière ou à côté
	Senior	Aucun

### 311. ÉPREUVE DE DRESSAGE

1. La reprise de dressage attelée permet de juger la régularité des allures, l'harmonie, l'impulsion, la souplesse, la légèreté, la liberté du mouvement ainsi que l'incurvation des équidés. Elle permet également de juger les meneurs sur leur style, leur précision ainsi que la maîtrise de leur équipage. La tenue, l'état du harnais et de la voiture, de même que la présentation générale seront jugés.
2. La reprise doit être effectuée de mémoire. Une pénalité de 10 points sera attribuée si le navigateur parle ou donne des indications au meneur. Cette pénalité ne peut être appliquée qu'une fois par reprise.
3. Lorsqu'il n'y a qu'un seul juge, celui-ci doit être installé en C. Dans le cas où plus d'un juge est affecté à une épreuve, le président du jury de terrain s'installe en C et le second juge en B ou en E.
4. La carrière de dressage doit idéalement mesurer 40 m x 80 m, peu importe le type de compétition offert (un jour, 2<sup>e</sup> épreuve).
  - a. Pour les équipages de quatre équidés, la carrière de dressage peut être agrandie à 40 m x 100 m à la discrétion de l'organisateur.
5. Les lettres A et C doivent être au centre de chaque côté court. Les lettres B et E doivent être au centre de chaque côté long. Les lettres H, M, K et F doivent être à 10 m à partir des coins.



6. Si les installations ne permettent pas d'établir une aire d'échauffement à l'extérieur de la carrière, les organisateurs, avec l'approbation du juge :
  - a. Peuvent permettre l'échauffement des meneurs

- i. Dans la carrière avant le début de l'épreuve ; ou
  - ii. Environ une minute après la sortie du meneur précédent.
- b. Doivent aviser les meneurs de la méthode choisie avant le début de l'épreuve.

### 312. JUGEMENT DE L'ÉPREUVE DE DRESSAGE

1. Les juges attribuent les notes individuellement pour chaque mouvement, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas autorisés à se consulter lorsque le meneur est en piste. Seul le juge en C est autorisé à attribuer des pénalités pour tout incident ou erreur survenant durant la reprise ou pour une prestation incomplète. La note est inscrite par un ou une secrétaire de juge.
2. La présentation n'est pas évaluée à l'arrêt. Elle l'est toutefois dans les notes d'ensemble sur la feuille de pointage de dressage.
3. Les attelages composés de multiples équidés sont jugés sur la prestation de l'équipe.
4. Lorsque le juge en C détecte une boiterie, il doit disqualifier l'équidé et éliminer le meneur. Cette décision est sans appel.
5. Erreur de parcours.
  - a. Les éléments suivants constituent des erreurs de parcours : figure oubliée, figure exécutée à la mauvaise allure ou figure exécutée au mauvais endroit dans la carrière.
  - b. Lorsque le meneur commet une erreur de parcours, le juge en C lui indique qu'il doit s'arrêter. Le meneur doit alors reprendre sa prestation au début de la figure où l'erreur a été commise. En cas de doute, le meneur peut demander au juge en C des instructions sans encourir de pénalités.
6. Les erreurs suivantes conduisent à l'élimination :
  - a. Le navigateur tient les guides.
  - b. Le navigateur tient le fouet.
  - c. Le navigateur tient les freins.
7. Si une guide, une courroie de timon, une chaînette ou un trait se détache ou se casse, le juge en C doit indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour rattacher ou réparer l'élément défectueux. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 313.
8. Si un équidé passe un membre par-dessus un timon, un trait ou un brancard, le juge en C doit indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour porter assistance à l'équidé. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 313.
9. Désobéissance: Tout équidé qui rue ou se cabre, ou qui résiste dans un mouvement vers l'avant constitue une désobéissance et est pénalisé par le juge en C selon le barème des pénalités établi à l'article 313.
10. Le renversement de la voiture entraîne l'élimination.

### 313. PÉNALTÉS DANS L'ÉPREUVE DE DRESSAGE

Description	Pénalité
Entrer dans la carrière sans fouet	10 points
Laisser tomber le fouet volontairement ou le déposer	10 points

Voiture sans frein non équipée d'un avaloire	Élimination
Voiture attelée en simple non équipée d'un avaloire	Élimination
Bandages ou guêtres (l'équidé doit être inspecté après la reprise)	10 points
Manipulation du fouet, des guides ou du frein par le navigateur	Élimination
Le navigateur parle ou indique le parcours	10 points appliquée une fois par reprise. Passible d'élimination à la discrétion du juge.
Aide extérieure	Élimination
Le navigateur descend de la voiture	Premier incident : 5 points Deuxième incident : 10 points Troisième incident : Élimination
Équidé inapte (boiteux)	Disqualification de l'équidé et élimination du meneur
Désobéissance	Premier incident : 5 points Deuxième incident : 10 points Troisième incident : Élimination
Renversement de la voiture	Élimination
Présence d'un sang sur un équidé	Passible d'élimination
Usage d'équipement illégal	Élimination

### 314. NOTATION DE L'ÉPREUVE DE DRESSAGE

1. Les notes, de 0 à 10, sont attribuées par le juge pour chaque mouvement numéroté de la reprise de dressage et les notes d'ensemble sont additionnées. On déduit ensuite les pénalités.
2. Le pourcentage par rapport au maximum possible est ensuite calculé. Le pourcentage est obtenu comme suit : la note individuelle est calculée en soustrayant les erreurs de parcours ou de reprise du total des notes, en divisant ce résultat par la note maximale possible, puis en le multipliant par 100 et en arrondissant à deux décimales.
3. Lorsqu'il y a plusieurs juges, l'ensemble des notes obtenues est additionné et est divisé par le nombre de juges pour obtenir la moyenne.
4. Pour convertir cette note individuelle en points de pénalité, ce total doit être soustrait de 100 en arrondissant le résultat à deux décimales. Le total final est le total de pénalités de la reprise.
5. En cas d'égalité des points de pénalité, les meneurs sont classés au même rang.

### 315. ÉPREUVE DE MARATHON

1. L'épreuve de marathon permet d'évaluer la préparation physique, l'endurance et l'entraînement des équidés ainsi que les habiletés techniques et les qualités sportives équestres du meneur.
2. Au niveau « Entraînement », les allures permises pour le marathon sont le pas et le trot.
3. La carrière de dressage/maniabilité ou un autre manège à proximité peut être utilisé pour tenir l'épreuve.
4. Le parcours doit être ouvert aux meneurs et aux navigateurs 24 heures avant le début de la compétition.
5. Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage en manège :
  - a. Il faut des modules d'obstacles de marathon afin de construire au moins 2 obstacles. Un maximum de 3 portes A-B-C est permis et la largeur minimum des portes est de 3 m.

