



REGLEMENT DES COMPETITIONS 2010

Applicable au 1^{er} septembre 2009

Dispositions spécifiques Hunter

SOMMAIRE

PREAMBULE

I – ORGANISATION

Art 1.1 - Dimensions et nature des terrains de concours

- A - Terrain de concours
- B - Terrains d'entraînement
- C - Obstacles d'entraînement
- D - Entraînement gymnastique
- E - Combinaisons d'obstacles
- F - Obstacle d'essai
- G - Tribune du jury

II - EPREUVES

Art 2.1 – Définitions

- A - Epreuves Hunter Équitation
 - B - Epreuves Hunter Style du poney / cheval
 - C - Des épreuves particulières
- Art 2.2 - Nomenclature des épreuves
- A - Hunter Équitation
 - B - Hunter Style du poney / cheval
 - C - Epreuves particulières

III – OFFICIELS DES COMPETITIONS

Art 3.1 - Qualifications minimum requises

Art 3.2 – Jury

- A - Composition
- B - Cumul de fonctions
- C - Fonctionnement

IV – CONCURRENTS

- Art 4.1 - Droit de participation des concurrents
- Art 4.2 - Ouverture des épreuves
- Art 4.3 - Tenue

V – PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1 - Droit de participation des poneys / chevaux

- A - Selon l'âge
 - B - Selon le nombre d'épreuves par jour
 - C – Selon le nombre de participations par épreuve
- Art 5.2 - Harnachement
- Art 5.3 - Toilettage
- Art 5.4 – Embouchures
- A - Embouchures admises dans toutes les épreuves
 - B - Embouchures supplémentaires admises en épreuves Amateur et Pro

VI – NORMES TECHNIQUES

Art 6.1 - Plan du parcours

Art 6.2 - Les obstacles et les figures imposées

A - Les obstacles

B - Les figures et passages imposés

Art 6.3 - Cotes des obstacles

Art 6.4 - Normes techniques pour chaque épreuve

A - Hunter Equitation

B - Hunter Style du poney / cheval

Art 6.5 - Les combinaisons et lignes d'obstacles

A - Distances

B - Combinaisons d'obstacles : Doubles et Triples

VII – DEROULEMENT

Art 7.1 - Accès à la piste et reconnaissance du parcours

Art 7.2 - Exécution des épreuves

A - Entrée et sortie de piste

B - Utilisation de la cloche

C - Commencement d'un parcours

D - Interruption et reprise d'un parcours

E - Fin d'un parcours

F - Déroulement des épreuves

Art 7.3 - Modification du parcours

VIII– FAUTES et PENALITES

Art 8.1 - Définition des fautes

A - Obstacle renversé

B - Désobéissance

C - Erreur de parcours

D - Refus

E - Dérobé

F - Défense

G - Chute

Art 8.2 - Pénalités et notation

A - Hunter Équitation

B - Hunter Style du poney / cheval

Art 8.3 - Cas d'élimination

A - Cas imputables au poney / cheval

B - Cas imputables au concurrent

IX– CLASSEMENT

Art 9.1 - Classement

A - Hunter Equitation

B - Hunter Style

Art 9.2 – Prix

ANNEXES

1. Grille de notation Hunter Equitation
2. Grille de notation Hunter Style

PREAMBULE

Le Hunter consiste à enchaîner un parcours d'obstacles avec la plus grande harmonie possible.

Les compétitions de Hunter Equitation ont pour but de juger la position, le niveau d'équitation et l'emploi des aides du concurrent.

Les compétitions de Hunter Style ont pour but de juger le modèle, la locomotion et le style à l'obstacle du poney / cheval.

I – ORGANISATION

Art 1.1 - Dimensions et nature des terrains de concours

A - Terrain de concours

Le terrain de concours doit être plat, souple et non fuyant, le plus horizontal possible, clos, régulier et aux dimensions souhaitables de 80 m x 50 m et en indoor de 60 m x 20 m.

Il est recommandé de retirer tout matériel inutile.

B - Terrains d'entraînement

L'organisateur met à la disposition des concurrents un ou des terrains d'entraînement répondant aux conditions suivantes :

- ◆ Les dimensions doivent être au minimum de 50 m x 30 m. En dessous de ces normes, le nombre de poneys / chevaux présents simultanément sur le terrain d'entraînement doit être limité par le Commissaire au paddock.
- ◆ Deux obstacles réglables : un vertical et un oxer.
- ◆ Un obstacle avec une barre de réglage ou un saut de puce peut être prévu en plus.
- ◆ Deux obstacles en ligne peuvent être installés.

C - Obstacles d'entraînement

Seul le matériel mis à disposition par l'organisateur est autorisé. Les obstacles d'entraînement doivent être sautés dans la direction indiquée par les fanions. Toutes les parties des obstacles d'entraînement doivent toujours pouvoir tomber librement. Elles ne doivent jamais être tenues.

Des barres d'appel peuvent être placées directement en dessous du premier élément d'un obstacle ou, au plus, un mètre en avant de l'appel. Si une barre d'appel est placée devant l'obstacle, une barre de réception peut être utilisée à l'arrière de cet obstacle à une distance équivalente, un mètre au maximum. Tout élément d'un second plan ne peut être plus bas que l'élément du premier plan.

Les deux extrémités des barres supérieures d'un obstacle doivent toujours reposer sur des supports. Si la barre repose sur le rebord d'un support, il faut que ce soit sur le rebord arrière et non sur le rebord avant.

Les obstacles d'entraînement ne peuvent dépasser de plus de 10 cm la hauteur et la largeur des obstacles de l'épreuve qui est en cours.

L'organisateur peut fournir du matériel pour simuler un obstacle d'eau.

D - Entraînement gymnastique

Les concurrents peuvent entraîner leurs poneys / chevaux sur des exercices de gymnastique en utilisant des barres de réglage posées sur le sol et des cavalettis.

Les concurrents utilisant de semblables obstacles ne peuvent pas enfreindre les prescriptions visant le barrage des poneys/chevaux.

Barres de gymnastique ou de réglage : s'il y a de la place suffisante une seule barre de réglage peut être utilisée, placée à au moins 2,50 m d'un obstacle droit qui ne doit pas dépasser la hauteur de 1,20 m.

