



LIVRE DES RÈGLEMENTS EN ATTELAGE 2018

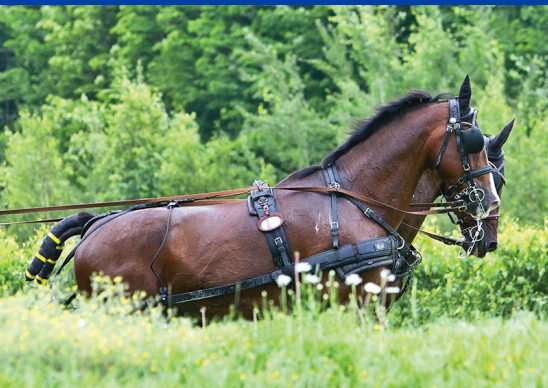


Photo: ©Debra Jamroz



Photo: ©Laurie Néron



Photo: ©Pat Torrance, Hip-Pics

Les éditions Vice Versa
4545, av. Pierre-De Coubertin
Montréal, QC H1V 0B2
Tél. : 514 252-3030
Télec. : 514 252-3068
www.editionsviceversa.ca

Une publication ©Cheval Québec – Tous droits réservés.

(1^{ère} édition, 2016 - PDF)
ISBN 978-2-923974-20-0 (2^e édition 2018, PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2018
Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2018

Table des matières

PRÉAMBULE	5
PRINCIPES	6
CODE D'ÉTHIQUE	8
ARTICLE 1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES.....	8
ARTICLE 2. APPLICATION.....	8
ARTICLE 3. OBLIGATIONS ENVERS LES AUTRES MEMBRES DE CHEVAL QUÉBEC ET ENVERS LE PUBLIC.....	8
ARTICLE 4. OBLIGATIONS DANS SON COMPORTEMENT À L'ENDROIT DES CHEVAUX.....	9
SECTION I	11
RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	11
100 – ADMISSIBILITÉ.....	12
101 – MESURE DES ÉQUIDÉS.....	13
102 – TENUE VESTIMENTAIRE.....	13
103 – VOITURES.....	13
104 – HARNAIS.....	15
105 – ÉQUIPEMENT.....	16
106 – OFFICIELS.....	16
107 – AVANT-PROGRAMME.....	17
108 – PREMIERS RÉPONDANTS.....	17
109 – SÉCURITÉ.....	17
110 – PUBLICITÉ.....	17
SECTION II	19
RÈGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES D'ATTELAGE DE PLAISANCE	19
200 – GÉNÉRALITÉS.....	20
201 – PALEFRENIER.....	20
202 – ÉPREUVE DE TRAVAIL.....	20
203 – HABILITÉ DU MENEUR.....	21
204 – CROSS-COUNTRY.....	22
205 – ÉPREUVE DE PLAISANCE À L'OBSTACLE CHRONOMÉTRÉE.....	23
206 – ÉPREUVE DE CÔNES VOTRE PARCOURS / MON PARCOURS.....	23



SECTION III	25
RÈGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES DE CONCOURS COMBINÉ D'ATTELAGE	25
300 – NIVEAU DE COMPÉTITION / ÉPREUVES.....	26
301 – MANÈGE ET CARRIÈRE	26
302 – INSPECTION.....	26
303 – INSCRIPTION.....	27
304 – PALEFRENIER / NAVIGATEUR.....	27
305 – CLASSEMENT FINAL.....	27
306 – ÉPREUVE DE DRESSAGE	28
307 – ÉPREUVE DE MANIABILITÉ.....	29
308 – ÉPREUVE DE MARATHON	30
SECTION IV	33
RÈGLEMENTS – DERBY D'ATTELAGE	33
401 – LE PARCOURS	34
402 – L'ÉPREUVE DE DERBY	34
403 – CHRONOMÉTRAGE.....	36
404 – PÉNALITÉS.....	36
SECTION V	39
EXEMPLES DE RÈGLES APPLICABLES AU CHAMPIONNAT DES MENEURS	
POUR UNE ASSOCIATION	39



Préambule

Sur tous les points non-inscrits au présent règlement de Cheval Québec, les règles édictées par Canada Équestre s'appliquent ou servent de guide à l'évaluation de la situation rencontrée. **Le présent règlement a préséance sur celui de Canada Équestre et sur ceux des associations.**

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

Le cheval doit être à son naturel. Toute médication administrée aux chevaux doit être conforme à la réglementation de Canada Équestre.

Des contrôles anti-dopage peuvent être effectués au hasard parmi les participants.

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

Il est important que les meneurs se responsabilisent face au code d'éthique énoncé.

Le présent règlement ainsi que le règlement de sécurité de Cheval Québec sont applicables intégralement à l'ensemble des épreuves de la compétition.



Principes

RÈGLEMENT PROVINCIAL

Ces règles ont pour but autant que possible, d'uniformiser les compétitions d'attelage. Cependant, 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.

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.

APPEL

Un meneur qui estime être lésé par une décision du juge peut loger un appel auprès de la commission d'appel. Cet appel doit être signifié à l'organisateur et au juge en chef de l'événement, avant la remise des prix et être accompagné d'un dépôt. Le montant du dépôt est déterminé par l'association locale ou par l'organisateur de l'événement. Généralement, le montant est établi entre 75\$ et 100\$.

La commission d'appel est constituée par au moins 3 personnes siégeant au conseil d'administration de l'association concernée (soit le Président et 2 membres du conseil). L'appel doit être étudié dans le délai le plus court possible suivant la date où il a été logé. Si l'appel est retenu par la commission, le dépôt est remis au meneur ayant logé l'appel. La Commission d'appel doit en remettre une copie à Cheval Québec.

AIDE EXTÉRIEURE

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

L'utilisation par le meneur, le(s) palefrenier(s) (navigateur(s)) de toute forme de communication électronique sur la voiture tandis que le concurrent effectue son parcours pendant l'épreuve, est prohibée.

Les cas suivants ont considérés comme une assistance légale : L'intervention des officiels et préposés à la sécurité sur le terrain pour éviter des accidents, pour redresser une voiture renversée, pour réparer un équipement brisé.

DISQUALIFICATION (D)

Un concurrent peut être disqualifié pour avoir enfreint à ces règlements à n'importe quel moment pendant une compétition. Un concurrent disqualifié n'est pas autorisé à poursuivre la compétition et ne peut prétendre à aucun classement. Un rapport du juge doit être acheminé à Cheval Québec. Une action disciplinaire peut être prise par la suite, par le Comité du concours hippique concerné ou par le Comité de discipline de Cheval Québec.



ÉLIMINATION (E)

Les concurrents peuvent être éliminés d'une manche pour avoir contrevenu à certaines règles pendant l'épreuve. L'élimination figure sur la liste des différentes pénalités et peut être infligée en l'absence de toute autre pénalité spécifique. Les chevaux et les concurrents éliminés dans une manche peuvent prendre part aux manches suivantes.

ABANDON (R)

Les concurrents qui, pour quelque raison que ce soit, ne désirent pas continuer, peuvent abandonner au cours de n'importe quelle manche. Si un concurrent abandonne dans une manche, il peut être autorisé à prendre part à 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 manche. Une fois qu'ils se sont retirés, les concurrents ne peuvent plus prendre part à la compétition.