- b. Une porte d'entrée et de sortie commune mesurant 3 m de large doit être placée au centre du manège.
  - c. Les obstacles 1 et 2 doivent être franchis par les meneurs de toutes les divisions. Par la suite, l'identification des obstacles peut être modifiée pour les renommer obstacles 3 et 4, ou encore, les meneurs reprennent le parcours initial.
  - d. Il n'y a pas de limite au nombre d'éléments tombants par obstacle.
  - e. Si une section d'obstacles est renversée ou déplacée par l'attelage, le juge de terrain donne le signal d'arrêter le chronomètre afin de replacer l'obstacle. Le meneur est pénalisé pour chaque élément renversé et 10 secondes sont ajoutées à son temps. Le meneur doit se situer à une dizaine de mètres de l'obstacle replacé pour que le chronomètre soit remis en marche. Si cette situation se présente dans la direction de la porte A, il peut être approprié de reprendre l'obstacle au complet et des pénalités pour avoir heurté ou renversé l'obstacle sont ajoutées ainsi que 10 secondes supplémentaires, car la ligne de départ serait considérée être à une distance de 10 m.
6. Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage d'un jour :
- a. Le parcours est composé d'une seule section et doit compter 3 ou 4 obstacles permanents ou amovibles.
  - b. Le parcours doit être d'une longueur de 3 à 5 km. La longueur totale est mesurée à partir de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée en tenant compte de la distance la plus courte à l'intérieur des obstacles.
  - c. Seuls 3 obstacles sont nécessaires si la longueur est de 3 km ; 4 obstacles peuvent être aménagés si le parcours est d'une longueur de 5 km.
  - d. Le temps alloué est établi en fonction de la longueur du parcours. Une fenêtre de 3 minutes en deçà du temps limite accordé est permise sans pénalité.
  - e. Le temps passé dans l'obstacle est pénalisé.
  - f. La distance minimale entre les obstacles doit être de 400 m.
  - g. Le parcours contient 3 portes à l'intérieur des obstacles, soit A-B-C.
7. Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage sur 2 ou 3 jours :
- a. Le parcours est composé d'une ou deux sections à la discrétion de l'organisateur et doit compter un minimum de 3 jusqu'à un maximum de 7 obstacles permanents ou amovibles. La section A est la phase d'échauffement qui peut être faite en manège ou non et la phase B comprend des obstacles.
  - b. À titre d'alternative à la phase A, il est possible de tenir un échauffement contrôlé (au moins 20 minutes avant l'heure de départ) dans un manège d'échauffement désigné d'au moins 4 000 mètres carrés en présence d'un officiel.
  - c. Pour la phase A en piste extérieure balisée, le parcours doit mesurer entre 2 et 4 km.
  - d. Vitesse en km/h dans la phase A :

	Entraînement	Préliminaire	Intermédiaire
<b>Cheval</b>	14	14	14
<b>Poney</b>	13	13	13
<b>TPE</b>	9	10	10

- e. Le parcours doit être d'une longueur de 3 à 10 km. La longueur totale est mesurée à partir de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée en tenant compte de la distance la plus courte à l'intérieur des obstacles.
- f. Vitesse km/h dans la phase B :

	<b>Entraînement</b>	<b>Préliminaire</b>	<b>Intermédiaire</b>
<b>Cheval</b>	13	14	14
<b>Poney</b>	12	13	13
<b>TPE</b>	9	9,5	10

8. Le nombre d'obstacles nécessaires dépend de la longueur du parcours.

<b>Longueur du parcours</b>	<b>Nombre d'obstacles permis</b>
3 km	3 obstacles
4 km	3 ou 4 obstacles
5 km	3 ou 5 obstacles
6 km	3 ou 6 obstacles
7 km à 10 km	3 à 7 obstacles

- a. Le temps alloué est établi en fonction de la longueur du parcours. Une fenêtre de 3 minutes en deçà du temps limite accordé est permise sans pénalité.
- b. Le temps passé dans l'obstacle est pénalisé.
- c. La distance minimale entre les obstacles doit être de 400 m.
- d. Le parcours contient 5 portes à l'intérieur des obstacles soit A-B-C-D-E.
9. Tous les obstacles, d'une hauteur minimale de 1,30 m, doivent être construits pour être sécuritaires pour les équidés, les meneurs et les navigateurs.
10. Le temps dans l'obstacle est chronométré.
11. À la discrétion de l'organisateur, pour les attelages de très petits équidés, la section A peut être retirée.

### **316. ÉPREUVE DE MARATHON – CONCEPTION DU PARCOURS**

- Les lignes de départ et d'arrivée doivent être clairement marquées. La route à suivre entre les obstacles doit être marquée par des portes numérotées d'une largeur de 3 m.
- La distance minimale entre la ligne de départ et le premier obstacle, ainsi que la distance minimale entre le dernier obstacle et la ligne d'arrivée doivent être de 300 m.
- Le parcours doit être balisé au moyen de passages obligatoires numérotés (PO) pour assurer que les meneurs suivent le tracé. Les numéros doivent être placés bien en évidence pour être vus à bonne distance par les meneurs.
- Les passages obligatoires sont identifiés à l'aide de fanions rouges et blancs. Les meneurs doivent franchir les passages obligatoires avec les fanions rouges à droite et les fanions blancs à gauche.
- Des panneaux doivent indiquer chaque kilomètre parcouru. Ces panneaux seront de différentes couleurs en fonction des catégories. Il est recommandé que des formes différentes soient utilisées. L'écriture peut être noire ou blanche pour contraster le plus possible avec la couleur du panneau.
  - Division « Entraînement » – losange – fond blanc ou noir
  - Division « Préliminaire » – carré – fond vert

- c. Division « Intermédiaire » – cercle – fond rouge
- d. Épreuves TPE – octogonale – fond orange ou violet

### 317. ÉPREUVE DE MARATHON – CONCEPTION DES OBSTACLES

1. Tracés et construction des obstacles
  - a. Chaque obstacle doit être numéroté visiblement sur les poteaux d'entrée.
  - b. L'entrée et la sortie de chaque obstacle doivent être indiquées par des fanions rouges à droite et blancs à gauche. Ces fanions doivent être installés sur les poteaux d'entrée de chaque obstacle.
  - c. Les obstacles doivent être construits afin qu'aucun élément ne soit susceptible de gêner ou de blesser les équidés.
  - d. Le concepteur de parcours peut ajouter n'importe quel type d'élément tombant ou détachable sur les obstacles. Toutefois, il est préférable d'utiliser des balles similaires à celles utilisées dans l'épreuve de maniabilité.
2. Portes obligatoires
  - a. Chaque obstacle comporte des passages obligatoires identifiés de A à F par des lettres rouges et blanches. Les lettres et leurs couleurs (rouges à droite et blanches à gauche) indiquent l'ordre et le sens dans lesquels les portes doivent être franchies.
  - b. Une porte obligatoire et tous les éléments qui la composent doivent être d'une hauteur de 1,30 m ou plus.
  - c. Distance entre les portes des obstacles de marathon.