Une barre de réglage à au moins 2,50 m, du côté de la réception, peut être utilisée, s'il y en a une devant l'obstacle.

Lorsque cela est possible, des dispositions peuvent être prises afin que les concurrents puissent s'exercer et s'entraîner en dehors de leurs épreuves sous réserve d'un affichage horaire, du respect de la priorité des poneys / chevaux participant à l'épreuve en cours et de la présence d'un Commissaire au paddock.

E - Combinaisons d'obstacles

Les combinaisons d'obstacles sont permises autant que la place le permet, après autorisation du Commissaire au paddock et à la condition que les distances entre leurs éléments soient correctes. Quand les terrains d'entraînement sont encombrés, les concurrents doivent utiliser uniquement des obstacles simples.

F - Obstacle d'essai

En cas d'insuffisance ou d'impraticabilité des terrains d'entraînement, un obstacle d'essai n'appartenant pas au parcours et uniquement composé de barres doit être placé sur la piste.

Les dimensions ne peuvent dépasser les cotes de l'épreuve et ne peuvent pas être modifiées pendant le déroulement de l'épreuve.

Seuls deux essais sur cet obstacle sont autorisés.

Sauter ou essayer de sauter cet obstacle d'essai plus de deux fois entraîne l'application d'une mise à pied et / ou la disqualification éventuelle.

Sauter l'obstacle d'essai à contresens entraîne la disqualification.

Pour effectuer le(s) essai(s), le concurrent dispose de 60 secondes, au maximum, comptées à partir du moment où le jury a sonné.

Un renversement, refus ou dérobé compte comme un essai.

Si, au premier essai, il y a refus avec renversement ou déplacement de l'obstacle, cet obstacle doit être rétabli et le concurrent a le droit d'effectuer un second et dernier essai.

Le jury doit donner le signal du départ pour le parcours après que le concurrent a effectué le ou les essais ou après 60 secondes.

Après le signal de départ, le concurrent qui n'a effectué qu'un seul essai, est autorisé à faire son second essai, mais il doit entamer son cercle de départ dans les 45 secondes sous peine d'élimination.

G - Tribune du jury

Le Président du jury doit être installé dans une tribune particulière à laquelle le public n'a pas accès, à une hauteur suffisante pour permettre de voir tous les obstacles, et placé de façon à pouvoir juger le parcours dans son ensemble.

Les autres membres du jury peuvent être répartis sur ou autour du terrain de concours.

Pour les Championnats de France, les membres du jury, au nombre de 2 au minimum, doivent juger de façon séparée et ne doivent pas pouvoir communiquer entre eux.

II - EPREUVES

Art 2.1 – Définitions

Les épreuves de Hunter font l'objet de la répartition suivante :

A - Epreuves Hunter Équitation

15 épreuves Hunter Equitation permettent d'évaluer l'attitude et la technique du concurrent sur un protocole de 100 points. Ces épreuves peuvent être programmées **selon trois types** :

- ◆ Type Figures Imposées :
Ce sont des épreuves dans lesquelles l'obéissance du cheval et la dextérité du cavalier vont permettre de résoudre des difficultés sur le plat et à l'obstacle aux trois allures.
- ◆ Type Maniabilité :
Ce sont des épreuves dans lesquelles la conduite et la franchise vont permettre de résoudre des difficultés de tracé.
- ◆ Type Grand Prix :
Ce sont des épreuves pouvant comporter toutes les difficultés d'un Grand Prix de CSO avec plusieurs contrats de foulées imposés.

B - Epreuves Hunter Style du poney / cheval

4 épreuves Hunter Style permettent de juger le poney / cheval sur son style et sa technique, sur son modèle et ses allures par une note sur 20 points.

C - Des épreuves particulières

Les épreuves particulières doivent être précisées au programme.

Art 2.2 - Nomenclature des épreuves

A - Hunter Équitation

Epreuves des circuits Club Poney, Club, Amateur et Pro

NOM DE L'ÉPREUVE	TYPE DE L'ÉPREUVE AU CHOIX
Club Poney 2	Figures Imposées/Maniabilité
Club Poney 1	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Club Poney Elite	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Club 3	Figures Imposées/Maniabilité
Club 2	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Club 1	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Club Elite	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Amateur 4	Figures Imposées/Maniabilité
Amateur 3	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Amateur 2	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Amateur 1	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Amateur Elite	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Pro 3	Figures Imposées/Maniabilité
Pro 2	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Pro 1	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix
Pro Elite	Figures Imposées/Maniabilité/Grand Prix

B - Hunter Style du poney / cheval

NOM DE L'ÉPREUVE	DIVISIONS DE CAVALIERS CONCERNÉES
Style 3	Amateur, Pro
Style 2	Amateur, Pro
Style 1	Amateur, Pro
Style Elite	Amateur, Pro

C - Epreuves particulières

Des épreuves particulières peuvent être prévues au programme par l'organisateur :

- ◆ épreuves CRE, CDE,
- ◆ épreuves : Choisissez vos contrats,
- ◆ épreuves de type Derby,
- ◆ épreuves mixtes : Figures Imposées + Maniabilité **ou** Maniabilité + Grand Prix
- ◆ épreuves au chronomètre,
- ◆ épreuves par équipe :

En Club, les équipes sont composées de 3 ou 4 couples. Il est possible d'engager un poney / cheval de remplacement. Les performances des trois meilleurs couples sont prises en compte pour établir le classement.

En Amateur et Pro, les équipes sont composées de 2 ou 3 couples. Les performances des deux meilleurs couples sont prises en compte pour établir le classement.

- ◆ épreuves Choisissez vos contrats : parcours de type imposé comportant au moins 4 lignes d'obstacles, permettant au concurrent de choisir son nombre de foulées. Il doit remettre au jury, après la reconnaissance, un carton avec nom, n° de passage et contrats choisis.
- ◆ épreuves Choisissez vos difficultés.

