

DERBY

CONCOURS  
COMBINÉ

PLAISANCE

©PAT TORRANCE

# RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS

## Attelage



ÉDITION 2025

**Les éditions Vice Versa**

7665, boul. Lacordaire  
Montréal (Québec) H1S 2A7  
Tél.: 514 252-3030  
info@editionsviceversa.ca

Responsable : Anabelle Morante  
Édition : Les éditions Vice Versa

Une publication ©Cheval Québec – Tous droits réservés.

ISBN 978-2-923974-69-9 (8<sup>e</sup> édition, Avril 2025 - PDF)  
ISBN 978-2-923974-64-4 (7<sup>e</sup> édition, Janvier 2025 - PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2025  
Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2025

# TABLE DES MATIÈRES

<b>PRÉAMBULE</b> .....	6
<b>PRINCIPES</b> .....	7
<b>CODE D'ÉTHIQUE</b> .....	9
<b>CHAPITRE I</b>	
<b>RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX POUR LA CONDUITE DES COMPÉTITIONS D'ATTELAGE</b> .....	11
100 – Admissibilité aux compétitions d'attelage.....	11
101 – Inscription aux compétitions d'attelage.....	11
102 – Tenue vestimentaire.....	12
103 – Juges et officiels.....	12
104 – Premiers répondants et vétérinaires.....	13
105 – Sécurité.....	13
106 – Publicité.....	14
107 – Conduite antisportive.....	14
108 – Protêt.....	14
109 – Médicaments et drogues à l'usage des équidés – contrôle antidopage des équidés.....	14
110 – Actions de prévention afin de maintenir le cheptel équin du Québec en santé.....	31
111 – Responsabilité de l'organisateur de la compétition.....	32
<b>CHAPITRE II</b>	
<b>RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX COMPÉTITIONS DE DERBY D'ATTELAGE</b> .....	33
200 – Admissibilité aux épreuves de derby.....	33
201 – Équidés.....	34
202 – Veste de sécurité.....	34
203 – Voitures et traîneaux.....	34
204 – Harnais et équipement.....	36
205 – Responsabilité du juge en derby d'attelage.....	36
206 – Le parcours.....	37
207 – L'épreuve de derby.....	38
208 – Catégories des épreuves de derby.....	39
209 – Chronométrage.....	40
210 – Jugement des épreuves de derby.....	40
211 – Exemples de règles applicables au championnat des meneurs pour une association.....	42

### CHAPITRE III

<b>RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX COMPÉTITIONS DE CONCOURS COMBINÉ D'ATTELAGE</b> .....	44
300 – Admissibilité aux épreuves de concours combiné d'attelage.....	44
301 – Équidés .....	44
302 – Tenue vestimentaire .....	45
303 – Voiture.....	45
304 – Harnais .....	46
305 – Équipement.....	47
306 – Avant-programme .....	48
307 – Niveau de compétition / épreuves.....	48
308 – Manège et carrière .....	48
309 – Inspection.....	48
310 – Inscription.....	48
311 – Navigateur.....	49
312 – Résultat des épreuves et classement final .....	49
313 – Épreuve de dressage.....	50
314 – Jugement de l'épreuve de dressage.....	51
315 – Pénalités dans l'épreuve de dressage.....	52
316 – Notation de l'épreuve de dressage .....	52
317 – Épreuve de marathon.....	53
318 – Épreuve de marathon – conception du parcours.....	55
319 – Épreuve de marathon – conception des obstacles .....	56
320 – Reconnaissance du parcours et des obstacles.....	57
321 – Chronométrage et calcul du temps alloué .....	57
322 – Pénalités dans l'épreuve de marathon.....	58
323 – Calcul des résultats de la phase de marathon.....	59
324 – Épreuve de maniabilité.....	60
325 – Conception du parcours – épreuve de maniabilité.....	61
326 – Reconnaissance et affichage du parcours – épreuve de maniabilité.....	62
327 – Chronométrage et calcul du temps alloué .....	62
328 – Tableau résumé – épreuve de maniabilité .....	63
329 – Jugement de l'épreuve de maniabilité.....	63
330 – Pénalités - épreuve de maniabilité.....	64
331 – Classement final de la compétition .....	66

Cliquez sur le carré au bas de chaque page pour revenir à la table des matières.

## CHAPITRE IV

<b>RÈGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES D'ATTELAGE DE PLAISANCE</b> .....	67
400 – Généralités.....	67
401 – Palefrenier.....	68
402 – Épreuve de travail .....	68
403 – Habileté du meneur .....	69
404 – Cross-country.....	70
405 – Épreuve de plaisance à l'obstacle chronométrée .....	71
406 – Épreuve de cônes votre parcours / mon parcours.....	72

Les passages tramés dans le texte indiquent les changements apportés à la version 2024.

Cliquez sur le carré au bas de chaque page pour revenir à la table des matières.

## PRÉAMBULE

Sur tous les points non inscrits au présent règlement de Cheval Québec, les règles édictées par Canada Équestre servent de guide à l'évaluation de la situation qui se présente. Le présent règlement prévaut.

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 antidopage 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 et par le(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 sont 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 ou pour réparer un équipement brisé.

### **DISQUALIFICATION (D)**

Un concurrent peut être disqualifié pour avoir enfreint 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, aucune récompense, ni aucun 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 application dans ses rapports avec les membres de l'organisme provincial et du 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 auxdits règlements. 10 RÈGLEMENTS 2025 – ATTELAGE © CHEVAL QUÉBEC

## 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 intérêts fondamentaux 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 l'organisme.

## **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. Prodiger 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 avancées 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 de mauvais traitements et de faire preuve de cruauté à leur endroit, y compris :
  - 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 de la nourriture ou de l'eau pendant une période de temps prolongée;
  - longer ou monter à cheval de manière à causer une gêne excessive ou un dans une manche peuvent prendre part aux manches suivantes.



## CHAPITRE I RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX POUR LA CONDUITE DES COMPÉTITIONS D'ATTEILAGE

### 100 - ADMISSIBILITÉ AUX COMPÉTITIONS D'ATTEILAGE

1. Avant de participer à une compétition sanctionnée par Cheval Québec, tout concurrent doit prouver qu'il est membre en règle de Cheval Québec. Le secrétariat de la compétition pourra demander les droits d'accès à la base de données à Cheval Québec pour en faire la validation. Si le concurrent n'est pas membre suite à la vérification, le secrétariat de compétition devra s'assurer que le participant adhère à Cheval Québec à titre de membre régulier de la fédération. La pertinence d'une autre carte de membre (association qui organise le circuit, par exemple) relève de l'association sanctionnant la compétition.

### 101 - INSCRIPTION AUX COMPÉTITIONS D'ATTEILAGE

1. Pour participer à une compétition sanctionnée par Cheval Québec, tout concurrent doit remplir et signer le formulaire officiel d'inscription à la compétition. Un participant âgé de moins de 18 ans doit faire signer le document par un parent ou un tuteur.
2. Le formulaire d'inscription doit contenir les informations suivantes:
  - 2.1 Pour le participant:
    - Le prénom et le nom du participant;
    - Dans le cas d'un participant mineur, le nom d'un parent;
    - Sa date de naissance;
    - Son numéro de membre Cheval Québec;
    - Son adresse;
    - Son numéro de téléphone ou son adresse courriel.
  - 2.2 Pour le ou les équadés:
    - Le nom de l'équadé;
    - Son année de naissance;
    - S'il s'agit d'un cheval ou d'un poney;
    - Sa couleur;
    - Sa taille;
    - Le nom du propriétaire;
    - Le numéro de téléphone ou l'adresse courriel du propriétaire;
    - Le nom d'une personne responsable, membre de Cheval Québec, si différent du propriétaire ou du concurrent;
    - Le numéro de téléphone ou l'adresse courriel de la personne responsable.



3. Le formulaire d'inscription doit contenir les déclarations suivantes:
  - 3.1 Je, soussigné, reconnais à titre de participant, parent et/ou détenteur de l'autorité parentale, que la pratique des sports équestres et la participation à ces activités comportent des risques inhérents de blessures sérieuses et je tiens indemne et libère sans restriction Cheval Québec, ses officiels, ses associations affiliées, les organisateurs, les propriétaires, entraîneurs et instructeurs de leur responsabilité à cet égard pour tout dommage, blessure et perte en découlant. Je, soussigné, en mon nom ou celui de mon enfant et/ou pupille, reconnais que je suis, ou que mon enfant ou pupille est, physiquement et émotionnellement capable de participer à ces activités.

## 102 – Tenue vestimentaire

1. Le port du casque protecteur fabriqué à des fins exclusives pour la pratique équestre est obligatoire pour les meneurs et les navigateurs.
2. Le port du casque devient obligatoire pour toutes les personnes qui sont sur une voiture ou un traîneau aussitôt qu'un ou plusieurs équidés y sont attelés.
3. Le casque protecteur doit être muni d'une mentonnière ou d'un harnais de retenue répondant aux normes ASTM / SEI American Society for Testing materials et portant le sceau Safety Equipment Institute, BSI British Standard Institute, AS / NZS ou European Sesafety Standards.
4. Les meneurs et les navigateurs doivent être vêtus convenablement avec des pantalons et une chemise ou un chandail avec des manches.

## 103 – Juges et officiels

1. Sont considérées comme officielles les personnes suivantes: les assistants au juge, les chronométreurs, le secrétariat ainsi que le vétérinaire.
2. Le juge ou les responsables de la compétition peut(vent) exclure tout compétiteur qui n'a pas une voiture, un traîneau ou un harnais jugé sécuritaire ou approprié.
3. Les juges doivent être choisis parmi la liste d'officiels accrédités de Cheval Québec.
4. Le juge est l'ultime responsable de l'application et de l'interprétation des règlements.
5. Le juge peut modifier sa carte de jugement, au plus tard trente (30) minutes après la dernière épreuve de la journée, si la preuve est faite qu'une erreur d'écriture et/ou de calcul est survenue. Une épreuve ne peut pas être jugée une seconde fois.
6. Le juge n'est pas tenu d'expliquer une décision à un concurrent.
7. Le juge s'assure de la présence du personnel requis avant le début de l'épreuve (préposé à la barrière et chronométrateur).



8. Le juge valide les dimensions et les distances de tous les éléments installés dans un manège et utilisés pour toute épreuve d'attelage. La sécurité des concurrents et des équidés est primordiale.
9. Le juge doit être vêtu proprement non seulement en piste, mais aussi sur le terrain de la compétition.
10. Le juge ne peut pas œuvrer à une compétition pour laquelle il est aussi l'organisateur ou le promoteur ou détient tout autre poste qui peut le placer en conflit d'intérêts.
11. Le juge doit examiner tous les chevaux qui entrent dans le manège afin de déceler les cas de boiterie. En tout temps, le juge a l'autorité d'éliminer tout cheval au cours d'une épreuve pour cause de boiterie. Si le bien-être du cheval n'est pas compromis, le juge pourra laisser le cheval terminer l'épreuve.

Une boiterie évidente peut se manifester par les éléments suivants :

- La boiterie est perceptible constamment au trot, dans toutes les conditions ;
- Une inclinaison de tête et/ou un mouvement avec à coup et/ou une foulée raccourcie est/ont visible(s) de façon marquée ;
- Le cheval démontre une capacité minimale à supporter son poids à l'arrêt ou en mouvement et une incapacité à se déplacer.

## 104 – Premiers répondants et vétérinaires

1. Une personne possédant des qualifications médicales est requise en tout temps durant la compétition.
2. Les numéros de téléphone des services d'urgence et services vétérinaires doivent être affichés au secrétariat de la compétition.
3. Les autorités médicales de la région doivent être avisées avant le début de la compétition.
4. Un vétérinaire sur appel est requis dès l'arrivée des chevaux sur le site de compétition.

## 105 – Sécurité

1. Il est interdit aux meneurs et navigateurs de consommer toute boisson alcoolisée ou drogue avant et pendant la compétition.
2. En tout temps, sur le site de compétition, tout équidé attelé à une voiture ou à un traîneau doit porter une bride à laquelle sont fixées des guides passées dans les anneaux de la sellette, sauf lorsque le meneur est en train d'ajuster les guides.
3. Les équidés attelés à une voiture ou à un traîneau doivent, en tout temps, demeurer sous étroite surveillance d'une personne de 18 ans et plus suffisamment compétente pour être en mesure de bien réagir en cas de besoin.
4. En aucun cas, un équidé ne peut être attaché à la remorque par le mors.



5. En aucun cas, un équidé ne peut être attaché à la remorque lorsqu'il est attelé à la voiture ou au traîneau. Tout concurrent qui enfreint l'une ou l'autre des dispositions du présent article peut être disqualifié ou éliminé de la compétition.
6. Tout concurrent qui enfreint l'une ou l'autre des dispositions de cet article peut être disqualifié ou éliminé de la compétition.

## **106 – Publicité**

La publicité est autorisée sur les voitures et les vêtements.

## **107 – Conduite antisportive**

Lors d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec, toute personne qui injurie un juge ou un officiel accrédité par Cheval Québec ou qui se conduit d'une façon disgracieuse peut être disqualifiée pour le reste de la compétition par le juge ou un responsable de la compétition agissant sous l'autorité du juge. À la demande (écrite) du juge ou de tout autre officiel impliqué, le comité de discipline de Cheval Québec peut, après enquête et audition des parties en cause, prendre toute autre mesure disciplinaire qu'elle juge appropriée.

## **108 – Protêt**

1. Tout protêt contre un membre, un promoteur de concours hippique, un officiel, etc. doit être déposé par écrit auprès de Cheval Québec dans les soixante (60) jours suivant l'incident qui donne lieu à la réclamation. Le document doit porter la signature du réclamant, mentionner la date et le lieu de l'incident et exposer les faits en détail. En s'engageant dans cette procédure, le réclamant consent à se présenter à une audience sur la question, convoquée, si nécessaire, par le comité de discipline de Cheval Québec.
2. Aucun concurrent ne peut déposer un protêt en prétendant qu'un autre concurrent a fait usage d'une substance interdite.

## **109 – Médicaments et drogues à l'usage des équidés – contrôle antidopage des équidés**

1. Introduction
  - 1.1 Les règlements sur les drogues et médicaments énoncés ci-après ont pour but de contribuer à la protection de la santé, du bien-être et de la sécurité du cheval et du cavalier, de garantir l'égalité des chances entre les concurrents et de maintenir la confiance du public envers les compétitions sanctionnées par Cheval Québec.

