

Ligue Equestre Wallonie-Bruxelles  
Commission attelage



Carnet de route pour

# Commissaire d'obstacle d'un concours d'attelage

© Trob / Attelage infos - Michel Pirotte - 2015







# PREAMBULE

Le commissaire d'obstacle joue un rôle des plus important sur le marathon d'un concours d'attelage

Il est «les yeux et les oreilles» du Jury de terrain pour son obstacle

Sa responsabilité est engagée tant vis à vis des concurrents que vis à vis du Jury.

Ce «Carnet de route» a pour but de guider le commissaire d'obstacle dans son travail.

Il a été établi sur base d'un document de travail établi à l'époque par Mr William Andersen et modifié en fonction du règlement des concours d'attelage FEI - 11 è édition, applicable à partir du 01 janvier 2014 - Révisé au 1é janvier 2015; ainsi que des Adaptations belges 2015





# LA FONCTION

## DEFINITION DE LA FONCTION

Le règlement concernant les concours d'attelage ne parle que très peu des commissaires d'obstacle. En quelques points il dit que :

- Il faut un commissaire d'obstacle à chaque obstacle et ce commissaire d'obstacle doit avoir au moins deux assistant.
- Le commissaire d'obstacle doit disposer d'un sifflet et de 2 chronomètres, dont le fonctionnement lui aura été expliqué par le délégué technique ou son assistant. Ils doivent enregistrer le temps exact au 1/100ème de seconde de chaque concurrent lors de son passage dans l'obstacle
- Les commissaires d'obstacle doivent avoir reçu les listes de départ de tous les concurrents et un nombre suffisant de feuilles d'obstacle, avec schémas pour pouvoir y inscrire le temps de chaque concurrent et son parcours lors de son passage dans l'obstacle.
- En cas de séquence incorrecte, le dessin du parcours doit être enregistré.
- Les commissaires d'obstacle doivent enregistrer et rapporter tous les incidents à un membre du jury le plus vite possible après sa survenance.
- A la fin de l'épreuve, les commissaires d'obstacle doivent rester dans les environs du secrétariat jusqu'à leur renvoi par le président du jury.

## DESCRIPTION DE LA FONCTION

Les commissaires d'obstacle sont des délégués du Jury de Terrain qui sont placés dans les différents obstacles. Leur tâche consiste à rapporter au Jury de Terrain tout ce qui s'est passé dans et autour de leur obstacle et plus précisément :

- Le temps passé par chaque concurrent (au 1/100ème de seconde)
- Le tracé suivi par chaque concurrent dans l'obstacle.
- Tous les incidents qui se sont produits lorsqu'un concurrent était dans l'obstacle, indépendamment du fait que ces incidents entraîne des pénalités ou non.
- Les incidents qui se sont produits à l'extérieur de l'obstacle (voir plus loin)
- Les temps d'arrêts éventuels subis par des concurrents qui seraient arrivés devant l'obstacle à un moment où celui-ci n'était pas ouvert car un autre concurrent était encore dedans ou que l'obstacle était en voie de réparation.
- Toutes les remarques qui pourraient être intéressantes pour le Jury de Terrain.

En dehors de cette tâche de Délégué du Jury de Terrain, les commissaires d'obstacles ont également une tâche de Délégué de l'organisateur du concours :

- Prévenir l'organisateur en cas de problème dans l'obstacle (casse, bris, problème de chronométrage, blessé...) De façon ce que celui-ci puisse prévenir le(s) service(s) concerné(s).
- Veiller à ce que l'obstacle soit en ordre lorsque le concurrent entre dedans (tombants en place, lettres et portes bien en place, ...)
- Service d'ordre : Veiller à ce que l'obstacle soit libre lorsqu'un concurrent doit entrer dans l'obstacle (pas de meneurs ou spectateurs).
- Être prévenant avec la presse tout en empêchant que ceux-ci puissent gêner les concurrents.
- Toutes les remarques qui pourraient être intéressantes pour l'organisateur.
- Veiller à ce que le public ne se mette pas à des endroits dangereux ou des endroits gênants pour les concurrents

# PRESENCE

## AVANT LE MARATHON :

- Le commissaire d'obstacle doit être présent quelques minutes avant l'heure prévue du briefing.
- Celle-ci est déterminée par l'organisateur en accord avec le TD. Le briefing a généralement lieu un peu avant le premier départ du marathon, mais peut également avoir lieu la veille.

