

Note d'orientation à l'attention des juges d'épreuves Club

LE DRESSAGE consiste à travailler un cheval dans le but de le rendre facile à manipuler et agréable à monter. Au niveau Club, les compétitions permettent de juger de la qualité de l'entraînement du cheval (dans le respect de son intégrité physique) et de la formation du cavalier (position, emploi des aides, complicité avec le cheval).

LE RÔLE DU JUGE : est d'évaluer la qualité des prestations des couples cavaliers/chevaux, en s'appuyant sur des critères techniques, des observables, et sur le règlement de la FFE. Le jury forme une équipe qui doit être solidaire et qui doit exercer son rôle avec bienveillance.

COMMENT JUGER

Avant de mettre une note, il faut avoir une appréciation synthétique :

- 1) sur le **développement des bases** (3 premiers niveaux de l'échelle de progression), en se posant les questions suivantes dans cet ordre de priorité :
 - 1.1. **Correction des allures** : le cheval est-il dans l'allure demandée, le rythme de l'allure est-il correct, et le cheval est-il suffisamment actif ?
 - un pas est correct lorsque les 4 temps sont égaux : pas d'irrégularité (court-long derrière : note < 6) ni de latéralisation (note < 6) ni d'amble (note < 5)
 - un trot est correct lorsqu'il est régulier avec un temps de suspension (trop peu de suspension ≤ 7, irrégulier < 5, boîte : on élimine)
 - un galop est correct lorsqu'il est clairement à 3 temps avec un temps de projection (galop sans projection « rompu » < 7)
 - 1.2. **Souplesse et décontraction** : le cheval est-il calme et disponible ?
 - 1.3. **Contact** : le cheval est-il stable sur la main avec un contact constant et symétrique sur ses 2 rênes ? Le degré d'exigence du juge sur l'orientation du cheval rond et sur la main, grâce à l'activité des postérieurs, s'accroîtra avec les niveaux.

- 2) et du respect des **idées directrices** de chaque mouvement.

Puis se demander si le « contrat » est rempli ou non : un contrat est rempli lorsqu'aucune faute grave n'intervient et que l'on émet une appréciation plutôt positive sur l'ensemble des points évoqués ci-dessus. Cette appréciation est ensuite traduite en note selon le tableau ci-dessous :

Contrat non rempli :

Non exécuté	: 0
Très mal	: 1
Mal	: 2
Très insuffisant	: 3
Insuffisant	: 4
Passable	: 5

Contrat rempli :

Acceptable	: 6
Assez bien	: 7
Bien	: 8
Très bien	: 9
Excellent	: 10

Exemple sur le mouvement « KA Trot de travail » – idée directrice : « fluidité de la transition ». Le cheval doit partir au trot à partir du pas moyen.

- 1^{er} cas : le cheval part au galop au lieu de prendre le trot (faute grave d'allure et de disponibilité) => contrat non rempli : si le cavalier corrige rapidement et prend le trot, la note sera 4. Si le cavalier ne parvient pas à prendre le trot avant A, la note sera 1 au maximum.
- 2^{ème} cas : le cheval part au trot en s'ouvrant (légère faute de calme, d'orientation et de fluidité de la transition) => le contrat est juste rempli : la note sera 6.
- 3^{ème} cas : le cheval part dans un trot régulier et actif en restant rond et bien posé sur la main du cavalier => contrat largement rempli : c'est un bon mouvement qui mérite la note de 8 au minimum.

A propos de la notation :

- Les notes ne doivent pas être changées une fois le protocole signé et remis pour calcul.
- L'utilisation d'un enrênement autorisé, correctement ajusté, va dans le sens du bien-être du cheval et ne doit pas être pénalisé par le juge dans sa notation. Il vaut mieux un cheval enrêné qui travaille dans l'harmonie qu'un cheval sans enrênement qui travaille contre son intégrité

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LE RÈGLEMENT

Chaque **erreur de tracé** est pénalisée de – 1 % à la fin du protocole, mais la 3^{ème} est éliminatoire. Pour **les erreurs d'exécution**, on déduira 2 points à la fin du protocole. Voir le tableau au chapitre VIII du règlement de Dressage pour le détail de ces pénalités.

Quand doit-on sonner ? :

- si l'erreur de tracé n'influe pas sur la suite de la reprise (par exemple une erreur de lettre sur une diagonale : MK au lieu de RK), on ne sonne pas et on attribue une pénalité à la fin du test ;
- si l'erreur de tracé influe sur la suite de la reprise, on doit sonner :
 - soit parce qu'elle empêche de faire correctement la figure suivante : par exemple, dans la Club Élite GP, si le cavalier fait les deux ½ cercles de la figure 3 entre P et V au lieu de les faire entre E et B, il ne pourra pas débiter son épaule en dedans en B ;
 - soit parce que la reprise est symétrique et que, n'ayant pas été sonné, le cavalier pensera avoir fait le bon tracé et reproduira sans doute la même erreur à l'autre main. Dans ce dernier cas, on ne sonne pas et on ne compte qu'une seule erreur.