- 1.2 Les membres de Cheval Québec qui concourent à l'étranger doivent être conscients que les règlements sur le contrôle antidopage des chevaux dans les autres juridictions peuvent différer de façon importante des règlements énoncés au présent chapitre.
- 1.3 Les vétérinaires dont les services sont retenus par les personnes responsables devraient consulter les présents règlements et l'Annexe des drogues de l'Agence canadienne du pari mutuel (Agriculture et Agro-alimentaire Canada) pour obtenir les lignes directrices sur l'administration des drogues et des médicaments aux chevaux prenant part à des compétitions sanctionnées par Cheval Québec. Les indications relatives à l'élimination énoncées dans l'Annexe des drogues peuvent ne pas s'appliquer aux produits composés. De plus, il importe de prendre acte de tous les avertissements et notes explicatives émis dans l'Annexe des drogues.

## 2. Mise en application

- 2.1 Le comité de contrôle des drogues et médicaments équins de Cheval Québec est responsable de l'application des présents règlements.
- 2.2 En cas de conflit d'interprétation des présents règlements portant sur le contrôle antidopage des chevaux, lequel conflit n'impliquant pas une audience ou un appel, la décision du comité de contrôle des drogues et médicaments équins est définitive et sans appel.

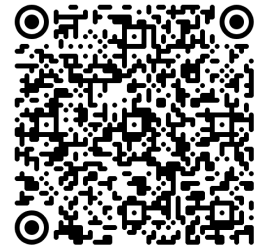
## 3. Médicaments permis

Les médicaments permis peuvent être présents dans l'organisme d'un cheval durant une compétition sanctionnée par Cheval Québec. Consultez le Guide d'élimination publié par l'Agence canadienne du pari mutuel : <http://agriculture.canada.ca/fr/ministere/partenaires-agences/canadienne-pari-mutuel/controle-drogues-equines/guide-delimitation-3-avril-2020>

Les drogues ou substances interdites comprennent tout produit contenant un ingrédient ou un médicament pouvant affecter les performances d'un cheval en tant que substance stimulante, dépressive, tranquillisante, analgésique, anesthésique locale ou psychotrope (altération de l'humeur et/ou du comportement). Les stimulants et les dépresseurs sont définis comme des substances qui stimulent ou dépriment le système cardiovasculaire, respiratoire ou nerveux central.

### 3.1 Les médicaments permis sont les suivants :

- 3.1.1 Les médicaments anti-inflammatoires non-stéroïdiens (AINS) dont l'utilisation est approuvée au Canada pour les chevaux; le Firocoxib, la Flunixin, le Kétoprofène, la Phénylbutazone ou l'acide Acétylsalicylique, sous réserve des restrictions énoncées plus bas;
- 3.1.2 Le Pergolide;
- 3.1.3 Les médicaments antiulcéreux: la Cimétidine, la Ranitidine, le Sucralfate ou l'Oméprazole;
- 3.1.4 L'Altrénogest (pour juments seulement);
- 3.1.5 Les agents antimicrobiens (antibiotiques et antiprotozoaires) Exception: La Benzylpénicilline procaine (pénicilline G procaine);



- 3.1.6 Les produits antiparasitaires (vermifuges) Exception : le Lévamizole et le Tétramisole;
- 3.1.7 L'Acide hyaluronique, la Chondroïtine-sulfate, la Glucosamine, le Pentosane et le Glycosaminoglycane polysulfaté (Adequan) (l'injection par voie intra-articulaire est interdite en compétition);
- 3.1.8 La Cyclosporine;
- 3.1.9 Le Misoprostol;
- 3.1.10 Les solutions intraveineuses, pourvu que les directives relatives aux pratiques interdites soient respectées;
- 3.1.11 Les vitamines.

### **Pratiques interdites**

Le jour même d'une compétition, il est interdit d'administrer tout médicament ou substance injectable (y compris les AINS) à un cheval avant une épreuve sauf s'il s'agit d'agents antimicrobiens (la pénicilline G procaïne demeure interdite) ou de solutions intraveineuses administrés par un vétérinaire breveté. Celles-ci ne peuvent être administrées dans les 6 heures précédant le début de l'épreuve. Si par exception il est prévu que des chevaux soient présentés dans une épreuve qui débute après 18 h, ces chevaux peuvent être traités jusqu'à 10 h le matin de leur participation.

Remarque: Les guides d'élimination publiés pour le programme de contrôle des médicaments équins s'appliquent malgré tout. Les directives en matière d'élimination et de pratiques interdites décrites précédemment doivent être respectées.

- 3.2 Un seul médicament anti-inflammatoire non stéroïdien peut être administré. Si plus d'un médicament anti-inflammatoire non stéroïdien est détecté dans l'échantillon, le test sera considéré comme étant positif. Les échantillons contenant un médicament permis peuvent faire l'objet d'une analyse quantitative.
  - 3.2.1 Si une urgence vétérinaire requiert l'injection d'un autre AINS (p. ex. de Flunixin en cas de colique), le Rapport sur les médicaments administrés d'urgence doit être rempli et soumis selon les directives du formulaire à cet effet.  
[https://www.cheval.quebec/uploads/6/5/5/4/65541265/for\\_2025\\_urgence\\_medicament\\_equide.pdf](https://www.cheval.quebec/uploads/6/5/5/4/65541265/for_2025_urgence_medicament_equide.pdf)
- 3.3 Les restrictions relatives aux médicaments permis sont les suivantes:
  - 3.3.1 la concentration maximale de Flunixin permise dans le plasma ou dans le sérum est de 1,0 microgramme par millilitre;
  - 3.3.2 la concentration maximale de Phénylbutazone permise dans le plasma ou dans le sérum est de 15,0 microgrammes par millilitre;
  - 3.3.3 la concentration maximale de Kétoprofène permise dans le plasma ou dans le sérum est de 0,25 microgramme par millilitre;

- 3.3.4 la concentration maximale de Firocoxib permise dans le plasma ou dans le sérum est de 240 nanogrammes par millilitre.
- 3.4 Une «drogue» est toute substance définie comme telle à l'Annexe des drogues de l'Agence canadienne du pari mutuel (ACPM).
- 3.5 Les personnes responsables, les vétérinaires, les propriétaires, les entraîneurs et les cavaliers sont mis en garde contre l'utilisation des préparations médicinales, toniques, pâtes, aliments, suppléments, aliments nutraceutiques ou produits à base d'herbes médicinales de toutes sortes, dont ils ne connaissent spécifiquement ni les ingrédients ni l'analyse quantitative, car ces produits sont susceptibles de contenir une drogue dont l'utilisation est interdite dans le cadre d'une compétition.
4. Intervention d'urgence du vétérinaire
- 4.1 Cet article sur l'intervention thérapeutique d'urgence du vétérinaire a pour objet de permettre à la personne responsable (ou les personnes responsables) de divulguer volontairement à Cheval Québec, avant de concourir, qu'un cheval a dû, en raison d'une maladie ou d'une blessure grave, être traité sur-le-champ avec une drogue interdite qui pourrait ne pas avoir été complètement éliminée de l'organisme au moment de la compétition. La poursuite de la compétition ne devra ni porter préjudice au bien-être général du cheval, ni précipiter l'évolution de la maladie ou de la blessure. De plus le cheval ne doit pas concourir dans les 24 heures suivant le traitement. Afin de prévenir tout abus de traitement thérapeutique d'urgence, tout cheval mentionné dans un rapport des Médicaments administrés d'urgence peut spécifiquement faire l'objet d'un dépistage de drogues.
- 4.1.1 À l'exception du délai prévu au point 4.1 ci-haut et point 4.3 ci-bas du présent règlement, un cheval qui a été traité avec une seule dose de dexaméthasone injectable (intraveineuse [IV] ou intramusculaire [IM] seulement) d'un maximum de 10 mg par un vétérinaire breveté pour une réaction allergique aiguë telle que l'urticaire ou l'asthme, doit être retiré du concours pendant au moins de 12 heures après l'administration. Un formulaire de rapport d'urgence médicale doit rempli et fourni au commissaire. Ceci est autorisé UNE (1) FOIS par concours. Toute administration subséquente de dexaméthasone requiert une période de sevrage de 24 heures.
- 4.1.2 À l'exception du délai prévu au point 4.1 ci-haut et point 4.3 ci-bas du présent règlement, un cheval qui a été traité avec du Salbutamol, de la Fluticasone et/ou du Ciclesonide par inhalateur doseur pour un trouble respiratoire grave sous prescription vétérinaire peut continuer à concourir et n'a pas à se retirer de la compétition. Un formulaire de déclaration des médicaments administrés d'urgence doit être rempli et soumis au commissaire du concours. Toute administration subséquente ne nécessite pas la soumission d'une nouvelle déclaration.
- 4.2 Le dépôt d'un rapport des médicaments administrés d'urgence ne constitue pas une défense automatique à l'encontre de l'émission subséquente d'un certificat de résultat d'analyse positif ou d'une allégation, par le comité de contrôle antidopage des chevaux de Cheval Québec, ou par son porte-parole, à l'effet qu'il y a eu transgression des règlements sur le contrôle antidopage des chevaux. Si le résultat du test de dépistage de drogues obtenu à partir d'un échantillon officiel prélevé sur une cheval traité de la façon indiquée dans le rapport des médicaments administrés d'urgence fait état de la présence d'une drogue, le comité de contrôle antidopage des chevaux de Cheval Québec, ou son porte-parole doit mener une enquête exhaustive sur cette question et réviser la nature de la

maladie ou de la blessure grave alléguée, tous les rapports antérieurs pertinents des médicaments administrés d'urgence qui ont été déposés, le traitement thérapeutique administré ainsi que la drogue détectée dans l'échantillon officiel. Le comité de contrôle antidopage des chevaux de Cheval Québec peut décider, à sa seule discrétion, de n'entreprendre aucune mesure, d'émettre un avertissement ou de tenir une audience afin de déterminer si un règlement sur le contrôle antidopage des chevaux a été transgressé. Si une audience est tenue, les renseignements inscrits au rapport des médicaments administrés d'urgence et au dossier médical du vétérinaire, ainsi que tout autre renseignement pertinent, seront pris en considération afin d'évaluer si les présents règlements ont été transgressés.

- 4.3 Tout cheval engagé dans les épreuves lors d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec qui reçoit une drogue autre que les drogues listées dans l'article des médicaments permis, n'est pas admissible à la compétition et doit être déclaré en contravention avec les présents règlements, sauf si la personne responsable (ou les personnes responsables) est en mesure de démontrer que les exigences suivantes relatives au rapport des médicaments administrés d'urgence ont été pleinement respectées:
- 4.3.1 La drogue administrée doit être thérapeutique et indispensable au traitement d'une maladie ou d'une blessure grave. L'administration d'une drogue à des fins telles que le transport, la tonte ou les procédures optionnelles telles que les traitements dentaires n'est pas considérée comme grave ou thérapeutique;
  - 4.3.2 En toutes circonstances, le cheval doit être retiré de la compétition pour une période d'au moins 24 heures après la dernière administration de la drogue;
  - 4.3.3 La drogue doit être administrée par un vétérinaire breveté.
- 4.4 Pour toutes les compétitions sanctionnées par Cheval Québec, la personne responsable (ou les personnes responsables) doit utiliser la version courante du formulaire de rapport des médicaments administrés d'urgence de Cheval Québec. Le formulaire de rapport des médicaments administrés d'urgence de Cheval Québec doit être signé par le vétérinaire breveté responsable du traitement du cheval et remis au juge avant le début de la compétition du cheval et:
- 4.4.1 dans l'heure qui suit l'administration de la drogue ou du médicament; ou
  - 4.4.2 dans l'heure qui suit le retour en fonction du commissaire (si la drogue ou le médicament a été administré en dehors des heures du concours); ou
  - 4.4.3 dans l'heure qui suit l'arrivée sur les lieux (si la drogue ou le médicament a été administré avant l'arrivée sur les lieux).
- 4.5 Les renseignements suivants doivent être inscrits dans le rapport des médicaments administrés d'urgence:
- 4.5.1 le nom, l'âge, le genre, la couleur, le poids du cheval, s'il s'agit d'un cheval ou d'un poney, les numéros de fiche d'identification ou de passeport et les numéros d'inscription;
  - 4.5.2 le nom de la personne responsable (ou les personnes responsables) qui a signé l'inscription et le nom du propriétaire

- 4.5.3 le nom de produit et la dénomination générique de la drogue, la posologie, la voie d'administration (orale, intraveineuse, topique, intramusculaire, sous-cutanée, inhalation), la ou les dates d'administration, le moment de la dernière administration;
  - 4.5.4 le diagnostic détaillé et la raison de l'administration;
  - 4.5.5 le nom (en caractère d'imprimerie) et la signature du vétérinaire qui a administré le médicament, ainsi qu'un numéro de téléphone et une adresse courriel pour le joindre ou s'assurer que le vétérinaire ait transmis le formulaire électronique de déclaration des médicaments administrés d'urgence.
- 4.6 Le juge doit :
- 4.6.1 inscrire la date et l'heure de la réception sur le rapport des médicaments administrés d'urgence;
  - 4.6.2 noter le nom, le lieu et les dates du concours sur le rapport des médicaments administrés d'urgence;
  - 4.6.3 noter si le cheval a poursuivi la compétition ou s'il a été retiré du concours;
  - 4.6.4 signer le rapport des médicaments administrés d'urgence (avec le nom également en caractères d'imprimerie);
  - 4.6.5 consigner ses commentaires, le cas échéant;
  - 4.6.6 conserver une copie du rapport des médicaments administrés d'urgence et le transmettre au comité de Cheval Québec au plus tard 14 jours suivant la fin du concours.
- 4.7 Le formulaire officiel de rapport des médicaments administrés d'urgence peut être obtenu du commissaire ou juge en fonction du concours. Il est également disponible sur le site Web de Cheval Québec et peut y être téléchargé.
- 4.8 Tous les renseignements requis doivent être fournis au moment du dépôt du rapport des médicaments administrés d'urgence. Le défaut de se conformer rigoureusement aux dispositions de cet article peut constituer une infraction aux présents règlements.

Le commissaire ou juge doit aviser Cheval Québec de toutes infractions au présent article de sorte qu'elle puisse prendre les mesures qu'elle jugera appropriées.

### **Administration autorisée de médicaments**

Anti-Inflammatoire Non Stéroïdien dont l'acronyme fréquemment utilisé est AINS, pour un cheval de 454 kg ou 1000 lb. Les AINS sont des médicaments de catégorie 4 dans le classement de Cheval Québec.

Il importe de noter que les présents renseignements ne sont fournis qu'à titre indicatif. Puisqu'ils ne s'appliquent pas nécessairement à tous les chevaux, ils ne pourront servir de défense en cas d'infraction au règlement antidopage. Quand la molécule est administrée, la dose doit être calculée avec précision selon le poids réel de l'animal.