## PENDANT LE MARATHON:

- Le commissaire d'obstacle veillera à être à son obstacle à l'heure déterminée lors du briefing.
- Sous aucun prétexte, il ne pourra quitter son poste sans autorisation du TD et sans avoir été remplacé par une personne autorisée par le TD.

## APRES LE MARATHON :



- Il se tiendra à disposition du secrétariat jusqu'à ce que le Président du Jury l'autorise à quitter le terrain







# LES TÂCHES

Ci-après nous reprenons, en détail, les différentes tâches que le commissaire d'obstacle devra effectuer.

## PERSONNALISATION DES DOCUMENTS

Le commissaire d'obstacle devra veiller à ce que tous les documents soient bien personnalisés avec le numéro de l'obstacle, le nom du commissaire d'obstacle et le numéro du concurrent.

Sur chaque feuille de jugement, il devra contrôler l'exactitude du numéro du concurrent. Il ne faut pas oublier que les concurrents ne passent pas toujours dans l'ordre prévu. Un concurrent peut, pour une raison ou l'autre, ne pas prendre le départ, abandonner en cours de route ou se laisser dépasser par un autre concurrent.

Si l'on utilise des bandelettes d'une imprimante, le commissaire d'obstacle veillera à ce que sur chacune des bandelettes, le numéro du concurrent soit bien mentionné et contrôlé.

Sur la feuille récapitulative de l'obstacle, le commissaire d'obstacle veillera à ce que le numéro de l'obstacle et le numéro du concurrent soient bien mentionnés.

## CHRONOMÉTRAGE DU TEMPS

Le commissaire d'obstacle doit veiller à reprendre, sur la feuille de jugement, les données concernant le chronométrage en spécifiant ce qui est quoi.

Si dans un obstacle il y a un chronométrage électronique et un chronométrage manuel, il faut reprendre les deux chronométrages en spécifiant chaque fois lequel est le chronométrage électronique et lequel est le chronométrage manuel. Le chronométrage électronique sera d'office considéré comme celui de référence. Le temps manuel sera indiqué à titre de contrôle. S'il y a plusieurs chronos manuels, il faut, dès le départ, décider quel est le chrono maître et toujours reprendre les données du même chrono. Si pour une cause ou l'autre on doit utiliser un autre chrono, il faut le spécifier sur la feuille de jugement.

Les temps mentionnés sur la feuille de jugement seront toujours les temps tels que lus sur l'affichage du chronomètre avec la précision de celui-ci. Si le temps est mentionné avec des dixièmes et des centièmes de secondes, ceux-ci seront repris sur la feuille de jugement.

Si le temps est en secondes il ne faut pas faire de conversion vers des minutes et des secondes. Il faut indiquer clairement les unités du temps indiqué (minutes et secondes ou secondes uniquement).

Aucun calcul ne doit être effectué par le commissaire d'obstacle.

Le commissaire d'obstacle veillera à garder, sur une feuille séparée, une copie de tous les temps de tous les concurrents. Cette copie pourra servir dans le cas où une des feuilles de jugement serait perdue au cours de l'épreuve. Cette copie sera remise au bureau de calcul en fin de concours.

Pour pouvoir chronométrer correctement et avec précision il faut impérativement se trouver sur la ligne de départ ou d'arrivée.

Dans chaque obstacle une personne sera responsable du chronométrage. Cette personne devra impérativement se trouver sur la ligne de départ et la ligne d'arrivée lors du passage du concurrent. Pour aider les autres personnes dans l'obstacle à chronométrer, cette personne indiquera d'un mouvement de bras le moment exact de passage du concurrent sur la ligne.