CHEVAL BOITEUX OU INAPTE

Si un cheval est jugé boiteux ou inapte par le juge, le cheval est disqualifié et ne peut plus participer à la compétition.

BOURSES

En Derby, le montant des bourses est à la discrétion de chaque organisateur.

RÉCOMPENSES ET PRIX EN ESPÈCES

Les concurrents ayant abandonné ou ayant été éliminés dans l'une des manches ne peuvent prétendre à aucun classement, récompenses et prix en espèce dans la manche concernée, ou au classement final de la compétition.

INSCRIPTION

Le montant des inscriptions aux épreuves est à la discrétion de l'organisateur de la compétition.



Code d'éthique

ARTICLE 1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Le présent code d'éthique énonce les principales règles que chaque membre individuel de Cheval Québec, qu'il soit concurrent, propriétaire de chevaux, organisateur de compétitions, officiel, instructeur, entraîneur ou administrateur, doit mettre en pratique dans ses rapports avec les membres de la fédération et le public en général, aussi bien qu'avec les chevaux.

ARTICLE 2. APPLICATION

Le présent code d'éthique s'applique à chaque membre individuel de Cheval Québec. Le comité exécutif de l'organisme 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 aux dits règlements.

ARTICLE 3. 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 :

- 3.1 Chercher constamment à travailler dans les meilleurs intérêts de l'organisme ;
- 3.2 Œuvrer au sein de l'organisme à rehausser l'image des sports équestres auprès de la population ;
- 3.3 Faire preuve en tout temps, dans ses relations avec les autres membres et avec la population, d'honnêteté, de loyauté et d'objectivité ;
- 3.4 Valoriser en toute circonstance l'esprit sportif ;
- 3.5 Accorder une priorité à la sécurité et à l'équité dans tous les aspects de la pratique des sports équestres.

De façon particulière, le membre doit :

- 3.6 Se conformer en toute circonstance aux exigences des règlements en vigueur au sein de Cheval Québec ;
- 3.7 S'abstenir d'agir d'une manière qui est préjudiciable aux intérêts de l'organisme ;



- 3.8 Faire preuve dans ses déclarations publiques d'une grande objectivité et s'en tenir à la vérité;
- 3.9 Éviter de porter préjudice à autrui ou aux sports équestres en prenant part à des activités qui, en raison de son statut de membre ou de sa fonction au sein de Cheval Québec, le placent en situation de conflit d'intérêts;
- 3.10 S'abstenir d'encourager des membres de Cheval Québec à contrevenir aux règlements de celui-ci.

ARTICLE 4. 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.

De façon générale, le membre doit:

- 4.1 Tenir compte, en premier lieu et dans toutes les activités auxquelles il participe, du bien-être des chevaux;
- 4.2 Traiter les chevaux avec la bonté, le respect et la compassion qui leur sont dus;
- 4.3 Prodiguer les soins nécessaires aux chevaux, lorsqu'il les manipule, les soigne et les transporte;
- 4.4 Prendre les mesures nécessaires pour que les chevaux reçoivent des soins préventifs et des interventions vétérinaires appropriés;
- 4.5 Se tenir informé des progrès techniques en matière de traitement des chevaux;
- 4.6 Respecter le code de pratique des équidés.

De façon particulière, et sans être exhaustif, le membre doit:

- 4.7 S'abstenir de faire subir aux chevaux des mauvais traitements et de faire preuve de cruauté à leur endroit, incluant:
 - placer un objet dans la bouche d'un cheval de manière à provoquer un inconfort ou une détresse excessive;
 - laisser un mors dans la bouche d'un cheval pour de longues périodes de temps créant ainsi une gêne excessive ou une détresse;
 - attacher un cheval vers le haut ou en flexion dans une stalle causant une gêne excessive ou une détresse;
 - attacher un cheval dans une stalle sans accès à la nourriture ou l'eau pendant une période de temps prolongée;
 - longer ou monter à cheval de manière à causer une gêne excessive ou une détresse;
 - fixer tout corps étranger sur un cheval, licol, bride et / ou de la selle, afin de désensibiliser le cheval;



- utiliser des techniques d'entraînement, des méthodes tel que l'usage d'objets pour frapper les membres du cheval ;
- usage excessif du fouet ;
- excessives saccades des guides ;
- utiliser un équipement interdit ;
- faire travailler un cheval lorsqu'il est blessé, en mauvaise condition physique ou qui parait sans énergie, léthargique, amaigri ou extrêmement fatigué ;
- traitement intentionnel ou par négligence qui entraîne tout saignement; pour les fins du présent article, «négligence» est l'échec de faire preuve de diligence qu'une personne raisonnablement prudente ferait. Peu importe si le saignement a résulté d'un traitement intentionnel ou par négligence, le cheval peut être disqualifié ;
- tout autre traitement ou conduite considéré(e) par un officiel d'ordre inhumain ou abusif.



SECTION I

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Ces règlements s'appliquent en attelage de plaisance,
en concours combiné d'attelage et en derby d'attelage.



LIVRE DES RÈGLEMENTS
EN ATTELAGE 2018

©CHEVAL QUÉBEC

100 – ADMISSIBILITÉ

- a) Avant de participer à une compétition approuvée par Cheval Québec, tout concurrent doit prouver qu'il est membre en règle de Cheval Québec. Le (la) secrétaire de la compétition doit exiger de VOIR la carte de membre du participant. Si le concurrent ne peut pas présenter, aux fins de vérification, sa carte de membre officielle de Cheval Québec, le (la) secrétaire de compétition doit lui vendre une carte de membre. La pertinence d'une autre carte de membre (association qui organise le circuit par exemple), relève de l'association sanctionnant la compétition.
- b) Tout concurrent âgé de 18 ans et moins au 1^{er} janvier de l'année en cours peut participer aux épreuves de catégorie Junior. L'âge minimal pour participer à une compétition d'attelage est de 8 ans.
- c) Tout meneur de catégorie Junior doit être accompagné en tout temps, dans l'ère d'échauffement, lors des jugements et sur le terrain de compétition dès l'instant qu'il est en voiture.
- d) Tout meneur de catégorie Junior doit faire équipe avec un palefrenier (navigateur) âgé de 18 ans et plus, expérimenté en attelage, capable de conduire un attelage et de prêter assistance en tout temps.
- e) Deux palefreniers (navigateurs) sont obligatoires pour les attelages « Quatre en main ». Ils doivent être âgés de 14 ans et plus si le meneur est un adulte. Si le meneur est un Junior, ils doivent être âgés de 18 ans et plus, expérimenté en attelage, capable de conduire un attelage et de prêter assistance en tout temps.
- f) Les concurrents en attelage à 2 chevaux en paire et à 2 poneys en paire peuvent prendre part à un derby à partir du début de l'année civile durant laquelle ils atteignent l'âge de 16 ans.
- g) Les concurrents en attelage à deux chevaux en tandem et à 4 chevaux peuvent prendre part à un derby à partir du début de l'année civile durant laquelle ils atteignent l'âge de 18 ans.
- h) En derby d'attelage, le galop est autorisé à tout concurrent âgé de 16 ans et plus au 1^{er} décembre.
- i) Anémie infectieuse des équidés: Cheval Québec recommande fortement à tous les propriétaires de faire tester leurs chevaux (test Coggins) annuellement pour l'anémie infectieuse des équidés. Chaque concurrent doit se conformer aux exigences en matière de test Coggins établies par les organisateurs où il s'inscrit.
- j) Tous les participants doivent compléter et signer le document d'exonération prescrit par Cheval Québec. Un participant âgé de moins de 18 ans, doit faire signer le document par un parent ou un tuteur, au début de chaque année civile.