Il est de votre responsabilité de consulter le guide d'élimination produit par l'Agence canadienne du pari mutuel (date de révision la plus récente à ce jour, 3 avril 2023). Aussi, veuillez-vous informer auprès de votre vétérinaire traitant des changements possibles d'une révision plus récente du guide.

Unités de mesure utilisées:

- 1 millilitre ou 1 ml équivaut à 1 centimètre cube ou 1 cc;
- 1 gramme ou 1 g équivaut à 1000 milligrammes ou 1000 mg.

### 1. PHÉNYLBUTAZONE

(Exemples de noms commerciaux: BUTAZONE, BUZONE, BUTE)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de phénylbutazone est de 15 microgrammes par millilitre. Un maximum de 4,4 milligrammes par kilogramme (2 milligrammes par livre) de poids corporel peut être administré par période de 24 heures. Par exemple: pour un animal de 454 kilogrammes (1000 livres), la dose maximale quotidienne est de 2 grammes, ce qui équivaut à deux comprimés de 1,0 gramme, ou deux unités de pâte de 1,0 gramme, ou 10,0 millilitres de l'injectable (200 milligrammes par millilitre) ou 2 mesures rases de poudre (concentration de 266.66 milligrammes / gramme) de 1 gramme chacune, ou 20 millilitres de sirop (concentration de 100 milligrammes / millilitre). La durée du traitement ne doit pas dépasser cinq jours consécutifs et aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition.

### 2. FLUNIXINE MÉGLUMINE

(Exemples de noms commerciaux: BANAMINE, FLUNIXINE, FLUNAZINE)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de flunixin méglumine est de 1 microgramme par millilitre. Un maximum de 1 milligramme par kilogramme (0,5 milligramme par livre) de poids corporel doit être administré par période de 24 heures. Par exemple: pour un animal de 454 kg (1000 livres), la dose maximale quotidienne est de 500 milligrammes, ce qui équivaut à deux paquets de granulés de 250 milligrammes, ou un paquet de granulés de 500 milligrammes, ou 500 milligrammes de pâte orale (disponible en seringues doseuses de 1500 milligrammes), ou 10,0 millilitres de solution injectable IV (concentration de 50 milligrammes par millilitre). La durée du traitement ne doit pas dépasser cinq jours consécutifs et aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition.

### 3. KÉTOPROFÈNE

(Exemples de noms commerciaux: ANAFÈNE, KETOPROFEN V)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de kétoprofène est de 0,25 microgramme par millilitre. Un maximum de 2,2 milligrammes par kilogramme (1 milligramme par livre) de poids corporel doit être administré par période de 24 heures. Pour un animal de 454 kilogrammes (1000 livres), la dose maximale quotidienne est de 900 milligrammes, ce qui équivaut à 10 millilitres de la solution injectable (concentration de 100 milligrammes par millilitre). La durée du traitement ne doit pas dépasser cinq jours consécutifs et aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition.

#### 4. FIROCOXIB

(Exemples de noms commerciaux: PREVICOX, PREVEQUINE)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de firocoxib est de 0,24 microgramme par millilitre. Un retrait minimum de 14 jours pour un traitement qui a eu une dose de 57 milligrammes 1 fois par jour pendant 5 jours de firocoxib est recommandé avant l'administration de tout autre AINS autorisé. Quand le firocoxib est administré sous forme de comprimés, la dose quotidienne ne doit pas dépasser 0,1 milligramme par kilogramme de poids (0,045 milligramme par livre), soit un comprimé de 57 milligrammes ou un quart de comprimé de 257 milligrammes pour un cheval de 454 kilogrammes (1000 livres). Aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition. Ce médicament ne devrait pas être administré pendant plus de 14 jours consécutifs. \*\*Cette molécule a un délai d'élimination qui est particulièrement long. Il en est de votre responsabilité de ne pas avoir 2 AINS dans le test de dopage si celui-ci n'est pas parfaitement éliminé avant un changement de médication.

Il est primordial de faire bien attention au temps d'élimination d'un médicament lors d'un changement de thérapie. Des interactions croisées peuvent survenir. Consulter votre vétérinaire pour connaître le temps d'élimination de chaque molécule.

Outil indispensable: Le guide d'élimination publiée par l'Agence canadienne de pari mutuel. Dernière édition à ce jour 3 avril 2020. Vous trouverez ce guide sur le site d'agriculture Canada au [www.agriculture.canada.ca](http://www.agriculture.canada.ca) et vous pourrez cliquer sur l'onglet : guide d'élimination, date de révision 3 avril 2020 (version PDF, 1060 KB pour avoir la version PDF (livre). Ces données sont à titre informatives et ne garantissent pas un test antidopage négatif.

#### 5. Examen, prélèvement des échantillons et contrôle

- 5.1 Pour s'assurer que les chevaux prenant part aux compétitions sanctionnées par Cheval Québec ne transgressent pas les présents règlements, le président du comité provincial de contrôle des drogues et médicaments équins ou son délégué doit nommer un technicien chargé d'obtenir des échantillons officiels d'urine de chevaux sélectionnés. Le président peut également charger un vétérinaire breveté d'examiner les chevaux participant aux compétitions sanctionnées par Cheval Québec. Cet examen vétérinaire peut comprendre un examen physiologique, le prélèvement d'échantillons officiels ou tout autre test ou procédure, à la discrétion du ou de son délégué désigné.
- 5.2 À la suite de la recommandation du président ou de son délégué, le technicien ou le vétérinaire breveté peut sélectionner tout cheval inscrit à quelque épreuve que ce soit d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec aux fins de prélèvement d'un échantillon, y compris tout cheval qu'un concurrent retire moins de 24 heures avant une épreuve à laquelle il est inscrit, pendant que le cheval se trouve sur les lieux de la compétition.
- 5.3 La sélection ciblée ou aléatoire des compétitions, épreuves et chevaux aux fins d'un test de dépistage de drogues doit être effectuée avant la compétition par le président du comité provincial de contrôle des drogues et médicaments équins ou par son délégué. De plus, des chevaux peuvent être spécifiquement sélectionnés aux fins d'un test de dépistage ciblé lors d'une compétition à la discrétion du ou de son délégué, pourvu qu'un tel test ciblé ne soit pas utilisé à des fins autres qu'un contrôle

antidopage légitime. Si un cheval sur le site du concours vacille / chancelle, s'effondre, meurt ou est euthanasié sur le site du concours pendant la compétition, il doit, dans la mesure du possible, être soumis à un contrôle antidopage.

- 5.4 Lorsqu'un cheval est sélectionné pour faire l'objet d'un prélèvement d'échantillon et subir un test de dépistage de drogues, le concurrent, le palefrenier ou la personne responsable (ou les personnes responsables) doit être avisé par le technicien ou le vétérinaire breveté que le cheval a été sélectionné pour un contrôle. Le concurrent ou la personne responsable (ou les personnes responsables) doivent accompagner le cheval à l'aire de prélèvement de l'échantillon officiel. La personne responsable (ou les personnes responsables), le concurrent ou le représentant, doit être témoin du prélèvement de l'échantillon officiel, du scellage du contenant de l'échantillon officiel et de la signature de toute la documentation fournie par le technicien et/ou le vétérinaire breveté. Si le concurrent est un athlète junior, il ne peut être témoin. Toutefois, le témoin peut être un parent ou un tuteur. Dans les cas, le témoin doit être un adulte et avoir eu au moins 18 ans au 1<sup>er</sup> janvier de l'année en cours. L'omission ou le refus de la personne responsable (ou des personnes responsables), du concurrent ou du représentant d'assister au prélèvement de l'échantillon constitue une renonciation à toute objection pouvant être soulevée à l'égard de l'identification d'un cheval testé et de la méthode utilisée pour prélever l'échantillon officiel, sceller le contenant et transmettre le tout au laboratoire officiel.
- 5.5 Lorsqu'un cheval sélectionné se trouve dans la zone dédiée à la collecte d'échantillons pour le contrôle des médicaments et est disponible pour une telle collecte d'échantillons, le cheval et le témoin doivent demeurer dans cette zone durant un maximum de 30 minutes à des fins de collecte d'échantillons d'urine et/ou de sang.
  - 5.5.1 Le technicien au contrôle des médicaments équin doit informer le témoin lorsque la période de collecte des échantillons commence;
  - 5.5.2 Si aucun échantillon d'urine n'a pu être obtenu après cette période de 30 minutes, un échantillon de sang doit être prélevé par un technicien ou vétérinaire breveté qui est présent sur le site de concours.
- 5.6 Le fait de ne pas soumettre un cheval sélectionné à un examen, à un prélèvement d'échantillon ou à un test de dépistage de drogues ou de ne pas collaborer avec le comité de contrôle des drogues et médicaments équins ou avec ses représentants désignés, constitue en soi une transgression aux présents règlements, et la personne responsable peut être passible des sanctions prévues au présent chapitre. Cette question doit être déterminée lors de l'audience tenue à ce propos.
- 5.7 Les tests et analyses officiels des échantillons doivent être effectués conformément aux procédures approuvées par Agriculture et Agroalimentaire Canada. Tous les tests et analyses que le chimiste officiel juge appropriés, que ce soit un examen général préalable ou une analyse quantitative ou qualitative, peuvent être effectués sur les échantillons d'urine prélevés par un technicien ou sur les échantillons sanguins prélevés par un vétérinaire breveté. Tous les échantillons officiels doivent être testés et analysés par un laboratoire officiel.

## 6. Installations de contrôle des médicaments équins – responsabilités de l’organisateur de la compétition

Chaque compétition sanctionnée par Cheval Québec doit être dotée, à la satisfaction du comité provincial de contrôle des drogues et médicaments équins, ou de son délégué, d’installations convenables qui serviront pour les examens et les procédures de prélèvement d’échantillons officiels.

Le défaut de fournir des installations convenables, ou tout délai excessif, peut donner lieu à des mesures disciplinaires à l’encontre du directeur de la compétition et/ou la compétition.

6.1 Une installation adéquate comprend, mais sans s’y limiter, un box (de préférence) situé suffisamment près de la zone de concours et dans un endroit peu fréquenté. L’installation doit être propre (sans vieille litière et sans débris) et sécuritaire (verrous fonctionnels, aucun clou ou vis soulevé, aucune planche desserrée ou détachée, etc.). La quantité de litière (copeaux de bois ou paille) doit être suffisante pour encourager l’urination.

6.2 Les installations doivent être prêtes avant le début de la compétition afin de ne pas retarder le processus de contrôle des médicaments équins.

## 7. Infractions

7.1 Il est interdit :

- 7.1.1 d’administrer ou de permettre à quiconque d’administrer une drogue à un cheval inscrit à une compétition sanctionnée par Cheval Québec pouvant donner lieu à la délivrance d’un certificat de résultat d’analyse positif;
- 7.1.2 de faire quoi que ce soit à un cheval avant, pendant ou après une compétition sanctionnée par Cheval Québec qui aurait pour conséquence d’entraver le prélèvement ou l’analyse d’un échantillon officiel;
- 7.1.3 sauf autorisation contraire du technicien ou du vétérinaire breveté qui effectue le prélèvement de l’échantillon officiel, de faire prendre à un cheval choisi pour faire l’objet d’un prélèvement autre chose que de l’eau à boire;
- 7.1.4 d’entraver le prélèvement ou l’analyse d’un échantillon officiel;
- 7.1.5 de substituer un autre cheval à celui qui a été choisi pour faire l’objet d’un prélèvement;
- 7.1.6 de faire de fausses déclarations quant au contenu d’un échantillon officiel ou de remplacer ce contenu;
- 7.1.7 d’être en possession de l’une ou l’autre des drogues suivantes :
  - magnésium injectable;
  - acide gamma-aminobutyrique (GABA) ou
  - hydroxy-acide gamma aminobutyrique (hydroxy-GABA) lors d’une compétition sanctionnée par Cheval Québec.

- 71.8 d'administrer ou d'autoriser l'administration de l'une ou l'autre des drogues suivantes à un cheval inscrit à une compétition sanctionnée par Cheval Québec, et ce, de quelque façon que ce soit:
- magnésium injectable;
  - acide gamma-aminobutyrique (GABA) ou
  - hydroxy-acide gamma aminobutyrique (hydroxy-GABA).
- 71.9 de décliner la demande d'un officiel certifié de Cheval Québec, dans l'exercice de ses fonctions, de procéder à une inspection et vérification indépendantes du matériel utilisé pour administrer ou tenter d'administrer une injection à un cheval lors d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec.
- 7.2 La délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif par le laboratoire officiel à la suite de l'analyse d'un échantillon officiel prélevé sur un cheval qui participe à une compétition sanctionnée par Cheval Québec constitue, d'une part, une preuve suffisante à première vue qu'une drogue a été administrée au cheval et, d'autre part, une infraction aux présents règlements.
- 7.3 La réception d'un avis de certificat de résultat d'analyse positif provenant d'un laboratoire officiel donne immédiatement lieu à une suspension temporaire de la personne responsable et du cheval. La suspension temporaire de la personne responsable et du cheval, demeurent en vigueur jusqu'à ce que la pénalité administrative soit acquittée ou qu'une décision ait été rendue à la suite de la tenue d'une audience provinciale.
- 7.4 La personne responsable tenue fautive et responsable, pour un cheval faisant l'objet d'un certificat de résultat d'analyse positif délivré à la suite de l'analyse de l'échantillon officiel prélevé doit déclarer forfait pour l'ensemble des prix gagnés lors de la compétition en question par ce cheval, lesquels prix doivent être redistribués en conséquence.

De plus, la personne responsable est passible de toute sanction pouvant être imposée par le comité d'audience. Toute suspension imposée à la personne responsable peut prendre effet au moment déterminé par le comité d'audience. Le cheval peut également être suspendu pour une durée déterminée par le comité d'audience.

- 7.5 Les sanctions imposées à une personne assujettie aux présents règlements qui administre, donne une consigne, aide, conspire avec une autre personne pour administrer ou embauche une personne qui administre ou tente d'administrer une drogue à un cheval qui participe à une compétition sanctionnée par Cheval Québec de manière à ce qu'un certificat de résultat d'analyse positif pourrait être délivré en application, peuvent être les mêmes sanctions que celles pouvant être imposées à la personne responsable.

## 8. Personne responsable

- 8.1 La personne responsable est l'individu chargé et devant répondre des soins, de l'entraînement, de la garde et de la performance du cheval. Elle peut être l'entraîneur ou le propriétaire, le cavalier, l'agent ou l'instructeur. Elle doit être majeure et doit détenir une adhésion en règle de Cheval Québec.

