



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 4 septembre 2023*

Avec rectificatif au 01 Janvier 2024

# **Dispositions spécifiques Mountain Trail**



---

## SOMMAIRE

Préambule.....	3
<b>I - ORGANISATION .....</b>	<b>4</b>
Art 1.1 - Terrain et matériel .....	4
<b>A - Terrain de présentation .....</b>	<b>4</b>
<b>B - Terrain d'échauffement.....</b>	<b>4</b>
Art 1.2 - Tableau d'affichage .....	4
<b>II - EPREUVES.....</b>	<b>4</b>
Art 2.1 - Liste des épreuves .....	4
<b>III - OFFICIELS DE COMPETITION .....</b>	<b>4</b>
Art 3.1 - Jury / officiels de compétition .....	4
Art 3.2 - Nombre de juges.....	5
Art 3.3 - Qualification des juges .....	5
<b>IV - CONCURRENTS .....</b>	<b>5</b>
Art 4.1 - Conditions de participation .....	5
Art 4.2 – Tenue .....	6
<b>V - PONEYS / CHEVAUX .....</b>	<b>6</b>
Art 5.1 - Conditions de participation .....	6
Art 5.2 – Harnachement.....	7
<b>VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES.....</b>	<b>7</b>
6.1 - Le parcours.....	7
6.2 - Notation.....	8
<b>VII - DEROULEMENT .....</b>	<b>14</b>
7.1 - Plan du parcours .....	14
7.2 - En cas d'alerte météo .....	14
7.3 - Reconnaissance .....	14
7.4 - Déroulement de l'épreuve .....	14
7.4 - Lecteur .....	15
7.6 - Meneur de l'épreuve Club 3.....	15
<b>VIII – CAS D'ELIMINATION.....</b>	<b>15</b>
<b>IX - CLASSEMENT .....</b>	<b>16</b>

## Préambule

Le Mountain Trail est la vitrine du parfait cheval d'extérieur, un cheval avec un haut niveau de connexion avec son cavalier.

La discipline est destinée à montrer la confiance, le courage et la performance sportive de toutes les races d'équidés et toutes disciplines équestres, en gardant leur propre style (selle, équipement, tenue) sur des parcours de difficultés qui pourraient être rencontrés en extérieur.

L'objectif global de la discipline est de promouvoir de bonnes compétences en équitation et de fournir grâce à des parcours de qualité, un lieu éducatif sécuritaire et ludique pour les concurrents.

Une épreuve de Mountain Trail teste la faculté du couple cavalier/cheval à franchir des difficultés naturelles en toute sécurité avec des techniques qui démontrent le « great horsemanship », la connexion du couple et le dressage en finesse du cheval. Chaque épreuve a trois niveaux de difficulté qui sont conçus pour défier mais ne pas intimider les cavaliers.

L'épreuve montre la capacité du couple à travailler en harmonie et à naviguer à travers des obstacles qu'ils pourraient rencontrer lors d'une randonnée. Le parcours de Mountain Trail participe à améliorer la relation entre le cheval et le cavalier en les initiant à de nouvelles expériences.

La perfection est illustrée par un cheval courageux, confiant et se déplace avec une allure naturelle, de manière sûre et rapide comme s'il était sur une longue randonnée. Le couple cavalier/cheval doit être capable d'évaluer, aborder et passer de façon volontaire et enthousiaste toute difficulté avec finesse et un maximum de sécurité.

## I - ORGANISATION

### Art 1.1 - Terrain et matériel

#### A - Terrain de présentation

Le terrain d'évolution en extérieur est à privilégier. Toutefois il peut être :

- en intérieur (minimum 20 m x 40m)
- en carrière (minimum 20 m x 40m)

En extérieur, le terrain doit être le plus naturel possible (bois, eau, roche, ...) en utilisant son relief. La surface peut être sablée ou en herbe si la nature du sol n'est pas trop dure et ne glisse pas.

#### B - Terrain d'échauffement

- ◆ L'aire d'échauffement appelée détente est d'une surface suffisante pour permettre la détente de plusieurs concurrents en même temps.
- ◆ Un ou plusieurs dispositifs mobiles peuvent être à disposition des concurrents. Ils sont à franchir au pas uniquement.

