

Guide à l'usage des chefs de piste Hunter



INTRODUCTION

Ce guide n'est pas rigide ni exhaustif. Il s'agit d'un outil de travail et d'harmonisation et en aucun cas, un carcan.

Le plus souvent cherchez le dialogue et la concertation avec le président du jury et les coachs présents pour adapter le niveau des difficultés au plateau des cavaliers engagés. Ce n'est pas un signe de faiblesse ou d'incompétence que de modifier une difficulté lorsqu'il y a convergence de vue sur le terrain. Par contre, il ne faut pas que ce soit une habitude et doit rester une situation exceptionnelle.

Le parc d'obstacles et le terrain, ainsi que le nombre d'engagés, peuvent faire changer la conception d'un plan de parcours. Ne pas hésiter à se renseigner sur les **dimensions** du terrain, sa pente, le matériel à disposition, et les participants.

Soyez créatifs dans la limite du réalisable et **du bien-être équin**.

La sécurité des équidés et pratiquants est primordiale et doit toujours guider vos actions.

Concevez un parcours et des imposés pouvant être évalués le mieux possible par les juges (axes, éloignements...).

Lorsque vous démarrez dans cette fonction, privilégiez la simplicité, le classicisme, garant d'un bon déroulé de la compétition. Vous pourrez évoluer techniquement et innover lorsque vous aurez pris plus d'expérience.

Ne pas oublier que le rôle du chef de piste est **toujours** de bien faire sauter les chevaux et de valoriser **l'équitation juste**.

VADE MECUM DU CHEF DE PISTE HUNTER

Vous acceptez d'être chef de piste lors d'un concours

1. Lors de la prise de contact, vérifier votre disponibilité ainsi que le programme
2. Chef de piste ou juge, évitez le cumul surtout si vous débutez
3. Recherchez la piste sur google earth afin d'évaluer sa taille et sa forme
4. Se faire préciser l'emplacement de la porte et l'implantation de la tribune de jury
5. Se renseigner sur le matériel disponible, vérifiez les soubassements possibles, bottes de paille, petites barres, supports de barres de pied, fiches de sécurité
6. Consultez les engagés sur FFE après la clôture
7. Pour les horaires comptez entre 20 et 25 cavaliers par heure si le jury officie régulièrement
8. Prévoir le passage de la lame lors des changements de piste
9. Attention pour les horaires, le délai entre la sonnerie de reconnaissance et le premier concurrent est d'½ heure minimum en hunter et incompressible avec les jeunes cavaliers, par contre pour les autres il faut conseiller 20mn de reconnaissance
10. Attention, les FI sont plus chronophages que les mania ou GP
11. Prévoir les club 4 et 3 et A plutôt entre club 2 et club 1. Ou à la fin des épreuves si possible
12. Concevoir les pistes sur un logiciel

13. Adaptez les imposés de FI selon le nombre d'engagés
14. Attention, les difficultés ne sont pas identiques selon les hauteurs, mais selon les indices (ex club2 ne doit pas avoir les mêmes imposés que poney 1)
15. Vérifiez lors du rendez-vous pour l'implantation la veille de l'épreuve qu'il y aura de l'aide sur place
16. Préférer une carrière vide qu'une carrière avec un parcours déjà monté qui perturbe souvent l'implantation
17. Posez les barres au sol ,1 barre verticale, 2 barres oxer, ensuite placez la barre supérieure à la hauteur de l'épreuve et remplir ensuite par des soubassements, échelles, palanques, plantes et barre de pied
18. Installez le paddock avec 1 ou plusieurs soubassements
19. Le jour du concours, affichez les plans au paddock et commentez la reconnaissance au micro
20. Anticipez les changements de piste en matériel et auprès de votre équipe

SOMMAIRE

Extrait du règlement des compétitions Hunter FFE

- Plan du parcours
- Les obstacles et les figures imposées
- Cotes des obstacles
- Normes techniques pour chaque épreuve
- Les combinaisons et lignes d'obstacles

METHODOLOGIE DANS LA CONCEPTION DU PARCOURS

Orientations pour construire des épreuves de figures imposées

- Cercles
- Transitions
- Passages imposés (PI)
- Slalom
- Sauts au trot
- Contre galop
- Changement de pied
- Cercles entre 2 obstacles
- Contrats de foulées
- Etc

Orientations pour construire des épreuves de maniabilité :

- Passages Imposés
- Bidet banquette talus
- Courbes serrées
- Sauts de biais
- Sauts décalés
- Combinaisons directionnelles
- Pointes.
- Araignée
- Obstacles naturels
- Contrats de foulées

Orientations pour construire des épreuves derby :

Orientations pour construire des épreuves de grand prix :

Orientation pour construire les épreuves Club 4/3 et A :

Obstacles particuliers :

- Croix de Saint André
- Obstacle Donoux
- Parc à moutons
- Pointes
- Araignée.