Le temps doit être pris au moment où le nez du premier cheval passe la ligne, aussi bien à l'entrée qu'à la sortie de l'obstacle (même si le concurrent n'a pas franchi toutes les portes). Le commissaire d'obstacle veillera à ce que les temps soient écrits d'une façon lisible afin de pouvoir être relus sans erreur par le bureau de calcul. Dans le cas d'un changement de chiffre, le nouveau chiffre ne sera pas remis en surimpression de l'ancien chiffre mais l'ancien chiffre sera barré et le nouveau chiffre sera écrit à côté de l'ancien. Ceci évite des erreurs possibles de relecture.

## DESSINER LE TRACÉ D'UN CONCURRENT

Le commissaire d'obstacle est en charge du dessin du tracé de la route suivi par les différents concurrents dans l'obstacle.

Ce tracé n'est pas toujours facile à faire.

A cette fin il est demandé dans chaque obstacle :

- De désigner une personne qui sera chargée de dessiner le tracé.
- De trouver l'endroit où sera installée cette personne. Depuis cet endroit elle doit pouvoir observer l'entièreté de l'obstacle.
- Le tracé doit être dessiné pendant que le concours effectue son trajet et jamais par après.
- Le tracé doit être matérialisé par une ligne avec des flèches pour indiquer le sens de la marche.

Si une erreur de parcours est constatée il faut impérativement que les différentes personnes responsables de l'obstacle en discutent après le parcours du concurrent pour être certain de l'erreur de parcours (corrigée ou non).

Pour la facilité des commissaires d'obstacles et du Jury de Terrain il est souhaitable que lors du dessin du tracé les différentes portes franchies soient indiquées dans l'ordre de passage sur la feuille de jugement. Par exemple : A B C D B(envers) E.

Le dessin concernant le tracé du concurrent n'est pas analysé pour chaque concurrent. Le but principal de ce dessin est de servir de référence lors d'une contestation par le concurrent.

Ce sont donc principalement les tracés des concurrents qui ont eu un problème dans l'obstacle qui sont les plus importants. Et ces tracés sont quasi impossibles à reproduire après que le concurrent est sorti de l'obstacle et certainement si à un moment donné le concurrent s'est perdu dans l'obstacle et a dû faire des voltes complémentaires. Il est donc indispensable de dessiner le tracé au fur et à mesure de la progression du concurrent.

## INCIDENTS A L'INTERIEUR DE L'OBSTACLE

### Utilisation du fouet et des guides

Le fouet présent sur l'attelage ne peut être utilisé que par l'athlète. S'il est utilisé par une autre personne, cela entraîne une pénalité.

Il en va de même pour les guides. Seul l'athlète peut les manipuler. Dans le cas contraire, cela entraîne

l'élimination

## Descente de groom

La pénalité de descente de groom n'est accordée que si un groom met les 2 pieds par terre (en même temps). Si le groom remonte sur la voiture il peut encourir la pénalité plusieurs fois.

**Attention**, le groom n'est pas obligé de remonter sur la voiture. Il peut rester à terre pendant que le concurrent fait son obstacle.

## Monter sur un cheval ou sur le timon

Il est interdit au groom ou au concurrent, pour éviter de mettre pied à terre, de monter sur un cheval ou sur le brancard ou le timon de la voiture pour, par exemple, décoincer une guide ou un trait.

Cette infraction doit être signalée au jury de terrain

## Descente du meneur

La pénalité de descente du meneur n'est accordée que si un meneur met les 2 pieds par terre (en même temps). Après être remonté sur la voiture il peut encourir la pénalité plusieurs fois.

Si le meneur descend après qu'une partie de l'attelage a franchi la porte de sortie, il n'y a pas de pénalités.

## Renversement de la voiture

La pénalité de renversement de voiture n'est accordée que lors du renversement complet de la voiture. Une voiture sur deux roues n'entraîne aucune pénalité.

Tout renversement de voiture entraîne l'élimination de l'athlète et celui-ci ne peut pas poursuivre le marathon

## Renversement d'une balise mobile

Dans certains obstacles des balises mobiles sont installées. Le fait de toucher la balise mobile ou la porte sur laquelle elle se trouve, fait tomber cette balise.