101 – MESURE DES ÉQUIDÉS

- a) La taille des équidés est définie comme suit :
 - Cheval miniature : jusqu'à 39 po / 9,3 mains
 - Poneys : de 9,3 mains à 14,2 mains
 - Cheval : plus de 14,2 mains

102 – TENUE VESTIMENTAIRE

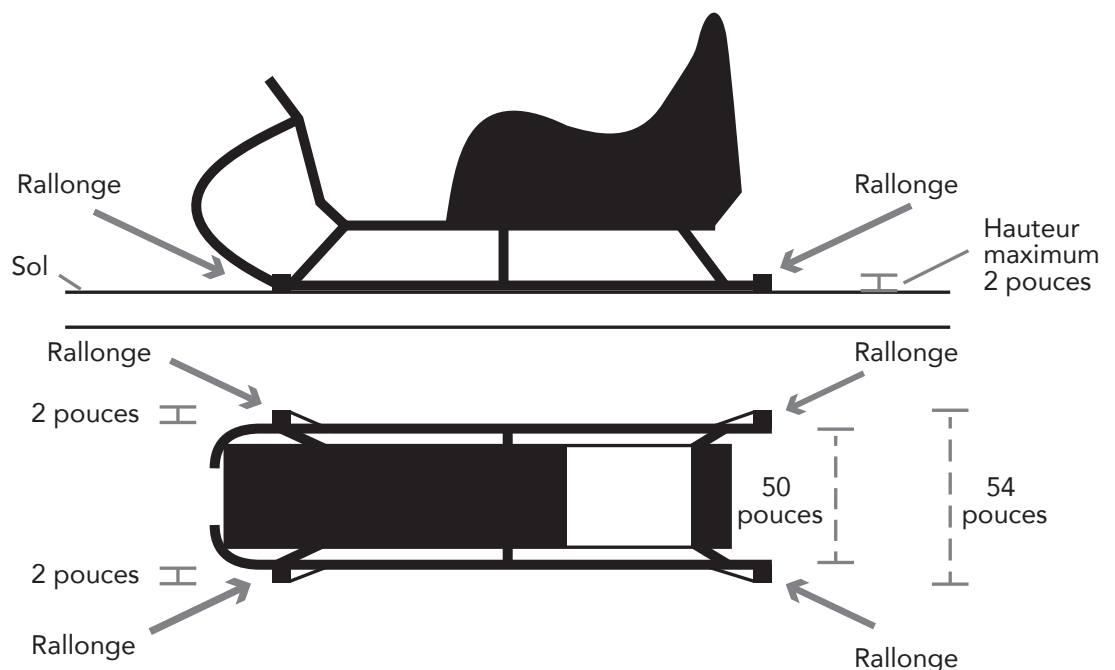
- a) Dans toutes les disciplines d'attelage, une tenue vestimentaire propre et soignée est requise. Chapeau, gants et tablier sont obligatoires lors des compétitions d'attelage de plaisance et lors des épreuves de dressage et de maniabilité en concours combiné d'attelage.
- b) Le port du casque protecteur fabriqué à des fins exclusives pour la pratique équestre, est obligatoire pour les meneurs âgés de 18 ans et moins ainsi que pour tous les occupants de la voiture lors de toutes les épreuves en concours combiné d'attelage et derby d'attelage, et ce, toutes catégories d'âge confondues. Le casque protecteur doit être muni d'une mentonnière ou harnais de retenue, répondant aux normes ASTM / SEI *American Society for Testing Materials* portant le sceau *Safety Equipment Institute*, BSI *British Standards Institute*, AS / NZS ou *Europeen Safety Standards*.
- c) Le port du casque protecteur, fabriqué à des fins exclusives pour la pratique équestre, est vivement recommandé pour tous les meneurs âgés de 18 ans et plus.
- d) La veste de sécurité est obligatoire pour les épreuves de marathon en concours combiné d'attelage. Elle est recommandée pour les meneurs et palefreniers (navigateurs) en derby d'attelage.
- e) L'usage d'un fouet d'attelage (aide à la conduite de l'attelage) est obligatoire et tenu en main tout au long du parcours. Cependant, toute utilisation jugée cruelle entraîne l'élimination ou la disqualification du concurrent.

103 – VOITURES

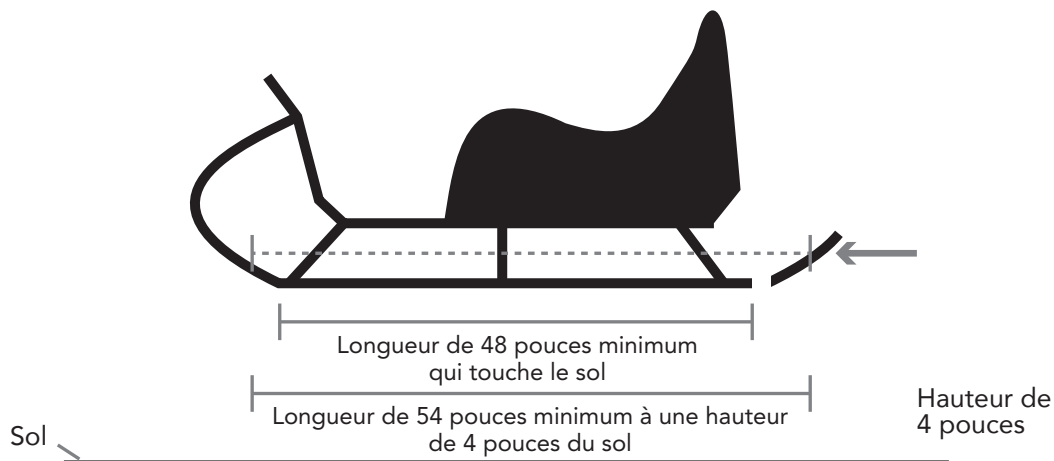
- a) Toutes les voitures doivent être en bonne condition et sécuritaires.
- b) Les voitures à deux ou à quatre roues sont autorisées en concours combiné d'attelage et en attelage de plaisance.
- c) La voiture de marathon est autorisée en attelage de plaisance.
- d) Les roues de bicyclettes sont interdites.



- e) Aucune partie de la voiture ne peut être plus large que la voie extérieure, à l'exception des chapeaux de roues et des palonniers. La largeur de la voie de toutes les voitures est mesurée au sol entre les jantes extérieures des roues arrière.
- f) Les voitures d'entraînement de course et les sulkys ne sont pas permis.
- g) En attelage de plaisance, les lampes sont recommandées mais non obligatoires.
- h) En attelage de plaisance, les voitures doivent avoir un plancher plein.
- i) Les freins sur une voiture 4 roues sont recommandés.
- j) En attelage de plaisance, les voitures sur pneus gonflés sont permises. En concours combiné d'attelage, le comité organisateur d'une compétition peut autoriser l'usage des bandes pneumatiques ou de roues de style motocyclette.
- k) En derby d'attelage, les patins du traineau peuvent être de pleine longueur et articulés. Les brancards ou le timon doivent être amovibles. Le traineau doit avoir un siège et celui-ci doit faire partie de la voiture.
- l) En derby d'attelage, l'écartement minimal, mesuré à l'extérieur des patins doit être de 54 pouces; à défaut de quoi, des extensions permettant d'obtenir 54 pouces, 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 2 pouces du sol.