Extrait du règlement des compétitions Hunter FFE :

- Plan du parcours

- a) Un plan donnant avec précision tous les détails du parcours doit être affiché pour l'information des concurrents et une copie doit en être donnée au jury avant le commencement de l'épreuve. Le parcours doit être soumis à l'approbation du Président du jury avant l'épreuve. (Celui-ci vérifie l'implantation des PI et des imposés) Le plan affiché au paddock pourra être photographié par les entraîneurs et les concurrents pour faciliter la reconnaissance.
- b) Le Président de jury doit reconnaître le parcours. Le Chef de piste annonce au micro après concertation avec le jury, quelles sont les difficultés et, comment l'épreuve va être jugée.
- c) Les obstacles sont numérotés successivement dans l'ordre selon lequel ils doivent être franchis.
- d) Pour les combinaisons d'obstacles ne portant qu'un seul numéro, celui-ci peut, pour la facilité du jury, être répété à chacun des sauts ou efforts. Dans ce cas, des lettres de différenciation lui seront ajoutées, par exemple 8 A, 8 B, 8 C, etc.
- e) Le plan doit indiquer :
 - Les distances pour les épreuves Style du poney / cheval et les contrats de foulées avec les distances pour les épreuves Hunter Equitation Club et Amateur
 - Les distances des lignes à contrats libres en épreuves club ou amateur doivent être indiquées sur le plan et correspondre à des distances classiques pour un nombre de foulées donné.
 - L'emplacement relatif des obstacles, leur profil et leur numéro.
Les points de passage imposés.
 - Un passage imposé non respecté est considéré comme un contrat imposé non réalisé.
 - Le tracé est indiqué par des flèches signalant le sens dans lequel les obstacles doivent être franchis. Le sens de franchissement est strictement obligatoire.

- Les obstacles et les figures imposées

A - Les obstacles

Ils ne sont pas encadrés de fanions. Ils doivent être numérotés à droite de l'obstacle.

B - Les figures et passages imposés

Ils doivent être matérialisés par des plots ou mieux des plantes visibles du jury

A partir des indices 2, le pied de galop doit être précisé lors du passage du PI

Lorsque le pied de galop n'est pas précisé, le galop désuni ou à faux n'entraîne pas de pénalité lors du passage du PI.

- Cotes des obstacles :

Il faut respecter ce tableau des cotes car sinon votre responsabilité peut être engagée.

Des cotes légèrement inférieures pour raison de sécurité ou autres peuvent être appliquées.

Epreuves	Hauteur	Largeur
Club Poney 4,	0,40 m	+ 10 cm
Club Poney 3, Club 4	0,50 m	+ 10 cm
Club Poney 2, Club 3	0,60 m	+ 10 cm
Club Poney 1, Club 2	0,70 m	+ 10 cm
Club Poney Elite, Club 1	0,80 m	+ 10 cm
Club Elite	0,90 m	+ 10 cm
Amateur 4	0,90 m	+ 10 cm
Amateur 3	1,00 m	+ 10 cm
Amateur 2	1,05 m	+ 10 cm
Amateur 1	1,10 m ou 1,15 m	+ 10 cm
Elite	1,20 m ou 1,25 m	+ 10 cm
Préparatoire	1,00m à 1,10m	
Style 4	0,80 m	+ 10 cm
Style 3	0,90 m	+ 10 cm
Style 2	1,00 m	+ 10 cm
Style 1	1,10 m	+ 10 cm
Style Elite	1,20 m ou 1,25 m	+ 10 cm
Préparatoire	1,00m à 1,10m	

Attention ce n'est pas la hauteur qui définit les difficultés techniques mais l'indice

ex : club 2= poney 2

club 1 = Poney 1

La hauteur du 1^{er} obstacle pourra être inférieure de 10 cm de la hauteur des autres obstacles.


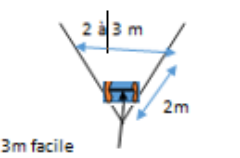
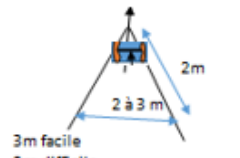
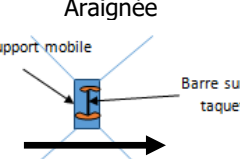
- a) Pour un obstacle de volée de type Spa ou Triple barre : les cotes peuvent être celles des oxers majorés de 5 cm en hauteur et de 10 cm maximum en largeur.
- b) Les cotes des combinaisons doivent être inférieures de 5 cm en moyenne par rapport aux obstacles simples en hauteur et largeur.

- Normes techniques pour chaque épreuve**A - Hunter Equitation**

EPREUVES TYPES	PONEY A 2 A 1 A ELITE	CLUB 4 PONEY 4	CLUB 3 PONEY 3	CLUB 2 PONEY 2 AMATEUR 4	CLUB 1 PONEY 1 AMATEUR 3	CLUB ELITE PONEY ELITE AMATEUR 2	AMATEUR 1	ELITE
Caractéristiques communes à tout type d'épreuve								
Nombre d'obstacles	8 à 12	8 max	8 à 12	8 à 12	10 à 12	10 à 12	10 à 14	10 à 14
Combinaisons	non	non	double	double	double ou triple	double ou triple	double ou triple	double ou triple
Sauts de puce	non	non	oui	oui	Oui	oui	oui	oui
Contrats de foulées et contrats libres annoncés	non	non	non	oui maxi 3	oui	oui	2 au min. obligatoires et différents	3 au min. obligatoires et différents
Difficultés des épreuves figures imposées								
Transitions	oui	oui	oui	oui	Oui	oui	oui	oui
Passages imposés et zones	oui	oui	oui	oui	Oui	oui	oui	oui
Slalom	oui	oui	oui	oui	Oui	oui	oui	oui
Saut au trot	oui	oui	oui	oui	Oui	oui	oui	oui
Courbe et abord au	non	non	non	non	Oui	oui	oui	oui

Epreuves Clubs et Poneys : les contrats de foulées **libres annoncés** sont obligatoires. Le cavalier l'annonce au jury ou au paddock lorsqu'il se présente et le jury les note sur la grille de jugement. 3 contrats de foulées maximum dans ces niveaux d'épreuves.

