

Les trois tests sont indépendants donc :

- ◆ Un concurrent ou une équipe éliminé(e) sur l'un des tests peut participer aux autres tests.

Elimination d'une équipe:

Une équipe est éliminée s'il ne reste que 2 couples non éliminés sur le test de saut d'obstacles ou sur le test de cross.

B - Classement général

Le classement général est obtenu en additionnant les classements de chaque équipe dans chaque test. 1^e, 1pt, 2^e, 2pts, 3^e, 3pts, etc.

<i>Exemple : Equipe classée : 1^{ère} en dressage</i>	<i>= 1 point.</i>
<i>3^{ème} en CSO</i>	<i>= 3 points.</i>
<i>5^{ème} en cross</i>	<i>= 5 points.</i>
<i>Total</i>	<i>= 9 points</i>
<i>L'équipe gagnante est celle ayant le plus petit nombre de points.</i>	

Ex-æquo :

En cas d'égalité, les équipes sont départagées dans l'ordre par :

- ◆ le résultat du cross,
- ◆ le résultat du dressage.

XI - DERBY CROSS

Art 11.1 - Orientation

Le derby cross consiste à enchaîner en extérieur sur terrain varié un parcours d'obstacles, certains étant entièrement mobiles et d'autres naturels avec partie supérieure éventuellement mobile. Il permet de valoriser une équitation d'extérieur et d'acquérir une technique de saut en terrain varié où prédomine la recherche du rythme et de l'équilibre. Il combine les sensations du cross avec la précision du saut d'obstacles.

Art 11.2 - Organisation

Les dispositions spécifiques du test de cross du concours complet s'appliquent, en dehors des dispositions propres au derby cross.

Le derby cross se court comme une épreuve à part entière, ou peut être combiné à un test de dressage. Dans ce cas il est appelé Derby eventing.

Il est possible d'organiser un championnat départemental, régional en derby cross.

Art 11.3 - Catégories d'épreuves

Le Derby Cross est une épreuve déclinable en Poney, Club, Amateur et Pro.

Art 11.4 - Terrains et obstacles

Terrain

Un parcours de derby cross doit être tracé en extérieur en tenant compte de la qualité du sol. Il doit imposer au concurrent d'être toujours maître de la vitesse et de l'équilibre de son poney / cheval. Il doit permettre aux services de secours d'intervenir en tout lieu.

Le terrain du parcours de derby cross doit être varié mais galopant.

Les montées et les descentes mettent en valeur le degré de préparation des poneys / chevaux et leur équilibre en terrain varié.

Du 1^{er} novembre au 31 mars, les parcours de Derby Cross peuvent se dérouler sur une carrière. Celle-ci doit mesurer au moins 4000 m².

Tracé du parcours

Il doit être coulant et les changements de direction harmonieux.

Pour simplifier les opérations de chronométrage, il est recommandé de situer le départ et l'arrivée au même endroit.

Le tracé du parcours, mesuré précisément, doit être affiché, avec l'indication du temps accordé, au moins une heure avant le début de l'épreuve.

Obstacles

Le parcours doit être composé au minimum de 50% d'obstacles naturels, les autres obstacles pouvant être entièrement mobiles de type CSO.

Tous les obstacles naturels dont une partie est au-dessus du niveau du sol peuvent être surmontés d'une ou plusieurs barres d'obstacles mobiles de couleurs. Les barres « naturelles » ne sont pas autorisées. L'emplacement des obstacles est choisi en fonction des ressources du terrain.

Tous les obstacles naturels de type fossé, butte, contre-haut, contrebas, gué, piano, panoramique, peuvent être utilisés et ne sont pas surmontés d'une barre d'obstacles.

Toutes les traversées de plans d'eau doivent avoir un fond ferme et stable et ne doivent pas présenter d'éléments nuisibles à la sécurité des concurrents.

Eviter les obstacles creux.

Les plans verticaux doivent être obligatoirement appelés.

Des fiches de sécurité sont obligatoires à partir de 1 m sur le deuxième et éventuel troisième plan de l'obstacle.

Les combinaisons sont 5 cm moins hautes que la cote de l'épreuve. Quand un oxer est au maximum des cotes, il doit être montant. La hauteur d'un obstacle est mesurée à partir du point où un poney / cheval moyen est censé prendre sa battue d'appel.

L'obstacle n°1 est toujours un obstacle de CSO.

