

REGLEMENT CONCOURS INDOORS WALLONIE

SAISON 2019/2020

Le concours se compose de plusieurs portes de mania et de 2 ou 3 obstacles. Le tout basé sur la **rapidité**. Le vainqueur est celui qui a le **plus** de points.

Le concours se déroule en 2 phases. Une le matin et une l'après-midi.

L'ordre de passage de l'épreuve de l'après-midi se fera dans l'ordre inverse du classement du matin, en tenant compte des modifications suivantes :

- Pour les « combinaisons » (meneur avec 2 attelages ou meneurs ayant la même voiture) : l'attelage le moins performant des deux passera d'office en début d'épreuve.
- L'horaire de passage du deuxième attelage sera éventuellement retardé (par rapport à la place obtenue le matin) afin de laisser assez de temps pour changer d'attelage.
- Cet horaire sera établi par le bureau des calculs et affiché au tableau officiel à la fin de l'épreuve du matin
- Seule les « combinaisons » doubles seront acceptées. (pas de meneur ou de voiture devant effectuer 3 passages !)

Pour pouvoir participer aux **concours indoor 2019-2020**, les chevaux/poneys doivent avoir minimum 4 ans dans l'année. Les chevaux/poneys doivent être en ordre d'immatriculation et de vaccination sous peine d'élimination. Des contrôles aléatoires seront effectués lors de chaque concours

Le matin : « épreuve au temps ».

Vous devez faire 1 x la mania et 1 x chaque obstacle dans l'ordre et au chronomètre.

Le chrono démarre quand vous passez le start et s'arrête quand vous passez le finish. Vous démarrez avec un total de xx points qui correspond au nombre de portes de mania qui valent chacune **5 points** plus le nombre de points attribué à chaque obstacle (200 + 200)

Exemple : 15 portes de mania x **5 points** + 1 obstacles à 100 points + 1 obstacle à 200 points + 1 obstacle à 300 points soit un total de 675 points .

Chaque seconde qui passe vous fait perdre **1 point**. Pour chaque balle tombée vous perdez **5 points** avec un maximum de **5 points** par porte de mania.

Si vous corrigez une erreur de parcours dans un obstacle, vous perdez **30 points**.

Si vous ne corrigez pas une erreur de parcours, vous n'avez pas les points attribués pour cet obstacle.

ATTENTION : l'ensemble des portes de la mania est considéré comme un obstacle !!! Donc si vous passez la porte 3 avant la 2 sans corriger, le total des portes de la mania vous sera décompté !!!

Si vous faites une seconde erreur non corrigée : ELIMINATION !

Remarque : une élimination le matin ne vous interdit pas de concourir l'après-midi

L'après-midi : « choisissez vos points ».

Ici, vous partez avec un compteur à zéro point. Le but est d'en accumuler un maximum. Comment ? Sur le temps que l'on vous attribuera, vous ferez d'abord 1 x la mania et 1 x chaque obstacle dans l'ordre sans passer par le finish.

Ceci étant fait, vous pourrez choisir soit de faire uniquement des portes de mania en gagnant **5 points** par porte franchie correctement ; **soit choisir de faire des obstacles plusieurs fois, mais entre 2 obstacles, vous devrez obligatoirement franchir au moins une porte de mania complète, dans le bon sens. Vous devez également alterner les obstacles.** S'il vous reste du temps, vous pouvez tourner dans la mania et franchir les portes. Chaque porte de mania complète peut être franchie plusieurs fois dans n'importe quel ordre mais dans le bon sens.

Les balles renversées au premier passage ne seront pas remises.

Le temps dépassé après le coup de sonnette, vous fera perdre 3 points par seconde dépassée après le temps imparti qui vous est communiqué en début d'épreuve.

Exemple : si on vous accorde 3 minutes pour faire le parcours, et que vous passez le finish après 3 minutes 10 secondes, 30 points vous seront décomptés. Dès que le temps limite est atteint, le juge sonnera et vous devrez passer le finish le plus rapidement possible. Aucun point positif ne sera comptabilisé après le coup de sonnette mais si vous êtes dans un obstacle quand la cloche sonne, vous pouvez terminer cet obstacle et les points de celui-ci vous seront attribués s'il est terminé correctement.