Chaque balise mobile renversée doit être signalée au Jury de Terrain.

Avant qu'un concurrent entre dans un obstacle, le responsable de l'obstacle doit veiller à ce que toutes les balises mobiles soient en place. L'obstacle doit être le même pour tous les concurrents.

Il faut également veiller à ce que, si la fixation d'une balise mobile a été arrachée par un concurrent, celle-ci soit réparée pour être dans le même état pour tous les concurrents.

## Erreur de parcours corrigée

Chaque erreur de parcours doit être signalée au Jury de Terrain. (voir ci-avant)

Attention, il peut y avoir plusieurs erreurs de parcours corrigées pour un même concurrent.

En cas d'erreur de parcours (corrigée ou non), le dessin du tracé de parcours du concurrent devient très important.

## Erreur de parcours non corrigée

Chaque erreur de parcours non corrigée doit être signalée au Jury de Terrain. (voir ci-avant)

En cas d'erreur de parcours (corrigée ou non), le dessin du tracé de parcours du concurrent devient très important.

Il ne faut pas oublier qu'une erreur de parcours non corrigée entraîne l'élimination du concurrent. Les concurrents le savent également et ne quittent donc pas un obstacle s'ils ne sont pas persuadés d'avoir pris toutes les portes. Les commissaires d'obstacles doivent donc être certains du tracé suivi par les concurrents.

Comme cette erreur entraîne l'élimination du concurrent, il est demandé au commissaire d'obstacle et à ses assistants de se concerter après la sortie du concurrent pour vérifier que tout le monde a bien remarqué l'erreur de parcours non corrigée.

Dès qu'un concurrent est sorti de l'obstacle il est souvent encore possible de consulter les traces aux sols. Ceci permet, dans certains cas, de confirmer l'erreur de parcours.

Aucune indication ne doit être donnée au concurrent.

## Passer le «finish» sans avoir franchi toutes les portes

Lorsque le concurrent franchi la ligne de «finish» de l'obstacle sans avoir franchi toutes les portes de l'obstacle, cela doit être signalé au jury de terrain.

Attention : Ceci entraîne l'élimination du concurrent. il faut donc être particulièrement vigilant (voir ci-dessus «erreur de parcours non corrigée».

## Retenir une balise mobile

Si un groom ou le meneur essaie de retenir la balise mobile ou la fixation de celle-ci afin que la balise mobile ne puisse pas tomber, ceci doit être signalé au Jury de Terrain.

## Obstacle non pris

Normalement les commissaires d'obstacles ne connaissent pas les concurrents qui ne sont pas passés, ils peuvent connaître ceux-ci uniquement par pointage des concurrents passés. Les feuilles de jugement des concurrents absents ou non passés dans l'obstacle ne doivent pas nécessairement être rendues au secrétariat ou au Jury de Terrain.

Par contre, si un concurrent passe devant un obstacle sans le prendre, ceci doit être clairement indiqué sur la feuille de jugement.

Il est donc primordial de vérifier la correspondance entre le numéro du concurrent qui se trouve sur la voiture et le numéro mentionné sur la feuille de jugement afin d'éviter de mentionner le passage d'un concurrent qui n'est pas passé dans l'obstacle.

## Aide extérieure

Par aide extérieure il faut comprendre le fait que des personnes étrangères à l'attelage (athlète + grooms) aident le concurrent.

Aucun officiel, commissaire d'obstacle inclus, ne peut donner d'indication à l'athlète dans le but de l'aider.

Le commissaire d'obstacle doit veiller à éviter les aides extérieures, excepté dans deux cas où l'aide extérieure est admise mais doit être communiquée au Jury de Terrain :

- **A la demande du meneur**  
Si le meneur demande de l'aide, le commissaire d'obstacle doit permettre à des spectateurs de venir aider l'attelage. Ceci se passe en général si l'attelage est bloqué dans un obstacle.
- **En cas de retournement de voiture**  
Le retournement de voiture étant maintenant pénalisé de l'élimination, l'aide extérieure dans cette circonstance doit être permise afin d'aider les grooms à remédier rapidement à cette situation.
- **En cas de sécurité**  
Dans le cas où la sécurité des personnes ou des chevaux est menacée, l'aide extérieure est autorisée.