### Art 1.2 - Tableau d'affichage

Sont inscrits :

- ◆ Les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition,
- ◆ Les plans des différents parcours,
- ◆ Les résultats provisoires et définitifs,
- ◆ Les feuilles de scores à l'issue des épreuves

## II - EPREUVES

### Art 2.1 - Liste des épreuves

Epreuves	Type de test
<b>Club Poney / Club Poney A et B</b>	- En main - En selle
<b>Club 3</b>	- Le cavalier à cheval et tenu en main par un tiers
<b>Club 2 / Amateur 3</b>	- En main - En selle
<b>Club 1/ Amateur 2</b>	- En main - En selle
<b>Club Elite / Amateur 1</b>	- En main - En selle
<b>Amateur Elite</b>	- En main - En selle

## III - OFFICIELS DE COMPETITION

### Art 3.1 - Jury / officiels de compétition

Le président de jury est désigné par l'organisateur.

Il est obligatoirement choisi sur la liste des officiels de compétition.

Le président du jury doit être présent pendant toute la durée du concours.

Chaque juge est **obligatoirement** assisté d'un secrétaire. Il doit avoir une vue globale du parcours,

sans être amené à se déplacer.

La présence d'un commissaire au paddock ou juge Club sur l'aire d'échauffement est obligatoire

### Art 3.2 - Nombre de juges

Un jury est composé au minimum d'un président de jury.

Le nombre de juges supplémentaires éventuels est déterminé par l'organisateur en fonction de la configuration du terrain, du niveau de l'épreuve, du programme du concours et du nombre d'engagés.

### Art 3.3 - Qualification des juges

Tous les Juges Nationaux doivent être inscrits sur la liste des officiels de compétition de la discipline.

EPREUVES	Qualification minimum
Club	Club
Amateur	National

## IV - CONCURENTS

### Art 4.1 - Conditions de participation

LFC	EPREUVES	Galop minimum pour les mineurs
Club	Club Poney A et B	Galop 2 ou Galop d'Or (Concurrents âgés de moins de 12 ans)
	Club Poney	Galop 2 ou Galop d'Or (Concurrents âgés de moins de 18 ans)
	Club 3	Pas de galop
	Club 2	Galop 2 ou Galop d'Or
	Club 1 Club Elite	Galop 4

Amateur	Amateur 3, Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite	Galop 4
---------	---	---------

Pour les concurrents majeurs, aucun galop n'est exigé.

L'accompagnateur en Club 3 doit être âgé d'au moins 18 ans et être licencié. Pas de niveau minimum requis.

Le nombre de participation par cavalier est libre.

Un couple cavalier cheval a droit à 4 participations (deux montées, deux en main) par jour : dans deux niveaux successifs (exemple : Club 1 et Club Elite ou Club 2 et Club 1)

#### Art 4.2 – Tenue

Pour toutes les épreuves, le cavalier doit avoir une tenue conforme à l'équitation présentée. Se référer au règlement spécifique FFE de chaque discipline.

- ◆ Le règlement sur la tenue s'applique également sur le terrain d'échauffement.
- ◆ Le port d'un casque aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les concurrents dans les épreuves Club et pour les mineurs toutes épreuves confondues.
- ◆ Le port d'un gilet protège dos aux normes en vigueur en Club 3 est obligatoire.
- ◆ Le casque est facultatif en épreuve Amateur selon l'équitation présentée.
- ◆ Le port des éperons est facultatif. Leur utilisation excessive sera sanctionnée dans la note
- ◆ Tous les sticks, chambrières et cravaches, sont interdits dans les épreuves en main et en selle, à l'exception du stick, qui est autorisé pour les épreuves montées, pour les cavaliers montant en amazone, dans la tenue de la culture.
- ◆ Le cavalier ne doit pas avoir de friandises sur lui, le port d'un sac à friandises est interdit monter comme à pied.
- ◆ L'utilisation d'un montoir, pour permettre au cavalier de se remettre en selle, est autorisé, sans pénalité.
- ◆ Seuls les cavaliers Club pourront se présenter en tenue du club ou en tenue de concours conforme à l'équitation fédérale présentée. Les épaules doivent être couvertes.
- ◆ Tenues amateur : se reporter aux fiches techniques de la culture concernée sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com)

## V - PONEYS / CHEVAUX

#### Art 5.1 - Conditions de participation

Les équidés d'origines inconnues, ou origines non constatées peuvent concourir dans toutes les épreuves. Les épreuves Club Poney A et B sont ouvertes aux poneys A et B.