Contrat Majoré : dans les épreuves Hunter Equitation Amateur, les poneys sont autorisés à leur demande à faire une foulée de plus que les contrats prévus, sauf dans les combinaisons.

contre-galop								
Changements de pied	non	non	non	non	Oui	oui	oui	oui
Cercle	oui	oui	oui	oui	Oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves de maniabilité								
Rivière	non	non	non	Non	Non	oui	oui	oui
Bidet	non	non	non	Non	Non	oui	oui	oui
Courbes serrées	Non (A2) Oui (A1-A Elite)	non	oui	Oui	Oui	oui	oui	oui
Sauts en biais	Non (A2) Oui (A1-A Elite)	non	oui	Oui	Oui	oui	oui	oui
Sauts décalés	Non (A2) Oui (A1-A Elite)	non	oui	Oui	Oui	oui	oui	oui
Bout de pointe 	non	non	non	Non	Oui	oui	oui	oui
Pointe fermée 	non	non	non	Non	Oui	oui	oui	oui
Pointe ouverte 	Non (A2) Oui (A1-A Elite)	non	Oui	Oui	Oui	oui	oui	Oui
Araignée 	non	non	non	Oui	Oui	oui	oui	oui
Combinaisons directionnelles	non	non	non	Non	Oui	oui	oui	oui
Obstacles naturels	non	non	non	Oui	Oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves Grand Prix								
Contrats de foulées	non	---	---	3 au max.	5 au min.	5 au min.	5 au min.	5 au min.
Contrat temps (350m/min)	non	non	non	Non Oui (am 4)	Oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves Derby								
10 à 18 obstacles / Combinaisons, Saut de puce, Contrats de foulées, Contrats libres annoncés, Rivière, Gué, Bidet, Contre haut, Contre bas, Talus, Coffin, Fossé, Sauts de biais, Sauts décalés, Combinaisons directionnelles, Bout de pointe, Pointe fermée, Pointe ouverte, Araignée								
Tous les obstacles naturels devront comporter un élément mobile, cet élément ne doit pas dépasser la hauteur maximum correspondant à l'indice de l'épreuve.								

La liste des difficultés ci-dessus n'est pas exhaustive.

B - Hunter Style du poney / cheval

En Hunter Style, aucun contrat de foulées n'est imposé. Les obstacles doivent être appelés, montants, garnis, massifs et **composés obligatoirement de trois plans pour être le plus sautant possible**. Le parcours doit comporter des lignes de deux obstacles ; exceptionnellement une ligne peut comporter trois obstacles sur un terrain de très grande dimension. **80X50 et plus**.

Les lignes composées de deux fois 4 foulées ou 4 puis 5 foulées par exemple.

Le premier et le dernier obstacle de la ligne seront loin du tournant (**environ 20 m**) pour permettre une ligne droite d'au moins 3 foulées avant le premier obstacle et après le dernier obstacle.

On peut mettre deux obstacles en courbe légère à condition qu'ils soient espacés de six foulées au minimum.

Lorsque c'est possible, la première ligne doit être à 6 ou 7 foulées minimum pour mettre le cheval dans l'impulsion et aider au bon déroulement du parcours, surtout en style.

Il est possible d'enchaîner plusieurs épreuves sur le même parcours en changeant simplement l'ordre des lignes ou le sens des obstacles.

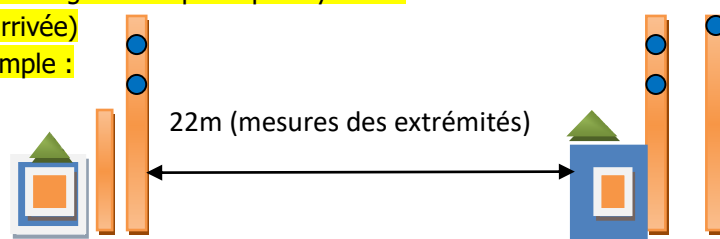
Les distances entre les obstacles seront adaptées en fonction du tracé, de l'indice de l'épreuve, du terrain et des cotes des obstacles.

Les distances entre les obstacles sont portées sur le plan du parcours affiché. Les distances sont à mesurer du dernier plan du premier obstacle au premier plan du deuxième obstacle. Ces distances sont indicatives et seront adaptées par le Chef de piste en fonction du terrain.

Pour les épreuves jeunes chevaux SHF, consultez le règlement spécifique style SHF.