- m) En derby d'attelage, la longueur minimale du patin, en contact avec la surface de neige, doit être de 48 pouces; la longueur minimale à 4 pouces au-dessus de la surface de neige, doit être de 54 pouces. Lorsque le traineau est du type articulé, les minima sont calculés par l'addition des valeurs correspondantes des deux patins d'un même côté ainsi que la longueur de l'espace séparant ces deux patins.



- n) En derby d'attelage, la voiture d'été est de type marathon, et la voie, mesurée au niveau du sol à l'extérieur des roues arrière, doit être de 125 centimètres ou plus. Les bandages pneumatiques ou à air ne sont pas autorisés. Les voitures doivent être équipées de bandages pleins en caoutchouc. La surface extérieure du bandage doit être lisse. Toute infraction entraîne l'élimination.

104 – HARNAIS

- Le harnais doit être en bonne condition, propre, bien ajusté et approprié à la voiture.
- Le harnais peut être composé d'une bourrure et attelles ou peut être à bricole selon le type de voiture.
- Le harnais peut être en cuir ou en composé synthétique.
- L'avaloire est obligatoire pour les attelages en simple et pour tous les autres types d'attelage si la voiture n'est pas équipée de freins.
- En attelage de plaisance, l'avaloire et la muserolle sont obligatoires.
- Les œillères sont recommandées.

- g) En attelage de plaisance, les rênes de côté, les redresseurs et les martingales (à l'exception de la fausse martingale) sont interdits.
- h) En derby d'attelage, les guides ne doivent comporter aucune boucle à ressort (*snap*).

105 – ÉQUIPEMENT

- a) Les bandages, les guêtres et les cloches ne sont pas permis en attelage de plaisance.
- b) Les bandages, les guêtres et les cloches sont autorisés en concours combiné d'attelage et en derby.
- c) Les hipposandales (*easy-boots*) remplaçant le ferrage, sont acceptées dans toutes les épreuves d'attelage de plaisance.
- d) Les mors d'attelage traditionnels, comme les mors à embouchure droits sont permis. Les mors doivent être assortis pour les attelages en paire.
- e) Les mors de métal vrillé, *burr* ou *hackamore* sont interdits en attelage de plaisance.

106 – OFFICIELS

- a) Sont considérées comme officiels les personnes suivantes: le juge, maître de piste, délégué technique, vétérinaire ainsi que le ou les responsables de la compétition et le représentant de l'association affiliée à Cheval Québec.
- b) Les juges, les délégués techniques et les maîtres de piste doivent être choisis parmi les listes officielles d'accréditation de Cheval Québec, Canada Équestre ou *American Driving Society*.
- c) La présence d'un délégué technique est recommandée lors de compétitions enregistrant plus de 15 inscriptions.
- d) Le maître de piste assiste le juge, transmet l'information aux meneurs, assure la sécurité à l'intérieur de la carrière en tout temps.
- e) Le juge, le délégué technique ou les responsables de la compétition peut (vent) exclure tout compétiteur qui n'a pas une voiture ou un harnais jugé sécuritaire ou approprié.
- f) Un vétérinaire sur appel est requis dès l'arrivée des chevaux sur le site de compétition.

107 – AVANT-PROGRAMME

- a) En concours combiné d'attelage, l'avant-programme doit être disponible pour approbation par le juge au moins 60 jours avant la compétition. L'avant-programme doit être transmis, au moins 30 jours avant la compétition, aux bureaux de Cheval Québec pour l'émission du permis.
- b) En attelage de plaisance, l'avant-programme doit être approuvé par le juge et par un membre du personnel de Cheval Québec, au moins un mois avant l'événement, pour l'émission du permis.

108 – PREMIERS RÉPONDANTS

- a) Une personne avec les qualifications médicales est requise en tout temps, dès le premier jour de la compétition.
- b) Le numéro de téléphone des soins d'urgence doit être affiché sur le tableau officiel de la compétition.
- c) Les autorités médicales de la région doivent être avisées avant le début de la compétition.

109 – SÉCURITÉ

- a) Il est interdit aux meneurs et navigateurs de consommer toute boisson alcoolisée avant et pendant la compétition. Toute infraction à ce chapitre peut entraîner une disqualification.
- b) En tout temps, sur le site de compétition, tout cheval attelé à une voiture ou à un traineau doit porter une bride à laquelle sont fixées des guides qui doivent être passées dans les anneaux de la sellette, sauf lorsque le meneur est en train d'ajuster les guides.
- c) Le cheval ne doit pas être laissé sans surveillance lorsqu'il est attelé à une voiture. Le concurrent qui enfreint ce règlement s'expose à des sanctions. Il peut également être disqualifié ou éliminé de la compétition.

110 – PUBLICITÉ

La publicité est autorisée sur les voitures et les vêtements. Le nom du harnacheur peut apparaître une fois sur chaque harnais, imprimé sur une étiquette de la même largeur ou moins large que la bande sur laquelle le nom est inscrit, sans excéder 10 cm (Article 913.3, Canada Équestre).





LIVRE DES RÈGLEMENTS
EN ATTELAGE 2018

©CHEVAL QUÉBEC

SECTION II

RÈGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES D'ATTELAGE DE PLAISANCE



LIVRE DES RÈGLEMENTS
EN ATTELAGE 2018

©CHEVAL QUÉBEC

200 – GÉNÉRALITÉS

- a) Une compétition d'attelage de plaisance comporte les épreuves suivantes :
 - Épreuve de travail
 - Habileté du meneur
 - Cross-country
 - Plaisance à l'obstacle chronométré
 - Obstacles de votre parcours / mon parcours
- b) Toutes les épreuves peuvent être divisées selon les catégories suivantes :
 - Junior / Senior
 - Voiture 2 roues / Voiture 4 roues. La même voiture est utilisée à toutes les épreuves d'une division.
 - Cheval miniature / Pony / Cheval (incluant ânes, mules)
- c) La compétition d'attelage de plaisance est ouverte aux attelages en simple et en paire seulement.

201 – PALEFRENIER

- a) La présence d'un palefrenier (navigateur) est optionnelle mais recommandée en attelage en simple.
- b) La présence d'un palefrenier (navigateur) est obligatoire en attelage en paire.
- c) 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.
- d) 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.
- e) Des pénalités s'appliquent :
 - Si le palefrenier (navigateur) déconcentre ou distrait les autres compétiteurs ;
 - Si le palefrenier (navigateur) intervient pour contrôler le(s) chevaux durant le jugement.

202 – ÉPREUVE DE TRAVAIL

- a) Le meneur peut conduire à une ou deux mains.
- b) Les attelages sont jugés dans les deux directions au pas, au petit trot, au trot de travail et trot de route.