Les épreuves en main Club Poney A et B, Club Poney, Club 2, 1, Elite ainsi que Club 3 sont ouvertes aux poneys A.

Les épreuves en selle sont ouvertes aux poneys / chevaux de 4 ans et plus.

Un même poney / cheval peut participer à :

- ◆ 8 épreuves par jour en épreuve Club, Amateur 3,2,1, dont maximum 5 en selle.
- ◆ 4 épreuves par jour en épreuve Amateur Elite.
- ◆ Un cheval partant une fois en Amateur Elite, pourra participer à 4 épreuves tous niveaux confondus.

Les épreuves en main sont ouvertes aux poneys / chevaux de 1 an et plus.

## Art 5.2 – Harnachement

Le règlement sur le harnachement s'applique également sur le terrain d'échauffement.

Pour toutes les épreuves, les protections sont autorisées. Le cheval doit avoir un équipement conforme à l'équitation présentée. Se référer au règlement spécifique FFE de chaque discipline, sauf exceptions ci-dessous :

En main :

- ◆ Licol nylon, cuir ou cordelette correctement ajustée
- ◆ Longe de 3.50m
- ◆ Le cheval peut être présenté sellé, mais doit être mené en licol. Si la selle le permet les étriers doivent être remontés.

En selle :

En toute circonstance, le harnachement doit être correctement ajusté. Les enrênements et la martingale fixe ou à anneaux sont interdits.

La monte en cordelette n'est autorisée qu'en épreuve Amateur Elite.

Les embouchures autorisées sont :

- ◆ Tous les mors de filet, c'est-à-dire sans effet levier ou releveur et dont les canons sont lisses, en métal, plastique, caoutchouc ou cuir.
- ◆ Tous les mors à levier, dont le levier maximal est 21,5cm, dont le canon est lisse et d'un diamètre compris entre 8 et 25mm. Aucune partie à l'intérieur de la bouche ne peut être plus basse de plus de 3,2 mm à partir du canon du mors. La hauteur maximale permise du passage de langue est de 9 cm.
- ◆ La gourmette est autorisée, doit être en nylon ou en cuir et d'une largeur d'au moins 13 mm.
- ◆ L'utilisation d'alliances est autorisée.
- ◆ Le licol, les bitless, bosal, side pull, etc.

Les embouchures interdites sont :

- ◆ Tous les mors à effet releveur, c'est-à-dire à levier dont les anneaux coulissent dans les canons tel que le Pessoa ou le mors releveur.
- ◆ Tous les mors à canons torsadés
- ◆ Les hackamore à effet levier

## VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES

### 6.1 - Le parcours

La disposition du parcours est à la discrétion de l'organisateur. Lorsque cela est possible, le parcours utilisera la topographie du terrain en ce qui concerne les dispositifs et leur mise en place. La sécurité sur le parcours doit tenir compte des différents niveaux des couples cheval / cavalier et doit pouvoir tester leurs compétences. La sécurité est une considération primordiale. Les dispositifs doivent être construits avec des matériaux sûrs à l'aide de lignes directrices données dans les fiches techniques.

Un parcours se compose de 6 à 16 dispositifs, choisis parmi les listes suivantes. Au moins 6 dispositifs doivent être choisis dans la liste des 18 dispositifs obligatoires.

Dispositifs obligatoires :

1. Boite à eau

2. Boite à pivot
3. Champ de pierres
4. Croisillons de troncs
5. L'éventail
6. La Porte
7. La Roue de Chariot
8. La Tranchée
9. Labyrinthe
10. Mikado de branches
11. Pas de Côté (au-dessus d'un tronc ou non)
12. Passerelle (ou petit pont)
13. Pont à bascule
14. Poutre étroite
15. Reculé non surélevé
16. Reculé surélevé
17. Troncs surélevés
18. Troncs

Dispositifs optionnels :