(En particulier, prévoir une ligne de départ et d'arrivée)

Exemple :



- Les combinaisons et lignes d'obstacles

A – les distances

COMBINAISONS ET LIGNES D'OBSTACLES	HUNTER STYLE		HUNTER EQUITATION	
	TOUS PONEYS / CHEVAUX		CLUB PONEY	CLUB, AMATEUR, ELITE
Saut de puce au trot	non		2,2 à 2,7 m	3 à 3,70 m
Saut de puce au galop	non		3 à 3,6 m	3,70 à 4,50 m
1 foulée	Style 2 et 3 non Style 1 et Elite oui (7,70 à 8 m)		6 à 7 m	7 à 8 m
2 foulées	10,70 à 11,20 m		9 à 10 m	10,50 à 11,20 m
3 foulées	14,40 à 14,80 m		11 à 12 m	12 à 14,50 m
4 foulées	18 à 19 m		15 m	16 à 18 m
5 foulées	21,50 à 23 m		18 m	20 à 22 m
6 foulées	25 à 26 m		20 à 22 m	24 à 27 m
7 foulées	29 à 30 m		23 à 26m	28 à 29,5 m

Important : Les distances doivent être adaptées en fonction de la construction de l'obstacle (vertical ou oxer). Dans les combinaisons, les sorties sur oxer entraînent un contrat suivant plus difficile car une distance devenue « plus courte ». **Par contre, les sauts de puce en entrée de ligne ne donnent pas d'amplitude supplémentaire derrière.**

Poneys

	B2		C2		D2		B1		C1		D1	
Nombre foulées	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
oxer droit	5.7	8.4	6.3	9	6.9	9.6	5.8	8.6	6.4	9.2	7	9.8
droit oxer	5.5	8.2	6.1	8.8	6.7	9.4	5.6	8.4	6.2	9	6.8	9.6
droit droit	5.8	8.5	6.4	9.1	7	9.7	5.9	8.7	6.5	9.3	7.1	9.9
spa droit							6	8.8	6.6	9.4	7.2	10

Toutes les distances doivent prendre en compte le fait qu'on s'éloigne d'un vertical et que l'on s'approche d'un oxer et d'une spa.

En maniabilité le fait de se rapprocher de certain obstacle quel que soit le profil peut permettre un meilleur tournant derrière.

Ces distances sont indicatives et peuvent varier de + ou - 50cm selon les emplacements, les déclivités, les qualités de terrain.

B - Combinaisons d'obstacles : Doubles et Triples

- 1) Une combinaison ouverte ou fermée d'obstacles se compose de deux, trois ou plusieurs obstacles, distants les uns des autres de 6 mètres au minimum et de 12 mètres au maximum.
- 2) La distance se mesure du pied de l'obstacle, du côté où le poney / cheval se reçoit, au pied de l'obstacle suivant, du côté où le poney / cheval prend sa battue.
- 3) Les sauts de puces peuvent être composés de 2, 3 ou plus d'obstacles, la distance variant de 2,20 à 4 m, en fonction de l'allure imposée à l'abord du profil d'obstacle et de la qualité du sol
- 4) Dans les doubles, triples, etc., chaque obstacle ou élément de cet obstacle doit être sauté séparément sous peine d'élimination. Quand il y a refus ou déroché, le concurrent est obligé, sous peine d'élimination, de reprendre tous les sauts.
- 5) Toutes les fautes et désobéissances faites à chaque obstacle et pendant les différents essais, sont comptées séparément et s'ajoutent les unes aux autres.

Sauts de puce

- Si possible, construire les sauts de puce massifs avec un soubassement au moins sur le premier obstacle. Eviter les barres qui font souvent faire des fautes aux chevaux. Les sauts de puce sont là, pour vérifier la stabilité du cavalier et l'encaissement des sauts. Les soubassements font sauter les chevaux, et permettent de mieux juger le cavalier.
- Attention à réfléchir entre obstacle massif gage de sauts ronds et de possibles refus !!
- Hauteur égale de la moitié aux deux tiers de la hauteur du parcours.
- Evitez les sauts de puce au galop en bout de ligne **droite** même en amateur. Dans ce cas, remplir l'entrée et la sortie du saut de puce pour que les chevaux conservent un équilibre favorable.
- Mettre une ligne avec des distances justes ou un peu courtes avant le saut de puce pour que les chevaux ne soient pas à plat dans l'entrée du saut de puce.
- Sauts de puce multiples déconseillés pour les épreuves Clubs. Hauteur environ 1/3 de la hauteur du parcours.

METHODOLOGIE DANS LA CONCEPTION DU PARCOURS

Trois axes :

1. Choix des difficultés en fonction de l'indice et type d'épreuve
2. Tracé en fonction des contraintes
3. Profils d'obstacles

Généralités

- La construction des obstacles doit être le moins fautif possible.
- Dans le tracé des parcours il faut rechercher une variété et une symétrie dans les exercices.
- Les combinaisons doivent se présenter à partir du no 4, lorsque les chevaux sont dans l'impulsion. Elles doivent présenter une symétrie de profil d'entrée et de foulées à l'intérieur. Lorsqu'il y a plusieurs combinaisons on doit alterner l'abord sur chaque pied de galop.
- Eviter la combinaison vertical 2 foulées oxer qui est source de problèmes **et parfois dangereuse** !
- Penser à rendre visible, par les juges, l'ensemble des difficultés. « Surtout pour les directionnels et les biais, être soucieux des axes par rapport à la tribune de jury afin de faciliter le jugement ».