Équidé	Division	Distances entre les portes
Cheval	4 en main	3,50 m à 4 m
	Paire	3,50 m à 4 m
	Simple	3 m à 3,50 m
Poney & TPÉ	4 en main	3 m à 3,50 m
	Paire	3 m à 3,50 m
	Simple	3 m à 3,50 m

3. Schéma des obstacles
  - a. Un schéma de chaque obstacle doit être mis à la disposition des officiels de la compétition, des meneurs et des navigateurs avant la reconnaissance du parcours.
  - b. Le schéma doit indiquer l'emplacement des portes obligatoires, les éléments tombants et les fanions d'entrée et de sortie pour chaque obstacle.

### 318. RECONNAISSANCE DU PARCOURS ET DES OBSTACLES

1. La reconnaissance du parcours est interdite à partir du premier départ sur la phase A. La reconnaissance des obstacles de la phase B est permise jusqu'au premier départ sur la phase B.
2. Les meneurs qui utilisent des véhicules à moteur pour la reconnaissance du parcours doivent rester sur les chemins et les routes désignées par le délégué technique, le commissaire, le juge ou un responsable de la compétition.
3. La reconnaissance des obstacles ne peut se faire qu'à pied. Les meneurs ayant un handicap doivent obtenir une autorisation du comité organisateur pour conduire par eux-mêmes à travers les obstacles

de marathon une voiturette de golf ou un autre véhicule similaire. Ils doivent circuler à une vitesse de pas à l'intérieur des obstacles.

- Aucun équadé ne peut être mené à l'intérieur des obstacles une fois ces derniers ouverts pour la reconnaissance.

### 319. ÉPREUVE DE MARATHON – CHRONOMÉTRAGE ET CALCUL DU TEMPS ALLOUÉ

- Le temps accordé dans chacune des phases est calculé en fonction de la vitesse moyenne choisie pour chacune d'elles.
- L'utilisation d'un système de chronométrage électronique pour chronométrer les meneurs dans chaque phase et dans les obstacles est fortement recommandée.
- Le temps de départ et d'arrivée de chaque meneur est consigné sur la feuille de temps de la phase par les chronométrateurs au départ et à l'arrivée de chaque phase. Les chronométrateurs doivent reporter le temps de chaque meneur sur leur « Carte de marathon » (verte) respective.
- Avant chaque phase, le chronométrateur au départ annonce le compte à rebours pour chaque meneur jusqu'à leur départ. Si un meneur prend le départ avant le signal du chronométrateur, il est rappelé et un nouveau départ est donné. La carte de temps du marathon sera modifiée. Un meneur qui omet de s'arrêter lorsqu'il est rappelé peut être éliminé. Un membre du jury de terrain doit être informé le plus rapidement possible.
- Le départ de chaque phase se fait depuis l'arrêt, avec l'équadé de tête derrière la ligne de départ.
- Chaque phase se termine lorsque le nez de l'équadé de tête a franchi la ligne d'arrivée. Des pénalités de phase sont appliquées tant que l'équipage entier n'a pas franchi la ligne d'arrivée.

### 320. PÉNALITÉS DANS L'ÉPREUVE DE MARATHON

- Pénalités dans les obstacles. Le temps écoulé dans les obstacles est converti en points de pénalités :

Description	Pénalité
Chaque seconde entamée	0,25 point
Par élément tombé	2 points
Déposer un fouet dans un obstacle	5 points
Corriger une erreur de parcours dans un obstacle	20 points
Navigateur qui met pied à terre (deux pieds) dans un obstacle	5 points
Meneur qui met pied à terre dans un obstacle	20 points
Voiture renversée dans un obstacle	Élimination
Galoper	1 point par seconde

- Erreur de parcours
  - Les éléments suivants constituent des erreurs de parcours : omettre de franchir un passage obligatoire dans l'ordre indiqué, omettre de franchir un passage obligatoire dans la direction indiquée.
  - Un meneur peut retourner au point de l'erreur et se reprendre, pourvu qu'il n'ait pas franchi le passage obligatoire ou l'obstacle suivant.
- Autres pénalités applicables

Description	Pénalité
Ne pas corriger une erreur de parcours dans un obstacle	Élimination

Dételer et faire traverser l'obstacle à l'équidé	Élimination
Dépasser le temps alloué dans un obstacle (3 minutes)	Élimination
Ne pas franchir les fanions d'entrée et de sortie	Élimination
Manipulation du fouet, des guides ou du frein par le navigateur	20 points
Ne pas se présenter avec un fouet au départ	20 points
Laisser tomber volontairement son fouet <i>Un meneur qui échappe involontairement son fouet ne sera pas pénalisé.</i>	20 points
Erreur de parcours	Élimination
Allure incorrecte – Rompre au galop 300 m avant l'arrivée	1 point pour chaque fenêtre de 5 secondes où la faute n'est pas corrigée.
Allure incorrecte à l'intérieur des phases (contrairement à l'allure spécifiée) Phase de pas – toute autre allure que le pas (Entraînement, Préliminaire, Intermédiaire) ; Phase B (à l'intérieur des obstacles) – galop (Entraînement) ; Phase B (à l'extérieur des obstacles) – galop (Entraînement, Préliminaire)	1 point pour chaque fenêtre de 5 secondes où la faute n'est pas corrigée.
Meneurs ou navigateurs n'étant pas vêtus conformément à l'article 302.3	10 points par compétition
Ne pas porter de casque protecteur approuvé	Élimination
Voiture sans frein non équipée d'un avaloire	Élimination
Voiture attelée en simple non équipée d'un avaloire	Élimination
Aide extérieure	Élimination
Meneur mettant pied à terre durant la phase B lorsque la voiture est en mouvement	20 points
Omettre de s'arrêter lorsque l'équidé passe un membre au-dessus d'un brancard, d'un timon ou d'un maître palonnier	Élimination
Omettre de s'arrêter lorsque l'équidé passe un membre au-dessus d'un trait	30 points
Renversement de la voiture	Élimination

### 321. CALCUL DES RÉSULTATS DE LA PHASE DU MARATHON

1. Pour calculer les résultats de la phase de marathon, le temps est converti en points de pénalité calculés à la deuxième décimale selon les modalités suivantes :
  - a. Tout dépassement du temps accordé dans chacune des phases est additionné et multiplié par 0,25.
  - b. Tous les temps mesurés en dessous du temps minimum dans les phases A et B sont multipliés par 0,25 sans arrondir.
  - c. Le temps total pris par le meneur pour franchir les obstacles est enregistré au centième de seconde.