1. Contre haut
2. Descente dans l'étang
3. Envoyer le cheval autour du rocher dans l'étang
4. Immobilité
5. Le Serpent
6. Marches d'escalier
7. Monter et descendre de cheval sur un rocher
8. Petite flaque d'eau
9. Pont sur tréteaux
10. Pont suspendu
11. Poutre étroite surélevée
12. Trotter au-dessus des barres
13. Attraper une « tête de vache » au lasso. (Steer Head Roping)
14. Tracter un objet ou un tronc. (Drag Hide or Log)
15. L'Echelle
16. Escalier de poutre étroite
17. Escalier double inversé
18. Pont roulant
19. Poutre étroite 45°
20. Texas deux étage
21. Le Toit
22. Troncs Croisées
23. Le Compas
24. Le Rideau
25. La Tortue
26. Boite à étage
27. Le Haut de Forme

Toute autre difficulté que permet la topographie du terrain.

## Art 6.2 - Notation

Le score total de 70 représente une performance correcte qui correspond aux attentes. Chaque dispositif provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70.

Les juges évaluent les manœuvres standards de base suivante : chaque dispositif a une valeur de 9 points. Ceci donne une base pour additionner ou déduire des points.

On utilise des points et demi-points. Un dispositif ne peut pas avoir plus de 3 points supplémentaires et pas plus de 9 points de pénalités.



Un dispositif manqué (erreur de parcours) ou non tenté recevra une pénalité de -18.

Lors d'une erreur de parcours, cavalier perdu ou oubli, un dispositif franchi à contresens ou mauvais point d'entrée, aura un score de -18 et ne pourra pas être retenté

Lors d'une déroboade, si le dispositif est abordé par le mauvais côté ou point d'entrée, le dispositif aura un score de -9 et ne pourra pas être retenté.

Franchir un dispositif par un saut = score -9 (non considéré comme refus)

Le cavalier franchissant la ligne de départ avant le signal du juge sera sanctionné d'un -9 (non considéré comme refus)

Les mêmes critères sont appliqués à tous les dispositifs, que ce soit un pont, une porte, une tranchée, de l'eau, des troncs, des pierres, etc.

### **Notation des dispositifs :**

Chaque dispositif est jugé en 3 zones : Entrée, Corps, Sortie. Une note est attribuée pour chaque zone.

Le premier dispositif est jugé dès la ligne de départ. Le jugement de chaque dispositif commence dès la sortie du dispositif précédent. Le dernier dispositif est jugé jusqu'à la ligne d'arrivée.

**Entrée : de -2 à +1**, si elle est correcte = 0

Une notation correcte (=0 point) est attribuée si le cheval entre droit, prend connaissance du dispositif et maintient une allure fluide de manière attentive et volontaire. Un cheval a jusqu'à 3 secondes pour examiner le dispositif avant d'entrer, sans pénalité. Au bout de 3 secondes, ce sera considéré comme un refus ou absence de mouvement vers l'avant.

Wow + 1/2 à +1 point : Un cheval se dirige vers le dispositif, est attentif et reconnaît directement le dispositif d'une manière audacieuse et confiante et y entre sans rupture d'allure.

**Corps : de -5 à +1**, s'il est correct = 0

Une notation correcte (=0 point) est attribuée si le cheval cherche son chemin à travers le dispositif de manière volontaire, confiante, audacieuse et sûre sans trébucher, ni toucher le dispositif, ni rompre son allure.

Wow + 1/2 à +1 : Le cheval franchit le dispositif d'une manière confiante, audacieuse, volontaire et en toute sécurité, c'est un plaisir à regarder.

**Sortie : de -2 à +1**, si elle est correcte = 0

Une notation correcte (=0 point) est attribuée si le cheval sort du dispositif à la même vitesse qu'il y est entré, droit et de manière attentive et volontaire.

Wow + 1/2 à +1 : Le cheval est attentif et reconnaît la sortie, marche d'une manière rassemblée.

### **Notions Entrée - Corps - Sortie**

• Un cheval se situe dans le corps du dispositif dès qu'il a les 2 antérieurs dessus ou à l'intérieur •  
Un cheval se situe dans la sortie du dispositif dès qu'il a 2 antérieurs au sol ou en dehors du dispositif

• Une longueur de cheval après un dispositif (4 pieds au sol) = fin de la sortie du dispositif.

