

THE MOST TALENTED EUROPEAN HORSES AND RIDERS' D-DAY IN NORMANDY



FEI
EVENTING
EUROPEAN
CHAMPIONSHIP
HARAS DU PIN
2023

9-13 AUGUST 2023
HARAS DU PIN, NORMANDY

Watch live on [FEI.TV](#) | [FEI.ORG](#)

Follow FEI on [Twitter](#) [Facebook](#) [YouTube](#) [Instagram](#)

NORMANDIE



Guide du Juge aux obstacles de cross

FEI EVENTING EUROPEAN CHAMPIONSHIP HARAS DU PIN 2023

I. PRESENTATION

L'équipe d'USTICA vous remercie chaleureusement de vous être joint à l'équipe des bénévoles des Championnats d'Europe de Concours Complet 2023.

Votre rôle est essentiel pour le bon déroulement de l'épreuve de cross.

Ce guide est destiné à vous expliquer vos différentes missions lors de l'épreuve de cross. Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à en référer au responsable des bénévoles.

A. Votre rôle de commissaire aux obstacles

Vous êtes les yeux et les oreilles du jury sur le terrain. Vous aurez à :

Observer – Rendre compte – Assurer la sécurité des cavaliers, des chevaux et du public

La principale fonction du juge aux obstacles, aidé par son/ses assesseurs, est de décider si le concurrent a commis ou non une faute en sautant l'obstacle, conformément au règlement de la Fédération Equestre Internationale.

Le juge devra également tenir les feuilles de résultats à jour, en indiquant sur chacune des feuilles le n° de l'obstacle et son nom et n° de téléphone, participer à la sécurité, informer le jury de tout ce qui pourrait porter atteinte au bon déroulement de l'épreuve. Votre jugement ne doit pas être influencé par un élément extérieur (public ou autre), c'est VOTRE appréciation qui est prise en compte. En cas de doute, merci de vous référer à votre chef de zone.

B. Les autres acteurs du cross

Les chefs de zones :

Le parcours de cross est divisé en 5 zones. Chaque zone est gérée par un Chef de Zone. Son rôle est d'assurer la coordination entre les Juges aux obstacles de sa zone, le PC Cross, le TD et les services de secours. Il doit s'assurer du bon positionnement des juges aux obstacles, leur apporter assistance dans le cas d'une décision spécifique (le cheval a recoupé sa trace, le cavalier a réalisé un tracé atypique dans une combinaison par ex), il doit également, dans le cas d'un incident majeur, venir en renfort sur la zone.

Le PC Cross :

C'est le poste de contrôle du cross.

S'y trouveront :

- Le responsable du PC Cross
- Le président du jury de l'épreuve en cours, les autres membres du jury se déplacent sur le terrain et peuvent vous aider à prendre une décision
- Le délégué technique (TD) et son assistant, qui se déplacent également sur le parcours
- Le bureau des transmissions
- Le bureau de calcul
- Le speaker

Les commissaires aux résultats :

Ils sont chargés de la collecte des résultats, ce sont vos interlocuteurs au talkie walkie. Ils assurent la collecte des résultats en temps réel (résultats qui sont vérifiés à l'issue du cross à partir de vos fiches de commissaires), la transmission des demandes d'intervention (médicale, vétérinaire, technique, ...).

II. LA MISE EN PLACE

Chaque obstacle sera géré par au moins deux commissaires dont un responsable d'obstacle. Votre mise en place aura lieu **environ une heure avant le départ** du premier cheval.

Vous vous y rendrez directement en compagnie de votre responsable d'obstacle qui vous expliquera les particularités de l'obstacle à juger. Votre Chef de zone se tiendra à votre disposition durant toute la durée de l'épreuve dans le cas d'un incident (chute, besoin des secours, doute sur un jugement, etc.)

A. Le matériel

Lors du briefing cross, les commissaires recevront :

- Des feuilles de résultat
- Des formulaires de rapport de chute
- Un fanion rouge et un chronomètre, qui pourront servir lors de l'arrêt d'un concurrent
- Un sifflet pour assurer la sécurité du public aux zones d'abord
- Un râteau pour certains obstacles, afin d'entretenir les zones d'abord et de réception
- Un talkie-walkie, qui vous permettra de communiquer avec l'équipe de contrôle du PC Cross
- Le gilet ou l'élément d'identification du bénévole remis en amont.

Le mode de fonctionnement du talkie-walkie vous sera expliqué lors du briefing. Votre talkie-walkie sera pré-réglé sur le canal correspondant, merci de ne pas le dérégler. Cet appareil vous met en contact direct et exclusif avec l'équipe de contrôle. Merci de **l'utiliser uniquement** pour communiquer avec l'équipe de contrôle.