- 8.2 En l'absence de preuve substantielle démontrant le contraire, la personne responsable est chargée des soins, de l'entraînement, de la garde et de la performance du cheval aux termes des dispositions relatives aux infractions et aux amendes des présents règlements. De plus, elle est responsable :
- 8.2.1 de l'état du cheval;
  - 8.2.2 de la garde du cheval au moment de la compétition sanctionnée par Cheval Québec ou dans un délai suffisant avant cette compétition pour empêcher qu'une drogue soit administrée par qui que ce soit ou que le cheval soit exposé à l'administration d'une drogue qui pourrait résulter en la délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif;
  - 8.2.3 de ne pas inscrire un cheval à une compétition ou permettre l'inscription d'un cheval à une compétition si ce cheval a reçu une drogue pouvant donner lieu à la délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif;
  - 8.2.4 de connaître toutes les dispositions du présent chapitre et des autres règlements de Cheval Québec, y compris les dispositions relatives aux infractions et aux amendes. Les responsabilités de soins, d'entraînement, de garde et de performance du cheval, ainsi que les dispositions (8.2) à (8.5) inclusivement forment les « fonctions » de la personne responsable.
- 8.3 Aux fins d'application des présents règlements, le terme « preuve substantielle » signifie une preuve affirmative manifeste et absolue permettant d'établir que la personne responsable :
- 8.3.1 n'est pas responsable et n'a pas à répondre des fonctions qui lui sont attribuées et
  - 8.3.2 n'assume absolument aucune faute ou négligence quant à la délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif et au défaut d'exercer ses fonctions.
- 8.4 Si la personne responsable ne peut exercer ses fonctions pour cause de maladie ou autre, ou si elle est absente d'une compétition où des chevaux dont elle est responsable sont inscrits et logés, elle doit immédiatement en aviser le/la secrétaire de la compétition et, par la même occasion, nommer un remplaçant, qui inscrit dès lors son nom sur le formulaire d'inscription et assume l'entière responsabilité de l'exercice des fonctions. Un tel remplacement n'a pas pour effet de dégager automatiquement la personne initialement responsable et de son obligation de rendre compte de l'exercice de ses fonctions. Une ou plusieurs personnes responsables peuvent être trouvées solidairement responsables des soins, de l'entraînement, de la garde et de la performance du cheval et pour tout défaut dans l'exercice de leurs fonctions.
- 8.5 La personne responsable et le propriétaire conviennent que la personne responsable représente le propriétaire en ce qui concerne les chevaux inscrits à la compétition quant aux questions relatives aux inscriptions, aux abandons pour quelque motif que ce soit, au contrôle antidopage et à tout acte posé à l'endroit d'un cheval confié aux soins et à la garde de la personne responsable.

## 9. Protêts

Aucun concurrent ou participant ne peut déposer un protêt alléguant qu'un autre concurrent ou participant aurait administré une drogue.

10. Divulgence publique

Toutes les audiences provinciales de contrôle antidopage des chevaux doivent être tenues en privé. Lorsqu'une pénalité administrative est acceptée ou qu'une infraction aux présents règlements est démontrée suite à la conclusion d'une audience provinciale tenue à cet effet, les renseignements suivants doivent être publiés sur le site Internet de Cheval Québec: le nom de la Personne responsable (ou les Personnes responsables), le nom du cheval, le médicament, la catégorie d'infraction et la pénalité. Les renseignements précisés ne seront publiés qu'après l'envoi de l'avis à la Personne responsable (ou les Personnes responsables) par Cheval Québec. Les renseignements demeurent publiés pour la durée de suspension. Si la personne responsable ou une personne liée ou associée divulgue publiquement des informations relatives à une infraction ou à une présumée infraction aux règlements avant la conclusion de l'audience privée et l'émission du rapport public de Cheval Québec, cette dernière peut formuler des commentaires sur ces informations publiques.

11. Barème des amendes et pénalités en lien avec le contrôle des médicaments équins

En vigueur à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2025

JOURS : Les jours désignent le nombre total de jours, sans tenir compte des fins de semaine et des jours fériés.

Source : Canada Équestre

AMENDES ET PÉNALITÉS ADMINISTRATIVES RELATIVES AU CONTRÔLE DES MÉDICAMENTS ÉQUINS: TABLEAU A			
Catégorie d'infraction relative aux médicaments	Pénalité administrative (aucune audience; première infraction seulement)	Suspension d'un cheval appartenant à la personne responsable	Suspension d'un cheval n'appartenant pas à la personne responsable
Catégorie 1	Amende de 2 500 \$ et suspension de 90 jours	90 jours	60 jours
Catégorie 2	Amende de 2 000 \$ et suspension de 45 jours	45 jours	30 jours
Catégorie 3	Amende de 1 500 \$ et suspension de 30 jours	30 jours	30 jours
Catégorie 4	Amende de 1 000 \$ et suspension de 15 jours	15 jours	15 jours
Catégorie 5	Amende de 750 \$ et aucune suspension	Aucune suspension	Aucune suspension

**AMENDES ET PÉNALITÉS SUIVANT UNE AUDIENCE RELATIVE AU CONTRÔLE  
DES MÉDICAMENTS ÉQUINS : TABLEAU B**

Catégorie d'infraction	Pénalité imposée à la personne responsable* (première infraction seulement)	Suspension d'un cheval appartenant à la personne responsable (première infraction seulement)*	Suspension d'un cheval n'appartenant pas à la personne responsable (première infraction seulement)*
Catégorie 1	Amende de 2 500 \$ à 5 000 \$ et suspension de 90 jours à 24 mois	de 90 jours à 24 mois	de 60 jours à 24 mois
Catégorie 2	Amende de 2 000 \$ à 4 000 \$ et suspension de 60 à 90 jours	de 60 à 90 jours	de 60 à 90 jours
Catégorie 3	Amende de 1 000 \$ à 2 000 \$ et suspension de 45 à 90 jours	de 45 à 90 jours	de 45 à 90 jours
Catégorie 4	Amende de 500 \$ à 1 000 \$ et suspension de 15 à 30 jours	de 15 à 30 jours	de 15 à 30 jours
Deuxième infraction	Amende de 2 000 \$ à 7 500 \$ et suspension de 30 jours à 24 mois	de 30 jours à 24 mois	de 30 jours à 24 mois
Troisième infraction	Amende de 3 000 \$ à 15 000 \$ et suspension d'au moins 60 jours avec possibilité de suspension à vie	Au moins 60 jours, possibilité de suspension à vie	Au moins 60 jours, possibilité de suspension à vie
<p>Lorsque la personne responsable choisit de faire appel à une audience au lieu d'accepter une pénalité administrative (dans le cas d'une première infraction de catégorie 1 à 5), elle doit déboursier des frais de 750 \$. Un dépôt de 250 \$ est exigé au moment de déposer une demande écrite pour la tenue d'une audience. À la discrétion du comité d'audience et selon le cas, ce montant peut s'élever jusqu'à 5 000 \$.</p>			
<p>La pénalité imposée à la personne responsable pour une deuxième ou une troisième infraction s'applique à toutes les catégories d'infraction et à toute substance interdite dépistée à deux ou trois reprises chez le même cheval ou chez plusieurs chevaux.</p>			
<p>* Tous les prix (en argent ou autres), et points rubans remportés par le cheval doivent être remis au comité organisateur de la compétition où l'infraction a eu lieu.</p>			
<p>* La personne responsable et le cheval seront déclarés non en règle pour la durée de la suspension et jusqu'à ce que les amendes et les frais d'audience aient été payés en intégralité.</p>			

**AMENDES ET PÉNALITÉS ADMINISTRATIVES RELATIVES AU CONTRÔLE  
DES MÉDICAMENTS ÉQUINS : TABLEAU C**

Infraction	Pénalité
Rejeter la demande d'une ou d'un officiel(le) certifié(e), dans l'exercice de ses fonctions, de procéder à une inspection indépendante et à une vérification de l'équipement et du matériel utilisés pour l'administration d'une injection à un cheval lors d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audience automatique</li> <li>▪ Amende de 2 500 \$ à 4 000 \$</li> <li>▪ Suspension de 90 jours</li> </ul>
Être en possession de l'une ou l'autre des substances suivantes, l'administrer ou en autoriser l'administration à un cheval inscrit à une compétition sanctionnée par Cheval Québec, et ce, de quelque façon que ce soit : (i) magnésium injectable; (ii) acide gamma-aminobutyrique(GABA) ou (iii) acide gammahydroxybutyrique (hydroxy-GABA).	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Audience automatique</li> <li>▪ Amende de 2 500 \$ à 4 000 \$</li> <li>▪ Suspension de 90 jours</li> </ul>
Enfreindre l'interdiction d'administrer tout médicament ou toute substance par injection à un cheval avant une compétition, et ce : (i) le jour même de la compétition pour les épreuves débutant avant 18 h ou (ii) après 10 h pour les épreuves débutant après 18 h	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Première infraction : remise d'un avertissement à la ou les personne(s) responsable(s), élimination du cheval de la compétition</li> <li>▪ Infractions ultérieures : audience automatique pour la ou les personne(s) responsable(s), élimination du cheval de la compétition</li> </ul>
Présence de médroxyprogestérone dans un échantillon de contrôle des médicaments équins officiel lors d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Première infraction : infraction relative au contrôle des médicaments équins de catégorie 2</li> <li>▪ Remarque : toute infraction ultérieure sera sanctionnée comme une deuxième infraction et nécessitera une audience</li> </ul>

**12. PLAN DE CLASSIFICATION DES DROGUES ET DES MÉDICAMENTS**

Source : Canada Équestre

Ce plan de classification ne constitue pas une liste de toutes les substances prohibées chez les chevaux. Ce système a plutôt été conçu afin qu'un comité d'audience puisse imposer la sanction la plus appropriée lorsqu'une infraction aux règlements relatifs aux médicaments équins a été commise. Les drogues, médicaments et types de substances énumérés dans chacune des catégories du plan de classification ne constituent pas des listes exhaustives. Ces énumérations ne sont que des exemples des drogues, médicaments ou types de substances ayant des effets similaires sur les chevaux et dont la gravité est jugée équivalente s'ils sont détectés chez un cheval participant à une compétition sanctionnée. Les sanctions sont imposées selon la catégorie de la substance en cause.

Catégories	Drogues et médicaments
<b>Catégorie 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Substances sans utilité pour les chevaux de performance. Plusieurs de ces composés n'offrent aucune utilisation médicale légitime pour les chevaux, et les autres ne seraient administrés qu'aux animaux d'une faiblesse extrême. L'utilisation abusive de ces composés soulève des préoccupations éthiques (et souvent légales) sérieuses.</li> <li>▪ La plupart de ces composés sont inscrits sur les listes des Annexes I et III de la Loi canadienne réglementant certaines drogues et autres substances.</li> <li>▪ Exemples de drogues de la catégorie 1:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- opioïdes tels que le fentanyl, la morphine, l'héroïne et la codéine,</li> <li>- cocaïne,</li> <li>- amphétamine et ses dérivés inscrits sur la liste de l'Annexe III de la LRCDas,</li> <li>- méthylphénidate (Ritalin),</li> <li>- méthaqualone.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Catégorie 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'utilisation de ces composés est impropre durant la période entourant la performance. Une telle utilisation inappropriée peut altérer le comportement du cheval et sa capacité à performer. L'usage médical de ces composés indique un état de santé incompatible avec la compétition athlétique.</li> <li>▪ Benzodiazépine;</li> <li>▪ Barbituriques;</li> <li>▪ Agonistes bêta-adrénergiques dont l'utilisation est interdite pour les chevaux;</li> <li>▪ Anesthésiques locaux;</li> <li>▪ Érythropoïétine, darbépoétine;</li> <li>▪ Relaxants musculaires non-dépolarisants (par exemple, pancuronium, vécuronium);</li> <li>▪ Antidépresseur imipraminique;</li> <li>▪ Inhibiteur de la monoamine oxydase (antidépresseurs);</li> <li>▪ Antipsychotiques, y compris la plupart des phénothiazines (ainsi, la fluphénazine est incluse dans ce groupe, mais l'acépromazine ne l'est pas);</li> <li>▪ Kétamine;</li> <li>▪ Guaifénésine;</li> <li>▪ GABA;</li> <li>▪ Magnésium (dans une seringue).</li> </ul>

Catégories	Drogues et médicaments
<b>Catégorie 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anti-inflammatoires non stéroïdiens non approuvés;</li> <li>▪ Situations où de multiples anti-inflammatoires non stéroïdiens approuvés sont détectés;</li> <li>▪ Stéroïdes anabolisants;</li> <li>▪ Drogues utilisées pour la sédation debout (butorphanol, acépromazine, détomidine, romifidine, xylazine);</li> <li>▪ Agents désactivateurs d'agonistes alpha-2 adrénergiques (yohimbine, tolazoline);</li> <li>▪ Anticholinergiques (atropine, glycopyrrolate, hyoscine / scopolamine et leurs dérivés);</li> <li>▪ Éphédrine;</li> <li>▪ Caféine;</li> <li>▪ Médicaments de l'appareil cardiovasculaire :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- inhibiteurs de l'enzyme de conversion de l'angiotensine,</li> <li>- inhibiteurs de phosphodiesterase (y compris le sildénafil),</li> <li>- inhibiteur calcique,</li> <li>- bêta-bloquants,</li> <li>- digoxine, digitoxine;</li> </ul> </li> <li>▪ Antihistaminiques, y compris l'hydroxyzine;</li> <li>▪ Anti-convulsifs non barbituriques;</li> <li>▪ Mésylates d'ergoloïdes et alcaloïdes de l'ergot (les tests actuels ne couvrent pas le mésylate de pergolide).</li> </ul>
<b>Catégorie 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les anti-inflammatoires non stéroïdiens dont l'administration aux chevaux est autorisée au Canada, détectés seuls (lorsque les règlements spécifiques à une compétition interdisent une telle administration);</li> <li>▪ Diurétiques (y compris les diurétiques thiazidiques, l'acétazolamide, le furosémide et tout autre diurétique de l'anse);</li> <li>▪ Relaxants musculaires;</li> <li>▪ Dembrexine;</li> <li>▪ Corticostéroïdes;</li> <li>▪ Isoxsuprine;</li> <li>▪ Parasympathomimétiques, y compris le béthanéchol;</li> <li>▪ DMSO;</li> <li>▪ Altrenogest;</li> <li>▪ Medroxyprogesterone;</li> <li>▪ Gabapentine.</li> </ul>
<b>Catégorie 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stabilisateurs de membrane (cromolyn, nédocromil);</li> <li>▪ Inhibiteurs de la pompe à protons, à l'exception de l'oméprazole;</li> <li>▪ Antagonistes des récepteurs H2, à l'exception de la ranitidine et de la cimétidine;</li> <li>▪ Anticoagulants.</li> </ul>



## 110 – ACTIONS DE PRÉVENTION AFIN DE MAINTENIR LE CHEPTEL ÉQUIN DU QUÉBEC EN SANTÉ

Dépistage de l'anémie infectieuse des équidés (AIE) Cheval Québec recommande :

1. À ses membres d'effectuer chaque année un test de dépistage pour l'Anémie infectieuse des équidés sur chaque cheval dont il est le propriétaire ou l'utilisateur.
2. Aux organisateurs de compétitions et d'activités sanctionnées par Cheval Québec, où des chevaux provenant de différentes écuries sont rassemblés, d'exiger pour chaque cheval présent sur le site, une preuve qu'un test de dépistage pour l'AIE a été fait dans l'année en cours et pour lequel un résultat négatif a été obtenu.

