



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 2 septembre 2019

Dispositions spécifiques Mountain Trail



SOMMAIRE

Préambule.....	3
I - ORGANISATION	3
Art 1.1 - Terrain et matériel	3
A - Terrain de présentation	3
B - Terrain d'échauffement.....	3
Art 1.2 - Tableau d'affichage	3
II - EPREUVES.....	3
Art 2.1 - Liste des épreuves	3
III - OFFICIELS DE COMPETITION	4
Art 3.1 - Jury / Officiels de compétition.....	4
Art 3.2 - Nombre de Juges	4
Art 3.3 - Qualification des Juges.....	4
IV - CONCURRENTS	5
Art 4.1 - Conditions de participation	5
Art 4.2 – Tenue	5
V - PONEYS / CHEVAUX	5
Art 5.1 - Conditions de participation	6
Art 5.2 – Harnachement.....	6
VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES.....	6
6.1 Le parcours	6
6.2 Notation	7
VII - DEROULEMENT.....	13
7.1 Plan du parcours	13
7.2 Reconnaissance.....	13
7.3 Déroulement de l'épreuve	13
7.4 Lecteur	14
VIII – CAS D ELIMINATION.....	14
IX - CLASSEMENT	15

Préambule

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

La perfection est incarnée par un cheval qui est courageux, confiant et qui 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 tout nouvel obstacle avec finesse et un maximum de sécurité.

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 d'obstacles qui pourraient être rencontrés en extérieur.

Une épreuve de Mountain Trail teste la faculté du couple cavalier/cheval à franchir des obstacles naturels 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 pas intimider les cavaliers.

Un parcours de Mountain Trail teste un cheval et son cavalier sur leur capacité 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.

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 cavaliers.

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.

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.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Liste des épreuves

Epreuves	Type de test	Intitulé initial
Club Poney	- En main - En selle	Novice niveau 1
Club 3	- cavalier à cheval et tenu en main par un tiers	Lead line
Club 2 / Amateur 3	- En main - En selle	Novice niveau 1
Club 1 / Amateur 2	- En main - En selle	Niveau 2
Club Elite / Amateur 1	- En main - En selle	Niveau 3
Amateur Elite	- En main - En selle	Niveau 3+

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 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 est déterminée par l'organisateur, en fonction du niveau de l'épreuve, du programme du concours et du nombre d'engagés.

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 - CONCURRENTS

Art 4.1 - Conditions de participation

LFC	EPREUVES	Galop minimum pour les mineurs
Club	Club poney 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 2	Galop 2 ou Galop d'Or
	Club 1 Club Elite	Galop 4
Amateur	Amateur 1 Amateur Elite	Galop 4

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

Le nombre de participation par cavalier est libre.

Un couple cavalier cheval a droit à 4 participations (deux montées, deux en main) par jour : niveau 1 et 2 ou niveau 2 et 3

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 casque est facultatif en épreuve Amateur.
- ◆ La cravache et le stick sont interdits dans tous les tests.
- ◆ Le port des éperons est facultatif.
- ◆ Seuls les cavaliers Club pourront se présenter en tenue club.
- ◆ Tenues Amateur : se reporter aux fiches techniques de la culture concernée sur 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 B sont ouvertes aux poneys A et B.

Les épreuves en selle sont ouvertes aux poneys / chevaux de 4 ans et plus. Les épreuves en main sont ouvertes aux poneys / chevaux de 1 an et plus.

Un même poney / cheval peut participer à :

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

Art 5.2 – Harnachement

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

- ◆ La monte sans mors est autorisée en Amateur 1 et Amateur Elite.
- ◆ Les mors à effet releveur, les mors torsadés et les enrênements sont interdits.
- ◆ La martingale fixe ou à anneaux est interdite
- ◆ Tout bridon sans mors qui applique une pression compressive (licol à nœuds, hack more mécanique...) sont interdits.

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 de la propriété en ce qui concerne les obstacles 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 obstacles 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 obstacles, choisis parmi les listes suivantes. Au moins 6 obstacles doivent être choisis dans la liste des 18 obstacles obligatoires.

Obstacles ou manœuvres obligatoires :

1. Cross Buck. (Croisillon de troncs)
2. Teeter Totter. (Pont bascule)
3. Balance Beam. (Poutre étroite)
4. Turn Around Box. (Boite à pivot)
5. Raised Logs. (Tronc surélevés)
6. Rock obstacle. (Champ de pierres)
7. Scramble. (Mikado de branches)

8. Maze. (Labyrinthe)
9. Logs. (Troncs)
10. Small Bridge. (Passerelle ou petit pont)
11. Raised Back Through. (Reculé surélevé)
12. Back Through not Raised. (Reculé non surélevé)
13. Water Box. (Boite à eau)
14. Side Pass. (Pas de côté au-dessus d'une barre ou tronc)
15. Fan. (Eventail)
16. Pinwheel. (Roue de chariot)
17. Trench. (Tranchée)
18. Gate. (Porte)