- Si un des imposés est le centrage d'un obstacle, le situer parfaitement dans l'axe du jury et assez près.
- Evitez les transitions en début de parcours, pour installer les chevaux dans le rythme du parcours et l'impulsion.
- En club, le premier contrat sur une ligne a plus de chances d'être validé si la ligne est n° 2 n° 3 au lieu de n°1 n° 2 ou le cheval n'est pas encore tout à fait dans l'impulsion. Par contre, un contrat sur les deux premiers sauts est une difficulté intéressante en indice 1 ou élite en club et AM 3 et 2.
- Les courbes ou contres-changements de main doivent être construits avec un sommet au milieu du tracé (ex : Sur une ligne en 7 foulées, 3 foulées, changement de direction, 3 foulées).

Passages imposés

Se servir des PI (passage imposé) comme initiateurs de bons tracés, les pénalités seront des pénalités de locomotion (à faux ou désuni, si le pied de galop est indiqué). Les PI ne sont pas implantés en dessous de 15m minimum au galop pour conserver la fluidité et l'équilibre latéral des équidés.

Se servir de zones constituées de 4 plots ou plantes délimitant, un couloir à suivre avec une entrée et une sortie de zone.

Il est possible de ne mettre qu'un plot ou plante appelé Pi et demander de passer à l'intérieur du plot ce qui permet des tracés différents. On obtient alors un tournant libre.

Orientations pour construire des épreuves de figures imposées :

Cercles

- Le cavalier ne pouvant faire qu'un cercle de départ, celui-ci doit être facile à réaliser au niveau du tracé
- **Le cercle de départ doit s'effectuer lorsque cela est possible devant et dans l'axe du n°1.**
- L'emplacement du dernier obstacle doit permettre au cavalier d'effectuer un cercle final à droite ou à gauche, selon le pied de réception et **derrière le dernier obstacle.**
- Pour les épreuves Club 4, 3 et les épreuves A, on peut codifier le tracé du cercle avec des repères et le matérialiser sur le plan ou tourner autour d'un obstacle.

Transitions

- Toutes les transitions entre allures sont possibles.
- Evitez les transitions Galop/Pas dans toutes les épreuves, celles-ci sont trop spécifiques du dressage. Si vous en imposez, c'est dans la progressivité.
- Transitions progressives ou directes à préciser sur le plan.
- Ne pas oublier qu'une transition est plus facile à passer en courbe qu'en ligne droite.
- Le plus souvent baliser les zones de transition par des repères pour éviter toutes contestations sur la précision.
- Baliser les zones de transition par des repères « visibles du jury ».
- Veillez à la rédaction des imposés dans les zones de transition afin qu'il n'y ait aucune interprétation possible.
- Lire les imposés au micro pendant la reconnaissance.
- Pensez qu'en épreuves mixtes, **deux imposés** avec transitions, en deux moments du parcours sont obligatoires.

Passages imposés

- Les Passages Imposés doivent être matérialisés et signalés sur le plan.

Notifiez les PI en PI1, PI2, (...) sur le plan de parcours et précisez le pied de galop à partir des indices 2.

Slaloms

- Peuvent se faire au pas, au trot, au galop, au contre-galop. **Au galop, c'est plutôt une serpentine.**
- La distance entre les repères est d'environ 6 à 8m au trot et 15m au galop.
- Cette distance est à adapter selon le terrain (pente) et selon l'indice.
- Les repères peuvent être alignés ou décalés.
- Jusqu'aux épreuves Club2, matérialiser l'entrée ou le tracé par des portes.
- Il est conseillé de prévoir une transition descendante avant un slalom au galop pour augmenter le contrôle et l'équilibre.

Sauts au trot dans le niveau Club

- **Prévoir une distance suffisante pour effectuer la transition avec de la place avant le saut.**
- **Une transition sur une courbe est toujours plus facile.**
- Saut au trot suivi d'un deuxième saut au trot en amateur. Dans ce cas, adapter la distance pour éviter des transitions heurtées.
- Constructions : la hauteur sera **environ 1/3** de la hauteur de l'épreuve, mettre une barre au pied pour les Clubs.
- Rapprocher la sortie de zone au trot de l'obstacle à franchir au trot afin de faciliter le jugement.

Contre galop

Il faut être progressif dans cet exercice. A partir du niveau club 1 et amateur 2 le départ sur un pied donné, suivi d'une courbe au contre galop. Pour les niveaux au-dessus le saut au contre galop à l'issue d'une courbe peut être abordé.

Lorsqu'un imposé comprend un contre galop, celui-ci doit être conservé jusqu'à l'abord de l'obstacle suivant.

Il est plus facile de contrôler le contre galop à partir du pas (surtout sur une courbe) car le cheval est plus en équilibre et le cavalier a ses aides en place.

Changement de pied

Peut être effectué en l'air (A partir de club élite et amateur 1) **ou avec des transitions ou des changements de direction ou de ferme à ferme, déconseillé car très difficile à juger objectivement (c'est-à-dire galop/pas/galop) selon le niveau.**

En indice AM 1, demander cet exercice sur des courbes inversées (serpentes).