À noter qu'une exception est faite pour les poulains de moins de 6 mois qui sont considérés négatifs au dépistage de cette maladie si la mère l'est.

### VACCINATION OBLIGATOIRE

Un certificat de vaccination contre la rhinopneumonie (herpès virus équin) et l'influenza sera exigé pour chaque cheval inscrit/participant aux événements (compétitions ou autres) sanctionnés par Cheval Québec.

#### 1. Pour tous les événements équestres, le certificat devra indiquer :

- 1.1 le nom officiel utilisé pour le cheval pendant l'événement ;
- 1.2 le nom du propriétaire ;
- 1.3 les noms du propriétaire de l'écurie et du responsable pour un certificat pour plusieurs chevaux ;
- 1.4 la date d'administration de la dernière injection de la primo-vaccination ou du dernier rappel.

Le rappel ou la deuxième injection du vaccin devra avoir été administré au cheval depuis plus de 7 jours avant la date de participation à l'événement. Il est recommandé d'effectuer cette vaccination deux fois par année.

#### 2. Spécificités supplémentaires pour les compétitions sanctionnées par Canada Équestre et les événements (compétitions ou autres) organisés par Cheval Québec

En ajout des exigences ci-dessus, et pour participer aux compétitions sanctionnées par Canada Équestre et aux événements organisés par Cheval Québec (Caballista, WestFeria, Futurités de Cheval Québec, etc.), la deuxième injection de la primo-vaccination ou le rappel du vaccin devra avoir été administré(e) depuis moins de 6 mois avant la date de l'événement. Une période de grâce de 21 jours supplémentaires est autorisée.



## 111 – RESPONSABILITÉ DE L'ORGANISATEUR DE LA COMPÉTITION

L'organisateur d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec :

1. Dans un délai minimum de trente (30) jours avant la compétition, fait parvenir à Cheval Québec :
  - 1.1 la demande de permis de compétition comprenant les informations nécessaires pour l'assureur OU la preuve d'assurance de l'événement;
  - 1.2 la liste des officiels en fonction pour la compétition;
  - 1.3 le programme de la compétition comprenant la liste des épreuves, les catégories offertes ainsi qu'un horaire préliminaire;
  - 1.4 le paiement des frais requis pour la demande de permis.
2. Voit au bon déroulement de la compétition.
3. Applique le règlement de sécurité de Cheval Québec ainsi que le règlement de compétition de la discipline concernée.
4. Signale à Cheval Québec tout incident relié à la sécurité des participants et des chevaux en remplissant le rapport d'accident ou d'incident prévu à cette fin.
5. Retourne à Cheval Québec le rapport de l'organisateur dans les délais prévus.
6. Est encouragé à fournir un plan de mesures d'urgence pour l'événement.



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

### 200 – ADMISSIBILITÉ AUX ÉPREUVES DE DERBY

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



	Voiture ou traîneau					
	Simple		Paire		4 en mains	
	Junior	Adulte	Junior	Adulte	Junior	Adulte
Nombre de navigateurs requis – Voiture	1	1	1	1	2	2
Nombre de navigateurs requis – Traîneau	1	0	1	1	2	2
Âge minimal du 1 <sup>er</sup> navigateur au moment de la compétition	18	14	18	14	N/A	18
Âge minimal du 2 <sup>e</sup> navigateur au moment de la compétition	-	-	-	-	N/A	14

## 201 - ÉQUIDÉS

1. La taille, la race et le poids des équidés ne sont pas pris en considération en derby d'attelage.
2. Le derby d'attelage est réservé aux équidés de 4 ans et plus. (L'équidé est réputé avoir 4 ans à partir du début de l'année en cours durant laquelle il atteint l'âge de 4 ans). Le juge, pourrait au besoin, demander une preuve d'âge.
3. Les juments gestantes ne seront pas acceptées sur le parcours de compétition à partir du moment qu'elles entament leur 4<sup>e</sup> mois de gestation. Le juge pourrait, au besoin, demander une preuve du stade de gestation (confirmation vétérinaire).

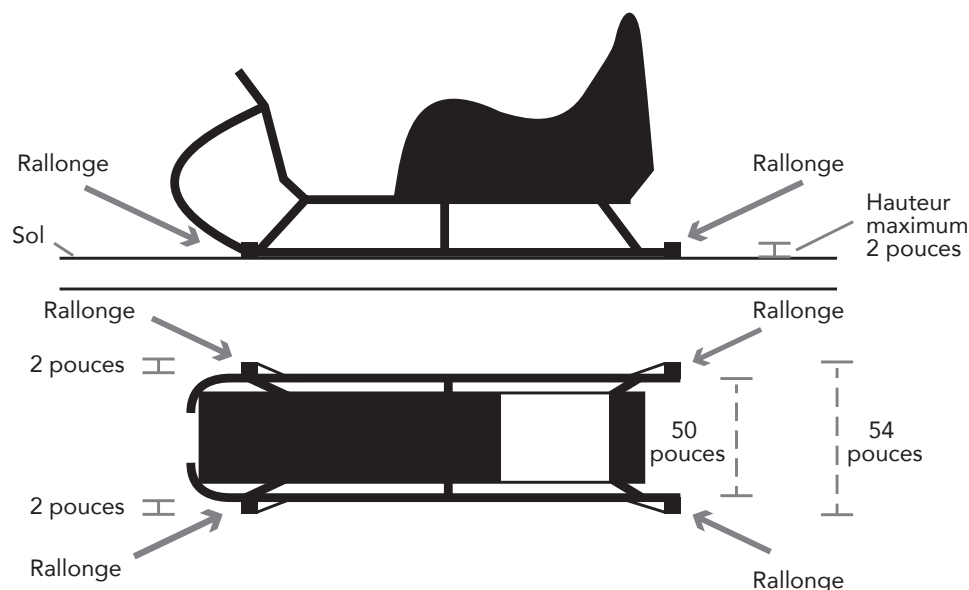
## 202 - VESTE DE SÉCURITÉ

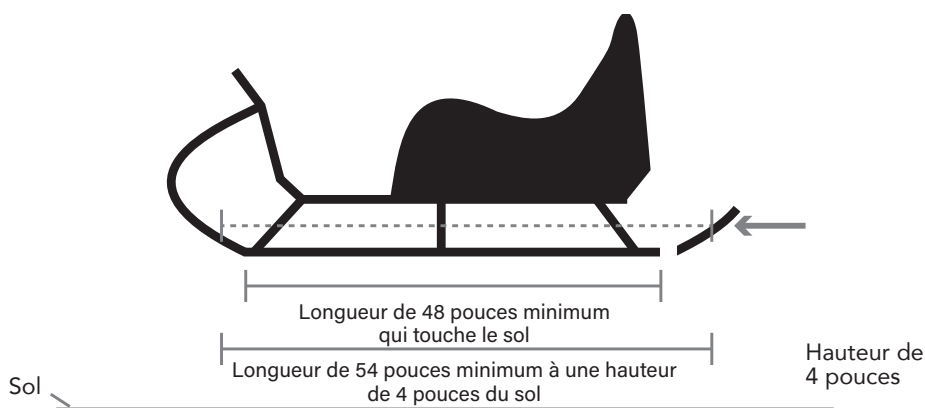
La veste de sécurité est obligatoire pour les meneurs et les navigateurs de moins de 18 ans et est vivement recommandée pour les meneurs et les navigateurs de 18 ans et plus. Cependant depuis 2024, la veste de sécurité est obligatoire pour tous les participants et les navigateurs et devra être portée au moment de l'entrée sur le parcours pour les derbys sur roues. Elle est toutefois fortement recommandée, mais pas obligatoire pour les épreuves de derby en traîneau.

## 203 - VOITURES ET TRAÎNEAUX

1. Toutes les voitures et tous les traîneaux doivent être en bonne condition et sécuritaires.
2. Aucune partie de la voiture ne peut être plus large que la voie extérieure, à l'exception des chapeaux de roues et des palonniers.

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





## 204 - HARNAIS ET ÉQUIPEMENT

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

## 205 - RESPONSABILITÉ DU JUGE EN DERBY D'ATTELAGE

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



## 206 - LE PARCOURS

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

On considère que l'on est rendu à un obstacle de type marathon dans la séquence du parcours à partir du moment où le passage obligatoire qui le précède a été franchi.

11. Si un obstacle ou un passage obligatoire a été franchi correctement, il devient ouvert et peut être franchi de nouveau dans n'importe quelle direction. Cependant, une balle tombée, un cône ou un élément renversé sont comptabilisés comme des fautes lorsque cet événement se produit avant le passage de la ligne d'arrivée. Le cas échéant, il faut tenir compte de l'article pour établir la pénalité à appliquer.



Un passage obligatoire est considéré comme franchi lorsqu'au moins un patin ou une roue passe à l'intérieur de l'obstacle de type cônes. Il n'est pas nécessaire que les équidés passent entre les cônes.

12. Le parcours est officiel une fois qu'il est approuvé par le juge et que les balles sont installées sur les passages obligatoires et, s'il y a lieu, sur les obstacles de type marathon.

## 207 - L'ÉPREUVE DE DERBY

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



## 208 - CATÉGORIES DES ÉPREUVES DE DERBY

1. En derby d'attelage, les organisateurs ont la possibilité de présenter les catégories suivantes :
  - 1.1 Entraînement, Préliminaire, Intermédiaire, Avancé
  - 1.2 Les catégories reflètent l'expérience du meneur. L'inscription dans une catégorie par un meneur est sujette à l'approbation de l'organisateur.
  - 1.3 Entraînement « Ouvert »

L'organisateur détermine le nombre de divisions offertes au sein de chaque catégorie. Les équipages sont assignés par l'organisateur également entre les divisions sur la base du temps combiné aux pénalités en seconde de chaque équipage après les deux premières phases. Les divisions ainsi créées seront utilisées pour assigner l'ordre de départ du barrage et le classement final de la compétition. Par exemple, un organisateur qui offrirait trois divisions dans la catégorie « Ouvert » utiliserait le cumul des deux premières phases pour séparer en trois groupes les meneurs prenant part à la compétition.

Les meneurs du Tiers 1 feront le barrage entre eux et le classement final sera le classement du Tiers 1. Les meneurs du Tiers 2 feront le barrage entre eux et le classement final sera le classement du Tiers 2 et ainsi de suite. Le nom des divisions créées est à la discrétion de l'organisateur.

2. En tout temps, les organisateurs ont le droit d'offrir séparément une division Junior pour l'une ou l'autre des catégories.
3. Si un organisateur le souhaite, il est possible de diviser les catégories en épreuve selon le nombre et/ou le type d'équidés de l'attelage (simple, paire et quatre en main, cheval, poney et miniature).
4. Les organisateurs ne sont pas tenus d'offrir toutes les catégories.
5. Le choix de l'organisateur quant aux catégories présentées doit être communiqué clairement et à l'avance aux officiels de la compétition, aux participants et à Cheval Québec.
6. Tous les meneurs de toutes les catégories effectuent le même parcours. Le parcours du barrage peut différer du parcours des premières rondes, mais demeure le même pour l'ensemble des meneurs de la compétition.
  - 6.1 Pour la catégorie « Entraînement », les allures permises sont le pas et le trot.
  - 6.2 Pour les autres catégories, toutes les allures sont permises.
  - 6.3 Lorsqu'une catégorie présente une division Junior, les allures autorisées dans cette dernière sont déterminées par l'âge du meneur.



## 209 - CHRONOMÉTRAGE

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

## 210 - JUGEMENT DES ÉPREUVES DE DERBY

1. CLASSEMENT DES ÉQUIPAGES
  - 1.1 Le classement final se fait sur la base des résultats de la ronde du barrage, selon le temps des équipages additionné des pénalités en seconde assignées par le juge.
  - 1.2 S'il y a égalité après le barrage, l'équipage ayant obtenu le moins de points de pénalité au barrage est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, l'équipage ayant obtenu le moins de points de pénalité lors du cumul des deux manches initiales est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste encore, l'équipage qui a obtenu le moins de points de pénalité lors de la deuxième manche est déclaré vainqueur.
2. POINTS DE PÉNALITÉ
  - 2.1 Une seule pénalité peut s'appliquer concernant un même élément du parcours.
  - 2.2 Sous réserve de ce qui précède, une fois que l'équipage a franchi pour la première fois un passage obligatoire ou un obstacle de marathon ouvert, des points de pénalité sont attribués si une ou plusieurs balles tombent en raison d'un contact ou du déplacement de l'obstacle ou de la porte par l'équipage.
  - 2.3 Voir le tableau des pénalités

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



### 3. ÉLIMINATIONS

- 3.1 Traverser une zone d'obstacle ou un passage obligatoire après le signal du juge et avant d'avoir franchi la ligne de départ.
- 3.2 Le navigateur met le pied à terre pour une 3e fois dans une même manche.
- 3.3 Troisième désobéissance (à l'intérieur d'une même manche).
- 3.4 Erreur de parcours dans un passage obligatoire (séquence ou direction).
- 3.5 Le fait de commencer le franchissement d'obstacle de type marathon par une autre porte que la porte « A » entraîne l'élimination.
- 3.6 Erreur de parcours non corrigée dans un obstacle de type marathon.
- 3.7 Toute erreur de parcours survenant pendant le franchissement d'un obstacle de type marathon, après avoir franchi la porte « A », peut être corrigée. Pour qu'un parcours soit considéré comme corrigé, le meneur doit reprendre l'obstacle à partir du début, soit à partir de la porte « A ».
- 3.8 Déplacer considérablement un élément d'un obstacle de type marathon signifie que cet élément est déplacé ou renversé au point d'empêcher le concurrent de poursuivre son parcours à travers des portes lettrées ou qu'une porte a été modifiée en dimension et position.
- 3.9 Faire tomber une ou deux balles d'un passage obligatoire avant d'être rendu à ce passage obligatoire (cônes). Dans le cas d'un obstacle marathon, toutes les balles peuvent tomber sans encourir l'élimination, toutefois, les portes doivent être franchies dans l'ordre (ABCD).
- 3.10 Utilisation du fouet par le navigateur.
- 3.11 Utilisation des guides par le navigateur pour mener l'attelage.
- 3.12 Utilisation abusive du fouet.
- 3.13 Le fouet est une aide à la conduite. Toute utilisation abusive du fouet, d'une cravache ou de tout autre instrument en tout temps et à tout endroit sur le terrain de compétition entraînera la disqualification de la personne en cause. Tout incident doit faire l'objet d'un rapport auprès de Cheval Québec qui entreprendra les actions disciplinaires jugées nécessaires. Les actes suivants, sans s'y limiter, sont définis comme une utilisation abusive du fouet: tout mouvement du meneur qui engage, au moment de l'utilisation du fouet, plus que le poignet et l'avant-bras du meneur, tout coup porté sur la tête de l'équidé (sur la nuque ou à l'avant de la nuque).
- 3.14 Le navigateur doit être sur la voiture au passage de la ligne d'arrivée.
- 3.15 Si un équidé chute: il y a chute du cheval lorsque l'épaule et la hanche ont touché en même temps le sol.
- 3.16 Renversement de la voiture ou du traîneau.
- 3.17 L'équipage complet ne franchit pas la ligne de départ ou d'arrivée. L'équipage complet est défini comme suit: tous les équidés et le traîneau en entier en derby d'hiver ou tous les équidés et la voiture jusqu'à son essieu arrière en derby d'été.
- 3.18 Avoir une voiture ou un traîneau non réglementaire à l'entrée ou à la sortie du parcours.