Obstacles ou manoeuvres optionnels :

1. Trestle Bridge. (Pont sur tréteaux)
2. Jump Up. (Contre-haut)
3. Small Puddle. (Petite flaque d'eau)
4. Step Into the large pond. (Descente dans l'étang)
5. High Balance Beam. (Poutre étroite surélevée)
6. Suspension Bridge. (Pont suspendu)
7. Stair Steps. (Marches d'escalier)
8. Dismount and Mount on Rock. (Monter et descendre de cheval sur un rocher)
9. Send Around Rock in Pond. (Envoyer le cheval autour du rocher dans l'étang)
10. Ground Tie or Hobble. (Immobilité ou entraves)
11. Steer Head Roping. (Attraper une « tête de vache » au lasso)
12. Drag Hide or Log. (tracter un objet ou un tronc)
13. Trot Poles. (Trotter au-dessus de barres)
14. The Snake. (Poutres ou rondins disposées en forme de serpent)

Toute autre difficulté que permet la topographie du terrain

6.2 Notation

La note totale de 70 représente une performance moyenne. Chaque obstacle provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70.

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

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

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

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

Notation des dispositifs:

Chaque obstacle est jugé en 3 zones : Entrée, Corps, Sortie.

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 + 2, si elle est correcte = 0

Deux points seront attribués (correct = 0) si le cheval entre droit, prend connaissance de l'obstacle et maintient une allure fluide de manière attentive et volontaire. Un cheval a jusqu'à 3 secondes pour examiner l'obstacle 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 l'obstacle, est attentif et reconnaît directement l'obstacle d'une manière audacieuse et confiante et y entre sans rupture d'allure.

Corps : de -5 à + 5, si il est correct = 0

Cinq points seront attribués (correct = 0) si le cheval cherche son chemin à travers l'obstacle de manière volontaire, confiante, audacieuse et sûre sans trébucher, tics (toucher l'obstacle), ou des ruptures d'allure.

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

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

Deux points seront attribués (correct = 0) si le cheval sort de l'obstacle à la même vitesse qu'il y est entré, droit et sur le parcours.

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

Tableau des pénalités

Tableau des pénalités

	- 1/2	-1		- 1 ½	- 2				+ 0.5 à +1
Entrée 2 points	Légèrement décentré	Pas droit de la longueur d'un cheval		Trébuché légèrement	2 ^{ème} refus				Wow, prendre connaissance de l'obstacle, Pas de rupture d'allure.
	Tic	Pause de plus de 3 secondes			Ne veut pas entrer				
	Légèrement pas droit	1 ^{er} refus			Saute pour entrer				
	Léger changement d'allure	Sautille pour entrer (2 antérieurs ou 2 postérieurs)							
		Cheval pas droit / pas centré							
		Chaque refus							
Corps 5 points	- 1/2	- 1	De -1 à - 1 ½		De - 2 à - 2 ½	- 3	- 4	- 5	+ 0.5 à +1
	Tic	Arrêt pour boire lors d'un obstacle avec de l'eau	Sort de l'espace requis / ne rentre pas dans l'espace requis		trébuché	Cheval qui n'écoute pas son cavalier/meneur	Cheval réactif / apeuré lors du tirage d'objet	Hors de l'obstacle 2 pieds ou plus	Wow, belle et constante allure en avant.
	Légèrement décentré à l'entrée du corps	Chaque pas en retard lors de la transition	Rupture d'allure pour chaque pas		précipitation	Club Elite / Amateur 1 : mauvais pied au galop		3 refus	Pour les Amateurs Elite : changement de pied en l'air Pour les Club Elite / Amateur 1 : changement de pied simple autorisé
	Légèrement pas droit		Décentré de l'obstacle ou du parcours		Rupture d'allure de 2 pas	Amateur Elite : changement de pied simple avec 3 pas ou plus pour changer		Tombe de l'obstacle	
	Sautille (2 antérieurs ou 2 postérieurs)		Perd le mouvement en avant		Pied hors de l'obstacle ou par terre une fois que le pied est			Cheval qui se cabre ou rue	

			entré				
		Bouge ou fait des pas supplémentaires sur l'obstacle	En main, s'arrêter pour changer de côté				Désobéissance flagrante, rechigne ou s'échappe
		Allure (ou pied au galop) incorrecte	Inactivité ou sauter hors de l'obstacle				Lâcher la porte
		Bouge ou fait un pas lors du montoir ou de la descente (sauf reprise d'équilibre)	Manque un élément de l'obstacle avec un pied				Bouge ou fait 4 pas ou plus lors du montoir ou de la descente
			Bouge ou fait 2 ou 3 pas lors du montoir ou de la descente				Ne jamais atteindre l'allure demandée
			- 2, Amateur Elite : changement de pied simple avec 2 pas ou moins pour changer				Plus d'un Pied hors de l'obstacle ou par terre une fois que le pied est entré
			-2, Club Elite / Amateur 1 sauf Amateur Elite : plus de 2 pas pour changement de pied simple				Etre en dehors des limites de l'obstacle
							Tout ce qui précède et/ou la sécurité du cheval ou du cavalier sont en jeu
							Laisser tomber l'objet à tirer ou le ciré à enfiler