• La fin de la sortie d'un dispositif = entrée du dispositif suivant. Sauf pour le dernier dispositif où la sortie se termine à la fin du parcours

• Les allures sont jugées comme faisant partie de l'entrée d'un dispositif ou comme faisant partie de la sortie pour le tronçon entre le dernier dispositif et la fin du parcours. Elles font partie intégrante d'un dispositif sur ses 3 portions lorsque le dispositif doit être passé au trot par exemple.

### **Franchissement des dispositifs en main**

• Le cheval doit suivre volontiers le meneur, sans traîner derrière, ni le bousculer.

• Le cheval peut être sellé et doit être mené par une longe de 3m50.

• Le meneur peut envoyer ou diriger le cheval à travers le dispositif, sauf indication contraire du juge lors de la reconnaissance du parcours

• Le meneur peut être à côté ou devant le cheval, des changements de côtés au cours du parcours sont acceptables s'ils sont précisés par le juge.

---

• La zone de passage sur un dispositif peut varier selon que le cheval est envoyé sur un dispositif, ou si le meneur passe devant ou à côté du cheval:

- Un cheval envoyé sur le dispositif doit être centré.
- Un cheval qui suit le meneur sur le dispositif doit être centré.
- Si le meneur est côte à côte sur le dispositif avec le cheval, le centre se situe entre les deux.

### **Au montoir ou à la descente de cheval**

- Un montoir sera fourni et pourra être utilisé sans pénalité.
- Le cheval doit attendre calmement et ne pas bouger au montoir ou à la descente.
- Un montoir doit se faire en souplesse pour ne pas déséquilibrer le cheval.
- Au montoir, les rênes doivent être gardées en main. Le cavalier peut tenir le troussequin.

### **Comportement du cheval**

- Lors des passages d'eau, le cheval doit traverser l'eau calmement avec un mouvement en avant continu.
- En montée : le cavalier doit rester centré. Le cavalier et le cheval doivent négocier la pente de manière sûre. Le cavalier peut utiliser une main pour se tenir à la crinière ou à la selle.
- En descente : le cavalier doit rester centré. Le cavalier et le cheval doivent négocier la pente de manière sûre. Le cavalier peut utiliser une main pour se tenir à la crinière ou à la selle.
- Enjamber un dispositif (ex. tronc) : le cheval doit le franchir sans toucher le dispositif (touchette). Un équidé dont la taille ne permet pas un franchissement sans touchette ne sera pas pénalisé (ex : poney shetland sur croisillon de troncs).
- Contre-haut ou contre-bas : Un équidé dont la taille ne permet pas un franchissement sans saut ne sera pas pénalisé pour le saut. Cependant, le saut doit être contrôlé et sûr pour le cheval et le cavalier.
- Porte ou barrière : La porte sera à pousser, à tirer ou basculer selon le type de porte. À ouverture gauche ou droite tel qu'indiqué sur le parcours affiché et dans la légende.