B. Conduite à tenir

Dès votre arrivée sur l'obstacle, votre responsable d'obstacle vous expliquera où vous positionner. afin d'avoir une bonne visibilité sans gêner le cavalier. Il est important que l'équipe se répartisse pour pouvoir juger sans contestation le franchissement de l'obstacle. Il est, à ce titre, indispensable dans le cas d'obstacles étroits, de se positionner derrière l'obstacle et dans l'axe afin de pouvoir déterminer avec certitude si la tête, les épaules et la majeure partie du corps du cheval sont passés entre les fanions (dans leur position initiale).

Il est important de repérer :

- les passages piétons proches de votre obstacle ;
- les sorties prévues pour le cavalier en cas de chute/ abandon ou élimination ;
- l'écran de protection.

Tenez-vous prêt pour les essais radios qui seront effectués à l'initiative du PC Cross.

er

1^{er} cas : votre talkie-walkie fonctionne → dites « Obstacle 10 reçu 5/5 »

2^e cas : votre talkie grésille ou ne marche pas → « Obstacle 10 mauvaise réception »

Via un appel à tous les commissaires, le PC Cross vous informera du départ du premier concurrent.

Rappel : Dans le cadre des communications, faites une phrase et évitez les "OK" ou juste "Oui" qui ne permettent pas d'identifier ni l'obstacle, ni l'évènement.

Utilisation des feuilles de juge :

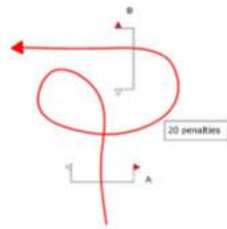
- Indiquez sur chaque page le nom du responsable d'obstacle et le numéro de votre obstacle, ainsi que le numéro de téléphone du responsable d'obstacle en cas de contestation.
- Indiquez le numéro du dossard du cavalier qui franchit votre obstacle au moment où il l'a franchi. Un concurrent peut avoir abandonné, avoir été éliminé ou été dépassé par un autre concurrent avant d'arriver à votre obstacle. Même si vous entendez que le cavalier est éliminé, n'inscrivez pas sur votre feuille qu'il est éliminé ; vous ne l'avez pas vu, il n'est pas sur votre feuille.

- Notez sur votre document si l'obstacle a été bien franchi ou non suivant l'exemple ci-dessous :
 - Dossier 301 : Pas d'incident à l'obstacle, cochez bien franchi
 - Dossier 302 : Le cavalier fait un premier refus sur l'élément A de la combinaison, puis il fait un second refus sur l'élément A. Puis le cavalier abandonne.
 - Dossier 303 : Le cavalier fait un refus sur le premier élément de la combinaison puis franchi correctement la combinaison

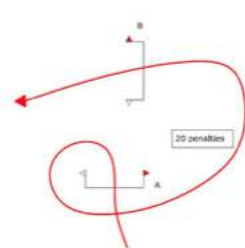
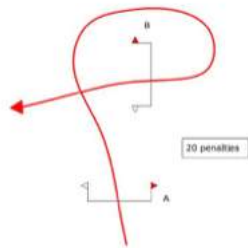
Jugement d'une combinaison :

La règle est assez simple : A partir du moment où il se présente sur l'élément A de la combinaison, un cavalier doit franchir dans l'ordre les différents éléments de cette combinaison sans :

- **Cas 1** : faire de volte entre 2 éléments



- **Cas 2** : contourner un élément à franchir ou ayant déjà été franchi de la combinaison



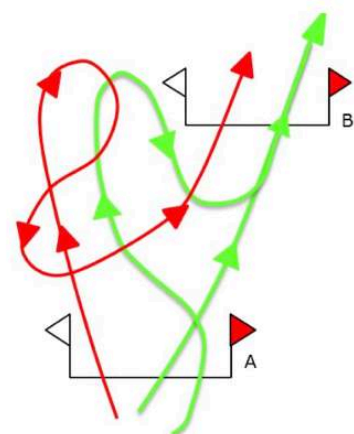
- **Cas 3** : recouper sa trace entre 2 éléments

Dans le dessin, les 2 tracés en vert :

- Ligne droite entre A et B
- Boucle non fermée entre A et B

Ne sont pas pénalisés

Par contre, dans le tracé en rouge, le cavalier recoupe sa trace entre l'élément A et l'élément B



0 penalties

20 penalties

NB : Si le cavalier refuse sur un obstacle simple, il vous suffit de mettre une croix lorsqu'il a un refus. Si vous doutez de la nature de la faute, faites appel à votre Chef de zone puis reportez sur papier libre et par un croquis simple les circonstances de l'incident.

Dès le passage de chaque concurrent, vous devez rendre compte de manière précise des conditions de franchissement d'un obstacle.