2. Les pénalités pour non-respect du temps minimum plus les pénalités pour dépassement du temps accordé et le temps total dans les obstacles sont additionnés à toutes les autres pénalités éventuelles afin de calculer le résultat final de chaque meneur dans l'épreuve de marathon.
3. Les meneurs qui ont abandonné ou qui sont éliminés peuvent participer aux épreuves subséquentes. Toutefois, ils n'auront aucun classement final.
4. En cas d'égalité des points de pénalité, les meneurs sont classés au même rang pour cette épreuve.

### 322. ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

1. L'épreuve de maniabilité permet de juger la bonne condition physique, l'agilité et la souplesse des équidés ainsi que l'habileté et la compétence des meneurs.
2. Tous les meneurs doivent saluer le juge à leur entrée en manège.
3. Les navigateurs doivent demeurer assis et en silence à l'endroit désigné entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée.
4. Le délégué technique, le commissaire ou un responsable de la compétition informe le président du jury de terrain dès que le parcours est prêt. Le président du jury de terrain autorise alors le début de l'épreuve. Le meneur a 45 secondes pour traverser la ligne de départ à compter du son de la cloche.
5. Dans le cas où un meneur qui est entré dans le manège ne franchit pas la ligne de départ dans la fenêtre de 45 secondes après le son de la cloche, le chronomètre sera mis en route.
6. Les résultats de l'épreuve de maniabilité sont calculés sur la base de points de pénalités pour tout obstacle renversé et pour tout dépassement du temps accordé.
7. Pour l'épreuve de maniabilité, le parcours comprend entre 15 et 20 paires de cônes, mais ce nombre peut être dépassé en cas de combinaison comportant les portes A-B-C-D ou d'oxers. Le tracé doit permettre de créer un parcours adéquat dans l'espace disponible.
8. La longueur du parcours est de 500 à 800 m. Il peut être réduit pour les épreuves des très petits équidés.
9. La carrière de dressage ou un manège à proximité peut être utilisé.
10. Chaque cône répond aux spécificités suivantes :

Matériau	Taille	Plateforme	Angle	Creux pour la balle
En plastique, solide et indestructible	30 à 50 cm	00 mm sur 425 mm	60°	

11. Chaque cône est surmonté d'une balle répondant aux spécifications suivantes :

Diamètre	Poids
72 mm	200 g

12. Le galop est interdit aux meneurs de la division « Entraînement ».

### 323. ÉPREUVE DE MANIABILITÉ – CONCEPTION DU PARCOURS

1. Les lignes de départ et d'arrivée ne peuvent pas être respectivement à plus de 40 m ni moins de 20 m du premier et du dernier obstacle pour les épreuves de maniabilité tenues à l'extérieur.
2. Pour les épreuves de maniabilité tenues dans un manège intérieur, la distance minimale entre la ligne de départ et la première paire de cônes et la distance entre la dernière paire de cônes et la ligne d'arrivée doit être d'un minimum de 10 m.

3. Le parcours doit permettre aux meneurs de maintenir une allure raisonnablement rapide pendant la majeure partie de l'épreuve. Les obstacles ou combinaisons obligeant les meneurs à ralentir, comme les obstacles multiples en combinaison ouverte ou fermée, doivent être réservés à une petite partie du parcours.
4. Le parcours est constitué d'obstacles simples, d'oxers ou de combinaisons.
  - a. Obstacle simple : l'obstacle est constitué d'une seule paire de cônes. Faire tomber une ou les deux balles d'un obstacle simple, de même que faire tomber une balle ou un élément d'une combinaison est pénalisé de trois points chaque fois.
  - b. Oxeur : l'obstacle est composé de deux paires de cônes disposées en ligne droite. La distance entre la première paire de cônes et la deuxième est de 1,5 m à 3 m, selon le choix du concepteur de parcours. Le nombre maximal de points de pénalité imposé par oxeur est de trois pour avoir heurté d'une à quatre balles. La première paire de cônes porte le numéro de l'obstacle, tandis que la seconde n'est marquée que de fanions rouges et blancs.
5. Les combinaisons d'obstacles doivent être conçues conformément aux indications fournies par la FEI dans les annexes 3 et 4 du règlement d'attelage pour la serpentine, le zigzag et la vague.
6. Les obstacles Double Boîte et Double U doivent être conçus conformément aux indications fournies par la FEI.
7. Il est interdit d'avoir plus de 3 combinaisons d'obstacles dans un parcours.
8. Le parcours est balisé par des numéros rouges et blancs (rouges à droite et blanc à gauche) indiquant l'ordre et le sens des passages obligatoires.
9. L'organisateur peut utiliser des numéros fixés directement sur les cônes, des manchons ou des numéros installés à côté des cônes. Les balises sont placées à un maximum de 15 cm de part et d'autre des éléments qui constituent les obstacles simples et les combinaisons. L'équipage en entier doit franchir ces balises. Dans le cas contraire, l'infraction est traitée comme une désobéissance.
10. L'espacement entre les cônes est établi en fonction du niveau de l'épreuve:

Division	Équidé	Espacement*	Vitesse allouée
Entraînement	Chevaux & poneys	35 cm + largeur de la piste	180 m/minute
	TPÉ	30 cm + largeur de la piste	160 m/minute
Préliminaire	Chevaux & poneys	30 cm + largeur de la piste	200 m/minute
	TPÉ	25 cm + largeur de la piste	180 m/minute
Intermédiaire	Chevaux & poneys	25 cm + largeur de la piste	220 m/minute
	TPÉ	20 cm + largeur de la piste	200 m/minute
* Augmenter l'espace libre de 10 cm pour les tandems, les arbalètes et les attelages de quatre équidés ET diminuer de 10 m/minute pour la vitesse allouée.			