Tout cas d'aide extérieure doit être signalé au Jury de Terrain avec une description complète des circonstances.

## Cruauté

Tout acte de cruauté observée par le commissaire d'obstacle doit être mentionné sur la feuille de jugement.

Il n'y a que le Jury de Terrain qui peut intervenir en cas de cruauté.

Les commissaires d'obstacles ne peuvent que le mentionner sur leur feuille et essayer de prévenir le plus rapidement possible un des membres du Jury de Terrain se trouvant à proximité.

## Cheval ayant passé un membre au dessus du trait, du palonnier, du timon, du brancard

Le concurrent doit s'arrêter immédiatement et faire intervenir son (ses) groom(s) lorsqu'un cheval a passé un membre par dessus le brancard, le timon ou le maître palonnier. Il doit également le faire si un cheval tombe et reste à terre. Cet incident doit être mentionné.

Si le concurrent sort de l'obstacle sans avoir remédié à la situation, il encourt une élimination.

Dans ces circonstances, le commissaire d'obstacle ou n'importe quel officiel a le droit d'avertir le concurrent et de lui demander de s'arrêter dès qu'il constate l'incident

Le concurrent doit s'arrêter immédiatement et faire intervenir son (ses) groom(s) lorsqu'un cheval a passé un membre au dessus du trait.

Si le concurrent sort de l'obstacle sans avoir remédié à la situation, il encourt une pénalité.

Dans ces circonstances, le commissaire d'obstacle ou n'importe quel officiel a le droit d'avertir le concurrent et de lui demander de s'arrêter dès qu'il constate l'incident

Attention : en cas de trait ou de chaîne détaché, le concurrent n'est pas obligé de s'arrêter avant la

sortie de l'obstacle. Mais s'il le fait, cet incident devra être mentionné.

Dans chacune de ces circonstances, le temps continue à courir.

## Détacher un ou plusieurs chevaux

Si un concurrent ou un des grooms détache un ou plusieurs chevaux ceci doit être communiqué au Jury de Terrain en décrivant les circonstances.

## Plus de 5 minutes dans l'obstacle

Le temps maximum d'un concurrent dans un obstacle est limité à 5 minutes.

Au bout des 5 minutes, le commissaire d'obstacle doit siffler deux fois pour signaler au concurrent qu'il est éliminé et qu'il doit quitter l'obstacle endéans les plus brefs délais (sans terminer l'obstacle et, si nécessaire, avec assistance).

Le concurrent n'est pas autorisé à continuer son marathon.

## Prendre un cheval par la bride

Il arrive, dans certaines circonstances, qu'un groom doivent prendre un cheval par les guides, côté bride, pour l'aider à franchir un obstacle.

Ceci doit être mentionné au Jury car cela entraîne une pénalité.

# INCIDENTS A L'EXTÉRIEUR DE L'OBSTACLE

Les incidents à l'extérieur de l'obstacle n'incombent aucunement au commissaire d'obstacle. Mais tous les incidents se passant à l'extérieur de l'obstacle doivent être relatés au Jury de Terrain. Ces incidents sont entre autres (liste non exhaustive) :

- arrêt pour réparer ou pour une autre raison (communiquer le temps d'arrêt si possible)
- erreur de parcours (arrivée ou départ par une autre voie que les autres concurrents)

# TEMPS D'ARRÊT AVANT L'OBSTACLE

Si un concurrent est arrêté avant un obstacle, soit parce qu'il y a déjà un concurrent dans l'obstacle, soit parce que l'obstacle est en réparation, il faut dans la mesure du possible essayer de chronométrer ce temps d'arrêt. S'il y a assez de personnes pour assister le commissaire d'obstacle, celui-ci peut charger une personne de cette prise de temps.

Le temps d'arrêt, s'il a été pris, doit être mentionné clairement sur la feuille de jugement et être communiqué au concurrent lorsqu'il entre ou sort de l'obstacle (de préférence lorsqu'il sort).