III – OFFICIELS DES COMPETITIONS

Art 3.1 - Qualifications minimum requises

EPREUVES	PRESIDENT DE JURY	ASSESEUR	CHEF DE PISTE	ASSISTANT CHEF DE PISTE	COMMISSAIRE AU PADDOCK
Toutes épreuves Club	Club	---	Club	---	---
Amateur 4,3, 2	National	Club	National	Club	National
Amateur 1 Style 3, 2, 1	National	Club	National	Club	
Amateur Elite Pro 3, 2 Style Elite	National Elite	National	National Elite	National	
Pro 1, Elite	National Elite	National	National Elite	National	National Elite

Art 3.2 – Jury

A - Composition

Pour toutes les épreuves le jury comprend deux Juges au minimum, dont un Président.

B - Cumul de fonctions

Le Président du jury peut cumuler la fonction de Chef de piste, à condition de figurer sur la liste des Chefs de piste hunter. En cas de cumul des fonctions de Président de jury et de Chef de piste, celui-ci devra se rendre sur la piste s'il y a destruction d'obstacle.

C - Fonctionnement

Un secrétariat par juge chargé des charges administratives doit être prévu du début à la fin des épreuves et placé sous la responsabilité du Président du jury. Dans la mesure du possible le Président du jury doit être assisté d'un speaker.

IV – CONCURRENTS

Art 4.1- Droit de participation des concurrents

DIVISION	EPREUVES	GALOP MINIMUM	NOMBRE DE PONEYS/CHEVAUX PAR EPREUVE	NOMBRE DE PARTICIPATIONS PAR JOUR
Club	Club Poney 2 Club 3	Galop 2	3	3
	Club Poney 1 Club 2	Galop 3		
	Club 1, Elite Club Poney Elite	Galop 4		
Amateur	Amateur 4, 3, 2, 1, Elite Style 3, 2, 1, Elite	Galop 7 de cavalier ou une participation minimum à une épreuve Amateur ou Pro de CSO ou HUNTER avant le 17 novembre 2008	4	Non limité
Pro	Pro 3, 2, 1, Elite Style 3, 2, 1, Elite	Amateur ou Pro de CSO ou HUNTER avant le 17 novembre 2008	4	Non limité

Art 4.2 – Ouverture des épreuves

Les épreuves de type Figures Imposées et Maniabilité peuvent être ouvertes à une ou plusieurs divisions de concurrents lorsque cela est stipulé au programme.

Art 4.3 - Tenue

En épreuves Club :

Tenue détaillée aux Dispositions générales, ou tenue de Club avec de préférence une culotte beige et gants de couleur.

En épreuves Amateur et Pro :

Sont obligatoires :

- ◆ la veste de concours d'équitation ou le blouson fédéral homologué,
- ◆ les cheveux, si longs, attachés dans une résille,
- ◆ les bottes d'équitation ou l'ensemble jodhpurs et bottines, ou l'ensemble mini-chaps et bottines,
- ◆ les gants de couleur,
- ◆ les culottes unies,
- ◆ les cravates de ville pour les hommes, le tour de cou pour les femmes.

Sont interdits :

- ◆ les éperons à molettes dentées,
- ◆ les cravaches d'une longueur supérieure à 75 cm ou plombées à leur extrémité,
- ◆ les vestes rouges.

Lors de la reconnaissance du parcours et de la remise des prix, la tenue doit être strictement la même que lors de l'épreuve.

V – PONEYS / CHEVAUX

Art 5.1- Droit de participation des poneys / chevaux.

A - Selon l'âge

AGE DES PONEYS/CHEVAUX	HUNTER EQUITATION		HUNTER STYLE EPREUVES
	EPREUVES	TYPE	
4 ans et plus	Club Poney 2, 1 Club 3, 2	Figures Imposées, Maniabilité, Grand Prix	-
	Club Poney Elite Club 1, Elite Amateur 3, 2, 1 Pro 3, 2	Figures Imposées	Style 3
5 ans et plus	Club 3, 2, 1, Elite Club Poney Elite Amateur 4, 3, 2, 1 Pro 3, 2	Figures Imposées Maniabilité Grand Prix	Style 3, 2, 1
6 ans et plus	Amateur Elite Pro 2, 1, Elite	Figures Imposées Maniabilité Grand Prix	Style 3, 2, 1, Elite

B - Selon le nombre d'épreuves par jour

Un même poney / cheval peut participer jusqu'à trois épreuves par jour sous réserve :

- ◆ de qualification d'âge dans les épreuves,
- ◆ de qualification selon les conditions particulières publiées au programme à la demande de l'organisateur,
- ◆ du respect du tableau ci-dessous :

EPREUVES INDICES	Club 3, 2, 1, Elite Club Poney 2, 1, Elite	Amateur 4, 3, 2, 1, Elite	Pro 3, 2,1, Elite
PARTICIPATIONS / JOUR	3	2	2

Les poneys / chevaux de 4 ans ne peuvent concourir qu'une seule épreuve par jour, quel que soit le circuit de compétition.

C – Selon le nombre de participations par épreuve

- ◆ En épreuves Club et Club Poney un même poney / cheval peut concourir au maximum trois fois dans la même épreuve avec des concurrents différents.
- ◆ En épreuves Amateur 4 et 3, un même poney / cheval peut concourir au maximum deux fois dans la même épreuve avec des concurrents différents.
- ◆ En épreuves Amateur 2, 1 et Elite et en épreuves Pro, un même poney / cheval peut concourir une seule fois dans la même épreuve.

Art 5.2 - Harnachement

Sont obligatoires :

- ◆ les pendants d'étrivières ne dépassant pas le quartier de la selle,
- ◆ les lanières de guêtres attachées,
- ◆ un tapis en forme de selle ou pas de tapis pour toutes les épreuves,
- ◆ des rênes sans arrêteurs en épreuves Amateur et Pro.

Sont autorisés :

- ◆ une muserolle française,
- ◆ une muserolle combinée,
- ◆ une muserolle croisée,
- ◆ bricole ou collier,
- ◆ une martingale fixe réglée lâche, sans être élastique : lorsque le poney / cheval a l'encolure normalement placée, la martingale doit aller jusqu'à l'auge,
- ◆ des protections discrètes.

Sont interdits :

- ◆ les rondelles,
- ◆ la martingale à anneaux,
- ◆ la muserolle allemande,
- ◆ toute autre embouchure, enrênement ou harnachement non précisé ci-dessus comme : capuchons, œillères, bonnets, matériels sur les montants du filet visant à réduire le champ visuel de la monture,
- ◆ l'usage du bonnet : pour raisons particulières - insectes – il est possible uniquement sur décision du jury.
- ◆ l'usage de tout produit ou matériel sensibilisant,
- ◆ les étrivières attachées à la sangle,
- ◆ les genouillères.