### 324. ÉPREUVE DE MANIABILITÉ – RECONNAISSANCE ET AFFICHAGE DU PARCOURS

1. Le président du jury de terrain doit inspecter le parcours avant qu'il soit ouvert aux meneurs pour la reconnaissance.
2. Le parcours doit être ouvert aux meneurs au moins 90 minutes avant le début de l'épreuve.
3. Il n'est pas obligatoire de fournir un plan du parcours aux meneurs. La distance et le temps alloué doivent être affichés.

### 325. ÉPREUVE DE MANIABILITÉ – CHRONOMÉTRAGE ET CALCUL DU TEMPS ALLOUÉ

1. Le parcours est le tracé que le meneur doit suivre pendant l'épreuve du moment où il franchit la ligne de départ dans le bon sens jusqu'au moment où il franchit la ligne d'arrivée. Il est mesuré précisément par le juge, au mètre près, particulièrement dans les virages, en tenant compte de la trajectoire normalement utilisée par l'équidé en passant au centre des obstacles. Cette mesure permet de déterminer le temps alloué.
2. S'il y a des obstacles à tracés alternatifs, la longueur officielle doit correspondre au tracé le plus long.
3. Le temps de chaque meneur est mesuré avec une montre chronomètre ou avec un système de chronométrage électronique depuis le moment où le bout du nez de son équidé de tête passe la ligne de départ jusqu'au moment où le bout du nez de son équidé de tête passe la ligne d'arrivée.
4. Les temps doivent être enregistrés au centième de seconde.

### 326. TABLEAU RÉSUMÉ – ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

	Division	Serpentine (m)	Zigzag (m)	Vague (m)	Distance entre les obstacles (m)
Cheval	Quatre-en-mains	10-12	11-13	10/12	15
	Paire	6-8	10-12	8/10	12
	Simple	6-8	10-12	8/10	12
	Para	6-8	10-12	8/10	12
Poney	Quatre-en-mains	8-10	9-11	8/10	12
	Paire	6-8	9-11	8/10	12
	Simple	6-8	9-11	8/10	12
	Enfant	6-8	9-11	8/10	12
	Para	6-8	9-11	8/10	12
TPÉ	Multiple	9	9	8/10	12
	Simple	6	8	8/10	12

### 327. JUGEMENT DE L'ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

1. Les temps de chaque meneur doivent être enregistrés au centième de seconde.
2. Si une guide, une courroie de timon, une chaînette ou un trait se détache ou se casse, le président du jury de terrain arrête le chronomètre et donne un signal sonore pour indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour rattacher ou réparer l'élément défectueux. Le président du jury de terrain donne un nouveau signal sonore et redémarre le chronomètre. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 328.
3. Si un équidé passe un membre par-dessus un timon, un trait ou un brancard, le président du jury de terrain arrête le chronomètre et donne un signal sonore pour indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour porter assistance à l'équidé. Le président du jury de terrain donne un nouveau signal sonore et redémarre le chronomètre. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 328.
4. On considère qu'un meneur a traversé un obstacle quand l'équipage entier a passé entre les balises.
5. Erreur de parcours
  - a. Si un meneur renverse ou fait tomber un élément d'un obstacle qu'il n'a pas encore franchi, le président du jury de terrain actionne le signal et arrête le chronomètre pendant la reconstruction de l'obstacle. Le meneur est pénalisé selon le barème des pénalités établi à l'article 328. Le président du jury de terrain donne un nouveau signal sonore pour indiquer au

meneur que le parcours est prêt et redémarre le chronomètre lorsque le meneur atteint l'obstacle suivant.

- b. Le meneur doit s'arrêter immédiatement lorsque le président du jury de terrain actionne le signal sonore quand le parcours est entamé. Si ce n'est pas le cas, le président du jury de terrain donne un second signal sonore. Si le meneur ne s'arrête toujours pas, il est éliminé. Le navigateur est autorisé à aviser le meneur que le signal a été donné.

### 328. PÉNALITÉS – ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

1. Les pénalités sont exprimées en points ajoutés aux résultats de l'équipage.

Description	Pénalité
Ne pas corriger une erreur de parcours dans un obstacle	Élimination
Dételer et faire traverser l'obstacle à l'équidé	Élimination
Galoper	5 points par bris d'allure
Ne pas franchir les fanions d'entrée et de sortie	Élimination
Manipulation du fouet, des guides ou du frein par le navigateur avant que le meneur n'ait franchi la ligne d'arrivée	20 points
Mener un attelage sans fouet durant l'épreuve	10 points
Laisser tomber ou déposer son fouet durant l'épreuve	10 points
Meneurs ou navigateurs n'étant pas vêtus conformément à l'article 302	5 points
Ne pas porter de casque protecteur approuvé	Élimination
Voiture sans frein non équipée d'un avaloire	Élimination
Voiture attelée en simple non équipée d'un avaloire	Élimination
Meneur mettant pied à terre durant l'épreuve	20 points
Le navigateur descend de la voiture	Premier incident : 5 points Deuxième incident : 10 points Troisième incident : élimination
Omettre de s'arrêter lorsque l'équidé passe un membre par-dessus un brancard, un timon ou un maître palonnier	Élimination
Omettre de s'arrêter lorsque l'équidé passe un membre par-dessus un trait	30 points
Renversement de la voiture	Élimination
Utilisation d'une aide extérieure	Élimination
Ne pas franchir la ligne de départ et/ou d'arrivée	Élimination
Franchir un obstacle avant de prendre le départ	10 points
Allure incorrecte – Rompre au galop – Division Entraînement	1 point pour chaque fenêtre de 5 secondes
	Tout intervalle de temps au-delà du temps accordé,