**Tableau des pénalités**

	-0,5	-1	-1,5	-2		-2 + diminution de la note de Horsemanship
<b>Entrée</b>	Touchette	<b>Club 3</b> : Intervention du meneur sauf intervention de sécurité	Trébuché légèrement	En main : s'arrêter pour changer de côté. Sauf si autorisé par le juge	Mauvais tracé entre les dispositifs. Ne respecte pas le tracé du parcours tel que dessiné.	Cheval qui ru ou se cabre
	Légèrement décentré	<b>En main</b> : contrainte excessive sur la longe	Arrêt pour boire dans un dispositif avec eau. Manger une plante ornant un dispositif, brouter.	Non-respect des consignes du juge	Volte entre 2 dispositifs	Désobéissance flagrante Cheval qui n'écoute pas son cavalier / meneur
	Légèrement pas droit	1 <sup>er</sup> et 2 <sup>e</sup> refus devant le dispositif **		<b>Club Elite, Amateur 1, Amateur Elite</b> : Prendre le galop sur le mauvais pied, cheval désuni.	Saut (2 antérieurs et 2 postérieurs)	Ne jamais atteindre l'allure demandée
	Léger changement d'allure	Petit saut (2 antérieurs ou 2 postérieurs) *		Transition d'allure non respectée	Rupture d'allure de 2 foulées ou plus	Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval.
		Pas droit / pas centré				
* ne doit pas être comptabilisé si le petit saut est dû à une question de taille du cheval par rapport au dispositif						
** <u>Considéré comme refus</u> : Pause de plus de 3 secondes sans que le cheval s'engage sur le dispositif. Chaque pas qui ne va pas en direction du dispositif						
Après trois refus, le cheval et le cavalier doivent continuer leur parcours, le dispositif aura le score de -9 qui sera entouré sur la feuille de score pour le différencier d'un autre -9						
	- 0,5	-1	-1,5	-2	-3	-5
<b>Corps</b>	Chaque touchette	1 pied hors du dispositif, mais qui ne touche pas le sol	Marche sur un dispositif / Déplace un dispositif	1 pied hors du dispositif qui touche le sol	Cheval qui n'écoute pas son cavalier / meneur	2 pieds ou plus hors du dispositif / Tombe / saute hors du dispositif
	Légèrement décentré	Chaque pas en retard lors d'une transition	Rupture d'allure de 1 foulée	Renverse / fait tomber un dispositif	<b>Club 3</b> Intervention du meneur sauf intervention de sécurité	Lâcher la porte
	Légèrement pas droit	Décentré sur le dispositif	Sort de l'espace requis / ne rentre pas dans l'espace requis	Rupture d'allure de 2 foulées ou plus	<b>En main</b> : contrainte excessive sur la longe	Ne pas réussir la manœuvre demandée
	Léger changement d'allure		Bouge 1 pas au montoir / immobilité (reprise d'équilibre ok)	Manque un élément du dispositif		Non-respect des consignes du juge
			Perd le mouvement vers l'avant	En main, s'arrêter pour changer de côté. Sauf si autorisé par le juge		Ne jamais atteindre l'allure demandée
			Allure incorrecte	Sauter en direction de la sortie		Plus de 4 pas au montoir / immobilité
			Arrêt pour boire dans un dispositif avec eau. Manger une plante ornant un dispositif, brouter	Bouge 2 ou 3 pas au montoir / immobilité		Désobéissance flagrante/ Cheval qui rue ou se cabre
				<b>Club Elite, Amateur 1,</b>		Tout ce qui met en

				<b>Amateur Elite</b> : Prendre le galop sur le mauvais pied Cheval désuni		danger la sécurité du cavalier ou du cheval
				Trébuche / se précipite		En dehors des limites du dispositif
	<b>-0,5</b>	<b>-1</b>	<b>-1,5</b>	<b>-2</b>		<b>-2 + diminution de la note de Horsemanship</b>
<b>Sortie</b>	Touchette	<b>Club 3</b> : Intervention du meneur sauf intervention de sécurité	Trébuche légèrement	Pas sécuritaire		Cheval qui ru ou se cabre
	Légèrement décentré	<b>En main</b> : contrainte excessive sur la longe	Arrêt pour boire dans un dispositif avec eau. Manger une plante ornant un dispositif, brouter.	Saut		Désobéissance flagrante Cheval qui n'écoute pas son cavalier / meneur
	Légèrement pas droit	Pas centré. Pas droit de la longueur du cheval		Hors de la zone de sortie désignée		Ne jamais atteindre l'allure demandée
	Léger changement d'allure	Précipitation		Non-respect des consignes du juge		Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval.
<b>AUTRES PÉNALITÉS</b>						
Lors d'une erreur de parcours, cavalier perdu ou oubli, un dispositif franchi à contresens ou mauvais point d'entrée, aura un score de -18 (entouré sur la feuille de scores) et ne pourra pas être retenté						
Lors d'une dérobade, si le dispositif est abordé par le mauvais côté ou point d'entrée, le dispositif aura un score de -9 et ne pourra pas être retenté (non considéré comme refus)						
Franchir un dispositif par un saut = score -9 (non considéré comme refus)						
Le cavalier franchissant la ligne de départ avant le signal du juge sera sanctionné d'un -9 (non considéré comme refus)						

### Note de Horsemanship :

C'est une appréciation du juge sur l'ensemble du parcours qui s'ajoute au score final. Elle tient compte de la qualité de la relation entre le cavalier et son cheval, de la présentation générale du couple, de l'adéquation de l'équipement, du comportement du cavalier sur le terrain et/ou au paddock et lieux du concours, de la finesse des aides du dressage, de la discrétion des aides, de l'assiette. Chaque concurrent possède une réserve de 5 points.

