FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 01 février 2025
Modifications applicables au 01 mai 2025

Dispositions spécifiques
Cheval de Chasse

SOMMAIRE

I - ORGANISATION 3
Art 1.1 - Terrain et matériel 3
Art 1.2 - Secrétariat 3
Art 1.3 - Tableau d'affichage 3

II - EPREUVES 3
Art 2.1 - Tableau des épreuves 3

III- OFFICIELS DE COMPETITION 4
Art 3.1 - Désignation du jury 4
Art 3.2 - Nombre minimum d'Officiels requis 4
Art 3.3 - Jury 4
A - Président et juge assesseur 4
B - Le Chef de Piste 4

IV- CONCURRENTS 5
Art 4.1 - Tenue 5

V- PONEYS / CHEVAUX 5
Art 5.1 - Qualifications / Participations 5
Art 5.2 - Harnachement 5

VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES 5
Art 6.1 - Reprise de présentation 5
Art 6.2 - Sagesse 6
Art 6.3 - Parcours routier 7
Art 6.4 - Maniabilité 7
Art 6.5 - Parcours de cross 8
Art 6.6 – Chute et aide extérieur 8

VII- CLASSEMENT 8
Art 7.1 - Calcul des résultats et classement 8
Art 7.2 - Remise des prix 8

PREAMBULE

L'Equitation de Chasse à Courre est une discipline issue de la coopération entre la Fédération Française d'Equitation et la Société de Vénerie.

L'Equitation de Chasse à Courre permet de faire découvrir au plus grand nombre de cavaliers la richesse des situations rencontrées en chasse à courre avec tous types de poneys / chevaux.

Le règlement des compétitions de la FFE est constitué de dispositions générales et de dispositions spécifiques par discipline. Les dispositions générales établissent les règles communes à toutes les disciplines. Les dispositions spécifiques établissent les règles particulières à chaque discipline. Lorsqu'elles diffèrent des règles communes, les règles spécifiques sont prépondérantes.

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Terrain et matériel

L'organisateur doit disposer des terrains suivants:
- d'une aire de détente pour les différents tests,
- de parcours aménagés permettant le déroulement des tests.

Il est préconisé d'utiliser des terrains fermés par une lice.

L'organisateur doit disposer du matériel suivant :
- d'un fouet de chasse,
- d'une pibole de chasse,
- de décorations permettant de donner un « esprit chasse » à un maximum d'obstacles et contrats.

Art 1.2 - Secrétariat

Toutes les épreuves d'Equitation de Chasse à Courre sont dotées d'un secrétariat désigné par l'organisateur.
L'organisateur a la charge de prévoir des protocoles de notation correspondants aux divers tests, en quantité suffisante pour le déroulement du concours.
Le secrétariat se situe dans une zone éloignée du public où il peut exercer ses fonctions efficacement, sans ingérences d'aucune sorte.
Le secrétariat est chargé du calcul des résultats et de leur affichage.

Art 1.3 - Tableau d'affichage

Le tableau d'affichage doit être consultable par les concurrents, il indique :
- nom, téléphone de l'organisateur,
- date, horaires des épreuves,
- nom des juges de chaque épreuve,
- résultats provisoires ou finaux.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Tableau des épreuves

EPREUVES	CAVALIERS	LFC	GALOP MINI	NOMBRE DE PARTICIPATIONS PAR JOUR	NOMBRE DE TESTS
Club Combinée	8 ans minimum	CLUB	Galop 2 pour les cavaliers mineurs ou Galop d'Or	2 ou 3 si il n'y a pas de Parcours de cross ou de Routier	5
Club Poney Combinée	8 ans minimum et 18 ans maximum				5
Club Amazone Combinée	8 ans minimum Femme en Amazone				5

III- OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 - Désignation du jury

L'organisateur désigne son jury dont les membres doivent être titulaires d'une licence FFE en cours de validité.

Art 3.2 - Nombre minimum d'Officiels requis

TOUTES EPREUVES
1 Président
1 Assesseur
1 Chef de Piste

Le nombre de juges assesseurs peut évoluer en fonction du programme du concours et du nombre d'engagés.