- c) 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 autre, le reculer.
- d) 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.
- e) Pointage:
 - 70%: La performance, les allures, l'aisance du cheval de plaisance
 - 20%: Condition et propreté du harnais, harnais et voiture appropriés au cheval
 - 10%: Propreté et respect du code vestimentaire du meneur et / ou du palefrenier (navigateur).
- f) Pénalités:
 - Vitesse excessive dans les différentes allures et action exagérée dans les mouvements.
 - Bris d'allure au galop
 - Cheval derrière le mors ou encapuchonné
 - Cheval contre-arché
 - Tête du cheval plus basse que le garrot
 - Le cheval résiste, balance la tête dans tous les sens, brise les allures, se déplace de côté et agite excessivement et nerveusement la queue.

203 – HABILITÉ DU MENEUR

- a) Les attelages sont jugés dans les deux directions, au pas, au petit trot, au trot de travail et trot de route.
- b) Le meneur peut utiliser la méthode de conduite à une ou deux mains. Aucune méthode n'avantage le meneur dans le jugement.
- c) 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 autre, le reculer.
- d) Le juge peut demander individuellement aux meneurs de s'exécuter afin de démontrer leurs habiletés.
- e) Le juge peut demander d'effectuer des manœuvres avec conduite à une main.
- f) Pointage:
 - 75%: Position, tenue des guides, contrôle de l'attelage, tenue et utilisation du fouet, utilisation de la voix.
 - 25%: Propreté et respect du code vestimentaire du meneur, condition et propreté du harnais et de la voiture.



204 – CROSS-COUNTRY

- a) 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.
- b) Aucuns obstacles ne doivent comporter des portes multiples.
- c) Les portes sont clairement identifiées, numérotées, d'une largeur de 2 mètres, délimitées par des cônes surmontés de balle.
- d) Un plan du parcours doit être disponible pour tous les meneurs.
- e) Le parcours doit être sécuritaire pour les meneurs, observateurs, bénévoles, et spectateurs.
- f) La distance totale doit être de moins de 1 km.
- g) Le pas et le trot sont les seules allures permises.
- h) Les meneurs franchissent la porte de départ au signal du juge, exécutent le parcours dans l'ordre numérique ascendant des obstacles et terminent le parcours à la porte d'arrivée.
- i) Des observateurs sont placés proche des obstacles et communiquent avec les officiels pour transmettre les pénalités encourues par les meneurs.
- j) La distance couverte par minute permettant de calculer le temps alloué pour exécuter le parcours est:
 - Cheval miniature: 180 m / min
 - Poney: 200 m / min
 - Cheval: 220 m / min
- k) Le temps maximum accordé pour effectuer le parcours correspond au double du temps alloué.
- l) Pénalités:
 - Balle tombée: 3 secondes
 - Bris d'allure au galop: 5 secondes
 - Prendre le départ avant le signal: 5 secondes + second départ
 - Ne pas avoir de fouet en main: 20 secondes
- m) Élimination:
 - Erreur de parcours
 - Porte manquée
 - Porte non franchie
 - Ne pas franchir la ligne de départ ou la ligne d'arrivée
 - Dépasser le temps maximum
 - Bris de voiture

- n) 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.

205 – ÉPREUVE DE PLAISANCE À L'OBSTACLE CHRONOMÉTRÉE

- a) Une épreuve de plaisance à l'obstacle chronométrée 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. Cependant, il doit être en deçà de 10 obstacles.
- b) Après avoir passé la ligne de départ, le meneur doit franchir chaque obstacle dans l'ordre jusqu'à la ligne d'arrivée.
- c) Le galop est interdit.
- d) Les fautes cumulées durant le parcours sont converties en secondes et sont ajoutées au temps d'exécution.
- e) Pénalités:
- 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 + second départ
 - Ne pas avoir le fouet: 20 secondes
- f) Élimination:
- Galoper de façon prolongée
 - Erreur de parcours
 - Aide extérieure
 - Bris de harnais ou voiture endommagée
 - Renversement du véhicule
- g) 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.

206 – ÉPREUVE DE CÔNES VOTRE PARCOURS / MON PARCOURS

- a) En fonction de la grandeur de la carrière, cette épreuve se déroule sur un parcours d'un maximum de 10 obstacles numérotés (faits de paires de cônes).
- b) L'espacement suggéré des cônes est de deux mètres.



- c) Votre parcours: après avoir franchi la ligne de départ, le meneur exécute le parcours dans le bon ordre numérique et dans la bonne direction.
- d) 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.
- e) Le juge peut signaler aux meneurs de s'arrêter une fois qu'ils ont franchi la dernière paire de cônes afin de permettre à l'équipe de terrain de reconstruire les obstacles qui ont été déplacés et renversés.
- f) Le galop est interdit.
- g) Les fautes cumulées sont converties en secondes et ajoutées au temps que le meneur a mis pour effectuer le parcours.
- h) Pénalités:
 - 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
- i) Élimination:
 - Galoper de façon prolongée
 - Erreur de parcours
 - Omettre un obstacle dans la 2^e partie de l'épreuve
 - Aide extérieure
 - Bris de harnais
 - Voiture endommagée
 - Renversement du véhicule
- j) 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.



SECTION III

RÈGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES DE CONCOURS COMBINÉ D'ATTELAGE



LIVRE DES RÈGLEMENTS
EN ATTELAGE 2018

©CHEVAL QUÉBEC

300 – NIVEAU DE COMPÉTITION / ÉPREUVES

- a) Les organisateurs peuvent offrir le niveau Entraînement
- b) Les épreuves offertes sont à la discrétion de l'organisateur et peuvent être jumelées ou divisées : simple, paire, quatre en main, tandem, cheval, poney, très petits équidés, 2 roues, 4 roues.
- c) Le concours combiné d'attelage en manège est composé des épreuves de dressage, marathon et maniabilité.
- d) Le concours combiné d'attelage d'un jour présente les trois épreuves, le dressage, le marathon et la maniabilité. Cette formule permet de faire la transition entre le concours combiné d'attelage en manège et le concours combiné d'attelage sur une période de 2 ou 3 jours.
- e) Le concours combiné 2 épreuves est une compétition qui comporte une épreuve de dressage et une épreuve maniabilité.

301 – MANÈGE ET CARRIÈRE

Le présent règlement d'attelage en manège est basé sur les règlements de Canada Équestre. Certaines modifications peuvent être apportées pour s'adapter aux dimensions des installations. Les règlements de compétition ainsi modifiés doivent être annotés dans l'avant programme.

- a) Les dimensions du manège sont à la discrétion des organisateurs mais la sécurité des concurrents doit toujours être prise en compte.
- b) Les concours combinés d'attelage de 1 jour en manège doivent se dérouler dans un manège suffisamment grand ou dans une carrière extérieure clôturée. Les épreuves offertes peuvent être le dressage, la maniabilité et le marathon.
- c) La carrière, extérieure et clôturée, doit idéalement mesurer 70 m x 120 m, la dimension minimale étant de 40 m x 80 m.
- d) Si la dimension de la carrière est inférieure à 70 m x 120 m, le nombre d'obstacles doit être réduit.
- e) À la discrétion de l'organisateur, la dimension de la carrière de dressage ainsi que les distances à parcourir peuvent être ajustées pour les très petits équidés.