Art 5.3 - Toilettage

Sont obligatoires :

- ◆ la crinière et le toupet nattés sans pompons ni élastiques de couleur vive sauf si la crinière est tonduée,
- ◆ les poils superflus enlevés aux oreilles et à l'auge,
- ◆ la queue égalisée, épilée ou tressée,
- ◆ les fanons rasés,
- ◆ les châtaignes rognées,
- ◆ le poil brillant, signe de bonne condition physique, sans damier,
- ◆ la tonte du poney / cheval si nécessaire l'hiver,
- ◆ le nez propre et luisant.

Dans les épreuves Hunter Equitation :

Tout écart de présentation par rapport au harnachement ou au toilettage sera pénalisé sur le protocole dans une rubrique Etat du poney / cheval et tenue du concurrent.

Dans les épreuves Hunter Style :

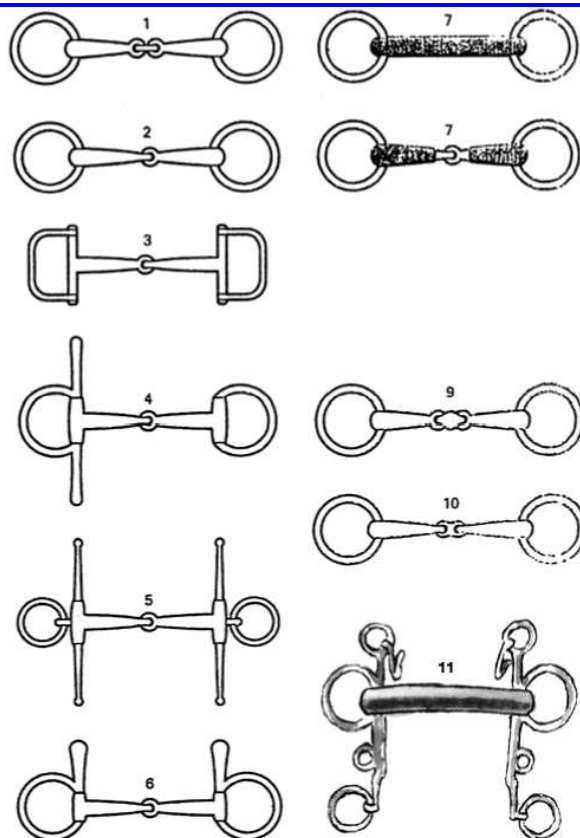
Tout écart de présentation par rapport au harnachement ou au toilettage sera pénalisé dans l'appréciation générale du poney / cheval dans une rubrique note de style.

Art 5.4 – Embouchures

A - Embouchures admises dans toutes les épreuves

Les mors suivants :

1. Filet ordinaire à double brisure.
2. Filet ordinaire à canon brisé.
3. Filet Verdun.
4. Filet à olives :
 - a) avec branches,
 - b) sans branches.
5. Filet à branches ou aiguilles.
6. Filet à branches supérieures.
7. Filet avec canon sans brisure en caoutchouc, cuir ou résine.
- 7 bis. Avec brisure.
- 9-10. Filet à double brisure la palette centrale doit être arrondie.
11. Pelham droit ou brisé : Autorisé uniquement avec des alliances en épreuves Club et Club Pony. Il doit être utilisé avec 4 rênes avec ou sans protège-gourchette, les branches ne dépassant pas 11 cm en épreuve Amateur et Pro.
12. Baucher. (non représenté)



B - Embouchures supplémentaires admises en épreuves Amateur et Pro

La bride est obligatoirement utilisée avec 4 rênes, avec ou sans protège-gourchette, les branches ne dépassant pas 11 cm.

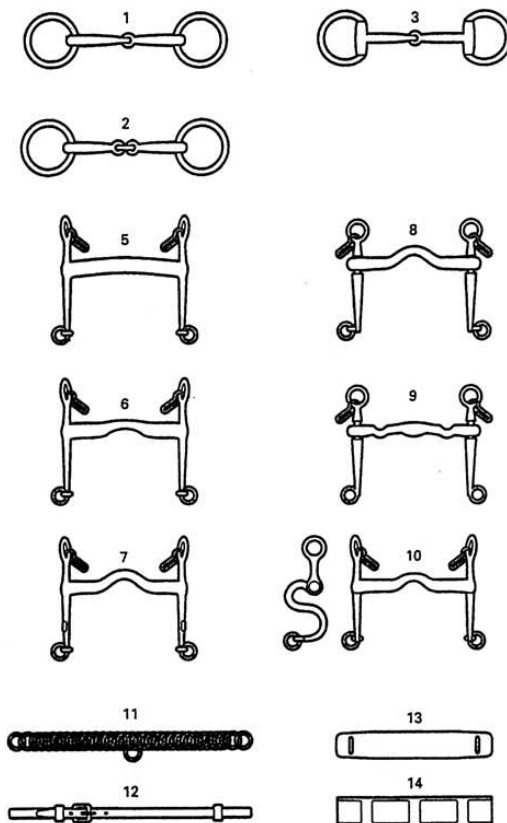
Ces embouchures sont interdites aux poneys / chevaux de 4 ans.

Différents filets de bride :

1. Filet de mors de bride ordinaire.
2. Filet à double brisure.
3. Filet à olives.

Différents types de mors de bride :

5. Mors droit.
6. Mors droit avec passage de langue.
7. Mors avec passage de langue.
8. Mors à pompe avec passage de langue.
9. Mors à pompe.
10. Mors ordinaire à branches courbées avec passage de langue.
11. Gourchette.
12. Fausse gourchette.
- 13-14. Protège gourchette en cuir ou en caoutchouc.



VI – NORMES TECHNIQUES

Prescriptions :

Au cours d'une épreuve, le profil d'un obstacle ne peut pas être modifié, même en cas de barrage.