Art 11.5 - Normes techniques

Epreuves	A1	A Elite	Poney 3 Club 3	Poney 2	Poney 1 Poney E 2 Club 2	Poney Elite Poney E 1 Club 1	As Poney 2 Poney E élite Club Elite Amateur 4	As Poney 1 Amateur 2/3	Am 1 Pro 4
Distance en mètres	400 à 500	400 à 600	400 à 500	400 à 600	500 à 700	500 à 800	700 à 1000	800 à 1200	800 à 1500
Vitesse m/min	230	250	300	300	350	380	380	420	420
Nb d'obstacles	8	8 à 10	6 à 8	8 à 10	8 à 12	10 à 12	Libre	Libre	Libre
Nb d'efforts maxi	8	12	8	10	14	16	18 en Club 22 en Poney 16 en Amat	20 en amat 3 26 en amat 2 et as poney 1	26
Nb de combinaisons maxi	0	2	0	0	2	2	Libre en Club/Poney 1 en Amat	Libre	Libre
Nb d'éléments composant une combinaison	0	2	0	0	2	3	Libre	3 en amat 3 et libre en amat2 et as poney 1	3
Hauteur maxi en cm	40 à 50	40 à 50	50	60	70	80	90	100	105
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus haut)	50	50	50	70	80	90	100	120	130
Largeur maximum en cm (obst volée au pt le plus bas)	50	80	100	100	120	120	150	180	190
Largeur maxi en cm du fossé	50	50	100	100	100	120	150	250	260
Contre bas en cm	50	50	80	80	90	110	120	130	140

En cas de nécessité, le Président du jury, en concertation avec le Chef de piste, peut baisser la vitesse du derby cross de 10 à 50 m/mn.

Art 11.6 - Règles particulières pour l'épreuve

a) Temps

Temps optimum

Le temps optimum est le temps mis pour parcourir la distance choisie à la vitesse choisie.

Une fourchette de 15 secondes en dessous du temps optimum permet au cavalier de ne pas avoir de pénalités.

Si un concurrent n'est pas dans la fourchette de 15 secondes, il lui sera compté des points de pénalité.

Temps limite

Le temps limite est équivalent au double du temps optimum.

Mesure

Le temps du parcours est enregistré en secondes et centièmes de secondes.

b) Obstacles déplacés ou renversés suite à désobéissance

Si, par suite d'une désobéissance, un concurrent déplace ou renverse un obstacle ou si la nature de l'obstacle est changée, le chronomètre est arrêté par le jury ou le commissaire à l'obstacle jusqu'à ce que l'obstacle soit reconstruit. Le concurrent sera pénalisé par un refus.

Le chronomètre est remis en marche lorsque le poney / cheval se présente devant l'obstacle où le refus a eu lieu.

Il est interdit de reprendre un obstacle déjà sauté, sous peine d'élimination, à l'exception des cas prévus pour les obstacles composés de plusieurs éléments.

c) Obstacles composés de plusieurs éléments

En cas de désobéissance sur un des éléments d'une combinaison d'obstacles, le concurrent peut :

- ◆ soit re-tenter directement de sauter l'élément où la désobéissance a été commise,
- ◆ soit re-sauter tout ou partie des éléments déjà franchis de la combinaison.

S'il refuse, dérobe ou effectue des voltes sur un élément, quel qu'il soit, il est autorisé à reprendre tout élément déjà franchi s'il n'a pas été modifié, bien qu'il risque d'être pénalisé pour n'importe quelle faute, même s'il a franchi avec succès un de ces éléments.

Si après un refus, un dérobé ou une volte, il désire passer à contresens à travers les fanions, afin de reprendre un élément, il peut le faire sans pénalité. Dans tous les cas, un élément qui a été déplacé ou renversé ne pourra pas être refranchi sans arrêt du chronomètre pour remise en place de l'obstacle.

d) Obstacles déplacé ou renversé

Le jury doit s'assurer que tous les obstacles sont remis en état avant de donner le départ au cavalier suivant. Si un obstacle n'a pu être reconstruit avant l'arrivée du cavalier suivant, les concurrents doivent être arrêtés jusqu'à ce que l'obstacle soit remis en place.

e) Minutes

Le jalonnement du parcours est autorisé.

f) Allure spécifique

A partir de l'avant dernier obstacle et jusqu'à la ligne d'arrivée, modifier son allure en repassant au trot, ou son tracé dans le but de ne pas encourir de pénalité de temps est pénalisable.