302 – INSPECTION

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

303 – INSCRIPTION

Les meneurs et les palefreniers (navigateur) peuvent concourir avec plus d'un équipage inscrit.

304 – PALEFRENIER / NAVIGATEUR

- a) Il est recommandé mais optionnel que le palefrenier (navigateur) soit à bord de la voiture pendant les épreuves de dressage et de maniabilité.
- b) La présence du palefrenier (navigateur) est requise pendant l'épreuve de marathon (épreuve d'obstacles).
- c) La présence du palefrenier (navigateur) est obligatoire en tout temps pour les attelages en paire
- d) La présence du palefrenier (navigateur) n'est pas nécessaire pour les attelages de petits équidés sauf pour les attelages Quatre en mains.
- e) Élimination : Lors des épreuves de dressage et de maniabilité, si le palefrenier (navigateur) donne des instructions verbales ou gestuelles, fait glisser, soulève ou déplace la voiture de quelque manière, le concurrent est immédiatement éliminé de l'épreuve.

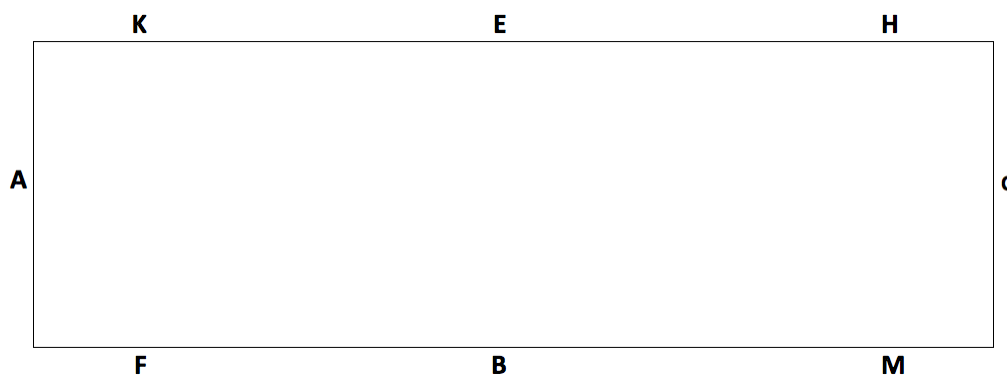
305 – CLASSEMENT FINAL

- a) À l'issue de chaque épreuve, les meneurs sont classés en fonction des pénalités reçues. Le meneur déclaré vainqueur de la dite épreuve est celui qui totalise le moins de points de pénalité dans l'épreuve.
- b) Le classement final, cumulatif, est déterminé par l'addition des points de pénalité reçus à chaque épreuve. Le vainqueur est celui qui a totalisé le moins de points de pénalité.



306 – ÉPREUVE DE DRESSAGE

- a) Le carré de dressage doit idéalement mesurée 40 m x 80 m, peu importe le type de compétition offert (manège, un jour, 2^e épreuve).
- b) Les lettres A et C doivent 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 à 10 m à partir des coins.



- c) Si les installations ne permettent pas d'établir une aire d'échauffement à l'extérieur du manège, les organisateurs peuvent opter, avec l'approbation du juge de :
 - Permettre l'échauffement des meneurs dans le manège avant le début de l'épreuveOu
 - Permettre un échauffement d'environ une minute après la sortie du meneur précédent.Les meneurs doivent être avisés de la méthode choisie avant le début de l'épreuve.
- d) Chaque mouvement est jugé et, est annoté par un secrétaire de juge.
- e) 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.
- f) La note est établie selon les indications sur la reprise de dressage et elle est convertie en points de pénalités.
- g) Les erreurs suivantes conduisent à l'élimination :
 - Le palefrenier (navigateur) tient les guides
 - Le palefrenier (navigateur) tient le fouet
 - Le palefrenier (navigateur) tient les freins
 - Le palefrenier (navigateur) parle ou indique le parcours.

307 – ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

- a) Que ce soit une compétition de concours combiné d'attelage en manège ou d'un jour, le parcours est composé d'un minimum de 12 paires de cônes et d'un maximum de 20 paires. Un seul obstacle multiple peut être utilisé. La distance du parcours est minimalement de 400 m, et, d'un maximum de 800 m, dépendamment si l'épreuve se déroule à l'intérieur ou à l'extérieur.
- b) Le manège de dressage ou un manège à proximité peut être utilisé.
- c) Le nombre de cônes utilisé est à la discrétion des organisateurs et doit permettre de créer un parcours adéquat dans l'espace disponible.
- d) Chaque cône est surmonté d'une balle.
- e) L'espacement entre les cônes est établi en fonction du niveau de l'épreuve :
 - Entraînement: 40 cm + largeur de la voiture. La distance entre les cônes est ajustée entre chaque concurrent.
 - À la discrétion de l'organisation, le parcours pourra être ajusté, pour le niveau Entraînement, à partir de la voiture la plus large + 40 cm.
- f) Tous les meneurs doivent saluer le juge à leur entrée en manège.
- g) Vitesse :
 - Très petits équidés en simple ou en double: 160 mètres par minute
 - Cheval et poney (en simple ou en paire): 180 mètres par minute
 - Tandem: 170 mètre par minute
 - Quatre en main: 170 mètre par minutes
- h) En concours combiné d'attelage d'un jour, la distance minimum 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 de 10 mètres.
- i) La ligne de départ ne peut être à moins de cinq mètres du dernier obstacle.
- j) Le parcours est mesuré par le juge. Cette mesure permet de déterminer le temps alloué.
- k) Il n'y a pas de distance obligatoire entre les obstacles mais le parcours doit permettre aux concurrents de maintenir une allure constante pendant la majeure partie de l'épreuve.
- l) Le parcours doit être ouvert avant le début de l'épreuve pour que les concurrents puissent faire la reconnaissance.
- m) Il n'est pas obligatoire de fournir un plan du parcours aux concurrents. La distance et le temps alloué doivent être affichés.
- n) L'organisation peut utiliser des numéros rouges et blancs fixés directement sur les cônes.



- o) Pénalités :
 - Renversement d'une ou deux balles dans le même obstacle simple : 3 points de pénalité
 - Renversement d'un élément dans une combinaison : 3 points de pénalité
 - Renversement de toute partie d'un obstacle après qu'il ait déjà été franchi : 3 points de pénalité
 - Galop : 5 points de pénalité par bris d'allure
 - Dépassement du temps alloué : 0.5 point de pénalité par seconde
 - Déposer le fouet dans un obstacle : 5 points (Concours combiné d'un jour)
 - Départ avant le signal : 5 points (Concours combiné d'un jour)

- p) Élimination :
 - Aide extérieure non autorisée
 - Ne pas franchir la (les) ligne (s) de départ et / ou d'arrivée.
 - Erreur de parcours

308 – ÉPREUVE DE MARATHON

- a) Au niveau Entraînement, les allures permises pour le marathon sont le pas et le trot.
- b) Le manège de dressage / maniabilité ou un autre manège à proximité peut être utilisé pour tenir l'épreuve.
- c) Le parcours doit être ouvert aux meneurs et aux navigateurs.
- d) **Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage en manège :**
 - 1- quatre obstacles de type marathon sont requis, mais un maximum de deux obstacles peuvent être construits. Un maximum de trois portes A-B-C est permis et l'espace minimum des portes est de 3 mètres.
 - 2- Une porte d'entrée et de sortie commune faisant trois mètres de large doit être placée au centre du manège.
 - 3- Les obstacles 1 et 2 doivent être franchis par les concurrents de toutes les divisions. Par la suite, le lettrage des obstacles peut être modifié pour les renommer obstacles 3 et 4, ou encore, les meneurs répètent le parcours initial.
 - 4- Il n'y a pas de limite au nombre d'éléments tombants par obstacle.
 - 5- Si une section d'obstacles est renversée ou déplacée par un concurrent, le juge de terrain donne le signal d'arrêter le chronomètre, le temps de replacer l'obstacle. Le concurrent est pénalisé pour chaque élément renversé et 10 secondes sont ajoutées à son temps. Le meneur doit se situer à une dizaine de mètre 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 reversé l'obstacle sont ajoutées ainsi que 10 secondes supplémentaires, car la ligne de départ serait considérée être à une distance de 10 m.