Si vous faites tomber une balle ou un tombant après le coup de sonnette, les points attribués à cette balle ou à ce tombant vous seront retirés

Comment obtenir ou perdre des points ?

- Pour obtenir les points de l'obstacle, il doit être terminé, toutes les portes doivent avoir été franchies dans l'ordre alphabétique et dans le bon sens.
- Erreur corrigée : - **30 points**
- Un tombant renversé dans un obstacle : - **5 points**
- Le groom empêchant un tombant dans un obstacle de tomber : - **30 points**.
- Le meneur et le(s) groom(s) doivent porter un casque et une protection dorsale. (ceci est OBLIGATOIRE – **ELIMINATION en cas de non respect**.)
- Seul le(s) groom(s) peuvent parler au meneur mais ne peuvent pas toucher les guides, le fouet et les freins sinon l'attelage perd 30 points à chaque fois.
- Dans un obstacle, une erreur non corrigée = pas de points pour cet obstacle.
- Groom les 2 pieds à terre : - **30 points** à chaque fois.
- Renversement de voiture : **ELIMINE**.
- Démarrer avant que le juge ne donne le signal de départ : -**15 points** et le juge redonne le départ. Après 3 fois, c'est l'élimination.
- Voiture de type marathon, les pneumatiques sont autorisés . Les voitures doivent être équipées de freins. Le reculement est obligatoire pour les attelages single.
- Voie minimum : normes FEI (épreuve B) excepté pour la catégorie juniors.
- La largeur des portes de maniabilité est de 160 cm pour toutes les catégories
- Toute aide extérieure physique **entraîne l'élimination**.
- Dans la mania, 1 balle tombée = - **5 points** ; 2 balles d'une même porte = - **5 points**.
- Passer à côté d'une porte de mania et faire tomber une balle = - **5 points**.
- L'après-midi, si le jury sonne avant que le concurrent n'ait eu le temps de faire 1 x sa mania et 1 x ses obstacles, le concurrent doit terminer son parcours. S'il ne le termine pas, il n'a pas les points de l'obstacle non fait ou s'il lui restait par exemple 2 portes de mania et qu'il ne les franchit pas, **il perd les points de la mania ENTIERE !!!** car l'ensemble des portes de la mania = 1 obstacle.
- Pour la mania de l'après-midi, les règles de la première phase du matin sont d'application : une erreur de parcours non corrigée = **perte des points de la mania**, seconde erreur de parcours non corrigée = **ELIMINATION**
- Dans l'après-midi, dans la partie « choisissez vos points », la porte A de l'obstacle = le « start » de cet obstacle. Les points et pénalités ne sont pris en compte que quand le nez du cheval a franchi cette porte A. Tant que la porte A n'a pas été franchie dans le bon sens, l'obstacle est neutre. Les seules pénalités que vous pourriez avoir, ce serait de faire tomber un « tombant » dans cet obstacle en passant dedans. Quand la porte A est franchie dans le bon sens, pour les autres lettres, c'est l'essieu arrière de la voiture qui est pris en compte pour déterminer si la porte est franchie ou non.
- Dans l'après-midi, les balles tombées des portes de mania ne seront pas remplacées après votre premier passage. Ces portes ne pourront donc pas être utilisées pour gagner des points supplémentaires ou comme porte obligatoire entre deux obstacles.
- Les tombants d'un obstacle sont remplacés dès que le concurrent quitte l'obstacle car si le concurrent décide de refaire cet obstacle, il faut que l'obstacle soit complet et tous les tombants en place.

Tous les cas ne peuvent être prévus dans le présent règlement. En cas de circonstances fortuites ou exceptionnelles, il appartient au Jury de décider dans un esprit sportif se rapprochant le plus possible du règlement FEI.