	- 1/2		De -1 à - 1 ½		- 2				+ 0.5 à +1
Sortie 2 points	1/16 à 1/8 décentré		Se dépêche/précipite		Tout ce qui précède				Wow, prendre connaissance de l'obstacle, pas de rupture d'allure.
	Pas droit		pas droit de la longueur d'un cheval		Pas dans la zone de sortie désignée				
	Tic		décentré		Saute				
					Pas sûr				

Note de Horsemanship :

C'est une note d'ensemble qui s'ajoute à la note finale. Elle va de +5 à -5, selon les critères suivants :

Horsemanship Déductions (de -0.5 à -5)			
Saccades sur le mors ou utilisation excessive de la main sur le mors	Correction excessive du cheval	Equipement défaillant	2 mains avec un mors à branches / de bride Club poney, Club 2 et Amateur 3 = -1 Club 1, Amateur 2 = -2 Club Elite = -3 Amateur 1, Amateur Elite = -5
Eperonner ou cravacher excessivement	Licol attaché incorrectement	Entrer/sortir d'un obstacle du mauvais côté / direction	
Frapper le cheval	Back cinch attachée de manière incorrecte	Monter à cheval en dehors des limites	
Matériel sale	Emotion excessive : colère ou louange	Mauvaise allure entre les obstacles	
Saleté excessive sur le cheval	Parler de quelque façon inappropriée à un juge, scribe, ou un officiel	Mauvais parcours entre les obstacles	
Utilisation excessive des mains pour instiller de la peur ou des félicitations	Recevoir des informations d'une personne autre que l'accompagnateur désigné (- 5 en Club)		
Horsemanship Ajouts (de + 0.5 à +5)			
Equipement de travail approprié	Bon usage des mains	Bon usage de la cravache ou autre accessoire	Comportement convenable entre les obstacles
Comportement convenable en attente, à l'arrêt	Un équipement aux normes, autorisé	Parler correctement au juge	Une tenue et des chaussures adaptées et impeccables, propres, soignées
Equipement approprié en équitation classique ou western	Utilisation approprié de l'équipement	Rênes ajustées avec finesse	Placement approprié pour monter ou descendre de son cheval de façon à maintenir l'équilibre du cheval
Négociation des pentes de manière sûre avec autorisation de se tenir à la crinière ou à la selle			

VII - DEROULEMENT

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, 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.

7.2 Reconnaissance

Pour les épreuves Club, une reconnaissance du parcours doit avoir lieu au début de chaque journée de compétition, pour présenter le juge ou les juges, donner une description du parcours, décrire comment va être jugé le parcours, et répondre aux questions que les participants pourraient avoir avant de commencer.

Pour les épreuves amateur, la reconnaissance est libre.

7.3 Déroulement de l'épreuve

Epreuves	Type de test
Club Pony	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant (cavalier / cheval) Les obstacles doivent être faciles à expliquer au couple : manœuvre ou technique de base nécessaire pour franchir l'obstacle. 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 sans accompagnateur. L'accompagnateur doit avoir au minimum 18 ans et être licencié.
Club 2	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant cavalier/cheval. Les obstacles doivent être faciles à expliquer au couple : manœuvre ou technique de base nécessaire pour parcourir l'obstacle. Le parcours se fait au pas.
Club 1 / Amateur 2	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 obstacles et sont capables de faire un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre un peu de petit trot, 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 tournants à 180°, 270° ou 360° sont possibles sur certains obstacles.
Club Elite / Amateur 1	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 obstacles 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. Des tournants à 180°, 270° ou 360° sont possibles sur certains obstacles.
Amateur Elite	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 obstacles 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. Des tournants à 180°, 270° ou 360° sont possibles sur certains obstacles. Le niveau d'exigence technique est élevé. Le bridleless est autorisé.

Pour les tests en main, les allures ne peuvent être que le pas ou le trot, quel que soit le niveau.

7.4 Lecteur

Pour les épreuves Club Poney et Club 2, un lecteur choisi par le cavalier peut indiquer au concurrent le nom du prochain dispositif, sans autre information. Le lecteur ne peut pas marcher à côté du participant.

VIII – CAS D'ELIMINATION

- ◆ Tout concurrent / cheval qui chute

- ◆ En amateur : 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, 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 reçu une déduction égale ou supérieure à -9 ne peut pas être mieux classé qu'un concurrent ayant un score sur chaque dispositif.