3.19 Si un ou les équidés s'emballent ou que, selon le jugement du juge en chef, le concurrent en a perdu le contrôle.

3.20 Dans le cas d'une chute d'un équidé, l'officiel peut décider d'éliminer l'équipage s'il juge que l'équidé n'est pas apte à poursuivre la compétition. Cependant, s'il y a chute du cheval (lorsque l'épaule et la hanche de l'équidé touchent au sol), l'élimination est automatique.

## 211 - EXEMPLES DE RÈGLES APPLICABLES AU CHAMPIONNAT DES MENEURS POUR UNE ASSOCIATION

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

Exemple 1:

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



Exemple 2 :

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

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

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

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

### 301 – ÉQUIDÉS

1. La taille des équidés est définie comme suit :

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

2. Le tableau précédent indique la taille des chevaux et des grands poneys non ferrés. Si un cheval ou un grand poney est ferré, un centimètre (1 cm) peut être ajouté à la mesure.
3. Les équidés peuvent participer à un concours combiné d'attelage à partir de l'âge de 4 ans.
4. Il est interdit de faire concourir une jument après son quatrième mois de gestation.
5. Changement d'équidé durant une compétition
  - 5.1 Un seul équidé peut être inscrit par un meneur pour les attelages en simple. Il est le seul équidé pouvant prendre le départ pour chaque phase durant cette compétition.



- 5.2 Trois équadés peuvent être inscrits par un meneur pour les attelages en double. Le meneur doit déclarer avant chaque phase de la compétition quels équadés prendront le départ.
  - 5.3 Cinq équadés peuvent être inscrits par un meneur pour les attelages à quatre-en-mains. Le meneur doit déclarer avant chaque phase de la compétition quels équadés prendront le départ.
6. Un équadé ne peut jamais concourir contre lui-même.

### 302 – TENUE VESTIMENTAIRE

1. La tenue des meneurs et des navigateurs doit s'harmoniser au style de la voiture et du harnais utilisés.
2. Dans les épreuves de dressage et de maniabilité, une tenue vestimentaire propre et soignée est requise.
  - 2.1 La veste ou le veston, la bombe et les gants bruns sont obligatoires pour les meneurs et les navigateurs.
  - 2.2 Le port du tablier est requis pour les meneurs.
3. Une tenue moins formelle est permise dans les épreuves de marathon pour les meneurs et les navigateurs. Les pantalons courts sont interdits. Tout manquement entraîne l'imposition d'une pénalité de 10 points par personne. L'équipage ne pourra prendre le départ tant que chaque personne dans la voiture ne sera pas correctement vêtue.
4. À la discrétion du président du jury de terrain :
  - 4.1 En cas de chaleur et d'humidité extrêmes, la veste pourra être retirée.
  - 4.2 Sauf lorsque le port d'un équipement de protection est obligatoire, en cas de chaleur et d'humidité extrêmes, les vestes de refroidissement peuvent être portées.
  - 4.3 Lorsque le temps est pluvieux, des vêtements de pluie peuvent être portés et le tablier retiré.
5. La veste de sécurité est obligatoire pour les meneurs et navigateurs de moins de 18 ans dans les trois épreuves et elle est obligatoire pour tous les meneurs et navigateurs en marathon.

### 303 – VOITURE

1. Toutes les voitures doivent être en bonne condition et sécuritaires.
2. En tout temps, la distance minimale entre l'équadé et la voiture est de 50 centimètres.
3. Les voitures à 2 ou à 4 roues sont autorisées en concours combiné d'attelage.
4. Les voitures munies de roues de bicyclettes sont interdites.
5. Pour les équipages de très petits équadés, les roues pneumatiques sont autorisées pour la catégorie « Entraînement » et « Préliminaire ».

6. Au niveau « Entraînement », les bandes pneumatiques ou les roues de motocyclettes sont permises à la discrétion de l'organisateur.
7. L'avaloire est obligatoire pour les tous les attelages en simple et pour tous les autres types d'attelages si la voiture n'est pas équipée de freins fonctionnels. Les freins sur une voiture à 4 roues sont recommandés.
8. Les voitures doivent être conformes aux indications ci-dessous :

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

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

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

## 304 - HARNAIS

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

## 305 - ÉQUIPEMENT

1. Les bandages, les guêtres et les cloches sont autorisés en concours combiné d'attelage.
  - 1.1 Les bandages, les guêtres et les cloches ne sont pas permis dans l'épreuve de dressage du concours combiné d'attelage. Un manquement entraîne une pénalité de 10 points.
2. Les équipements qui peuvent entraver la respiration d'un équidé sont interdits.
3. Les hipposandales (*easy-boots*) remplaçant le ferrage sont acceptées dans toutes les épreuves d'attelage.
4. Mors
  - 4.1 Les mors d'attelage traditionnels, comme les mors à embouchure droits, sont permis.
  - 4.2 Les mors de métal vrillé *burr* ou *hackamore* sont interdits.
  - 4.3 Tout équidé attelé doit avoir un mors. Les brides sans mors sont interdites.
  - 4.4 Un seul mors peut être utilisé à la fois par équidé.
  - 4.5 Il n'est pas obligatoire que les équidés d'un attelage portent des mors identiques.
5. Fouet d'attelage
  - 5.1 Le meneur doit prendre le départ des épreuves avec son fouet d'attelage (aide à la conduite de l'attelage) en main. À défaut d'avoir son fouet en main au départ de l'épreuve, le meneur encourt une pénalité de 5 points.
  - 5.2 Le fouet d'attelage doit être tenu en main tout au long du parcours. Le meneur qui échappe son fouet ou qui le dépose encourt une pénalité de 5 points.
  - 5.3 Le remplacement du fouet qui a été échappé est permis, mais non obligatoire, si un fouet de remplacement est disponible dans la voiture. Le remplacement du fouet n'entraîne pas de pénalité.
  - 5.4 L'utilisation du fouet est réservée au meneur. Tout manquement entraîne une pénalité de 20 points.
  - 5.5 Toute utilisation jugée cruelle du fouet entraîne l'élimination ou la disqualification du meneur.
6. Lorsque l'équidé est attelé à la voiture, l'usage de guides auxiliaires ou de tout autre type d'enrênements et de fausses rênes est interdit.
7. Garde de queue  
La queue de l'équidé peut être attachée à une garde de queue approuvée. Il est interdit d'attacher ou de fixer la queue de l'équidé à tout autre artifice auxiliaire qui en restreint le libre mouvement.
8. Les bouchons d'oreille sont autorisés. Les bonnets sont autorisés à condition qu'ils ne soient pas attachés à la muserolle et qu'ils permettent le libre mouvement des oreilles. Une pénalité de 5 points est encourue pour violation de cet article.
9. Fers  
Les fers conventionnels de tous types sont autorisés. Les fers doublés et à plombage sont interdits.



### **306 – AVANT-PROGRAMME**

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 à Cheval Québec pour la délivrance du permis.

### **307 – NIVEAU DE COMPÉTITION / ÉPREUVES**

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

### **308 – MANÈGE ET CARRIÈRE**

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

### **309 – INSPECTION**

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

### **310 – INSCRIPTION**

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

## 311 - NAVIGATEUR

1. Pour les attelages en simple pour les chevaux et les poneys, à l'exception des très petits équidés, et sous réserve de l'article 300.7.
  - 1.1 Il est recommandé, mais optionnel, que le navigateur soit à bord de la voiture pendant les épreuves de dressage et de maniabilité.
  - 1.2 La présence du navigateur est requise pendant l'épreuve de marathon.
2. Pour les attelages en paire et en tandem, la présence d'un navigateur est obligatoire. Pour les attelages à quatre-en-mains et en arbalète, la présence de deux navigateurs est obligatoire en tout temps. Pour les attelages à quatre-en-mains, en arbalète, **en tandem et en paire** des très petits équidés, la présence d'un navigateur est obligatoire. Pour les attelages de très petits équidés en simple, la présence d'un navigateur **n'est pas** obligatoire.
3. Tout meneur qui enfreint l'une ou l'autre des dispositions de cet article peut être disqualifié ou éliminé de la compétition.

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

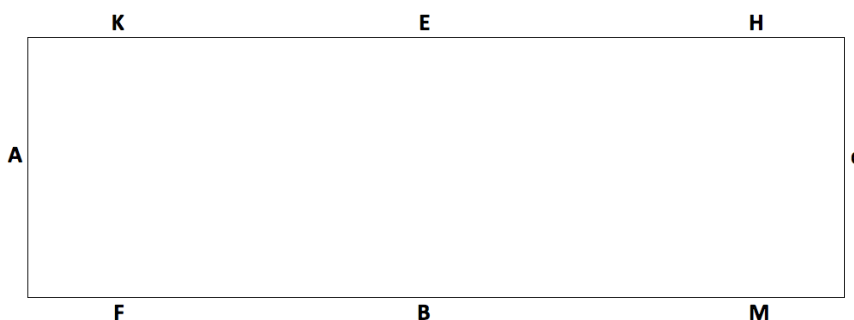
## 312 - RÉSULTAT DES ÉPREUVES ET CLASSEMENT FINAL

1. Les résultats sont calculés avec deux décimales.
2. Les résultats sont réputés être officiels une fois confirmés et signés par le président du jury de terrain. Le secrétariat de compétition a la responsabilité d'afficher les résultats signés sur le tableau officiel.
3. À l'issue de chaque épreuve, les meneurs sont classés en fonction des pénalités reçues. Le meneur déclaré vainqueur de ladite épreuve est celui qui a cumulé le moins de points de pénalité dans l'épreuve.

4. Le classement final, cumulatif, est déterminé par l'addition des points de pénalité reçus à chaque épreuve. Le vainqueur est celui qui a cumulé le moins de points de pénalité.

### 313 - ÉPREUVE DE DRESSAGE

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



6. Si les installations ne permettent pas d'établir une aire d'échauffement à l'extérieur de la carrière, les organisateurs peuvent choisir, avec l'approbation du juge, de:
  - 6.1 permettre l'échauffement des meneurs dans la carrière avant le début de l'épreuve  
ou
  - 6.2 permettre un échauffement d'environ une minute après la sortie du meneur précédent.

**NOTE :** Les meneurs doivent être avisés de la méthode choisie avant le début de l'épreuve.

## 314 - JUGEMENT DE L'ÉPREUVE DE DRESSAGE

1. Les juges attribuent les notes individuellement pour chaque mouvement, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas autorisés à se consulter lorsque le meneur est en piste. Seul le juge en C est autorisé à attribuer des pénalités pour tout incident ou erreur survenant durant la reprise ou pour une prestation incomplète. La note est inscrite par un ou une secrétaire de juge.
2. La présentation n'est pas évaluée à l'arrêt. Elle l'est toutefois dans les notes d'ensemble sur la feuille de pointage de dressage.
3. Les attelages composés de multiples équidés sont jugés sur la prestation de l'équipe.
4. Lorsque le juge en C détecte une boiterie, il doit disqualifier l'équidé et éliminer le meneur. Cette décision est sans appel.
5. Erreur de parcours
  - 5.1 Les éléments suivants constituent des erreurs de parcours : figure oubliée, figure exécutée à la mauvaise allure ou figure exécutée au mauvais endroit dans la carrière.
  - 5.2 Lorsque le meneur commet une erreur de parcours, le juge en C indique au meneur qu'il doit s'arrêter. Le meneur doit alors reprendre sa prestation au début de la figure où l'erreur a été commise. En cas de doute, le meneur peut demander au juge en C des instructions sans encourir des pénalités.
6. Les erreurs suivantes conduisent à l'élimination :
  - 6.1 Le navigateur tient les guides
  - 6.2 Le navigateur tient le fouet
  - 6.3 Le navigateur tient les freins
7. Si une guide, une courroie de timon, une chaînette ou un trait se détache ou se casse, le juge en C doit indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour rattacher ou réparer l'élément défectueux. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 315.
8. Si un équidé passe un membre par-dessus un timon, un trait ou un brancard, le juge en C doit indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour porter assistance à l'équidé. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 315.
9. Désobéissance : Tout équidé qui rue ou se cabre, ou qui résiste dans un mouvement vers l'avant constitue une désobéissance et est pénalisé par le juge en C selon le barème des pénalités établi à l'article 315.
10. Le renversement de la voiture entraîne l'élimination.

### 315 - PÉNALITÉS DANS L'ÉPREUVE DE DRESSAGE

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

### 316 - NOTATION DE L'ÉPREUVE DE DRESSAGE

- Les bonnes notes, de 0 à 10, sont attribuées par le juge pour chaque mouvement numéroté de la reprise de dressage et les notes d'ensemble sont additionnées. On déduit ensuite les pénalités.
- Le pourcentage par rapport au maximum possible est ensuite calculé. Le pourcentage est obtenu comme suit :
  - la note individuelle est calculée en soustrayant les erreurs de parcours ou de reprise du total des bonnes notes, en divisant ce résultat par la note maximale possible, puis en le multipliant par 100 et en arrondissant à deux décimales.