Ce temps sera calculé assez largement et de préférence en minutes pleines.

# OBSTACLE EN ORDRE

Avant l'arrivée d'un concurrent, l'obstacle doit être en ordre. Cela veut dire que toutes les portes et les

tombants doivent être en place comme pour le premier concurrent.

Si le montant d'une porte ou un tombant ne sont pas en place, l'obstacle n'est pas en ordre et le concurrent doit attendre avant de pouvoir entrer dans l'obstacle.

Le commissaire d'obstacle veillera à ce que l'obstacle soit remis en ordre dès qu'un concurrent a quitté l'obstacle. Si nécessaire il fera appel à l'équipe de réparation.

Si l'obstacle n'est pas en ordre, le commissaire d'obstacle fermera l'obstacle et arrêtera les concurrents avant l'obstacle. Il devra chronométrer le temps d'attente du concurrent (voir point temps d'arrêt).

## OBSTACLE VIDE

Le commissaire d'obstacle doit veiller à ce qu'il n'y ait personne de non autorisé dans l'obstacle lors de l'arrivée d'un concurrent.

Les personnes autorisées dans un obstacle sont (sous leur responsabilité) :

- les membres du jury de terrain
- les commissaires d'obstacles et leur assistant
- le délégué technique et ses assistants
- le chef de piste et ses assistants

Il utilisera un sifflet pour annoncer l'arrivée d'un concurrent.

Les adaptations Belges autorisent la reconnaissance des obstacles, même après le départ du premier concurrent dans la phase B. Cela doit se faire sans qu'aucune gêne ne soit occasionnée aux concurrents.

Les personnes effectuant la reconnaissance de l'obstacle doivent immédiatement quitter celui-ci à la moindre injonction du commissaire d'obstacle

## PRESSE

La presse doit être ménagée. Il n'est pas question de permettre à qui que ce soit de la presse de se placer dans un obstacle à un endroit qui pourrait déranger un concurrent.

Si aucun emplacement n'est prévu pour la presse, le commissaire d'obstacle peut demander conseil à un membre du Jury de Terrain, au Délégué Technique ou au Chef de Piste pour connaître les endroits où la presse sera autorisée.

Il faut éviter à tout prix que sous prétexte de presse, des gens puissent se mettre à des endroits où ils peuvent gêner les concurrents.

Il est déjà arrivé qu'un membre de la presse se fasse renverser par un concurrent car il s'était mis à un endroit où personne ne passe. (du moins avant le concurrent qui a décidé de passer par cet endroit)

Si un endroit a été prévu pour la presse, aucun autre endroit dans l'obstacle ne sera autorisé pour la presse.

## REMARQUES GÉNÉRALES

Un commissaire d'obstacle doit rapporter au jury toutes les données concernant le parcours des concurrents à l'intérieur de l'obstacle dont il est responsable.

Idéalement il y aura un minimum de 3 personnes par obstacle.

Un commissaire d'obstacle doit veiller à rapporter au jury tous les incidents qui se sont produits dans l'obstacle et aux alentours de l'obstacle dont il était responsable.

Un commissaire d'obstacle ne peut communiquer aucune donnée au concurrent excepté l'élimination après 5 minutes dans un obstacle ou lors d'un retournement de voiture.

Il peut également avertir le concurrent, durant son parcours, lorsqu'un cheval a passé un membre au dessus d'un trait, brancard, timon ou palonnier.

Les pénalités aux concurrents ne sont pas attribuées par le commissaire d'obstacle mais bien par le jury suite au rapport du commissaire d'obstacle.

Il est donc possible qu'une pénalité indiquée par un commissaire d'obstacle ne soit pas accordée par le jury. Le commissaire d'obstacle doit accepter cela car le jury peut avoir reçu des informations complémentaires (témoignages, vidéos, photos, ...) dont le commissaire d'obstacle n'a pas connaissance. Le commissaire d'obstacle doit accepter et se plier aux décisions du jury.