Enfin, si un concurrent a entamé un mouvement et tente de le refaire (car le cheval s'est défendu par exemple), c'est la **1^{ère} exécution** de ce mouvement qui est notée et une erreur de tracé est également attribuée (- 1 %) : *par exemple, le cheval s'arrête et se défend au milieu d'un cercle et le cavalier recommence : la note de 3 maxi doit être attribuée (+ une pénalité de -1 %) puisqu'il y a une défense pendant la 1^{ère} exécution, même si la présentation du nouveau cercle est parfaite.*

Le défaut de harnachement ou d'embouchure doit être pénalisé de 5 % en fin de prestation.

Le mauvais ajustage du Gogue doit être pénalisé de 5 % en fin de prestation : si la fourche de Gogue est absente et/ou si l'ajustage ne permet pas au cheval d'avoir le nez en avant de la verticale.

Cas d'élimination d'un concurrent :

- boiterie, saignement au niveau de la bouche et des flancs, chute du poney/cheval et/ou du cavalier
- toute défense durant plus de 20 s, voire moins de 20 s si la situation devient dangereuse
- saut de la lice et sortie de piste des 4 pieds (sauf en Carrousel)
- brutalité, mauvais traitement y compris sur la piste d'échauffement

ATTENTES COMMUNES À TOUS LES NIVEAUX, avec une exigence accrue vers les niveaux supérieurs

Le cheval : des allures correctes (dont le rythme est respecté) et actives.

La position du cavalier : aplomb du haut du corps (épaules au-dessus des hanches), les bras tombant naturellement, les coudes fléchis, les mains dans l'axe des avant-bras (pas de cassure des poignets), l'assiette liante, les jambes tombant naturellement et décontractées, les pieds parallèles.

L'emploi des aides : discrétion des aides, bonne préparation et exécution des mouvements, les mains ensemble et le regard dans le sens du mouvement, indépendance haut du corps-bas du corps.

La précision du tracé : l'augmentation du niveau d'exigence de précision ne doit se faire au détriment d'aucun des 3 fondamentaux (allures, décontraction, contact).

Le passage des coins : un coin est une portion de cercle d'un diamètre de 12m environ, sur laquelle le cheval est incurvé, donc avec le bout du nez à l'intérieur.

Redressement du galop : galoper droit, c'est aligner l'épaule intérieure du cheval devant sa hanche intérieure avec un léger pli interne. Ne surtout pas chercher à mettre le cheval en épaule en dedans.

Tracé d'une serpentine : Une serpentine est une succession de demi-cercles. Ce qui signifie qu'il ne faut pas faire le coin de la 1^{ère} boucle ni celui de la dernière. De plus, au moment du changement d'incurvation, en coupant la ligne du milieu, le cheval doit être brièvement parallèle au petit côté.

ATTENTES PAR NIVEAU

Club 4 : reprise au tracé simple où l'on s'attachera davantage :

- à la position et au liant du cavalier, qui va avec son cheval et ne gêne pas son fonctionnement,
- à la régularité de l'allure et de la cadence dans l'allure demandée,
- au pli interne sur les courbes et dans les coins. Pas de pli externe le long de la piste.
- aux changements d'attitudes entre le pas moyen et le pas allongé.

Club 3 : la reprise Grand Prix présente un tracé plus serré : cercles de 15 m, serpentine de 4 boucles, des transitions simples.. Le juge sera plus exigeant sur :

- la stabilité de la cadence dans l'allure sur les lignes droites et les courbes,
- la franchise des transitions démontrant la réactivité du cheval aux aides,
- les incurvations : pli du bon côté, cheval qui ne se couche pas sur le cercle et ne dérape pas.

Club 2 : ce niveau requiert une meilleure indépendance des aides. Le juge augmentera son niveau d'exigence sur la précision du tracé et portera son attention sur :

- la stabilité de la cadence, de l'attitude et du contact,
- le maintien du mouvement en avant et du parallélisme dans la cession à la jambe (léger pli externe), où le cheval doit avancer plus qu'il ne croise les membres,

- le maintien de la cadence et de l'équilibre au galop sur les cercles de 15m et les lignes courbes.

Club 1 : les acquis précédents permettent d'accroître son exigence sur l'orientation du cheval (rond, sur la main, avec plus de soutien, stable dans son contact). De plus, le juge vérifiera que le cheval :

- étende bien son encolure sans précipiter dans le mouvement « laisser filer les rênes » au trot,
- reste en équilibre dans le travail au contre-galop et dans l'avancée des mains sur le cercle au galop.

Club Elite : le cavalier doit avoir une bonne indépendance de ses aides et maîtriser la régularité de l'allure et l'attitude de son cheval. Le juge portera son attention sur la bonne exécution :

- de l'épaule en dedans : la sortie des épaules au début du mouvement (et non le chasser des hanches), l'incurvation uniforme (pas trop de pli d'encolure), le déplacement sur 3 pistes sans croisement des postérieurs, le maintien du rythme de l'allure.
- des transitions complexes: le cheval reste en équilibre dans les transitions plus exigeantes (Galop-pas, galop moyen-galop de travail);
- des changements de pied : en un temps pour les changements « en l'air » ; avec des transitions claires (galop-pas et pas-galop) séparées de plusieurs battues des antérieurs (pas à 4 temps égaux) pour les transitions galop pas galop .

Retrouvez la synthèse de ces recommandations et orientations sur le site de FFECampus :

<https://campus.ffe.com/course/view.php?id=77§ion=3>