Art 6.1 - 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.
- b) Le Président de jury doit reconnaître le parcours avec le Chef de piste et annoncer au micro, en accord avec celui-ci, 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.
 - L'emplacement relatif des obstacles, leur genre et leur numéro.
 - Éventuellement, les points de passage obligatoires ou imposés.
 - Un passage obligatoire non respecté est éliminatoire.
 - Un passage imposé non respecté est considéré comme un contrat imposé non respecté.
 - Le tracé est indiqué par des flèches signalant le sens dans lequel les obstacles doivent être franchis. Le sens de franchissement est strictement obligatoire.
 - Si un passage obligatoire est prévu dans un parcours sans autre restriction, le même procédé doit être utilisé sur le même plan.

Art 6.2 - Les obstacles et les figures imposées

A - Les obstacles

Ils ne sont pas fanionnés. Ils doivent être numérotés.

B - Les figures et passages imposés

Ils doivent être matérialisés.

Art 6.3 - Cotes des obstacles

ÉPREUVES	HAUTEUR	LARGEUR
Club Poney 2, Club 3	0,60 m	+ 10 cm
Club Poney 1, Club 2	0,70 m	+ 10 cm
Club 1	0,80 m	+ 10 cm
Club Poney Elite, 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	+ 10 cm
Amateur Elite	1,15 m	+ 10 cm
Pro 3	1,00 m	+ 10 cm
Pro 2	1,05 m	+ 10 cm
Pro 1	1,15 m	+ 10 cm
Pro Elite	1,25 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	+ 10 cm

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 sont celles des oxers majorées 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.
- c) Dans les épreuves type Grand Prix, les obstacles pourront être d'une hauteur supérieure de 5 cm par rapport aux cotes annoncées.

Art 6.4 - Normes techniques pour chaque épreuve

A - Hunter Equitation

EPREUVES TYPES	CLUB PONEY 2 CLUB 3	CLUB PONEY 1 CLUB 2	CLUB PONEY ELITE CLUB 1, ELITE	AMATEUR 4, 3, 2 PRO 3, 2	AMATEUR 1, ELITE PRO 1, ELITE
Caractéristiques communes à tout type d'épreuve					
Nombre d'obstacles	8 minimum	8 à 12	8 à 12	8 à 14	8 à 14
Combinaisons	Non	double à 2 foulées	2 doubles autorisés	1 à 3 2 foulées pour les Amateur 4, 3 et 2	1 à 3
Contrats de foulées	1 minimum foulées constantes	oui foulées constantes	oui foulées constantes	2 au minimum obligatoires et différents	3 au minimum obligatoires et différents
Cercle de départ	oui	oui	oui	oui	oui
Cercle d'arrivée	oui	oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves figures imposées					
Transitions	oui	oui	oui	oui	oui
Passages imposés	oui	oui	oui	oui	oui
Slalom	oui	oui	oui	oui	oui
Arrêt	oui	oui	oui	oui	oui
Saut au trot	oui	oui	oui	oui	oui
Courbe et abord au contre-galop	non	non	oui	oui	oui
Changements de pied	non	non	oui	oui	oui
Sauts de puce	oui	oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves de maniabilité					
Rivière	non	non	oui	oui	oui
Bidet banquette talus	non	non	oui	oui	oui
Courbes serrées	non	oui	oui	oui	oui
Sauts en biais	non	oui	oui	oui	oui
Sauts décalés	non	oui	oui	oui	oui
Combinaisons directionnelles	non	non	non	oui	oui
Sauts de puce	non	oui	oui	oui	oui
Obstacles naturels	non	oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves Grand Prix					
Contrats de foulées	---	2 au minimum	3 au minimum	4 au minimum	4 au minimum

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

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.

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.

Le parcours doit comporter des lignes de deux obstacles ; exceptionnellement une ligne peut comporter trois obstacles sur un terrain de très grande dimension.

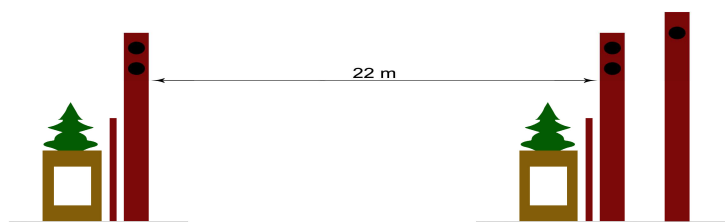
Le premier et le dernier obstacle de la ligne seront loin du tournant pour permettre une ligne droite avant le premier obstacle et après le dernier obstacle.

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

Il peut se courir 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 3^{ème} plan du premier obstacle au deuxième plan du deuxième obstacle. Ces distances sont indicatives et seront adaptées par le Chef de piste en fonction du terrain.



Art 6.5 - Les combinaisons et lignes d'obstacles

A - Distances

COMBINAISONS ET LIGNES D'OBSTACLES	HUNTER STYLE	HUNTER EQUITATION	
	TOUS PONEYS / CHEVAUX	CLUB PONEY	CLUB, AMATEUR, PRO
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	non	6 à 7 m	7 à 8 m
2 foulées	10,50 m	9 à 10 m	10 à 11 m
3 foulées	14,50 m	11 à 12 m	12 à 14,50 m
4 foulées	18 m	15 m	16 à 18 m
5 foulées	22 m	18 m	20 à 22 m
6 foulées	26 m	20 à 22 m	24 à 27 m

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 3 à 4 m, en fonction de l'allure imposée à l'abord.
- 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 dérobé, 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.

VII – DEROULEMENT

Art 7.1 - Accès à la piste et reconnaissance du parcours

- a) La reconnaissance du parcours commence au coup de cloche donné par le Président du jury et se termine par un second coup de cloche donné quelques minutes après.
- b) A ce second coup de cloche, la piste doit impérativement être évacuée.
En aucun cas, les barrages ne peuvent donner lieu à une nouvelle reconnaissance de parcours.
Sont autorisés à effectuer la reconnaissance du parcours, à l'exclusion de tout autre :
 - les concurrents, à pied et en tenue, devant participer à l'épreuve,
 - les personnes qui entraînent habituellement les concurrents, dans une tenue correcte.
- c) Sauf autorisation expresse du jury, il est interdit aux concurrents de pénétrer à pied en piste après le commencement de l'épreuve, sous peine d'élimination, ainsi qu'à toute autre personne étrangère au service de la piste.
- d) La présence du Chef de piste sur le terrain pendant la reconnaissance du parcours est indispensable et obligatoire pendant les épreuves.