On peut le prévoir sur des changements de direction.

On peut le prévoir dans des zones plus ou moins longues selon le niveau **et sur une zone moins large, pour un CDP dans la rectitude (réservé aux AM élites).**

Difficulté indispensable en championnat.

Jugement sur le changement de pied factuel et non sur les critères de jugement de dressage, (dans le temps, rectitude etc..).

Cercle entre 2 obstacles

Le but **pédagogique** étant que le cavalier effectue un cercle sur le pied de réception, à l'intérieur d'une ligne sans regarder. Très intéressant en Club, **il peut être demandé des transitions en plus du tracé.**

En amateur, on peut imposer un pied de réception.

Attention, il faut un terrain assez grand pour cet exercice.

Attention comme tous les cercles, ceux-ci sont chronophages !

Orientations pour construire des épreuves de maniabilité :

Passages imposés

Les Passages Imposés **favorisent** des courbes serrées, des abords près, des abords de biais..., prévoir donc des plots ou plantes en nombre suffisant

Le diamètre de la courbe imposée par le PI doit **sans perte de propulsion** permettre au cheval de sauter perpendiculairement l'obstacle. Donc, faire évoluer le diamètre selon les indices . Pensez au bien être équin et ne favorisez pas les fuites extérieures par une courbe trop serrée cad inférieure à 15 m au galop.

Bidet ou rivière étroite

En plastique ou bâche

- Obstacle courant en championnat, ne pas hésiter à le mettre en amateur et en club élite.
- N'en mettre en Club que si le terrain est grand et en fin de parcours.
- Cependant, le situer à partir du n°5 ou 6, toujours vers la sortie.
- Ne pas hésiter à le barrer et tout faire dans son aspect pour qu'il se passe bien.
- Le prévoir plutôt en bout de diagonale qu'en sortie de tournant. Jamais en n°1.
- On peut prévoir un obstacle à côté comme option.
- Intéressant en épreuve derby.

Courbes serrées

Diamètre à adapter à l'indice de l'épreuve pour éviter le dérapage des hanches et permettre le centrage de l'obstacle.

Penser au bien être équin et ne pas exagérer la difficulté des tournants (évitiez **moins de 15 m !**)

Saut de biais

- Les mettre dans un axe face au jury pour favoriser le jugement.
- La logique **en CSO** veut que le cavalier tourne court derrière un saut de biais donc prévoir un PI (ex biais à gauche tournant à gauche).
- Le biais peut aussi servir à contrôler la rectitude, il doit être évaluable par le jury.

Sauts décalés

- Aider le juge en matérialisant l'endroit où passer par une couleur de barre ou un petit soubassement.
- Sauts décalés sur un axe en adaptant la hauteur des Club 2.
- Rechercher la conduite et la rectitude.
- Pour faciliter le jugement, s'aider des couleurs de barres ou des profils particuliers (Polonais, vertical incliné...).
- Etant donné que le chef de piste peut obliger à sauter à droite ou à gauche, il peut ajouter dans les imposés un saut centré (très intéressant sur les pointes ou directionnels lorsqu'ils sont dans l'axe du jury).

Combinaisons directionnelles

- Uniquement en amateur.
- Possibilité d'intégrer des obstacles étroits dans la combinaison à l'entrée ou la sortie. Difficile après une ligne longue ou en bout de diagonale.
- On peut renforcer la difficulté de conduite et de franchissement d'un directionnel en supprimant les chandeliers ou en choisissant des chandelles pour l'encadrement ».
- Simple soubassement possible.
- Un triple directionnel ou directionnel est intéressant en amateur élite surtout dans l'axe du jury.

Pointes

Les pointes peuvent être ouvertes, ou fermées **ou en S**.

L'angle des pointes fermées doit être adapté au niveau et à l'indice de l'épreuve **(CF normes techniques)**.

Attention de faire évoluer l'angle et le remplissage de l'obstacle au fil des épreuves.

Une barre mobile de 50 à 60 cm doit être posée sur des supports et entraîne une pénalité de barre en cas de chute.

Obligation de fiches de sécurité sur les barres encadrant la pointe.

Araignée

La responsabilité du chef de piste peut être engagée s'il n'y a pas d'éléments mobiles à sauter au milieu d'une araignée ou d'une pointe, prévoir une petite barre mobile de 50 à 60 cm posée sur des supports au centre de l'araignée.

Obligation de fiches de sécurité sur toutes les barres de la pointe.

Obstacles naturels

Les intégrer systématiquement lorsqu'ils sont au niveau de l'épreuve et dans les derbys.

Prévoir toujours une barre supérieure mobile.

Environ 50 % des obstacles en derby.

Un obstacle est numéroté que si un élément mobile peut tomber sinon, l'obstacle est considéré comme un mouvement de terrain.