- e) **Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage d'un jour :**
- 1- Le parcours est composé d'une seule section et doit compter 3 ou 4 obstacles permanents ou amovibles.
 - 2- Le parcours doit être d'une distance entre 3 et 5 km. La longueur totale est mesurée à partir de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée en incluant la distance la plus courte à l'intérieur des obstacles.
 - 3- Seuls 3 obstacles sont nécessaires si la distance est de 3 km. Quatre obstacles peuvent être aménagés si le parcours est d'une distance de 5 km.
 - 4- 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.
 - 5- Le temps passé dans l'obstacle est pénalisé.
 - 6- La distance minimum entre les obstacles doit être de 400 mètres.
 - 7- Le parcours contient 3 portes à l'intérieur des obstacles soit A,B,C.
 - 8- Tous les obstacles, d'une hauteur minimale de 1,30 m, doivent être construits pour être sécuritaires pour les chevaux, les meneurs et navigateurs.
 - 9- Les lignes de départ et d'arrivée doivent être clairement marquées. La route à suivre entre les obstacles doit être marquée avec des cônes numérotés. La largeur des portes est de 3 mètres.
 - 10- 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 mètres.
- f) Le temps dans l'obstacle est chronométré.
- g) Pénalités:
Le temps écoulé dans les obstacles est converti en points de pénalités.
- | | |
|---|-----------|
| – Chaque seconde entamée | 0,2 point |
| – Par élément tombé | 5 points |
| – Déposer un fouet dans un obstacle | 5 points |
| – Corriger une erreur de parcours dans un obstacle | 10 points |
| – Navigateur qui met pied à terre (deux pieds) dans un obstacle | 10 points |
| – Meneur qui met pied à terre dans un obstacle | 30 points |
| – Voiture renversée dans un obstacle | 60 points |
| – Galoper | 5 points |
- h) Élimination :
- Ne pas corriger une erreur de parcours dans un obstacle
 - Dételer et faire traverser l'obstacle au cheval
 - Dépassez le temps alloué dans un obstacle (3 minutes)
 - Ne pas franchir les fanions d'entrée et de sortie





LIVRE DES RÈGLEMENTS
EN ATTELAGE 2018

©CHEVAL QUÉBEC

SECTION IV

RÈGLEMENTS – DERBY D'ATTELAGE



LIVRE DES RÈGLEMENTS
EN ATTELAGE 2018

©CHEVAL QUÉBEC

401 – LE PARCOURS

- a) Le parcours peut comporter jusqu'à deux obstacles de type marathon, ayant de trois à cinq portes chacun. Les portes doivent avoir une ouverture d'au moins 3 mètres. Les éléments d'obstacle doivent être surmontés d'un bloc ou d'une balle pouvant être délogé(e) par un choc au passage de l'attelage.
- b) La distance minimale à parcourir doit être de 200 mètres. La distance maximale à parcourir doit être de 800 mètres, incluant dans les deux cas, le parcours le plus court prévisible dans les obstacles.
- c) Il ne doit pas y avoir de passage obligatoire (cônes) à moins de 25 mètres du départ et de l'arrivée.
- d) Le parcours doit comporter au moins 6 passages obligatoires (cônes), ayant chacun entre 2 mètres et 2,25 mètres de large pour tous les attelages.
- e) Les concurrents doivent bénéficier d'une période d'au moins 20 minutes pour prendre connaissance du parcours avant le début de l'évènement, et pour tout changement significatif apporté au parcours durant la compétition. Les meneurs doivent être prévenus de tout changement apporté au parcours en cours de compétition.

402 – L'ÉPREUVE DE DERBY

- a) Toutes les allures (pas, trot et galop) sont permises (à moins d'avis contraire).
- b) La race et le poids du cheval ne sont pas pris en considération.
- c) Le derby est réservé aux chevaux de 4 ans et plus.
- d) De la ligne de départ à la ligne d'arrivée, la compétition comporte une seule phase.
- e) Les portes et les passages obligatoires sont identifiés, côté droit en rouge et côté gauche en blanc, conformément aux usages.
- f) La compétition comporte au moins deux manches. Si un barrage est prévu lors de la compétition, celui-ci peut être annulé en cas de forces majeures.
- g) À la discrétion du promoteur, la première manche se déroule avec un parcours de cônes ou avec un parcours de cônes et d'obstacles comportant un ou deux obstacles.
- h) À la discrétion du promoteur, la deuxième manche se déroule avec un parcours de cônes et d'obstacles comportant un ou deux obstacles.
- i) S'il y a barrage, celui-ci doit être conçu sur un parcours comportant deux obstacles.

- j) Le parcours du barrage peut être différent des manches initiales; dans un tel cas, le promoteur doit en aviser les concurrents avant le début de la compétition.
- k) Le barrage détermine le classement final des meneurs qui y ont participé, le classement des autres meneurs est déterminé par le cumulatif des deux manches initiales. Le barrage doit impliquer au moins la moitié des participants à une épreuve.
- l) Le nombre de manches peut-être modifié pendant le déroulement de la compétition, avec le consensus du promoteur et du juge certifié par Cheval Québec en devoir, en raison notamment des conditions atmosphériques, de la détérioration du site, etc.
- m) L'ordre des départs au barrage est à l'inverse du cumulatif des résultats obtenus lors des deux premières manches. Cette règle n'est pas obligatoire pour les deux premières manches, elle est toutefois obligatoire au barrage.
- n) La présence d'un navigateur sur la voiture est obligatoire; un navigateur pour un attelage à un ou deux chevaux et deux navigateurs pour un attelage à quatre chevaux. 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.
- o) Nonobstant le paragraphe précédent, la présence d'un navigateur pour un attelage en simple, est facultative sur le traîneau en période hivernale, en autant que l'article 100 – f) soit respecté.
- p) Un meneur peut s'inscrire dans plus d'une épreuve et il peut aussi inscrire, après entente avec le promoteur de la compétition, plus d'un attelage dans une même épreuve. Lorsque deux attelages sont inscrits par un meneur dans une même épreuve, le second attelage ne permet pas le cumulatif de points pour le championnat des meneurs et n'affecte pas le classement de cette compétition en ce qui concerne le cumulatif des points au championnat des meneurs. Un meneur peut aussi être navigateur pour un concurrent dans la même épreuve.
- q) Un navigateur peut participer à plus d'une épreuve et plus d'une fois dans chaque épreuve.
- r) Le meneur doit être le même aux qualifications et à la finale.
- s) Toutes les équipes doivent se présenter au moins 30 minutes avant l'heure de départ qui leur est attribuée ou selon l'horaire déterminé par le comité de la compétition.