Il est demandé d'écrire clairement sur la feuille de notation de commissaire à l'obstacle. Dans le cas où un chiffre doit être modifié, il faut barrer l'ancien chiffre et réécrire le chiffre à côté de façon à éviter des problèmes de lectures ou d'interprétation des chiffres encodés.

Si une des portes de l'obstacle est très large et permet au concurrent d'effectuer une volte dans ou après la porte, il faut veiller à ce que tout l'attelage franchisse la ligne fictive entre les fanions rouge et blanc. La position du commissaire d'obstacle doit permettre de pouvoir visualiser correctement le franchissement de cette ligne fictive.



**TOUT INCIDENT POUVANT ENTRAÎNER UNE PÉNALITÉ DOIT ÊTRE MENTIONNÉ SUR LA FEUILLE D'OBSTACLE DU CONCURRENT.**

**AFIN D'ATTIRER L'ATTENTION DU BUREAU DES CALCULS SUR CETTE FEUILLE, IL FAUT ÉGALEMENT Y COLLER UN GOMMETTE ROUGE À L'ENDROIT PRÉVU !**





# ANNEXE 1

## COMMENT BIEN FRANCHIR UN OBSTACLE ?

Ici nous allons décrire comment un concurrent doit franchir un obstacle.

Un obstacle se compose de plusieurs éléments :

- Une porte d'entrée matérialisée par un fanion rouge (à droite) et un fanion blanc (à gauche)
- Une porte de sortie matérialisée par un fanion rouge (à droite) et un fanion blanc (à gauche)
- Plusieurs portes matérialisées par un fanion rouge (à droite) et un fanion blanc (à gauche) et qui ont chacune une lettre spécifique (A, B, C, ...)

Pour franchir un obstacle correctement, un concurrent doit entrer par l'entrée dans le bon sens (rouge à droite et blanc à gauche), franchir toutes les portes dans le bon sens (rouge à droite et blanc à gauche) et dans l'ordre des lettres et ensuite prendre la sortie dans le bon sens (rouge à droite et blanc à gauche).

L'obstacle commence lorsque le nez du premier cheval franchit la ligne d'entrée (entre le fanion rouge et le fanion blanc) et se termine lorsque n'importe quelle partie de l'attelage franchit la ligne de sortie (même si toutes les portes n'ont pas été franchies). En d'autres mots, s'il y a un chronomètre électronique, celui-ci s'enclenche lorsque n'importe quelle partie de l'attelage franchit le rayon et s'arrête lorsque n'importe quelle partie de l'attelage franchit à nouveau le rayon.

Le temps pris en considération est le temps entre l'entrée et la sortie. Ce temps doit être mentionné aussi précisément que possible (minutes, secondes, dixièmes et centièmes de secondes)

Les portes doivent être franchies dans l'ordre alphabétique (A, B, C, ...) et dans le bon sens. Dès qu'une porte a été franchie correctement, celle-ci n'existe plus et elle peut donc être prise autant de fois que le concurrent le désire et dans n'importe quel sens.

Pour que la porte soit franchie correctement elle doit répondre à deux critères :

- Pris dans le bon sens : rouge à droite et blanc à gauche
- Pris dans le bon ordre : B après A, C après B, ...
- Pris complètement par l'attelage jusqu'à l'essieu arrière. Si l'essieu arrière n'a pas franchi la porte, cette porte est considérée comme non prise.

Si une porte n'est pas franchie correctement (porte prise dans le mauvais ordre ou dans le mauvais sens), le concurrent part en erreurs de parcours. Cette erreur de parcours se termine au moment où le concurrent franchit la bonne porte dans le bon sens. Pendant l'erreur de parcours le nombre de portes franchies n'a aucune importance et n'entre même pas en ligne de compte.

En d'autres mots, si après avoir franchi la porte A dans le bon sens, le concurrent passe une autre porte que la porte B à l'endroit (excepté la porte A car celle-ci n'existe plus) il part en erreur de parcours jusqu'au moment où il franchit la porte B à l'endroit. Toutes les portes que le concurrent passe avant de passer la porte

B à l'endroit n'entrent pas en ligne de compte (même la porte B à l'envers). Le concurrent est pénalisé par le fait que le chrono continue à tourner.