Contrats de foulées

- En club tous les contrats sont libres et annoncés par le cavalier au jury.
- Pas de contrats de foulées imposés dans les épreuves clubs.
- Même sans contrats déterminés, le chef de piste doit mettre des distances correspondant à 3 à 7 foulées réglementaires.
- Attention en indices P2 ou Club 2 aux distances des lignes, 7 foulées cheval peuvent entraîner 10 foulées d'un poney P2 !!
- En amateur mettre un contrat avec une distance normale de 5 à 7 foulées en début d'épreuve.
- S'il y a un contrat court comme premier contrat, les chevaux ont tendance à s'arrêter.
- S'il y a un contrat long, il y a souvent un petit pied ou des sauts à plat.
- Contrats différents sur 2 obstacles en ligne. Ex : 20m 5 ou 6 foulées dans un sens puis dans l'autre. En club 1 foulée de plus qu'à l'aller qu'au retour.
- Possibilité de contrats définis par le cavalier en amateur sur une ligne (le préciser sur le plan).
- Attention aux contrats après des combinaisons : ceux-ci sont toujours plus difficiles car le cheval prend de la locomotion en sautant sa combinaison et la distance semble plus courte.
- En cas de serpentine avec des contrats, on peut prévoir une ou des balises pour aider au tracé en Club.

Chronomètre :

Pour les indices amateur 1 et élite, un imposé peut être le chronomètre à 350 m/mn avec un tracé roulé par le chef de piste.

Rédaction des plans :

Les plans étant le plus souvent pris en photo affichez les sur le n°1 et au paddock

- Soyez clairs et précis surtout pour décrire les imposés.
- Indiquez toujours les distances dans les lignes et combinaisons.
- Employez le langage technique commun (PI, zone ...).
- Evitez de surcharger le plan en symboles.
- Le tracé indiqué en pointillé aide souvent à une meilleure compréhension.

Orientation pour construire des épreuves de Grand Prix :

L'épreuve Grand Prix doit se rapprocher le plus possible d'un Grand Prix de CSO

- Au niveau du tracé
- Au niveau des profils
- Au niveau de l'alternance des distances (normales, courtes ou longues)

- Au niveau de l'implantation des combinaisons

Les barres de pied peuvent rester sur le no 1, les combinaisons.

Les profils doivent être allégés (moins de soubassements, 3 barres pour un vertical, palanque en haut etc).

Les contrats de foulées sont **SELON LE NIVEAU DE 3** Au maximum à 5 au minimum.

Le chronomètre est intéressant si le chef de piste mesure un tracé compétitif à 350 m /mn.

Orientation pour construire un derby :

10 à 18 obstacles.

Alternez naturels et obstacles mobiles.

Tous les obstacles numérotés doivent avoir un élément mobile.

Orientation pour construire les épreuves Club Poney /4/3 Epreuves A 2/1/El :

Ces épreuves s'adressent à des jeunes cavaliers, les parcours doivent être ludiques avec un tracé facile. En aucun cas ,le parcours est un tracé classique abaissé. Ces épreuves doivent comporter des transitions, slalom, cecles, Pi, sauts de biais et au trot...

Un groupe de réflexion se penche sur des difficultés futures intégrant des ateliers de TREC, Equi fun, gymkana...

Nous ajouterons le plus vite possible les travaux de cette commission à ce guide.

Dans ces épreuves, étant donné qu'il n'y a souvent que 8 obstacles et pour aider les jeunes cavaliers, pensez à numéroter les imposés.

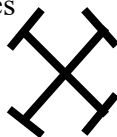
Prévoir de monter le paddock avec 1 ou plusieurs soubassements.

Obstacles particuliers :

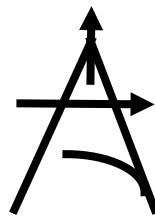
Prévoir à l'avance le matériel et la place

Croix de Saint André

- Utilisez des barres de 4m
- Intéressant pour les nombreux tracés possibles
- Prévoir un plot au milieu si les barres sont étroites
- Fiches de sécurité sur les barres

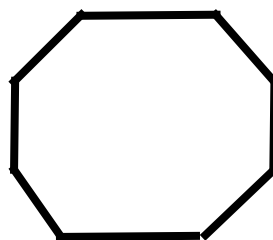


Obstacle Donoux



Parc à moutons

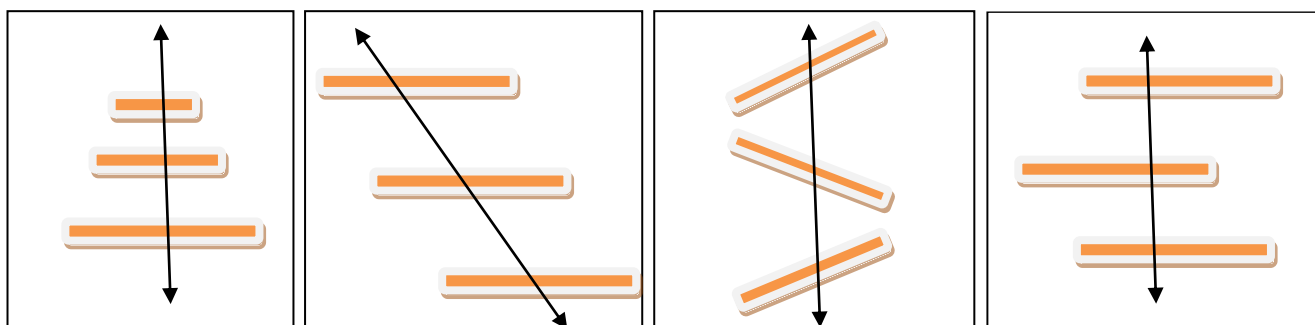
Attention : que dans les grands terrains