403 – CHRONOMÉTRAGE

- a) En cas d'utilisation d'un chronomètre électronique, un chronométreur, âgé de 18 ans et plus, muni d'un chronomètre manuel, agit en parallèle.
- b) En cas de bris du chronomètre électronique, le temps du chronomètre manuel est retenu.
- c) En absence d'un chronomètre électronique, deux chronométreurs, âgés de 18 ans et plus, munis de chronomètres manuels doivent être en fonction.
- d) À la finale, s'il y a égalité après le barrage, le concurrent ayant obtenu le moins de points de pénalité au barrage est déclaré vainqueur ; si l'égalité persiste, le concurrent ayant obtenu le meilleur cumulatif lors des deux manches initiales est déclaré vainqueur ; si l'égalité persiste, le concurrent ayant obtenu le moins de points de pénalité lors des deux manches initiales est déclaré vainqueur ; si l'égalité persiste encore, le concurrent qui a obtenu le moins de points de pénalité lors de la deuxième manche est déclaré vainqueur.

404 – PÉNALITÉS

a) POINTS DE PÉNALITÉ	SECONDES
– Faire tomber une ou deux balles dans un passage obligatoire	5
– Renverser un élément ou déloger un élément tombant dans un obstacle de type marathon	5
– Obliger la reconstruction d'un obstacle (arrêt du chronomètre)	5
– Le navigateur ou le meneur met le pied à terre pour la 1 ^{ère} et la 2 ^e fois (le chronomètre n'est pas arrêté)	10
– Le navigateur utilise les guides	5
– Erreur de parcours corrigée dans un obstacle de type marathon	20
– Renversement de la voiture (ajouter 10 secondes chacun pour mise pied à terre du navigateur et du meneur, le cas échéant)	5
– Première ou seconde désobéissance	Aucune pénalité
b) ÉLIMINATIONS	
– Traverser une zone d'obstacle ou un passage obligatoire après le signal de départ	Élimination
– Le navigateur ou le meneur met le pied à terre pour une 3 ^e fois	Élimination
– Troisième désobéissance	Élimination
– Erreur de parcours dans un passage obligatoire (séquence ou direction)	Élimination
– Erreur de parcours non corrigée dans un obstacle de type marathon	Élimination
– Ne pas traverser la ligne de départ ou d'arrivée	Élimination
– Utilisation du fouet par le navigateur	Élimination

- c) 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 la porte « A »; la porte de sortie est le passage obligatoire qui la suit.
- d) Si un obstacle ou un passage obligatoire a été franchi correctement, il devient ouvert et peut être franchi de nouveau. 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.
- e) Nonobstant le paragraphe précédent, l'obstacle de type marathon peut, dans certaines circonstances et d'un commun accord avec le juge, le dessinateur 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.
- f) Si un concurrent déplace de façon significative un élément d'un obstacle de type marathon de quelque façon que ce soit alors qu'il est en train de le franchir, le président du jury sonne la cloche. Dans ce cas, une pénalité de 5 secondes pour reconstruction d'un obstacle s'ajoute aux 5 secondes attribuées pour avoir fait tomber une balle, un bloc de bois ou quelque autre élément de l'obstacle remis en place. Il n'y a pas de correction de temps.
- g) Faire tomber une ou deux balles d'un passage obligatoire, ou déloger un élément tombant d'un obstacle de type marathon, avant d'être rendu à ce passage obligatoire ou cet obstacle dans la séquence du parcours, entraîne l'élimination.
- h) Déplacer de façon significative un élément d'un obstacle de type marathon signifie que cet élément est déplacé ou renversé de telle sorte que le concurrent ne peut continuer son parcours au travers des portes lettrées, ou qu'une porte obligatoire est ainsi changée de position ou de dimension. Dans un tel cas, le président du jury doit sonner la cloche. S'il n'y a pas de déplacement significatif, le président du jury ne sonne pas la cloche et le concurrent poursuit son parcours.
- i) Les situations qui suivent sont des désobéissances :
 - Lorsqu'un concurrent tente de franchir un obstacle ou un passage obligatoire et que ses chevaux s'esquivalent au dernier moment.
 - Lorsque les chevaux s'emballent, ou que, du jugement du président du jury, le concurrent en a perdu le contrôle.
- j) Le navigateur doit être sur la voiture au passage de la ligne d'arrivée. Dans le cas contraire, l'équipe est éliminée.
- k) Le meneur doit avoir le fouet en main du début jusqu' à la fin du parcours.
- l) Le meneur est pénalisé de 5 secondes à chaque fois qu'il passe un obstacle ou une porte sans avoir le fouet à la main.
- m) Le meneur peut être appelé à se présenter au juge s'il utilise abusivement le fouet et les guides. Dans ce cas, ces événements pourraient être portés au dossier du meneur.

- n) Au moins un patin ou une roue doit passer à l'intérieur d'un obstacle de type cônes. Si une ou deux balles tombent, une pénalité de 5 secondes est attribuée. Il n'est pas nécessaire que les chevaux passent entre les cônes.
- o) Une voiture non réglementaire à l'entrée entraîne l'élimination, une voiture non réglementaire à la sortie entraîne une pénalité de 20 secondes.
- p) Les pénalités ne sont pas cumulatives lorsqu'elles concernent un seul élément du parcours; cependant, la pénalité la plus importante est alors attribuée au concurrent.



SECTION V
EXEMPLES DE RÈGLES APPLICABLES
AU CHAMPIONNAT DES MENEURS
POUR UNE ASSOCIATION



LIVRE DES RÈGLEMENTS
EN ATTELAGE 2018

©CHEVAL QUÉBEC

- 1- Les règles de championnat sont légiférées par chaque association.
- 2- Les points accumulés dans une épreuve, ne sont pas transférables d'une épreuve à l'autre.
- 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:

Meneurs	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Positions															
1 ^{er}	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2 ^e	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
3 ^e	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
4 ^e	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
5 ^e	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1				
6 ^e	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
7 ^e	9	8	7	6	5	4	3	2	1						
8 ^e	8	7	6	5	4	3	2	1							
9 ^e	7	6	5	4	3	2	1								
10 ^e	6	5	4	3	2	1									
11 ^e	5	4	3	2	1										
12 ^e	4	3	2	1											
13 ^e	3	2	1												
14 ^e	2	1													
15 ^e	1														

Exemple 2:

Positions	9 meneurs
1 ^{er}	9
2 ^e	8
3 ^e	7
4 ^e	6
5 ^e	5
6 ^e	4
Abandon	1
Élimination	1
Retrait	0

- 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. Cette règle s'applique, s'il y a lieu, pour tous les cas d'égalité au championnat des meneurs.
- 5- Les points mérités lors de la compétition « finale de la saison » comptent pour déterminer le champion de la saison.





4545, ave Pierre-De Coubertin
Montréal, Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3053 • Sans frais : 1 866 575-0515
Télec. : 514 252-3068
info@cheval.quebec
www.cheval.quebec