Exemple de compte rendu envoyé au PC Cross :

« Obstacle 12 – Dossard 301 – Bien franchi »

« Obstacle 12 – Dossard 302 – 2 refus sur l'élément A puis abandon du cavalier »

« Obstacle 12 – Dossard 303 – 1 refus sur l'élément A puis bien franchi »

Dans tous les cas, attendez que le cavalier soit sorti de votre obstacle pour annoncer les fautes. Par exemple : obstacle 22, cavalier 33, 2 refus, un à l'élément A, le second à l'élément C.

Restez bien à l'écoute, à tout moment le PC Cross peut vous demander une précision ou d'arrêter un concurrent.

En cas de chute

Il arrive que le cheval, le cavalier ou les deux, chutent lors du parcours. Ce n'est pas toujours grave. En premier lieu : gardez votre calme.

Signalez avec précision la chute (cavalier et/ou cheval) au PC Cross. Précisez si le cavalier/cheval se relève et si les secours sont demandés. Si le cavalier/cheval ne se relève pas, votre rôle est d'éloigner la foule des blessés. La précision et la concision sont des éléments déterminants pour prendre les meilleures décisions au PC Cross. Par ex :

- Obstacle 12 – chute du cavalier 22 – le cavalier est debout et le cheval rattrapé – Piste Libre
- Obstacle 12 – chute du cavalier 22 – le cavalier est à terre – Piste neutralisée

Le PC cross accuse réception et vous indique, si cela est nécessaire et demandé, qu'il envoie les secours. Vous n'avez plus alors qu'à sécuriser la zone, le PC cross prendra en charge sur un autre canal la mise en œuvre des secours. Dès lors que le directeur de course vous a indiqué qu'il prenait en charge votre demande d'intervention, ce n'est pas nécessaire de le relancer.

Pour des questions de sécurité, en cas de chute, les autres commissaires ne communiquent plus tant que le PC cross est en relation avec l'obstacle concerné afin d'éviter les interférences.

Accident grave : Si malheureusement un accident grave se produit, prévenez le PC Cross qui enverra les secours. Ne touchez pas les blessés, laissez faire les médecins.

Ne répondez jamais aux questions du public quant à la chute. Ce n'est pas votre rôle.

Tout cavalier ayant chuté sera accompagné par le chef de zone ou un chaperon à la zone d'arrivée où il sera examiné par le médecin et son cheval par le vétérinaire. Les chaperons, en charge de ramener les chevaux aux écuries, auront, préalablement à la journée de cross, été formés par leur chef de zone avec lequel ils auront visualisé les voies d'accès.

Vous devez ensuite remplir le formulaire de chute, même si la chute est sans gravité. Sur ce formulaire, indiquez en priorité avec vos mots ce qu'il s'est passé ainsi que l'heure et le n° de dossard. Votre chef de zone ou le TD viendront ensuite échanger avec vous pour finaliser ce rapport.

Procédure d'arrêt d'un concurrent

Des zones dédiées à l'arrêt des concurrents seront mises en place, mais, en tant que commissaires aux obstacles, durant l'épreuve vous pouvez être amené à stopper un concurrent. **Seul le responsable du PC cross peut vous demander d'arrêter un cheval** et personne d'autre (vous, un membre du jury, un spectateur, le délégué technique,...).

Ce que vous devez faire :

- 1 – Confirmez au talkie-walkie que vous avez bien reçu la demande et que vous déclenchez la procédure d'arrêt.
- 2 - Envoyez votre assesseur avec le chrono à 50m en avant de votre obstacle. Il déclenche le chronomètre au passage du cheval à son niveau.
- 3 - Muni du fanion rouge dressé en l'air, vous vous placez devant votre obstacle face au concurrent. Attention à ne pas signaler l'arrêt avec votre drapeau avant que le cavalier n'ait franchi la ligne du chronomètre afin d'éviter qu'il ralentisse avant et qu'il conteste ensuite le temps d'arrêt.
- 4 - Lui signaler l'ordre de s'arrêter
- 5 - Informer le cavalier de la raison de son arrêt
- 6 - Attendre le signal du responsable du PC Cross pour l'informer de son prochain départ afin qu'il puisse redétendre son cheval.
- L'assesseur reste au point d'arrêt avec son chrono
- Lui redonner le départ. Il reprendra le galop avant le point d'arrêt et l'assesseur arrêtera le chronomètre au passage du cavalier.
- Juger le passage de l'obstacle puis communiquer au PC Cross : le franchissement de l'obstacle, le temps pendant lequel le concurrent a été arrêté.
- Notez le tout sur la feuille de résultats

Le concurrent reprendra le galop et vous arrêterez le chrono lorsqu'il passera au galop où vous avez déclenché le chrono.