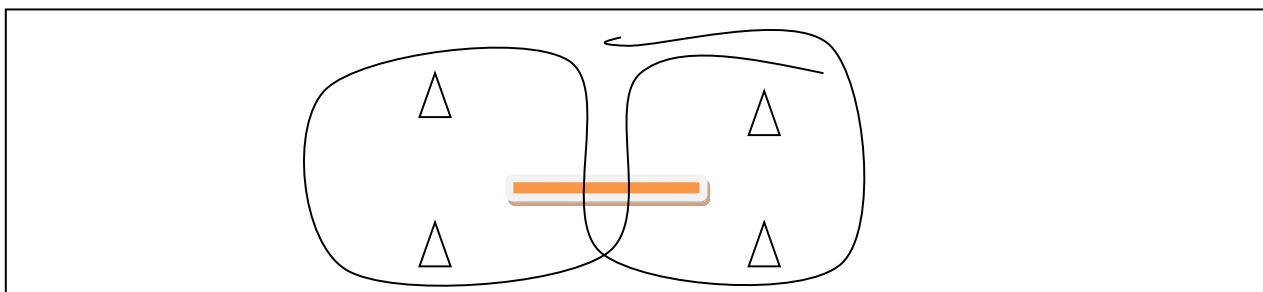
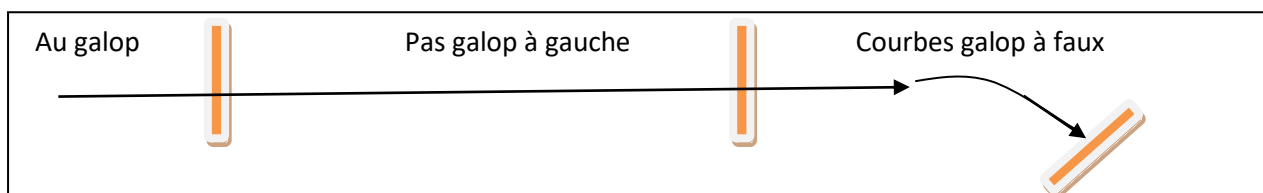
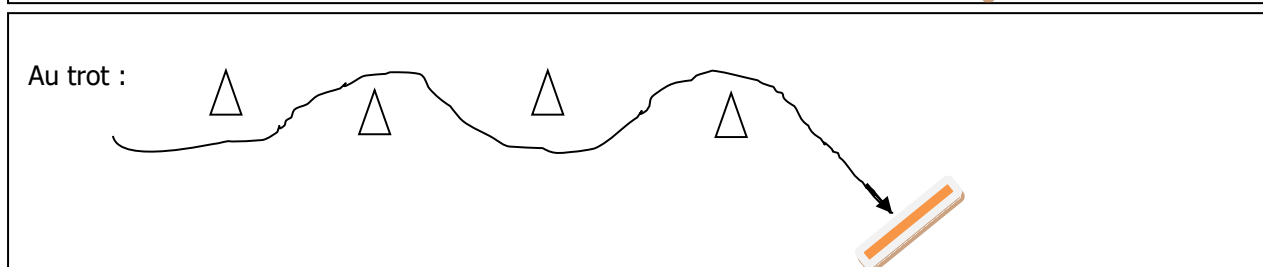
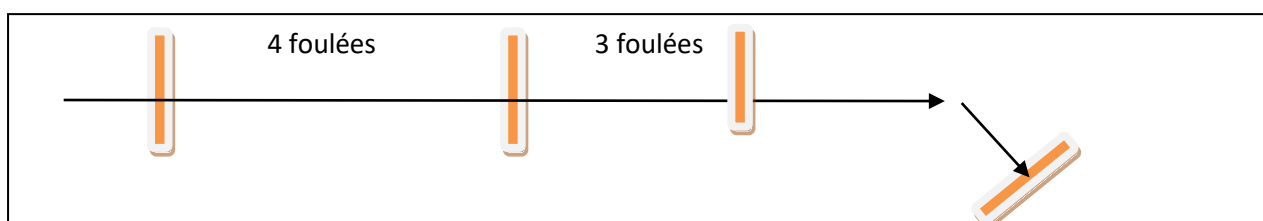
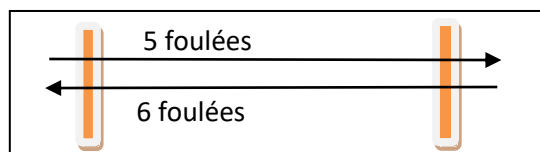
Quelques exemples de constructions spécifiques :

Exemples de difficultés concernant les figures imposées

Exemples de combinaisons présentant des difficultés de tracé



Exemples de difficultés concernant les contrats de foulées :



Les distances :

Toutes les distances doivent prendre en compte le fait que l'on s'éloigne d'un vertical et que l'on se rapproche d'un oxer et d'une triple barre.

Ces distances sont indicatives et peuvent varier de + ou - 20cm selon les emplacements, les déclivités, les qualités de terrain.