Dépassement du temps accordé	exprimé en centièmes de seconde, multiplié par 0,5 point de pénalité et arrondi à deux décimales.
Départ avant le signal	5 points
Renversement d'un élément d'un obstacle déjà franchi	3 points
Renversement d'un élément d'un obstacle non franchi	3 points + 10 secondes ajoutées au chronomètre
Ne pas s'arrêter après le second signal sonore du président du jury de terrain lorsque le parcours est entamé	Élimination
Le navigateur ne reste pas immobile entre la ligne de départ et d'arrivée	5 points
Paroles prononcées ou indication du parcours au meneur par le navigateur, en toutes circonstances.	10 points
Attacher une personne à la voiture	Élimination
Ne pas prendre le départ dans les 45 secondes suivant le signal sonore	Départ du chronomètre
Prendre le départ et franchir un obstacle avant le signal sonore du président du jury de terrain	10 points et prendre de nouveau le départ
Ne pas franchir les lignes de départ ou d'arrivée	Élimination
Renversement d'une ou deux balles dans le même obstacle simple	3 points
Renversement d'un élément dans une combinaison d'obstacles	3 points
Renversement de toute partie d'un obstacle après qu'il été franchi	3 points
Renversement de toute partie d'un obstacle situé au-delà de l'obstacle en train d'être franchi. Dans ce cas, le président du jury de terrain actionne le signal sonore pour permettre la reconstruction de l'obstacle. Le meneur doit alors recommencer l'obstacle précédemment détruit. Sinon, il est éliminé	3 points + 10 secondes ajoutées au chronomètre
Prendre le départ avant le signal sonore lorsqu'un obstacle est reconstruit	Élimination
Franchir un obstacle dans le mauvais ordre	Élimination
Navigateur menant un équidé à travers l'obstacle	Élimination
Désobéissance	Premier incident : 5 points Deuxième incident : 10 points Troisième incident : élimination

### 329. CLASSEMENT FINAL DE LA COMPÉTITION

1. Les résultats sont calculés avec deux décimales.
2. Les résultats sont réputés être officiels une fois confirmés et signés par le président du jury de terrain. Le secrétariat de compétition a la responsabilité d'afficher les résultats signés sur le tableau officiel.

3. Le classement final des équipages est établi en réalisant l'addition des pénalités de la phase de dressage, de la phase de marathon et de la phase de maniabilité. Le vainqueur est le meneur qui aura obtenu le moins de points de pénalité.
4. En cas d'égalité, le meneur ayant obtenu le meilleur résultat (donc le moins de points de pénalité) dans la phase de dressage est déclaré vainqueur.
5. Les concours combinés d'attelage n'ont qu'un seul résultat, celui du classement final. L'organisateur n'est pas tenu d'offrir des rubans pour les différentes phases. L'organisateur qui choisit de remettre des rubans pour les différentes phases doit préciser dans son avant-programme les modalités de remise des rubans (rubans pour le classement de chaque phase, rubans pour le meilleur équipage des différentes divisions dans les différentes phases, rubans pour le classement final, etc.).
6. À l'issue de chaque épreuve, les meneurs sont classés en fonction des pénalités reçues. Le meneur déclaré vainqueur de ladite épreuve est celui qui a cumulé le moins de points de pénalité dans l'épreuve.

## **CHAPITRE IV – RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX COMPÉTITIONS D'ATTELAGE DE PLAISANCE**

### **400. GÉNÉRALITÉS**

1. Une compétition d'attelage de plaisance peut comporter les épreuves suivantes :
  - a. Épreuve de travail
  - b. Habilité du meneur
  - c. Cross-country
  - d. Plaisance à l'obstacle chronométré
  - e. Obstacles de votre parcours/mon parcours
2. Toutes les épreuves peuvent être divisées selon les catégories suivantes :
  - a. Junior/Senior
  - b. Voiture 2 roues/Voiture 4 roues. La même voiture est utilisée à toutes les épreuves d'une division.
  - c. Cheval miniature/Poney/Cheval/Âne/Mule
3. La compétition d'attelage de plaisance est ouverte aux attelages en simple et en paire seulement en ce qui concerne les chevaux, les poneys, les ânes et les mules. Les épreuves d'attelage à 4 en mains sont permises pour les chevaux miniatures seulement.
4. En tout temps sur le terrain, le port du casque protecteur fabriqué à des fins exclusives pour la pratique équestre est obligatoire pour toutes les personnes à bord de l'attelage. Le casque protecteur doit être muni d'une mentonnière ou d'un harnais de retenue répondant aux normes ASTM/SEI American Society for Testing Materials et portant le sceau Safety Equipment Institute, BSI British Standards Institute, AS/NZS ou European Safety Standards. Toute infraction entraîne l'élimination.
5. La veste de sécurité est recommandée pour les concurrents de 18 ans et plus et obligatoire pour les concurrents de 18 ans et moins.
6. La tenue des meneurs et des navigateurs doit s'harmoniser au style de la voiture et du harnais utilisés.
7. Une tenue vestimentaire propre et soignée est requise.
  - a. La veste ou le veston, la bombe et les gants bruns sont obligatoires pour les meneurs et les navigateurs.
  - b. Le port du tablier est requis pour les meneurs.

8. Un fouet est tenu en main pendant que le véhicule est en mouvement. Le meneur qui ne se conforme pas à cette exigence peut être éliminé ou disqualifié. La mèche du fouet devrait être assez longue pour atteindre l'épaule du cheval le plus éloigné.

#### **401. PALEFRENIER**

1. La présence d'un palefrenier (navigateur) est optionnelle, mais recommandée en attelage en simple.
2. La présence d'un palefrenier (navigateur) est obligatoire en attelage en paire ou en attelage multiple.
3. En attelage en simple, le palefrenier (navigateur) peut s'asseoir dans la voiture à sa place assignée ou se tenir à l'entrée de la carrière.
4. Lors de l'alignement, le palefrenier (navigateur), assis dans la voiture, descend de voiture et se place à 1 mètre devant l'attelage, dans une attitude calme, les mains dans le dos, tout en gardant son attention vers le meneur. Le palefrenier (navigateur) situé à l'entrée de la carrière peut venir se placer de la même façon.
5. Des pénalités s'appliquent :
  - a. Si le palefrenier (navigateur) déconcentre ou distrait les autres compétiteurs ;
  - b. Si le palefrenier (navigateur) intervient pour contrôler le(s) chevaux durant le jugement.