Art 7.2 - Exécution des épreuves

A - Entrée et sortie de piste

Sous peine d'élimination, les concurrents doivent entrer à poney / cheval sur la piste et en sortir à poney / cheval à moins d'avoir une autorisation spéciale du Président du jury.

Entré en piste, le concurrent se présente au jury, le salue, annonce le nom et le numéro du poney / cheval et son propre nom.

B - Utilisation de la cloche

La cloche est utilisée pour communiquer avec les concurrents.

La responsabilité de son utilisation est du ressort du Président du jury.

La cloche sert :

- ◆ à autoriser les concurrents à entrer en piste dès que le parcours est prêt pour la reconnaissance et à signifier que la période pour la reconnaissance est terminée ;
- ◆ à donner le départ. Après le signal de la cloche, le concurrent doit prendre le départ dans les 45 secondes sous peine d'élimination ;
- ◆ à arrêter le concurrent pour quelque raison que ce soit ou à la suite d'un incident imprévu ;
- ◆ à lui donner le signal de continuer son parcours après une interruption ;
- ◆ à lui indiquer qu'un obstacle renversé ou déplacé à la suite d'une désobéissance a été remis en place ;
- ◆ à indiquer, par des sons répétés et prolongés, que le concurrent a été éliminé.

Si le concurrent n'obéit pas au signal d'arrêt, il peut être éliminé à la discrétion du jury.

Si, après une interruption, le concurrent prend le départ et saute ou essaie de sauter un obstacle, sans avoir attendu le son de la cloche, il sera éliminé.

Le concurrent a la responsabilité de rester près de l'obstacle lorsqu'il est en reconstruction.

C - Commencement d'un parcours

Après le signal sonore et dans un délai de 45 secondes maximum, le concurrent prend le galop avant d'entamer **un cercle unique** et fermé de 20 m de diamètre environ.

D - Interruption et reprise d'un parcours

- 1) Un parcours doit être interrompu, sur ordre du Président du jury qui fait sonner « ARRÊT » dans les cas suivants :
 - renversement d'un obstacle par suite d'une désobéissance,
 - obstacle non remis en place lorsque le concurrent se présente devant lui pour sauter,
 - incident de piste imprévu se produisant lorsque le concurrent se présente devant un obstacle pour le franchir.

Dans ce cas particulier, si le concurrent continue, c'est à ses risques et périls. C'est au jury de décider ensuite s'il doit être éliminé pour avoir enfreint l'ordre d'arrêt ou non pénalisé, eu égard aux circonstances particulières. Dans ce dernier cas, le résultat obtenu sur les obstacles franchis après l'ordre d'arrêt reste acquis.

- 2) Indépendamment des cas ci-dessus, le Président du jury peut interrompre un parcours et renvoyer un concurrent :
 - si l'insuffisance de ses aptitudes est un danger pour lui-même ou les spectateurs,
 - si son poney / cheval est manifestement insuffisant pour l'épreuve.
- 3) Quand la cause d'interruption du parcours a disparu, le Président du jury donne le signal pour un nouveau départ au moyen de la cloche. Si le concurrent repart avant ce signal, il est éliminé.
- 4) Pendant le temps où le parcours est interrompu, les chutes sont toujours pénalisées, ce qui n'est pas le cas pour les défenses du poney / cheval. Les prescriptions concernant les éliminations restent en vigueur.

E - Fin d'un parcours

Après le dernier obstacle, le poney / cheval est remis obligatoirement sur un cercle fermé au galop de 20 m de diamètre environ pour passer progressivement au trot puis au pas et enfin sortir au pas les rênes longues.

Le concurrent ayant terminé son parcours doit quitter la piste sans délai, et sans sauter d'obstacle. Cependant un concurrent éliminé à la suite de trois désobéissances, ou ayant abandonné, peut avec l'accord du Président du jury : terminer son parcours ou franchir un obstacle simple de son choix. Il ne dispose alors pour le faire que de deux tentatives.

F - Déroulement des épreuves

Les épreuves pourront se dérouler en 1 ou 2 manches.

En cas d'égalité, il y aura barrage sur un parcours déterminé par les juges, en accord avec le Chef de piste.

Art 7.3 - Modification du parcours

- a) Aucune modification ne peut être apportée au parcours une fois que la piste est ouverte aux concurrents pour la reconnaissance du parcours.
- b) Si pour une raison de force majeure le plan d'un parcours déjà affiché doit être modifié, le changement ne peut être fait qu'avec l'accord du Président du jury qui s'assure que tous les concurrents sont prévenus.
- c) Une fois l'épreuve commencée, celle-ci ne peut voir son règlement modifié, le tracé de son parcours ou les obstacles changés. Si un cas de force majeure oblige d'interrompre l'épreuve, elle doit être reprise ultérieurement sur les mêmes obstacles, le même parcours et, pour autant que possible, dans les mêmes conditions et au point exact où elle a été interrompue.
- d) Au cours d'une épreuve, le profil d'un obstacle ne peut pas être modifié, même en cas de barrage.

VIII – FAUTES et PENALITES

Art 8.1 - Définition des fautes

A - Obstacle renversé

- 1) Un obstacle est considéré comme renversé lorsque, par la faute du poney / cheval ou du concurrent :
 - l'un des éléments le composant ou sa totalité tombe, même si la partie tombante est arrêtée dans sa chute par un élément quelconque de l'obstacle,
 - l'une de ses extrémités au moins ne repose plus sur son support.
- 2) Tout système destiné à assurer la fixité de l'obstacle étant partie intégrante du support, il y a faute toutes les fois où il tombe.
- 3) Si un obstacle quelconque du parcours, heurté par le poney / cheval ou par le concurrent en le sautant, arrive à terre après la fin du cercle d'arrivée, aucune faute n'est comptée au concurrent. Mais si cet obstacle simple ou combinaison est le dernier du parcours et s'il commence à tomber avant que le concurrent ait fini le cercle d'arrivée, une faute est comptée, même si l'obstacle arrive à terre après le cercle d'arrivée. Cependant, aucune faute n'est comptée lorsque cet obstacle arrive à terre après que le concurrent a quitté la piste.
- 4) Quand un obstacle en hauteur est composé de plusieurs éléments superposés et situés dans un même plan vertical, la chute de l'élément supérieur est seule pénalisée.