3. Lorsqu'il y a plusieurs juges, l'ensemble des notes obtenues est additionné et est divisé par le nombre de juges pour obtenir la moyenne.
4. Pour convertir cette note individuelle en points de pénalité, ce total doit être soustrait de 100 en arrondissant le résultat à deux décimales. Le total final est le total de pénalités de la reprise.
5. En cas d'égalité des points de pénalité, les meneurs sont classés au même rang.

### 317 - ÉPREUVE DE MARATHON

1. L'épreuve de marathon permet d'évaluer la préparation physique, l'endurance et le dressage des équidés ainsi que les habiletés techniques et les qualités sportives équestres du meneur.
2. Au niveau « Entraînement », les allures permises pour le marathon sont le pas et le trot.
3. La carrière de dressage / maniabilité ou un autre manège à proximité peut être utilisé pour tenir l'épreuve.
4. Le parcours doit être ouvert aux meneurs et aux navigateurs 24 heures avant le début de la compétition.
5. Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage en manège :
  - 5.1 Il faut 4 obstacles de type marathon, mais un maximum de 2 obstacles peut être construit. Un maximum de 3 portes A-B-C est permis et la largeur minimum des portes est de 3 m.
  - 5.2 Une porte d'entrée et de sortie commune mesurant 3 m de large doit être placée au centre du manège.
  - 5.3 Les obstacles 1 et 2 doivent être franchis par les meneurs de toutes les divisions. Par la suite, l'identification des obstacles peut être modifiée pour les renommer obstacles 3 et 4, ou encore, les meneurs reprennent le parcours initial.
  - 5.4 Il n'y a pas de limite au nombre d'éléments tombants par obstacle.
  - 5.5 Si une section d'obstacles est renversée ou déplacée par un meneur, le juge de terrain donne le signal d'arrêter le chronomètre afin de replacer l'obstacle. Le meneur est pénalisé pour chaque élément renversé et 10 secondes sont ajoutées à son temps. Le meneur doit se situer à une dizaine de mètres de l'obstacle replacé pour que le chronomètre soit remis en marche. Si cette situation se présente dans la direction de la porte A, il peut être approprié de reprendre l'obstacle au complet et des pénalités pour avoir heurté ou renversé l'obstacle sont ajoutées ainsi que 10 secondes supplémentaires, car la ligne de départ serait considérée être à une distance de 10 m.
6. Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage d'un jour :
  - 6.1 Le parcours est composé d'une seule section et doit compter 3 ou 4 obstacles permanents ou amovibles.
  - 6.2 Le parcours doit être d'une longueur de 3 à 5 km. La longueur totale est mesurée à partir de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée en tenant compte de la distance la plus courte à l'intérieur des obstacles.
  - 6.3 Seuls 3 obstacles sont nécessaires si la longueur est de 3 km; 4 obstacles peuvent être aménagés si le parcours est d'une longueur de 5 km.

- 6.4 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.
- 6.5 Le temps passé dans l'obstacle est pénalisé.
- 6.6 La distance minimale entre les obstacles doit être de 400 m.
- 6.7 Le parcours contient 3 portes à l'intérieur des obstacles soit A, B, C.
7. Lors d'une compétition de concours combiné d'attelage sur deux ou trois jours:
- 7.1 Le parcours est composé d'une ou deux sections à la discrétion de l'organisateur et doit compter un minimum de 3 jusqu'à un maximum de 7 obstacles permanents ou amovibles. La section A est la phase de réchauffement qui peut être faite en manège ou non et la phase B comprend des obstacles.
- 7.2 À titre d'alternative à la phase A, il est possible de tenir un échauffement contrôlé (au moins 20 minutes avant l'heure de départ) dans un manège d'échauffement désigné d'au moins 4 000 mètres carrés, en présence d'un juge.
- 7.3 Pour la phase A en piste extérieure balisée, le parcours doit mesurer entre 2 et 4 km.
- 7.4 **VITESSE km/h dans la phase A :**

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

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

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

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

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

- 8.1 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.
  - 8.2 Le temps passé dans l'obstacle est pénalisé.
  - 8.3 La distance minimale entre les obstacles doit être de 400 m.
  - 8.4 Le parcours contient 5 portes à l'intérieur des obstacles soit A, B, C, D, E.
9. Tous les obstacles, d'une hauteur minimale de 1,30 m, doivent être construits pour être sécuritaires pour les équidés, les meneurs et navigateurs.
  10. Le temps dans l'obstacle est chronométré.
  11. À la discrétion de l'organisateur, pour les attelages de très petits équidés, la section A peut être retirée.

### 318 – ÉPREUVE DE MARATHON – CONCEPTION DU PARCOURS

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

Division « Entraînement » – losange – fond blanc ou noir

Division « Préliminaire » – carré – fond vert

Division « Intermédiaire » – cercle – fond rouge

Épreuves TPE – octogonale – fond orange ou violet

## 319 - ÉPREUVE DE MARATHON - CONCEPTION DES OBSTACLES

### 1. Tracés et construction des obstacles

- 1.1 Chaque obstacle doit être numéroté visiblement sur les poteaux d'entrée.
- 1.2 L'entrée et la sortie de chaque obstacle doivent être indiquées par des fanions rouges à droite et blancs à gauche. Ces fanions doivent être installés sur les poteaux d'entrée de chaque obstacle.
- 1.3 Les obstacles doivent être construits afin qu'aucun élément ne soit susceptible de gêner ou de blesser les équidés.
- 1.4 Le concepteur de parcours peut ajouter sur les obstacles n'importe quel type d'élément tombant ou détachable. Toutefois, il est préférable d'utiliser des balles similaires à celles utilisées dans l'épreuve de maniabilité.

### 2. Portes obligatoires

- 2.1 Chaque obstacle comporte des passages obligatoires identifiés de A à F par des lettres rouges et blanches. Les lettres et leurs couleurs (rouges à droite et blanches à gauche) indiquent l'ordre et le sens dans lesquels les portes doivent être franchies.
- 2.2 Une porte obligatoire et tous les éléments qui la composent ne peuvent être d'une hauteur inférieure à 1,30 m.
- 2.3 Distance entre les portes des obstacles de marathon.

	Division	Distances entre les portes
Cheval	4 chevaux	3,50 m à 4 m
	Paire	3,50 m à 4 m
	Simple	3 m à 3,50 m
Poney	4 poneys	3 m à 3,50 m
	Paire	3 m à 3,50 m
	Simple	3 m à 3,50 m

### 3. Schéma des obstacles

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

## 320 – RECONNAISSANCE DU PARCOURS ET DES OBSTACLES

1. La reconnaissance du parcours est interdite à partir du premier départ sur la phase A. La reconnaissance des obstacles de la phase B est permise jusqu'au premier départ sur la phase B.
2. Les meneurs qui utilisent des véhicules à moteur pour la reconnaissance du parcours doivent rester sur les chemins et les routes désignées par le délégué technique, le commissaire, le juge ou un responsable de la compétition.
3. La reconnaissance des obstacles ne peut se faire qu'à pied. Les meneurs ayant un handicap doivent obtenir une autorisation du comité organisateur pour conduire par eux-mêmes à travers les obstacles de marathon une voiturette de golf ou un autre véhicule similaire. Ils doivent circuler à une vitesse de pas à l'intérieur des obstacles.
4. Aucun équidé ne peut être mené à l'intérieur des obstacles une fois ces derniers ouverts pour la reconnaissance.

## 321 – CHRONOMÉTRAGE ET CALCUL DU TEMPS ALLOUÉ

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

## 322 - PÉNALITÉS DANS L'ÉPREUVE DE MARATHON

### 1. Pénalités dans les obstacles :

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

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

### 2. Erreur de parcours

2.1 Les éléments suivants constituent des erreurs de parcours : omettre de franchir un passage obligatoire dans l'ordre indiqué, omettre de franchir un passage obligatoire dans la direction indiquée.

2.2 Un meneur peut retourner au point de l'erreur et se reprendre, pourvu qu'il n'ait pas franchi le passage obligatoire ou l'obstacle suivant.

### 3. Autres pénalités applicables :

Description	Pénalité
Ne pas corriger une erreur de parcours dans un obstacle	Élimination
Dételer et faire traverser l'obstacle à l'équidé	Élimination
Dépasser le temps alloué dans un obstacle (3 minutes)	Élimination
Ne pas franchir les fanions d'entrée et de sortie	Élimination
Manipulation du fouet, des guides ou du frein par le navigateur	Pénalité de 20 points
Ne pas se présenter avec un fouet au départ	Pénalité de 20 points
Laisser tomber volontairement son fouet <i>Un meneur qui échappe involontairement son fouet ne sera pas pénalisé.</i>	Pénalité de 20 points
Erreur de parcours	Élimination
Allure incorrecte – Rompre au galop 300 m avant l'arrivée	Pénalité de 1 point pour chaque fenêtre de 5 secondes où la faute n'est pas corrigée.

Description	Pénalité
Allure incorrecte à l'intérieur des phases (contrairement à l'allure spécifiée) Phase de pas – toute autre allure que le pas (Entraînement, Préliminaire, Intermédiaire); Phase B (à l'intérieur des obstacles) – galop (Entraînement); Phase B (à l'extérieur des obstacles) – galop (Entraînement, Préliminaire)	Pénalité de 1 point pour chaque fenêtre de 5 secondes Le meneur qui rompt intentionnellement l'allure spécifiée est éliminé
Meneurs ou navigateurs n'étant pas vêtus conformément à l'article 302.3	Pénalité de 10 points par compétition
Ne pas porter de casque protecteur approuvé	Élimination
Voiture sans frein non équipée d'un avaloire	Élimination
Voiture attelée en simple non équipée d'un avaloire	Élimination
Aide extérieure	Élimination
Meneur mettant pied à terre durant la phase B lorsque la voiture est en mouvement	Pénalité de 20 points
Omettre de s'arrêter lorsque l'équidé passe un membre au-dessus d'un brancard, d'un timon ou d'un maître palonnier	Élimination
Omettre de s'arrêter lorsque l'équidé passe un membre au-dessus d'un trait	Pénalité de 30 points
Renversement de la voiture	Élimination

### 323 – CALCUL DES RÉSULTATS DE LA PHASE DE MARATHON

1. Pour calculer les résultats de la phase de marathon, le temps est converti en points de pénalité calculés à la deuxième décimale selon les modalités suivantes :
  - 1.1 Tout dépassement du temps accordé dans chacune des phases est additionné et multiplié par 0,25.
  - 1.2 Tous les temps mesurés en dessous du temps minimum dans les phases A et B sont multipliés par 0,25 sans arrondir.
  - 1.3 Le temps total pris par le meneur pour franchir les obstacles est enregistré au centième de seconde.
2. Les pénalités pour non-respect du temps minimum plus les pénalités pour dépassement du temps accordé et le temps total dans les obstacles sont additionnés à toutes les autres pénalités éventuelles afin de calculer le résultat final de chaque meneur dans l'épreuve de marathon.
3. Les meneurs qui ont abandonné ou qui sont éliminés peuvent participer aux épreuves subséquentes. Toutefois, ils n'auront aucun classement final.
4. En cas d'égalité des points de pénalité, les meneurs sont classés au même rang pour cette épreuve.

## 324 - ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

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

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

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

Diamètre	Poids
72 mm	200 g

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

## 325 – CONCEPTION DU PARCOURS – ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

1. Les lignes de départ et d'arrivée ne peuvent pas être respectivement à plus de 40 m ni moins de 20 m du premier et du dernier obstacle pour les épreuves de maniabilité tenues à l'extérieur.
2. Pour les épreuves de maniabilité tenues dans un manège intérieur, la distance minimale entre la ligne de départ et la première paire de cônes et la distance entre la dernière paire de cônes et la ligne d'arrivée doit être d'un minimum de 10 m.
3. Le parcours doit permettre aux meneurs de maintenir une allure raisonnablement rapide pendant la majeure partie de l'épreuve. Les obstacles ou combinaisons obligeant les meneurs à ralentir, comme les obstacles multiples en combinaison ouverte ou fermée, doivent être réservés à une petite partie du parcours.
4. Le parcours est constitué d'obstacles simples, d'oxers ou de combinaisons.
  - 4.1 Obstacle simple: l'obstacle est constitué d'une seule paire de cônes. Faire tomber une ou les deux balles d'un obstacle simple, de même que faire tomber une balle ou un élément d'une combinaison est pénalisé de trois points à chaque fois.
  - 4.2 Oxer: l'obstacle est composé de deux paires de cônes disposées en ligne droite. La distance entre la première paire de cônes et la deuxième est de 1,5 m à 3 m, selon le choix du concepteur de parcours. Le nombre maximal de points de pénalité imposé par oxer est de trois pour avoir heurté d'une à quatre balles. La première paire de cônes porte le numéro de l'obstacle, tandis que la seconde n'est marquée que de fanions rouges et blancs.
5. Les combinaisons d'obstacles doivent être conçues conformément aux indications fournies par la FEI dans les annexes 3 et 4 du règlement d'attelage pour la serpentine, le zigzag et la vague.
6. Les obstacles Double Boîte et Double U doivent être conçus conformément aux indications fournies par la FEI dans l'annexe 2.
7. Il est interdit d'avoir plus de 3 combinaisons d'obstacles dans un parcours.
8. Le parcours est balisé par des numéros rouges et blancs (rouges à droite et blanc à gauche) indiquant l'ordre et le sens des passages obligatoires.
9. L'organisateur peut utiliser des numéros fixés directement sur les cônes, des manchons ou des numéros installés à côté des cônes. Les balises sont placées à un maximum de 15 cm de part et d'autre des éléments qui constituent les obstacles simples et les combinaisons. L'équipage en entier doit franchir ces balises. Dans le cas contraire, l'infraction est traitée comme une désobéissance.

10. L'espacement entre les cônes est établi en fonction du niveau de l'épreuve :

Division	Chevaux et poneys Espacement	Chevaux et poneys Vitesse allouée	TPÉ Espacement
Division Entraînement	35 cm + largeur de la piste*	180 m / minute	30 cm + largeur de la piste**
Division Préliminaire	30 cm + largeur de la piste*	200 m / minute	25 cm + largeur de la piste**
Division Intermédiaire	25 cm + largeur de la piste*	220 m / minute	20 cm + largeur de la piste**

\* Augmenter l'espace libre de 10 cm pour les tandems, les arbalètes et les attelages de quatre équidés ET diminuer de 10 m / minute pour la vitesse allouée.

\*\* Diminuer de 5 cm l'espace libre pour les TPÉ ET réduire de 20 m / minute pour la vitesse allouée.