#### **402. ÉPREUVE DE TRAVAIL**

1. Le meneur peut conduire à une ou deux mains.
2. Les attelages sont jugés dans les deux directions au pas, au trot ralenti, au trot de travail et au trot animé. Le galop est interdit dans toutes les épreuves de plaisance.
  - a. TROT RALENTI: Le cheval avance avec une impulsion régulière et un appui constant sur le mors. Plus lent et rassemblé que le trot de travail, il reste moins exigeant que le trot rassemblé de dressage. La cadence doit être stable et le contact harmonieux.
  - b. TROT DE TRAVAIL: Allure intermédiaire entre le trot ralenti et le trot animé, avec une impulsion libre, des postérieurs bien engagés et une action fluide. Le cheval garde sa rectitude et sa souplesse, avec des foulées régulières et un contact léger, mais présent.
  - c. TROT ANIMÉ: Allure plus énergique avec des foulées allongées, tout en conservant équilibre et flexion latérale dans les courbes. Le contact reste léger, sans excès de vitesse.
3. Lors de l'alignement, le meneur doit saluer le juge. Les attelages sont à l'arrêt, prêts à exécuter les commandes du juge, qui peut demander, entre autres, le reculer.
4. Des crédits maximaux sont donnés au cheval performant avec fluidité, équilibre et bonne volonté, tout en donnant l'apparence d'être bien disposé et plaisant à mener.
5. Pointage :
  - a. 70 % : La performance, les allures, l'aisance du cheval de plaisance
  - b. 20 % : Condition et propreté du harnais, harnais et voiture appropriés au cheval
  - c. 10 % : Propreté et respect du code vestimentaire du meneur et/ou du palefrenier (navigateur)
6. Pénalités :
  - a. Vitesse excessive dans les différentes allures et action exagérée dans les mouvements
  - b. Bris d'allure au galop
  - c. Cheval derrière le mors ou encapuchonné
  - d. Cheval contre-incurvé

- e. Tête du cheval plus basse que le garrot
- f. Le cheval résiste, balance la tête dans tous les sens, brise les allures, se déplace de côté et agite excessivement et nerveusement la queue.

#### 403. HABILITÉ DU MENEUR

1. Les attelages sont jugés dans les deux directions, au pas, au trot ralenti, au trot de travail et au trot animé ainsi qu'à l'arrêt.
2. Le meneur peut utiliser la méthode de conduite à une ou deux mains. Aucune méthode n'avantage le meneur dans le jugement.
3. Lors de l'alignement, le meneur doit saluer le juge. Les attelages sont à l'arrêt, prêts à intervenir aux commandes du juge, qui peut demander, entre autres, le reculer.
4. Le juge peut demander individuellement aux meneurs de s'exécuter afin de démontrer leurs habiletés.
5. Le juge peut demander d'effectuer des manœuvres supplémentaires avec conduite à une ou deux mains.
6. Pointage
  - a. 75 % : Position, tenue des guides, contrôle de l'attelage, tenue et utilisation du fouet, utilisation de la voix
  - b. 25 % : Propreté et respect du code vestimentaire du meneur, condition et propreté du harnais et de la voiture

#### 404. CROSS-COUNTRY

1. Les attelages sont jugés sur un parcours composé d'obstacles et de portes, simulant une promenade à la campagne. Le parcours est composé d'éléments naturels (traverse, gué, pont, etc.) ou d'obstacles artificiels.
2. Aucun obstacle ne doit comporter de portes multiples.
3. Les portes sont clairement identifiées, numérotées, d'une largeur de 2 mètres, délimitées par des cônes surmontés de balles.
4. Un plan du parcours doit être disponible pour tous les meneurs.
5. Le parcours doit être sécuritaire pour les meneurs, observateurs, bénévoles, et spectateurs.
6. La distance totale doit être de moins de 1000 mètres.
7. Le pas et le trot sont les seules allures permises.
8. Les meneurs franchissent la porte de départ au signal du juge, exécutent le parcours dans l'ordre numérique des obstacles et terminent le parcours à la porte d'arrivée.
9. Des observateurs sont placés à proximité des obstacles et communiquent avec les officiels pour transmettre les pénalités encourues par les meneurs.
10. La distance couverte par minute permettant de calculer le temps alloué pour exécuter le parcours est :

Équidé	Division	Temps alloué
Cheval miniature	Simple ou en paire	180 m/min
Cheval miniature	Tandem ou quatre-en-mains	170 m/min
Poney et Cheval	Simple ou en paire	220 m/min
Poney	Tandem	190 m/min

Cheval	Tandem	200 m/min
--------	--------	-----------

11. Le temps maximum accordé pour effectuer le parcours correspond au double du temps alloué.

12. Pénalités

Description	Pénalité
Dépasser le temps alloué pour chaque seconde entamée	1 faute
Renverser ou déplacer un obstacle ou une balise de parcours	4 fautes
Se mettre au galop	Première fois : 5 fautes Deuxième fois : 5 fautes Troisième fois : 5 fautes Quatrième fois : Élimination
Galoper de façon prolongée	Élimination
Désobéissance et/ou descente du navigateur à n'importe quel endroit du parcours (cumulatives au cours du parcours)	Premier incident : 3 fautes Deuxième incident : 6 fautes Troisième incident : Élimination
Prendre le départ avant le signal	Élimination
Ne pas franchir la ligne de départ ou d'arrivée	Élimination
Ne pas franchir la ligne de départ dans la minute qui suit le signal	Élimination
Hors parcours	Élimination
Dépasser le temps limite	Élimination
Aide extérieure	Élimination
Ne pas avoir de fouet	Élimination
Utiliser une martingale fixe ou un enrênement	Élimination
Bris de harnais ou voiture endommagée	Élimination

13. Classement : Les fautes converties en secondes sont additionnées au temps d'exécution du parcours. La victoire est décernée au meneur dont le temps total enregistré est le plus bas.

#### 405. ÉPREUVE DE PLAISANCE À L'OBSTACLE CHRONOMÉTRÉ

- Une épreuve de plaisance à l'obstacle chronométré se déroule sur un parcours d'obstacles déterminé. Le nombre d'obstacles est établi en fonction de la superficie du terrain utilisé pour cette épreuve, mais ne doit pas dépasser 20 obstacles.
- Après avoir passé la ligne de départ, le meneur doit franchir chaque obstacle dans l'ordre jusqu'à la ligne d'arrivée.
- Le galop est interdit.
- Les fautes cumulées durant le parcours sont converties en secondes et sont ajoutées au temps d'exécution.
- Pénalités :

Description	Pénalité
Renverser une balise de départ ou d'arrivée	5 secondes
Renverser ou déplacer un obstacle	5 secondes

Bris d'allure au galop	5 secondes Plus de 3 fois : élimination
Désobéissance ou descente du palefrenier (navigateur)	Première infraction : 5 secondes Deuxième infraction : 10 secondes Troisième infraction : élimination
Ne pas avoir le fouet	20 secondes

6. Élimination :

- a. Galoper de façon prolongée
- b. Erreur de parcours
- c. Aide extérieure
- d. Bris de harnais ou voiture endommagée
- e. Renversement de la voiture
- f. Prendre le départ avant le signal
- g. Ne pas franchir la ligne de départ dans la minute qui suit le signal de départ

7. Classement : Les fautes converties en secondes sont additionnées au temps d'exécution du parcours. La victoire est décernée au meneur dont le temps total enregistré est le plus bas.