En cas de destruction d'obstacle

Le PC Cross ne voit pas l'état de votre obstacle, vous aurez donc à estimer les dégâts afin que soient déployés les moyens techniques les plus adaptés à la situation. La principale information à donner au PC cross est : l'obstacle est-il "sautable" en l'état avec le profil initial ? Quelques plantes déplacées ou un fanion cassé sont différents d'une barre décrochée sur un oxer → cela conditionnera l'arrêt ou non de l'épreuve.

Cas particulier des obstacles à dispositifs techniques (MIM's, Pins)

Dans l'objectif d'augmenter la sécurité, certains obstacles sont équipés de dispositifs permettant aux barres de tomber lors d'impacts importants. Ils peuvent se présenter sous 2 formes principales :



Système Mim's



Système pins

Si vos obstacles sont équipés de tels dispositifs, vous aurez une formation spécifique avec le constructeur ou votre responsable de zone. En cas de déclenchement, vous devrez remettre l'obstacle en place, indiquer au talkie-walkie "activation du dispositif" et le noter sur votre feuille d'obstacle.

Vous devez également assurer l'intégrité de l'abord et de la réception. Vous êtes équipés de râteau. Passez un coup rapide entre chaque passage, ou utilisez vos pieds, pour maintenir le sol sans attendre qu'un trou se forme ou que le sol se dégrade.

Les consignes en +

En plus du jugement d'obstacles, vous devez gérer la sécurité aux abords de l'obstacle :

- prévenir le public de l'arrivée des concurrents par des coups de sifflets.
- inciter le public à utiliser les "passages piétons" et à ne pas passer sous les cordes.
- rappeler les consignes en particulier sur les chiens en laisse.
- remettre en état les zones d'abords et de réception après le passage du cheval.

À la fin de l'épreuve du cross :

Tous les commissaires seront attendus à la tente des bénévoles pour rendre le matériel qui vous a été attribué ainsi que les dernières feuilles de résultats. Ils restent sur le site pendant 1h et doivent être joignable par téléphone.

Ce qu'il faut retenir

- Votre rôle de commissaire est :
 - de juger le bon franchissement de l'obstacle qui vous est attribué
 - d'assurer la sécurité autour de la zone de votre obstacle vis-à-vis du public
- Votre chef de zone et le PC Cross sont vos référents : contactez-les en cas de problème
- Du matériel vous sera remis avant le début de l'épreuve, vous devez y faire attention et le restituer à la fin de l'épreuve
- Lors du passage du cavalier vous devez : juger du bon franchissement de l'obstacle, transmettre l'information au PC Cross et noter l'information sur la feuille de résultat.
- En cas de chute ou d'arrêt d'un concurrent, vous devez suivre strictement les instructions détaillées dans ce document.
- En cas de doute, indiquez avec vos mots ce que vous avez vu et le responsable du cross vous enverra un référent pour analyser la situation avec vous.

Lexique

Bien franchi : le cavalier et son cheval passent l'obstacle sans rencontrer de problèmes

Volte : le cheval sera pénalisé s'il fait une volte entre les éléments d'une combinaison

Refus : arrêt du cheval devant un obstacle. Le **saut de pied ferme est interdit**. Dans ce cas indiquez un refus sur votre feuille et annoncez au talkie que le cavalier a fait un saut de pied ferme.

Dérobade : se présenter face à l'obstacle **avec l'intention de sauter** puis passer sur le côté sans sauter. Le cavalier peut en effet changer d'avis jusqu'au dernier moment et, dans le cas d'un obstacle simple ou avant l'entrée dans une combinaison, un cavalier peut choisir de faire une volte avant l'obstacle afin de se présenter dans de meilleures conditions. C'est aussi pour cela que votre position est importante, car en voyant arriver le cavalier, vous jugerez sans erreur possible si la volte résulte d'un choix du cavalier ou d'une dérobade du cheval.

Non franchi : passer à côté et poursuivre la route sans rectifier sa faute. Dans ce cas, vous ne devez pas informer le cavalier qu'il n'a pas franchi l'obstacle.

Abandon : décision du cavalier de ne pas poursuivre le parcours

Chute du cavalier : séparation du cheval. Vous devez juger s'il faut faire appel aux secours

Chute du cheval : lorsque l'épaule et la hanche touchent terre. Vous devez juger s'il faut faire appel aux secours

Obstacles avec fanion barré : Un cavalier peut choisir son obstacle si le fanion est barré d'un trait noir. Ce sont des obstacles où il y a plusieurs tracés différents. Si la voie choisie vous paraît étrange, faites un croquis du tracé réalisé par le cavalier et contactez votre responsable de zone.

USTICA vous souhaite une belle journée et un excellent championnat !