A partir du moment où le concurrent a corrigé son erreur, tout continue normalement mais il peut repartir en erreur.

Une fois la porte de sortie franchie (par n'importe quelle partie de l'attelage) le parcours est terminé et plus aucune correction n'est possible.

Si la porte d'entrée et de sortie sont des portes différentes, le chrono ne s'arrête que lors du franchissement de la porte de sortie. Dans ce cas la porte d'entrée n'entre plus en ligne de compte après l'avoir passée.

Exemples (portes des A à E), (A▼ = porte franchie dans le mauvais sens) :

- [IN] A B C D E [OUT]  
Parcours correct
- [IN] A B A▼ B C D E [OUT] :  
parcours correct
- [IN] A B C D B▼ E [OUT] :  
parcours correct
- [IN] A B C D E▼ E [OUT] :  
1 erreur de parcours corrigée (E à l'envers avant E)
- [IN] A B▼ C D E [OUT] :  
Erreur de parcours non corrigée (B à l'envers et non corrigé)
- [IN] A B▼ C D E B C D E [OUT] :  
1 erreur de parcours corrigée (B à l'envers corrigé après E)
- [IN] A B C D E▼ [OUT] E [OUT] :  
Erreur de parcours non corrigée (sortie de l'obstacle avant la correction de E)
- [IN] A B▼ C B C D E▼ E [OUT] :  
2 erreurs de parcours corrigées (B à l'envers corrigé et ensuite E à l'envers corrigé)

Les différentes pénalités sont encourues dès le moment où le nez du premier cheval a franchi la ligne d'arrivée jusqu'au moment où l'ENTIÈRETÉ de l'attelage a franchi la ligne de sortie.

Vous devez donc signaler tout incident survenu entre ces deux moments !



# MARATHON

OBSTACLE N°

# 1

## FEUILLE DE NOTATION DU JUGE A L'OBSTACLE

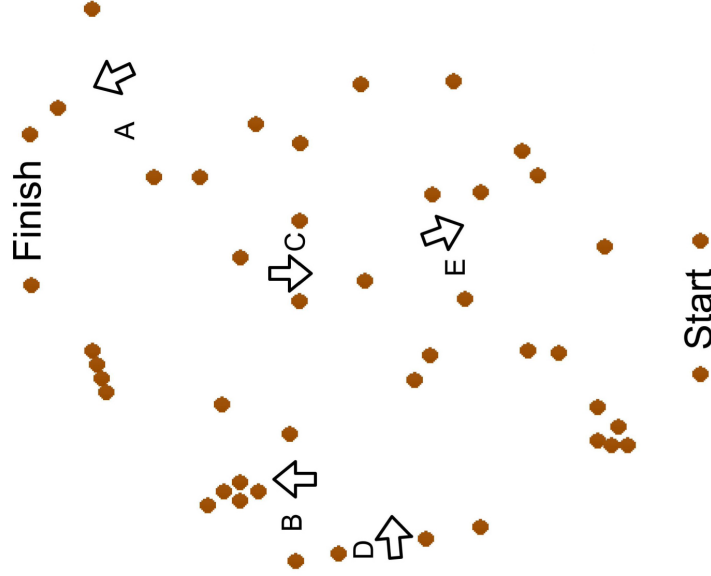
CONCURRENT N°  
OBSTACLE 1  
Les Arbres

JUGE :

TEMPS	MIN	SEC	1/100

Temps manuel :

<u>PENALITES</u>		X
01	Renversement d'une balise mobile	
02	Pied à terre groom(s)	
03	Meneur à terre	
04	Renversement de la voiture	
05	Erreur de parcours corrigée	
06	Retenir une balise mobile	
07	Groom manipulant les guides	
08	Groom manipulant le fouet	
21	Erreur de parcours non corrigée	
22	Obstacle non pris	
23	Aide extérieure	
24	Cruauté	
25	Détacher un ou plusieurs chevaux	
26	Dépassement de temps	



Temps d'arrêt  
(MM:SS) :

Heure :

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

**PARCOURS CORRECT**