- 5) Quand un obstacle ne nécessitant qu'un saut est composé d'éléments non situés dans un même plan vertical, oxer, brook, triple barre, fossé précédé ou suivi d'un autre obstacle, etc., la chute de l'un ou de plusieurs éléments supérieurs de chaque plan vertical ou le pied dans le fossé s'il est délimité par un ruban n'est compté que pour une faute, quels que soient le nombre et la place des éléments tombés.
- 6) En cas de doute, le jury de terrain décidera en faveur du concurrent.
- 7) Si un concurrent saute correctement un obstacle mal rétabli, il n'encourt aucune pénalité ; mais s'il renverse cet obstacle il sera pénalisé suivant le barème de l'épreuve.

B - Désobéissance

Sont considérées comme désobéissances et sont pénalisées comme telles :

- ◆ un refus,
- ◆ une dérobage,
- ◆ une défense,
- ◆ un cercle plus ou moins régulier ou un groupe de cercles en quelque endroit de la piste qu'il ait été exécuté et pour quelque raison que ce soit,
- ◆ un cercle autour du dernier obstacle sauté, à moins que le tracé du parcours ne l'exige par une ligne continue,
- ◆ des cercles autour de l'obstacle suivant à sauter.

Toutefois, il n'est pas considéré comme une désobéissance d'effectuer des cercles autour d'un obstacle pendant 45 secondes, après une dérobage ou un refus, que l'obstacle soit à reconstruire ou non, avant d'être en position de sauter l'obstacle.

C - Erreur de parcours

- 1) Il y a erreur de parcours quand le poney / cheval n'accomplit pas le parcours conformément au plan affiché :
 - soit parce que le concurrent néglige les indications réglementaires figurant au plan affiché pour indiquer le chemin à suivre,
 - soit parce qu'il ne saute pas les obstacles dans l'ordre fixé ou qu'il en oublie un.
- 2) Pour rectifier une erreur de parcours, le concurrent doit reprendre le parcours à l'endroit où l'erreur a été commise, en y revenant le plus rapidement possible.
- 3) Une erreur de parcours rectifiée avant le saut d'un obstacle ou le début du deuxième cercle est pénalisée comme une désobéissance.
- 4) Une erreur de parcours non rectifiée ou rectifiée seulement après le saut d'un obstacle entraîne l'élimination.
- 5) Il est interdit de prévenir le concurrent de son erreur.

D - Refus

- 1) Il y a refus quand le poney / cheval s'arrête devant un obstacle qu'il doit franchir, qu'il l'ait ou non renversé ou déplacé.
- 2) L'arrêt sur l'obstacle sans renversement et sans reculer, suivi immédiatement du saut de pied ferme n'est pas pénalisé en tant que refus.
- 3) Si l'arrêt se prolonge, si le poney / cheval recule volontairement ou non d'un seul pas ou s'il reprend du champ, il lui est compté un refus.
- 4) Si l'obstacle a été déplacé ou renversé, le Président du jury fait sonner « arrêt ». L'obstacle étant remis en état, le parcours est repris à l'indication de la cloche. Dès cet instant, toute volte effectuée est pénalisée comme une désobéissance.
- 5) Si le poney / cheval, ayant renversé l'obstacle en s'arrêtant le franchit sans qu'il ait été rétabli, il est éliminé sauf s'il n'a pas été sonné.
- 6) Si, se présentant devant un obstacle, le poney / cheval emporté par son élan, le traverse sans le sauter, c'est au Président du jury de décider, instantanément, s'il y a refus ou faute pour le renversement de l'obstacle. S'il opte pour un refus, le concurrent est immédiatement sonné. Si le Président du jury décide qu'il n'y a pas de refus, le concurrent n'est pas sonné et doit continuer son parcours. Il lui est alors compté une pénalisation comme pour un obstacle renversé.

- 7) Pendant le temps nécessaire à la remise en état de l'obstacle, le concurrent est libre de ses mouvements, sous réserve de ne pas contrevenir aux prescriptions réglementaires, jusqu'au moment où le signal de la cloche l'autorise à repartir.
- 8) Le fait de montrer un obstacle au poney / cheval après un refus et avant de reprendre du champ pour le franchir n'est pas passible d'élimination.

E - Dérobé

Il y a dérobé lorsque le poney / cheval échappe au contrôle du concurrent et évite l'obstacle qu'il doit sauter.

Est considéré comme un dérobé et pénalisé comme tel, le fait, pour un poney / cheval ou toute partie du poney / cheval, de dépasser le prolongement de l'obstacle à sauter, ou de l'élément d'une combinaison, ou d'un passage obligatoire.

Après un dérobé, le poney / cheval doit être ramené sur l'obstacle et le sauter ou vers le passage obligatoire et le franchir, faute de quoi il est éliminé.

F - Défense

- 1) Il y a défense quand le poney / cheval refuse de se porter en avant, s'arrête, fait un ou plusieurs demi-tours plus ou moins réguliers ou complets, se cabre ou recule pour quelque raison que ce soit. Il y a également défense quand le concurrent arrête son poney / cheval à quelque moment que ce soit et pour quelque raison que ce soit, sauf dans le cas d'un obstacle mal reconstruit. La défense est pénalisée comme pour un refus sauf dans les cas prévus au paragraphe ci-dessous.
- 2) Est éliminé un concurrent :
 - n'ayant pas entamé le premier cercle 45 secondes après le signal de la cloche,
 - mettant plus de 60 secondes pour sauter un obstacle simple ou le premier élément d'une combinaison,
 - se défendant 60 secondes de suite pendant un parcours.

G - Chute

- 1) **Chute du concurrent.** Il y a chute du concurrent lorsque le poney / cheval n'étant pas tombé, il y a séparation de corps entre le poney / cheval et le concurrent.
- 2) **Chute du poney / cheval.** Le poney / cheval est considéré comme tombé lorsque l'épaule et la hanche ont porté sur le sol ou sur l'obstacle et le sol.
- 3) La **chute du concurrent seul** ou la **chute du concurrent avec son poney / cheval** en quelque endroit du parcours que ce soit, entraîne l'élimination.

