

Construction du Parcours

Épreuve: 2 manches différentes et manche gagnante (FEI Art. 276.1, 1.1, 1.2, 1.6, 1.9)

Référant à l'exécution de l'épreuve selon l'article 276, nous avons constaté certaines incertitudes chez les organisateurs et les chefs de piste.

L'exécution concrète est comme suit:

- 1ère manche, nombre d'obstacles: 10 – 12 (indoor)
 11 – 12 (outdoor)

- 2ème manche, nombre d'obstacles: 8 – 10 (indoor)
 9 – 10 (outdoor)

La 2ème manche est en principe un parcours réduit de la 1ère manche. C'est-à-dire: elle sera construite avec les obstacles de la 1ère manche et l'ordre des obstacles peut être changé à volonté.

- 3ème manche, nombre d'obstacles: 7 – 8 (indoor)
 7 – 8 (outdoor)

Pour la 3ème manche (la manche gagnante), on devrait ajouter si possible 2 nouveaux obstacles. C'est-à-dire: la 3ème manche réduite se compose de 5-6 obstacles existants et de 2 nouveaux obstacles et 1 obstacle devrait être un double ou un triple.

Conséquences

- Les deux obstacles qui sont utilisés seulement dans la 3ème manche doivent être placés au parcours depuis le début et être signalés dans le plan du parcours.

- Les 3 manches doivent être signalées visiblement depuis le début sur le plan du parcours.

- Avec ce concept, l'inspection du parcours entre les manches n'est pas nécessaire, les cavalières/cavaliers doivent prendre note des 3 différents parcours dès la 1ère inspection.

- Au cas où l'organisateur en aurait le temps, le Jury peut admettre des inspections supplémentaires entre les manches. Cependant, on doit annoncer ça 1 heure avant le début de l'épreuve afin que les cavalières/cavaliers puissent calculer les interruptions entre chaque manche. Les interruptions durent en règle générale environ 20 minutes (sans inspection du parcours), environ 30 minutes (avec inspection du parcours).