#### 406. ÉPREUVE DE CÔNES VOTRE PARCOURS/MON PARCOURS

1. En fonction de la grandeur du manège, cette épreuve se déroule sur un parcours d'un maximum de 10 obstacles numérotés composés de paires de cônes.
2. L'espacement suggéré des cônes est de 2 mètres.
3. Votre parcours : après avoir franchi la ligne de départ, le meneur exécute le parcours dans le bon ordre numérique et dans la bonne direction.
4. Mon parcours : Une fois la dernière paire de cônes franchie, le meneur continue sans passer par la ligne de départ, en exécutant à nouveau le parcours dans l'ordre et la direction qu'il a choisis. Le chronomètre est arrêté au moment où le meneur franchit la ligne d'arrivée.
5. Le juge peut signaler aux meneurs de s'arrêter une fois qu'ils ont franchi la dernière paire de cônes numérotés du parcours afin de permettre à l'équipe de terrain de reconstruire les obstacles qui ont été déplacés ou renversés.
6. Le galop est interdit.
7. Les fautes cumulées sont converties en secondes et ajoutées au temps que le meneur a mis pour effectuer le parcours.
8. Pénalités :

Description	Pénalité
Renverser une balise de départ ou d'arrivée	5 secondes
Renverser ou déplacer un obstacle	5 secondes
Bris d'allure au galop	5 secondes
Désobéissance	5 secondes
Descente du palefrenier (navigateur)	5 secondes
Prendre le départ avant le signal	5 secondes

Ne pas avoir de fouet en main	20 secondes
-------------------------------	-------------

9. Élimination :
- a. Galoper de façon prolongée
  - b. Erreur de parcours
  - c. Omettre un obstacle dans la 2<sup>e</sup> partie de l'épreuve
  - d. Aide extérieure
  - e. Bris de harnais
  - f. Voiture endommagée
  - g. Renversement du véhicule
10. Classement : les fautes converties en secondes sont additionnées au temps d'exécution du parcours. La victoire est décernée au meneur dont le temps total enregistré est le plus bas.

# LEXIQUE

## **AIDE EXTÉRIEURE (ASSISTANCE NON AUTORISÉE)**

Toute intervention par une tierce partie, sollicitée ou non, dans l'intention de faciliter la tâche du concurrent ou d'aider son ou ses chevaux est considérée comme une aide extérieure.

L'utilisation par le ou les participants, y compris le ou les navigateurs, de toute forme de communication électronique durant une épreuve est prohibée.

L'intervention des officiels ou du personnel officiel pour assurer la sécurité, par exemple pour éviter des accidents, redresser une voiture renversée ou réparer un équipement brisé, n'est pas considérée comme une aide extérieure.

## **ABANDON (R)**

Les concurrents qui, pour quelque raison que ce soit, ne désirent pas continuer peuvent abandonner à n'importe quel moment de l'épreuve. Si un concurrent abandonne dans une épreuve ou une manche, il peut être autorisé à prendre part à une autre épreuve ou une autre manche.

## **RETRAIT (W)**

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

## **ÉLIMINATION (E)**

Les concurrents peuvent être éliminés d'une épreuve ou d'une phase pour avoir contrevenu à certaines règles pendant l'épreuve. L'élimination figure sur la liste des différentes pénalités et peut survenir en l'absence de toute autre pénalité spécifique. Les chevaux et les concurrents éliminés dans une division peuvent prendre part à une autre division. Un meneur qui a été éliminé lors d'une manche peut être autorisé à participer dans une autre manche.

## **DISQUALIFICATION (D)**

Un concurrent peut être disqualifié pour avoir enfreint les règlements ou le Code d'éthique de Cheval Québec à n'importe quel moment pendant une compétition. Un concurrent disqualifié n'est pas autorisé à poursuivre la compétition et ne peut prétendre à un classement. Un rapport du juge doit être acheminé à Cheval Québec. Une action disciplinaire peut être prise par la suite par le comité organisateur de la compétition concernée ou par le comité de discipline de Cheval Québec.

## **CHEVAL INAPTE**

Un cheval boiteux ou inapte peut être éliminé ou disqualifié par le juge ou exclu de l'aire d'échauffement par le commissaire.

## **BOURSES**

Les bourses sont des prix en argent, annoncées dans l'avant-programme de la compétition et dont la distribution est déterminée dans le règlement de la compétition. Le montant est à la discrétion de l'organisateur.

## **RÉCOMPENSES ET PRIX EN ESPÈCES**

Les concurrents ne peuvent prétendre à un classement, une récompense ou un prix en espèce dans une épreuve ou au classement final de la compétition dans les cas suivants : abandon, retrait, disqualification ou élimination.

## **INSCRIPTION**

L'inscription est un engagement à participer à un événement sportif et un engagement à respecter les règlements qui le gouvernent. Les participants doivent fournir des informations personnelles et ont la responsabilité de s'inscrire selon la procédure établie et de vérifier qu'ils satisfont les conditions requises à la participation. Le montant facturé pour la participation aux épreuves et les frais auxiliaires sont à la discrétion de l'organisateur de la compétition.

## **PÉNALITÉS**

Les règlements concernant la compétition ainsi que le règlement de sécurité de Cheval Québec doivent être rigoureusement appliqués par les officiels. Les concurrents qui ne respectent pas ces règlements peuvent encourir la disqualification ou l'élimination, à moins qu'une pénalité soit prévue dans l'article concerné.

## **PARTICIPANTS**

Les participants dans les épreuves d'attelage sont le meneur, le ou les navigateurs (palefreniers) ou les assistants au sol (dans les épreuves pour les juniors).

## **OBSTACLE OUVERT**

Obstacle ou un passage obligatoire franchi correctement, qui peut être franchi de nouveau dans n'importe quelle direction. Cependant, une balle tombée, un cône ou un élément renversé sont comptabilisés comme des fautes lorsque cet événement se produit avant le passage de la ligne d'arrivée.

## **OBSTACLE FERMÉ**

Obstacle ou un passage obligatoire franchi correctement qui ne peut être franchi de nouveau.

## **PARCOURS CORRIGÉ**

Reprise, par le meneur, du franchissement de l'obstacle dans le bon ordre des portes dans un obstacle de type marathon.