Art 8.2 - Pénalités et notation

Pour l'ensemble des épreuves de Hunter, ne sont comptées comme fautes d'obstacles que celles commises en parcours entre le début du premier cercle et la fin du dernier cercle.

Le doute doit toujours bénéficier au concurrent.

A - Hunter Équitation

Le support de notation des épreuves Hunter Equitation est la grille qui figure en annexe 1. Elle permet d'établir un résultat sur 100 points.

B - Hunter Style du poney / cheval

Le support de notation des épreuves Hunter Style du poney / cheval est une grille qui figure en annexe 2.

Art 8.3 - Cas d'élimination

A - Cas imputables au poney / cheval

Est éliminé tout poney / cheval :

- ◆ ayant effectué 3 désobéissances en conformité avec les dispositions spécifiques de CSO,
- ◆ n'ayant pas encore entamé le premier cercle, 45 secondes après le signal du départ,
- ◆ se défendant 60 secondes de suite pendant le parcours,
- ◆ ayant fait une chute,

- ◆ mettant plus de 60 secondes à franchir un obstacle,
- ◆ sortant de la piste, monté ou en liberté, entre le commencement et la fin du parcours.

B - Cas imputables au concurrent

Est éliminé tout concurrent :

- ◆ ayant effectué 3 désobéissances,
- ◆ n'entrant pas à poney / cheval en piste ou ne sortant pas à poney / cheval de la piste, sauf autorisation accordée par le jury,
- ◆ sautant plus de deux fois l'obstacle d'essai facultatif autorisé dans certaines épreuves. Le refus est considéré comme un saut.
- ◆ franchissant, avant le départ, un ou plusieurs obstacles,
- ◆ prenant le départ avant que le signal n'en soit donné,
- ◆ franchissant un obstacle renversé sans avoir laissé le temps de le rétablir,
- ◆ ne recommençant pas tous les sauts dans les combinaisons d'obstacles après refus ou déroché,
- ◆ reprenant le parcours après une interruption sans attendre le signal de la cloche,
- ◆ sautant ou essayant de sauter un obstacle dans un ordre différent de celui indiqué sur le plan du parcours,
- ◆ ne sautant pas séparément chaque obstacle d'une combinaison,
- ◆ sortant de la piste de quelque façon que ce soit, avant d'avoir terminé son parcours,
- ◆ sautant ou essayant de sauter un obstacle sur la piste avant le départ,
- ◆ ayant fait une chute,
- ◆ ayant reçu une aide de complaisance, sollicitée ou non, selon décision du jury,
- ◆ n'obéissant pas aux injonctions de la cloche,
- ◆ dépassant le nombre autorisé de montes,
- ◆ contrevenant aux réglementations sur le barrage des poneys / chevaux et sur les harnachements,
- ◆ abandonnant pour quelque raison que ce soit son parcours avant de l'avoir terminé.

IX – CLASSEMENT

Art 9.1 - Classement

A - Hunter Equitation

Le couple concurrent – poney / cheval ayant le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité pour la première place, un barrage se court sur des difficultés avec un parcours réduit en référence au règlement de CSO.

B - Hunter Style

Le couple concurrent – poney / cheval ayant obtenu la meilleure note est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité pour la première place les concurrents sont départagés par jugement du modèle suite à une présentation en main.

Art 9.2 – Prix

Les prix ne sont distribués que si un niveau minimum de performance est atteint, à savoir :

- ◆ une note de 10/20 dans les épreuves Hunter Style du poney / cheval,
- ◆ une note de 60/100 dans les épreuves Hunter Équitation.

ANNEXE 1

GRILLE DE NOTATION HUNTER EQUITATION

Date	Lieu	N° Epreuve	Nom du juge
N°	Poney / Cheval		Cavalier
PARCOURS			
Réalisation des difficultés :			/40
<ul style="list-style-type: none"> • contrats de foulées • imposés (40 points à diviser par le nombre de difficultés imposées)			
Courbes:			/10
<ul style="list-style-type: none"> • tracé - incurvation • désuni - à faux • ne conserve pas l'allure 			
Abords Trajectoire Encadrement Centrage			/10
Cadence			/10
CAVALIER			
Équilibre – position			/10
Fixité			/10
Discrétion des aides			/10
Total provisoire			/100
A DÉDUIRE			
Barres (- 10 points)			
Refus (- 15 points) (3 refus = élimination)			
État du poney / cheval et tenue du cavalier (- 5 points maxi)			
Pénalités à déduire			
TOTAL GENERAL			/100
CLASSEMENT			

ANNEXE 2

GRILLE DE NOTATION : HUNTER STYLE

Date	Lieu	N° Epreuve	Nom du juge
N°	Poney / Cheval		Cavalier

1 - NOTE TECHNIQUE

Chaque faute est sanctionnée par le juge en points négatifs en fonction de la gravité de la faute au cours des phases composées par les zones d'obstacles et zones de plat.

Fautes graves pénalités par faute : jusqu'à 5 points

- trajectoire dangereuse
- désuni en ligne droite
- tournant à faux ou désuni
- attitude défectueuse sur l'ensemble du parcours (encapuchonné, tire, encense, se défend...)
- cadence instable sur l'ensemble du parcours

Fautes majeures pénalités par faute : de 1 à 3 points

- ne conserve pas l'allure
- brutal changement de rythme
- petit pied
- mauvaise trajectoire
- défauts d'attitude et/ou de contact (instable, défense...)

Fautes mineures pénalités par faute : de 0,5 à 2 points

- tutoiement de l'obstacle
- courbe mal tracée (tournant coupé)
- changement de pied dans une ligne ou à l'abord
- abord un peu près
- abord un peu grand
- saut décentré

2 - NOTE DE STYLE

Modèle (harmonie générale)	/5
Allures (souplesse et élasticité, cadence, calme)	/5
Style à l'obstacle	/10
Pénalités pour la présentation	

Obstacle renversé 4 points soustraits à la note finale

Refus ou désobéissance note finale < 10

NOTE TECHNIQUE	NOTE DE STYLE	MOYENNE	NOTE FINALE	CLASSEMENT