



Cavaliers d'Oron et DGM

CHO Palézieux 2019

Règlement épreuve JUMP – DRIVE AND CYCLE

L'équipe est composée de minimum 3 personnes : 1 cavalier, 1 meneur et 1 cycliste.

1. On débute l'épreuve avec l'attelage qui commence son parcours en sortant du carré de relais. L'attelage effectue son parcours d'environ 10 obstacles, composé d'obstacles de maniabilité et de marathon, avec le cavalier en tant que groom. Si l'attelage fait tomber une boule, l'équipe est pénalisée de 5 secondes supplémentaires par événement.

2. L'attelage rejoint le carré de relais, le cavalier monte sur son cheval et part sur le parcours de saut composé d'environ 8 obstacles de 80 cm max. Si le cavalier fait tomber une barre, l'équipe est pénalisée de 5 secondes supplémentaires. S'il y a un refus, seule la perte de temps est comptabilisée.

3. Une fois son parcours terminé, le cavalier rejoint le carré de relais et le cycliste part pour son parcours composé de divers obstacles d'agilité à franchir tel que : slalom, balançoire, planches au sol, etc... S'il met pied à terre, il encourt une pénalité de 5 secondes, celle-ci est laissée à l'appréciation du jury. A la fin de son parcours, le cycliste rejoint le carré de relais et prend place sur l'attelage à la place du groom.

4. L'attelage repart pour un 2^{ème} tour sur le même tracé que le 1^{er} tour ; si l'attelage fait tomber une boule pendant le 2^{ème} tour, l'équipe est aussi pénalisée de 5 secondes supplémentaires par événement.

L'épreuve est jugée au Barème C.

La chute du cavalier ou le renversement de la voiture d'attelage entraîne l'élimination de l'équipe.

Le chronomètre démarre au moment où l'attelage quitte le carré de relais pour son 1^{er} tour et s'arrête au moment où l'attelage revient de son 2^{ème} tour avec le cycliste comme groom. Le chronomètre n'est pas arrêté durant les changements.

L'équipe doit prévoir une personne pour tenir/marcher le cheval du cavalier lors du 1^{er} passage de l'attelage.