### 326 - RECONNAISSANCE ET AFFICHAGE DU PARCOURS - ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

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

### 327 - CHRONOMÉTRAGE ET CALCUL DU TEMPS ALLOUÉ

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

## 328 - TABLEAU RÉSUMÉ - ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

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

## 329 - JUGEMENT DE L'ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

1. Les temps de chaque meneur doivent être enregistrés au centième de seconde.
2. Si une guide, une courroie de timon, une chaînette ou un trait se détache ou se casse, le président du jury de terrain arrête le chronomètre et donne un signal sonore pour indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour rattacher ou réparer l'élément défectueux. Le président du jury de terrain donne un nouveau signal sonore et redémarre le chronomètre. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 330.
3. Si un équidé passe un membre par-dessus un timon, un trait ou un brancard, le président du jury de terrain arrête le chronomètre et donne un signal sonore pour indiquer au meneur de s'arrêter afin qu'un navigateur descende de la voiture pour porter assistance à l'équidé. Le président du jury de terrain donne un nouveau signal sonore et redémarre le chronomètre. La descente du navigateur de la voiture est pénalisée selon le barème des pénalités établi à l'article 330.
4. On considère qu'un meneur a traversé un obstacle quand l'équipage entier a passé entre les balises.
5. Erreur de parcours
  - 5.1 Si un meneur renverse ou fait tomber un élément d'un obstacle qu'il n'a pas encore franchi, le président du jury de terrain actionne le signal et arrête le chronomètre pendant la reconstruction de l'obstacle. Le meneur est pénalisé selon le barème des pénalités établi à l'article 330. Le président du jury de terrain donne un nouveau signal sonore pour indiquer au meneur que le parcours est prêt et redémarre le chronomètre lorsque le meneur atteint l'obstacle suivant.

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

### 330 - PÉNALITÉS - ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

1. Pénalités :

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

Description	Pénalité
Ne pas franchir la ligne de départ et/ou d'arrivée	Élimination
Franchir un obstacle avant de prendre le départ	Pénalité de 10 points
Allure incorrecte – Rompre au galop – Division Entraînement	Pénalité de 1 point pour chaque fenêtre de 5 secondes
Dépassement du temps accordé	Tout intervalle de temps au-delà du temps accordé, exprimé en centièmes de seconde, multiplié par 0,5 point de pénalité et arrondi à deux décimales.
Départ avant le signal	Pénalité de 5 points
Renversement d'un élément d'un obstacle déjà franchi	Pénalité de 3 points
Renversement d'un élément d'un obstacle non franchi	Pénalité de 3 points + 10 secondes ajoutées au chronomètre
Ne pas s'arrêter après le second signal sonore du président du jury de terrain lorsque le parcours est entamé	Élimination
Le navigateur ne reste pas immobile entre la ligne de départ et d'arrivée	Pénalité de 5 points
Paroles prononcées ou indication du parcours au meneur par le navigateur, en toutes circonstances.	Pénalité de 10 points
Attacher une personne à la voiture	Élimination
Ne pas prendre le départ dans les 45 secondes suivant le signal sonore	Départ du chronomètre
Prendre le départ et franchir un obstacle avant le signal sonore du président du jury de terrain	Pénalité de 10 points et prendre de nouveau le départ
Ne pas franchir les lignes de départ ou d'arrivée	Élimination
Renversement d'une ou deux balles dans le même obstacle simple	Pénalité de 3 points
Renversement d'un élément dans une combinaison d'obstacles	Pénalité de 3 points
Renversement de toute partie d'un obstacle après qu'il ait déjà été franchi	Pénalité de 3 points



Description	Pénalité
Renversement de toute partie d'un obstacle situé au-delà de l'obstacle en train d'être franchi. Dans ce cas, le président du jury de terrain actionne le signal sonore pour permettre la reconstruction de l'obstacle. Le meneur doit alors refaire l'obstacle précédemment détruit ou sinon, il est éliminé.	Pénalité de 3 points + 10 secondes ajoutées au chronomètre
Prendre le départ avant le signal sonore lorsqu'un obstacle est reconstruit	Élimination
Franchir un obstacle dans le mauvais ordre	Élimination
Navigateur menant un équadé à travers l'obstacle	Élimination
Désobéissance	Premier incident : pénalité 5 points Deuxième incident : pénalité 10 points Troisième incident : élimination

### 331 – CLASSEMENT FINAL DE LA COMPÉTITION

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

## 400 - GÉNÉRALITÉS

1. Une compétition d'attelage de plaisance peut comporter les épreuves suivantes :
  - 1.1 Épreuve de travail
  - 1.2 Habilité du meneur
  - 1.3 Cross-country
  - 1.4 Plaisance à l'obstacle chronométré
  - 1.5 Obstacles de votre parcours / mon parcours
2. Toutes les épreuves peuvent être divisées selon les catégories suivantes :
  - 2.1 Junior / Senior
  - 2.2 Voiture 2 roues / Voiture 4 roues. La même voiture est utilisée à toutes les épreuves d'une division.
  - 2.3 Cheval miniature / Poney / Cheval / Âne / Mule
3. La compétition d'attelage de plaisance est ouverte aux attelages en simple et en paire seulement en ce qui concerne les chevaux, les poneys, les ânes et les mules. Les épreuves d'attelage à 4 en mains sont permises pour les chevaux miniatures seulement.
4. Casques protecteurs: Le casque protecteur doit être approuvé et attaché convenablement. Il doit être correctement ajusté avec le harnais attaché. Les casques protecteurs approuvés conviennent à tous les concurrents, assistants et passagers du véhicule et sont obligatoirement portés dans toutes les épreuves. Les concurrents juniors doivent porter un casque protecteur approuvé comme défini précédemment en tout temps, ainsi que la veste de sécurité dès qu'ils sont à bord d'un véhicule sur le site du concours. Toute infraction entraîne l'élimination.
5. Vestes de sécurité: La veste de sécurité est recommandée pour les concurrents de 18 ans et plus, et obligatoires pour les concurrents de 18 ans et moins.
6. La tenue des meneurs et des navigateurs doit s'harmoniser au style de la voiture et du harnais utilisés.
7. Une tenue vestimentaire propre et soignée est requise.
  - 7.1 La veste ou le veston, la bombe et les gants bruns sont obligatoires pour les meneurs et les navigateurs.
  - 7.2 Le port du tablier est requis pour les meneurs.
8. Un fouet devrait toujours être tenu en main pendant que le véhicule est en mouvement. Le meneur qui ne se conforme pas à cette exigence peut être éliminé ou disqualifié. La mèche du fouet devrait être assez longue pour atteindre l'épaule du cheval le plus éloigné.

## 401 - PALEFRENIER

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

## 402 - ÉPREUVE DE TRAVAIL

1. Le meneur peut conduire à une ou deux mains.
2. Les attelages sont jugés dans les deux directions au pas, au trot ralenti, au trot de travail et au trot animé. Le galop est interdit dans toutes les épreuves de plaisance.
  - 2.1 TROT RALENTI : Le cheval avance avec une impulsion régulière et un appui constant sur le mors. Plus lent et rassemblé que le trot de travail, il reste moins exigeant que le trot rassemblé de dressage. La cadence doit être stable et le contact harmonieux.
  - 2.2 TROT DE TRAVAIL : Allure intermédiaire entre le trot ralenti et le trot animé, avec une impulsion libre, des postérieurs bien engagés et une action fluide. Le cheval garde sa rectitude et sa souplesse, avec des foulées régulières et un contact léger, mais présent.
  - 2.3 TROT ANIMÉ : Allure plus énergique avec des foulées allongées, tout en conservant équilibre et flexion latérale dans les courbes. Le contact reste léger, sans excès de vitesse.
3. Lors de l'alignement, le meneur doit saluer le juge. Les attelages sont à l'arrêt, prêts à intervenir aux commandes du juge, qui peut demander, entre autres, le reculer.
4. Des crédits maximaux sont donnés au cheval performant avec fluidité, équilibre et bonne volonté, tout en donnant l'apparence d'être bien disposé et plaisant à mener.

5. Pointage :
  - 5.1 70 % : La performance, les allures, l'aisance du cheval de plaisance
  - 5.2 20 % : Condition et propreté du harnais, harnais et voiture appropriés au cheval
  - 5.3 10 % : Propreté et respect du code vestimentaire du meneur et/ou du palefrenier (navigateur).
6. Pénalités :
  - 6.1 Vitesse excessive dans les différentes allures et action exagérée dans les mouvements.
  - 6.2 Bris d'allure au galop
  - 6.3 Cheval derrière le mors ou encapuchonné
  - 6.4 Cheval contre-incurvé
  - 6.5 Tête du cheval plus basse que le garrot
  - 6.6 Le cheval résiste, balance la tête dans tous les sens, brise les allures, se déplace de côté et agite excessivement et nerveusement la queue.

### 403 - HABILITÉ DU MENEUR

1. Les attelages sont jugés dans les deux directions, au pas, au trot ralenti, au trot de travail et au trot animé ainsi qu'à l'arrêt.
2. Le meneur peut utiliser la méthode de conduite à une ou deux mains. Aucune méthode n'avantage le meneur dans le jugement.
3. Lors de l'alignement, le meneur doit saluer le juge. Les attelages sont à l'arrêt, prêts à intervenir aux commandes du juge, qui peut demander, entre autres, le reculer.
4. Le juge peut demander individuellement aux meneurs de s'exécuter afin de démontrer leurs habiletés.
5. Le juge peut demander d'effectuer des manœuvres supplémentaires avec conduite à une ou deux mains.
6. Pointage :
  - 6.1 75 % : Position, tenue des guides, contrôle de l'attelage, tenue et utilisation du fouet, utilisation de la voix.
  - 6.2 25 % : Propreté et respect du code vestimentaire du meneur, condition et propreté du harnais et de la voiture.

## 404 - CROSS-COUNTRY

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

	<b>Division</b>	<b>Temps alloué</b>
Cheval miniature	en simple ou en paire	180 m/min
Cheval miniature	en Tandem ou 4 en mains	170 m/min
Poney et Cheval	en simple ou en paire	220 m/min
Poney	en Tandem	190 m/min
Cheval	en Tandem	200 m/min

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

13. Pénalités:

Description	Pénalité
Dépasser le temps alloué pour chaque seconde entamée	1 faute
Renverser ou déplacer un obstacle ou une balise de parcours	4 fautes
Se mettre au galop (voir l'article C211)	Première fois : 5 fautes Deuxième fois : 5 fautes Troisième fois : 5 fautes Quatrième fois : Élimination
Galoper de façon prolongée	Élimination
Désobéissance et/ou descente du groom à n'importe quel endroit du parcours (cumulatives au cours du parcours)	Premier incident : 3 fautes Deuxième incident : 6 fautes Troisième incident : Élimination
Prendre le départ avant le signal	Élimination
Ne pas franchir la ligne de départ ou d'arrivée	Élimination
Ne pas franchir la ligne de départ dans la minute qui suit le signal	Élimination
Hors parcours	Élimination
Dépasser le temps limite	Élimination
Aide extérieure	Élimination
Ne pas avoir de fouet (voir l'article C207.2)	Élimination
Utiliser une martingale fixe ou un enrênement	Élimination
Bris de harnais ou voiture endommagée	Élimination

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

## 405 - ÉPREUVE DE PLAISANCE À L'OBSTACLE CHRONOMÉTRÉE

1. 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, mais ne doit pas dépasser 20 obstacles.
2. Après avoir passé la ligne de départ, le meneur doit franchir chaque obstacle dans l'ordre jusqu'à la ligne d'arrivée.
3. Le galop est interdit.
4. Les fautes cumulées durant le parcours sont converties en secondes et sont ajoutées au temps d'exécution.

5. Pénalités :

Description	Pénalité
Renverser une balise de départ ou d'arrivée	5 secondes
Renverser ou déplacer un obstacle	5 secondes
Bris d'allure au galop	5 secondes, si persiste plus de 3 fois : élimination
Désobéissance ou descente du palefrenier (navigateur)	Première infraction : 5 secondes, Deuxième infraction : 10 secondes Troisième infraction : élimination
Ne pas avoir le fouet	20 secondes

7. Élimination :

- 7.1 Galoper de façon prolongée
- 7.2 Erreur de parcours
- 7.3 Aide extérieure
- 7.4 Bris de harnais ou voiture endommagée
- 7.5 Renversement du véhicule
- 7.6 Prendre le départ avant le signal
- 7.7 Ne pas franchir la ligne de départ dans la minute qui suit le signal de départ

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

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

1. En fonction de la grandeur de la carrière, cette épreuve se déroule sur un parcours d'un maximum de 10 obstacles numérotés composés de paires de cônes.
2. L'espacement suggéré des cônes est de deux mètres.
3. Votre parcours: après avoir franchi la ligne de départ, le meneur exécute le parcours dans le bon ordre numérique et dans la bonne direction.
4. Mon parcours: Une fois la dernière paire de cônes franchie, le meneur continue sans passer par la ligne de départ, en exécutant à nouveau le parcours dans l'ordre et la direction qu'il a choisis. Le chronomètre est arrêté au moment où le meneur franchit la ligne d'arrivée.

5. Le juge peut signaler aux meneurs de s'arrêter une fois qu'ils ont franchi la dernière paire de cônes numérotés du parcours afin de permettre à l'équipe de terrain de reconstruire les obstacles qui ont été déplacés et renversés.
6. Le galop est interdit.
7. Les fautes cumulées sont converties en secondes et ajoutées au temps que le meneur a mis pour effectuer le parcours.
8. Pénalités :

Description	Pénalité
Renverser une balise de départ ou d'arrivée	5 secondes
Renverser ou déplacer un obstacle	5 secondes
Bris d'allure au galop	5 secondes
Désobéissance	5 secondes
Descente du palefrenier (navigateur)	5 secondes
Prendre le départ avant le signal	5 secondes
Ne pas avoir de fouet en main	20 secondes

10. Élimination :
  - 10.1 Galoper de façon prolongée
  - 10.2 Erreur de parcours
  - 10.3 Omettre un obstacle dans la 2<sup>e</sup> partie de l'épreuve
  - 10.4 Aide extérieure
  - 10.5 Bris de harnais
  - 10.6 Voiture endommagée
  - 10.7 Renversement du véhicule
11. 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.

Mieux vaut

**prévenir** que d'échouer  
un **test antidopage**

**Consultez le *Barème des amendes et pénalités en lien avec le contrôle de médicaments équins.***



[www.cheval.quebec](http://www.cheval.quebec)

**POURQUOI  
VOUS  
CASSER  
LA  
TÊTE ?**



**LE CASQUE PROTECTEUR  
SAUVE DES VIES.**



[www.cheval.quebec](http://www.cheval.quebec)



7665, boul. Lacordaire, Montréal (Québec) H1S 2A7  
Tél. : 514-252-3053 • sans frais : 1 866 575-0515  
info@cheval.quebec • www.cheval.quebec