Si la prestation du couple est correcte et conforme aux attentes du juge, il attribue les 5 points et donne une note de horsemanship de +5.

Le juge peut déduire jusqu'à 5 points et donner une note de horsemanship de 0.

Dans le cas d'épreuve à plusieurs juges, chaque juge donne une note et la moyenne des différentes notes est effectuée pour établir la note de horsemanship. Les critères d'appréciation du horsemanship sont disponibles dans le tableau.

Le juge peut déduire jusqu'à 5 points et donner une note de horsemanship de 0.

Dédutions de Horsemanship					
Correction excessive du cheval / Frapper le cheval	Saccades sur le mors ou utilisation excessive de la main sur le mors			Equipement défaillant / Licol / Back cinch attaché incorrectement	En fonction de l'équitation présentée (western, camargue...) : 2 mains avec un mors à branches / de bride En Amateur 1, Amateur Elite = -5
Éperonner excessivement.	Utilisation excessive des mains pour instiller de la peur ou des félicitations			Matériel sale	
Emotion excessive : colère ou louange	Parler de quelque façon inappropriée à un juge, scribe, ou un officiel	Ne jamais atteindre l'allure demandée		Saleté excessive sur le cheval	
Contrainte excessive sur la longe	Cheval qui rue ou se cabre	Désobéissance flagrante/ Cheval qui n'écoute pas son cavalier ou meneur	Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval		

## VII - DEROULEMENT

### Art 7.1 - Plan du parcours

Un plan détaillé du parcours est affiché.

Ce plan doit être mis en place au minimum 1h avant la reconnaissance officielle. Lui seul fait foi en cas de réclamation. Des copies du parcours peuvent être mises à disposition des cavaliers suite à cet affichage.

Les concurrents sont tenus de consulter ce plan avant de prendre le départ.

Toute modification de dernier moment intervenant en fonction de l'état du terrain ou de toute autre circonstance doit être affichée auprès du plan officiel, une heure avant le départ du premier concurrent.

Le parcours ne peut être modifié à partir du moment où le départ a été donné au premier concurrent.

Si un cas de force majeure survient (événement climatique, destruction de plusieurs dispositifs etc), le président du jury doit suspendre le test pour remise en état du terrain et des dispositifs ; au cas où cela ne peut être réalisé, l'épreuve est arrêtée et annulée.

Les concurrents ne peuvent prétendre à aucun dédommagement.

Le parcours doit être validé par le juge qui peut retirer ou modifier un obstacle qui ne correspond pas à l'objectif de l'épreuve. Au cours de l'épreuve si un obstacle doit être retiré (obstacle peu sûr, dangereux ou irréparable), le score de cet obstacle devra être retiré des feuilles de notations des chevaux ayant déjà effectué leur parcours.

### Art 7.2 - En cas d'alerte météo

- « Alerte Orange » : le concours peut être annulé sur décision du président du jury ou président de concours,

- « Alerte Rouge » : le concours est annulé

- Plan national de canicule. En cas de niveau 4, mobilisation maximale canicule avec impact sanitaire important, le concours peut être annulé sur décision du président du jury ou président du concours.

### Art 7.3 - Reconnaissance

Pour les épreuves Club, une reconnaissance du parcours doit avoir lieu au début de chaque journée de compétition ou si le programme le permet avant chaque épreuve. Cette reconnaissance permet de présenter le juge ou les juge(s), donner une description du parcours, décrire comment va être jugé le parcours, fixer les consignes du juge et répondre aux questions que les participants pourraient avoir avant de commencer.

Pour les épreuves Amateur, la reconnaissance est libre avant chaque épreuve si le programme le permet. Toutefois le juge doit se tenir à disposition pour répondre aux éventuelles questions.