Art 3.3 - Jury

Dans toutes les situations, le jury est compétent pour prendre des décisions permettant d'assurer la sécurité du cavalier et/ou de son cheval. Il peut, s'il l'estime nécessaire, arrêter, éliminer, exclure un concurrent pour manquement au respect du bien-être de son cheval, conformément au règlement général des compétitions.

A - Président et juge assesseur

Le Président du jury est présent pendant toute la durée du concours.
Le Président du jury détermine la répartition des juges sur le terrain de concours en fonction des tests.
Il prend, après consultation du médecin ou du vétérinaire, toute disposition à l'égard d'un concurrent ou d'un poney / cheval jugé inapte à poursuivre la compétition.
Les résultats sont annoncés après accord du Président du jury.
Chaque juge est aidé d'un secrétaire à qui il dicte les notes et appréciations qui sont inscrites sur les feuilles de notations.
Le jury est présent sur les lieux de la compétition au moins une heure avant son début afin de prendre les accords préalables éventuellement nécessaires au bon fonctionnement du concours. Sa période de jugement prend fin une demi-heure après la proclamation des résultats finaux.
Les fautes commises par les cavaliers sont sanctionnées par le jury, en accord avec le règlement disciplinaire.
Le nombre de Juges ne peut changer au cours d'une même épreuve, sauf cas de force majeure. Dans ce dernier cas, seules les notes des juges ayant jugé l'ensemble de l'épreuve peuvent être prises en compte.

B - Le Chef de Piste

Le Chef de piste doit être présent sur le terrain pendant toute la durée du concours.
Le Chef de piste est le responsable technique :

- des caractéristiques techniques des obstacles et contrats des différents tests,
- du tracé et de la mesure des différents tests.

Seuls le Chef de piste et/ou son éventuel assistant peuvent modifier ces paramètres.
Le Chef de piste doit informer le Président du jury dès que la piste est prête pour que celui-ci l'inspecte et puisse donner le départ.

IV- CONCURRENTS

Art 4.1 - Tenue

Les cavaliers doivent être en tenue d'équipage ou en tenue d'invité. Le Président du Jury est compétent pour sanctionner toute tenue négligée ou dangereuse.
Le règlement sur la tenue s'applique aussi sur les terrains de détente.
Le port d'une protection céphalique et d'une protection de dos aux normes en vigueur est obligatoire pour les cavaliers mineurs.
Le port d'une protection céphalique aux normes en vigueur est conseillé pour les cavaliers majeurs.
Pour le parcours de cross, le port d'une protection céphalique et d'une protection de dos aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les concurrents.

V- PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Qualifications / Participations

EPREUVES	TAILLE	AGE MINIMUM	NOMBRE DE PARTICIPATIONS PAR JOUR
Club Combinée	C, D, E & F	4 ans	2 ou 3 s'il n'y a pas de Parcours de cross ou de routier
Club Poney Combinée	B, C & D		
Club Amazone Combinée	C, D, E & F		

Les poneys / chevaux doivent être inscrits sur le site de la FFE.

Art 5.2 - Harnachement

L'embouchure est obligatoire. La monte sans mors est interdite (sauf le hackamore qui est autorisé sur tous les tests excepté le parcours de cross).
Sont autorisés : les bandes de respect, le collier de chasse, la bricole, les martingales à anneaux seulement sur les rênes avec arrêtoir mobile, les alliances, les rondelles lisses sur les deux faces, les guêtres.
Le règlement sur le harnachement s'applique également sur les terrains de détente et dans l'enceinte du concours.
Les cavalières montant en Amazone doivent utiliser une selle destinée à cet effet.

VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES

Le concours est composé de 4 ou 5 tests dont l'ordre est laissé à l'appréciation de l'organisateur :

Art 6.1 - Reprise de présentation

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS ET PENALITES
Les concurrents devront dérouler un enchaînement imposé en étant jugés sur les points suivants : _ réalisation de la reprise et _ harmonie du couple (confiance, respect,…), position et attitude du cavalier (fonctionnement, équilibre, stabilité,…), tenue et harnachement (état, ajustement, adaptation,…), modèle du cheval (état corporel, tares, morphologie, fonctionnement,…)	_ Note sur 60 _ Note sur 40 Note totale sur 100 **Pts de pénalité = 100 - note**

Art 6.2 - Sagesse

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
Fouet Le cavalier claque du fouet 2 fois à l'arrêt. S'il ne sait pas fouailler, un assistant fouaille à côté du cheval. Le juge peut décider de redemander un claquement de fouet. Le cheval doit rester calme et immobile.	**Réussi** : cheval immobile, calme, aucun signe de peur.....20 pts **Intermédiaire** : le cheval bouge d'un ou quelques pas mais reste calme .....10 pts **Échoué** : signaux de stress, d'agitation ou de fuite.....0 pt *Les concurrents ne sont pas pénalisés si le cheval bouge pour chasser une mouche, se gratter ou reposer un pied.*
Trompe avec une fanfare sonnée (listing des fanfares disponible sur www.venerie.org) Le veneur sonne une fanfare tirée au sort. S'il ne sait pas sonner, il doit reconnaître la fanfare sonnée par un assistant. Le cavalier a maximum 10 secondes pour donner sa réponse. Il a le droit de donner une seconde réponse si la première est mauvaise. Seuls la reconnaissance de la fanfare et le calme du cheval sont jugés et non les qualités de sonneur du cavalier.	**2 notes composent ce sous test :** Connaissance des fanfares : **Réussi** : fanfare reconnue/sonnée du 1er coup, sans hésitation (<10s) .....10pts **Intermédiaire** : fanfare reconnue/sonnée au 2ème essai (<10s).....5pts **Echoué** : non reconnue/sonnée après 2 essais ou dépassement du temps imparti.....0pt Calme du cheval : **Réussi** : cheval immobile, calme.....10pts **Intermédiaire** : bouge d'un ou quelques pas mais reste calme.....5pts **Échoué** : signaux de stress, d'agitation ou de fuite.....0pt *Les concurrents ne sont pas pénalisés si le cheval bouge pour chasser une mouche, se gratter ou reposer un pied.*
Montoir Montoir effectué depuis le sol ou depuis un montoir naturel. Une aide est acceptée uniquement pour les amazones. Fin du test quand le cavalier a chaussé ses 2 étriers. La monte doit se faire en douceur pour la bouche et le dos du cheval.	**Réussi** : cheval immobile, mise en selle effectuée avec douceur .....20pts **Intermédiaire** : cheval bouge légèrement, monte brusque, le cavalier s'agrippe à la bouche / retombe dans la selle.....10pts **Échoué** : le cavalier ne parvient pas à monter, le cheval montre des signes d'agitation, de douleur, de fuite.....0pt Monter avec une aide est considéré comme un test échoué. *Les concurrents ne sont pas pénalisés si le cheval bouge pour chasser une mouche, se gratter ou reposer un pied.*
Immobilité 10 secondes	Cheval immobile 10s.....20pts Cheval immobile entre 5 et 9s.....10pts Cheval immobile entre 3 et 5s.....5pts Cheval immobile moins de 3s : contrat non réalisé 0pt
Embarquement dans un van ou un camion VL. L'embarquement se fait au retour du parcours routier. Le couple est jugé sur le calme du cheval et sa confiance envers son cavalier. L'aide d'une tierce personne est proscrite.	Embarquement réalisé en douceur au 1er essai, avec immobilité dans le van.....20 pts Embarquement au 2ème essai.....10pts Embarquement difficile ou au 3ème essai et/ou redescend en fuite sans demande du cavalier .....5pts Embarquement non réalisé après 3 essais.....0 pt

Art 6.3 - Parcours routier

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
- Epreuve de régularité de 6 km à 10 km - Temps optimum = 240 m/min (14 km/h) avec une tolérance de +/- 2 min. - Chaque kilomètre est balisé par un panneau. - Le cavalier est autonome, aucune aide extérieure n'est tolérée sauf pour les cavaliers de moins de 12 ans qui doivent être accompagnés par une personne majeure et à jour de sa licence FFE. <u>Contrôle de l'arrivée :</u> Le jury se réserve la possibilité d'effectuer un contrôle vétérinaire à l'arrivée. Le cavalier signe une feuille de route à l'arrivée.	<u>Pénalités de temps :</u> - 5 points par minute, de retard ou d'avance, commencée - 20 points pour perte de temps volontaire dans les 500 derniers mètres : le concurrent ne peut pas dans les 500 derniers mètres repasser au pas, s'arrêter, faire demi-tour, faire des cercles ou des serpentines. Un cavalier ne sera pas pénalisé s'il porte assistance à un autre cavalier en difficulté (chute, bris de matériel...), il devra juste en informer le jury.