Art 11.7 - Pénalités

- ◆ Ne pas partir à son ordre ou horaire de passage sans autorisation du jury, entrée ou départ avant le signal du jury, défaut de tenue ou de harnachement, brutalité envers un poney /cheval, sont pénalisés de 10 points pour chaque infraction.
- ◆ Pénalisation en points pour le temps dépassé 0,4 par seconde
- ◆ Temps inférieur de plus de 15 secondes au temps accordé (sauf Poney A)..... 1 point / sec d'avance
- ◆ Double du temps accordé..... Elimination
- ◆ 1^{ère} désobéissance4 points
- ◆ 2^{ème} désobéissance au même obstacle.....4 points
- ◆ 3 désobéissances sur l'ensemble du parcours..... Elimination
- ◆ Obstacle renversé.....4 points
- ◆ Erreur de parcours non rectifiée..... Elimination
- ◆ Chute du cavalier ou du poney / cheval en tout point du parcours Elimination
- ◆ Deuxième tentative sur l'option rapide d'un obstacle avec alternative..... 10 points
- ◆ Saut d'un obstacle à l'envers Elimination
- ◆ Saut d'un obstacle déjà sauté Elimination
- ◆ Aide de complaisance 10 points
- ◆ Prendre délibérément le départ avant d'en avoir reçu l'ordre ou lancé au galop 10 points
- ◆ Monte dangereuse..... 10 points

- ◆ Cas grave de monte dangereuse avec rapport de l'Officiel confirmé par le jury Elimination
- ◆ Allure spécifique non respectée 10 points

Spécificité pour les catégories A

- ◆ Après deux tentatives sur un même obstacle, les concurrents franchissent la porte de sortie et poursuivent leur parcours avec 20 secondes de pénalités.
- ◆ Temps inférieur de plus de 15 secondes au temps accordé.....Pas de pénalité

Art 11.8 - Classement

Les résultats s'obtiennent en additionnant les pénalités de chaque concurrent pour fautes aux obstacles et les pénalités de temps. Le gagnant de l'épreuve est celui qui a obtenu le moins de pénalités. En cas d'égalité, le meilleur temps départage les concurrents, il s'agit de celui étant le plus proche du temps idéal sans pénalité.

XII - DERB' EVENTING

Art 12.1 - Orientation

Le Derb'Eventing est une discipline qui associe un derby cross avec un test de dressage de même niveau.

Art 12.2 - Organisation

Les dispositions spécifiques du test de dressage du concours complet s'appliquent. Les dispositions spécifiques du test de cross du concours complet s'appliquent, en dehors des dispositions propres au derby cross. L'ordre des tests est spécifié par l'organisateur.

Il est possible d'organiser un championnat départemental, régional en derb'eventing.

Art 12.3 - Catégories d'épreuves

Le Derb'Eventing est une épreuve déclinable en Poney, Club, Amateur et Pro.

DIVISION PONEY									
Derby cross	PONEY					AS PONEY			
	A1	A Elite	PONEY 3	PONEY 2	PONEY 1 PONEY E2	PONEY Elite PONEY E1	AS PONEY 2 PONEY E Elite	AS PONEY 1	AS PONEY Elite
Reprise de dressage CCE	A1	A élite	reprise Poney 3 / 2		reprise Poney 1 / Elite		Reprise As Poney 2	Reprise As Poney 1	Reprise As Poney Elite

DIVISIONS CLUB, AMATEUR, PRO									
Derby cross	Club 3	Club 2	Club 1	Club Elite	Am 4	Am 2	Am 1	Pro 4	
					Am 3				
Reprise de dressage CCE	Club 3	Club 2	Club 1	Club Elite	Reprise Am 4, Am 3		Reprise Am 2	Reprise Am 1	Reprise Pro 4

Art 12.4 - Classement

Total des points obtenus dans chacun des deux tests : dressage + derby cross.

Total dressage : Cf. Art 9.1 - Calcul des résultats dressage du CCE

Total Derby cross : cf. pénalités et classement du Derby cross

Classement général :

Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant des pénalités obtenues. Le gagnant de l'épreuve est celui qui a obtenu le moins de pénalités.

En cas d'égalité, le meilleur résultat du derby cross départage les concurrents, le meilleur temps étant le plus proche du temps idéal sans pénalité.

En cas de nouvelle égalité, le classement sera en faveur du concurrent ayant obtenu le meilleur total sur les notes d'ensemble au test de dressage.

En cas de nouvelle égalité, les concurrents seront ex aequo.