### Art 7.4 - Déroulement de l'épreuve

Epreuves	Type de test
Club Poney / Club Poney A et B	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant (cavalier / cheval) Les dispositifs doivent être faciles à expliquer au couple : manœuvre ou technique de base nécessaire pour franchir le dispositif. Le parcours se fait au pas.
Club 3	Cette épreuve comprend toute personne qui a besoin d'être accompagnée par un adulte tenant le cheval en longe (par ex. un enfant ou une personne à mobilité réduite). Le cavalier doit être âgé au minimum de 6 ans. Un cavalier concourant en Club 3 ne peut participer à une autre épreuve montée que Club 3. L'accompagnateur doit avoir au minimum 18 ans et être licencié.

<b>Club 2 / Amateur 3</b>	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant cavalier/cheval. Les dispositifs doivent être faciles à expliquer au couple : manœuvre ou technique de base nécessaire pour parcourir le dispositif. Le parcours se fait au pas.
<b>Club 1 / Amateur 2</b>	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat établi cavalier/cheval. Le cheval et le cavalier se connaissent, montrent de la confiance lors du passage des dispositifs et sont capables de faire un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre un peu de petit trot, du trot, pas allongé, allures spécifiques ( <i>par exemple : tölt, fox trot, etc. lent ou allongé</i> ) entre les obstacles et jusqu'avant l'entrée dans ceux-ci. Un cheval « en-avant » et allant est encouragé. Des manœuvres à 180°, 270° ou 360° sont possibles sur certains dispositifs.
<b>Club Elite / Amateur 1</b>	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat confirmé où le cheval et son cavalier ont établi une confiance et une bonne connexion. Le couple est apte à passer des dispositifs difficiles et sont à négocier un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre un peu de galop, de canter et des allures montantes entre les obstacles jusqu'avant l'entrée de ceux-ci les allures et manœuvres du niveau précédent plus du galop. Des manœuvres à 180°, 270° ou et 360° sont possibles sur certains obstacles.
<b>Amateur Elite</b>	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat confirmé où le cheval et son cavalier ont établi une confiance et une bonne connexion. Le couple est apte à passer des dispositifs difficiles et sont à négocier un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre un peu de galop, de canter et des allures montantes entre les dispositifs jusqu'avant l'entrée de ceux-ci les allures et manœuvres des niveaux précédents plus des changements de pied et du contre-galop. Des manœuvres à 90°, 180°, 270° ou et 360° ou plus sont possibles sur certains dispositifs. Le niveau d'exigence technique est élevé. La monte en cordelette est autorisée.

Pour les tests en main, les allures ne peuvent être que le pas ou le trot, quel que soit le niveau. En selle et à pied ; les allures spécifiques propres aux races ne peuvent être pénalisées (exemple Tölt, Fox Trot, ...)

#### Art 7.4 - Lecteur

Pour les épreuves Club Poney, Club Poney A et B et Club 2, un lecteur choisi par le cavalier peut indiquer au concurrent le nom du prochain dispositif, sans autre information. Le lecteur doit se tenir à la place fixée par le juge et ne peut pas marcher à côté du participant.

#### Art 7.6 - Meneur de l'épreuve Club 3

Le rôle du meneur est d'assurer la sécurité du cavalier en situation de handicap ou ayant peu d'autonomie. Il ne doit pas intervenir dans la façon de diriger le cheval et laisser le cavalier agir par lui-même (sauf mesure sécuritaire).

## VIII – CAS D'ELIMINATION

- ◆ Tout concurrent / cheval qui chute
  - ◆ Tout concurrent qui reçoit des informations d'une personne autre que l'accompagnateur désigné
  - ◆ Tout cavalier donnant agressivement les instructions à l'équidé
- Ces cas d'éliminations s'ajoutent à ceux prévus au règlement général des compétitions.

## IX - CLASSEMENT

Le vainqueur de l'épreuve est le concurrent qui remporte le plus de points.

En cas d'égalité pour la première place, les concurrents sont départagés par la note de horsemanship.

En cas de nouvelle égalité, le président de jury choisit un dispositif afin de départager les concurrents.

En cas de nouvelle égalité, la procédure est répétée sur un autre dispositif, dans un maximum de trois fois.

Les dispositifs sont choisis par le jury avant le début de la compétition, mais non communiqués aux concurrents.

Un concurrent ayant fait 3 refus sur un même dispositif (-9) ou une erreur de parcours (-18) ne peut pas être mieux classé qu'un concurrent qui n'a pas fait 3 refus sur un même dispositif ou une erreur de parcours.