Art 6.4 - Maniabilité

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
Parcours chronométré, composé de contrats à franchir, matérialisés par : - des obstacles - des piquets - des plots - des cordes (ouverture/fermeture de barrière) - des éléments naturels (ballots de paille, branches...) Les contrats sont numérotés et fanionnés afin de déterminer l'ordre et le sens de franchissement. Dans le cas où le contrat est réparti sur une zone, des fanions doivent être disposés au début et à la fin de cette zone afin de matérialiser une entrée et une sortie. Le temps accordé est calculé pour un parcours réalisé à 240m/min. Le temps limite correspond au double du temps accordé. Le chef de piste peut modifier le temps accordé jusqu'au 4ème concurrent sans pénalités.	- déplacement d'une barre ou d'un plot…5 pts - 1er refus……5 pts + obligation de retenter - 2ème refus sur le même obstacle ……5 pts + obligation de passer au dispositif suivant - 2ème refus sur le parcours……5 pts + obligation de retenter - 3ème refus sur le parcours…….élimination du test - obstacle oublié volontairement ou non20 pts - chute/abandon……100 pts + élimination du test - Dépassement du temps accordé…….0,25pt par seconde dépassée - Dépassement du temps limite……100 pts + élimination du test

Art 6.5 - Parcours de cross

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
Parcours de 1000 à 2500 m composé de 10 à 12 obstacles simples ou passages naturels : Un parcours à option est mis en place (40 cm environ) pour les Poney et les Amazones. Les obstacles sont numérotés et fanionnés afin de déterminer le sens de franchissement. Temps optimum= 350 m/min avec une tolérance de +/- 15 secondes Temps limite = 2X le temps optimum **<u>Les obstacles</u>** - hauteur d'environ 80 cm, - hauteur de la partie fixe des haies d'environ 65 cm, - Fossés à bords franc : max 1 m de large - Contre-bas : max 80 cm - Contre-haut : max 80 cm - Gué - Butte	- 1er refus..... 10 pts + possibilité de passer l'option - 2ème refus sur le même obstacle ..... 10 pts + obligation de passer l'option - 2ème refus sur le parcours..... 10 pts + possibilité de passer l'option - 3ème refus sur le parcours ..... 100 pts + élimination du test - Passage direct sur l'option..... 5 pts (Poneys et Amazones : pas de pénalité) - Chute/abandon.....100 pts + élimination du test - Dépassement du temps optimum..... 0,5 pt par seconde dépassée - Arrivée en avance sur le temps optimum.....1 pt par seconde d'avance - Dépassement du temps limite.....100 pts + élimination du test

Art 6.6 – Chute et aide extérieur

- **Chute :** à la 1ère chute, le concurrent sera éliminé du test et se verra attribuer 100 points de pénalités.
  Le concurrent ne pourra remonter qu'après avis médical. La 2ème chute et/ou la 1ère chute sur le parcours de cross est éliminatoire du concours.

- **Aide extérieure :** toute intervention extérieure par voix, signes, etc. donnée au concurrent ou au poney / cheval est considérée comme une aide extérieure et est éliminatoire.

En cas de brutalité, les dispositions générales du règlement des compétitions de la Fédération Française d'Equitation seront appliquées.

VII- CLASSEMENT

Art 7.1 - Calcul des résultats et classement

On totalise les points obtenus dans chacun des tests. Les concurrents sont classés dans l'ordre croissant des pénalités obtenues. Le gagnant de l'épreuve est celui qui a obtenu le moins de pénalités.

En cas d'égalité de points, le classement du test présentation départagera les concurrents. S'il y a une nouvelle égalité c'est le test de maniabilité qui départagera les concurrents.

Art 7.2 - Remise des prix

Cf. Dispositions Générales.