



FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION

## **REGLEMENT DES COMPETITIONS**

*Applicable au 01 février 2024*

# **Dispositions spécifiques Cheval de Chasse**



# SOMMAIRE

<b>I - ORGANISATION</b>	<b>3</b>	<b>VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES</b>	<b>5</b>
Art 1.1 - Terrain et matériel	3	Art 6.1 - Reprise de présentation	5
Art 1.2 - Secrétariat	3	Art 6.2 - Parcours routier	6
Art 1.3 - Tableau d'affichage	3	Art 6.3 - Sagesse	6
<b>II - EPREUVES</b>	<b>3</b>	Art 6.4 - Maniabilité	6
Art 2.1 - Tableau des épreuves	3	Art 6.5 - Parcours d'extérieur	7
<b>III- OFFICIELS DE COMPETITION</b>	<b>4</b>	<b>VII - DEROULEMENT</b>	<b>8</b>
Art 3.1 - Désignation du jury	4	Art 7.1 - Aide extérieure	8
Art 3.2 - Nombre minimum d'Officiels requis	4	<b>VIII – TEAM CHASING</b>	<b>8</b>
Art 3.3 - Jury	4	Art 8.1 - Orientation	8
A - Président et juge assesseur	4	Art 8.2 - Organisation	8
B - Le Chef de Piste	4	Art 8.3 - Epreuves	9
<b>IV- CONCURRENDS</b>	<b>5</b>	<b>IX- CLASSEMENT</b>	<b>9</b>
Art 4.1 - Tenue	5	Art 9.1 - Calcul des résultats et classement	9
<b>V- PONEYS / CHEVAUX</b>	<b>5</b>	Art 9.2 - Remise des prix	9
Art 5.1 - Qualifications / Participations	5		
Art 5.2 - Harnachement	5		

## PREAMBULE

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

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 d'extérieur ou de Routier	5
Club Poney Combinée	8 ans minimum et 18 ans maximum				5
Club Amazone Combinée	8 ans minimum Femme en Amazone				4

## 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.

#### 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 d'extérieur, 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 si il n'y a pas de Parcours d'extérieur 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.

**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 jugé sur les points suivants : _ Réalisation de la reprise _ Harmonie du couple, position et attitude du cavalier, tenue, harnachement, modèle et état du cheval	_ Note sur 60 _ Note sur 40  Note totale sur 100 <b>Pts de pénalité = 100 - note</b>

**Art 6.2 - Parcours routier**

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Epreuve de régularité de 6 km à 10 km</li> <li>- Le temps accordé minimum et maximum est calculé pour un parcours réalisé à 240 m/min (14 km/h) avec une tolérance de plus ou moins 2 min.</li> <li>- Chaque kilomètre doit être balisé par un panneau.</li> <li>- 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 sur le routier.</li> </ul>	<p><u>Pénalités de temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 points par minute, de retard ou d'avance, commencée</li> <li>- 20 points pour perte de temps volontaire dans les 500 derniers mètres : Le concurrent ne peut pas dans les 500 derniers mètres s'arrêter, faire demi-tour, faire des cercles ou des serpentines.</li> </ul> <p><u>Contrôle de l'arrivée :</u></p> <p>Le jury se réserve la possibilité d'effectuer un contrôle vétérinaire pour la fréquence cardiaque et autre le cas échéant.</p> <p>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.</p>

**Art 6.3 - Sagesse**

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
<p><b>Fouet</b> Le veneur doit faire claquer plusieurs fois son fouet sans que son cheval ne bouge.</p>	<p>Test réussi sans hésitation / sans défense..... 20 pts (4 pieds fixes, le cheval n'avance, ne recule et/ou ne se décale pas)</p> <p>1 ou plusieurs hésitations ou défense.....10 pts (le cheval bouge d'un ou quelques pas mais reste calme)</p> <p>Contrat non réalisé..... 0 pt (le cheval montre des signes de peur ou fuit)</p>
<p><b>Trompe</b> avec une fanfare sonnée (listing des fanfares disponible auprès de l'organisateur) Le veneur doit jouer ou reconnaître la fanfare et son cheval ne doit pas bouger.</p>	<p>Fanfare reconnue ou sonnée du premier coup .....10pts</p> <p>Fanfare reconnue ou sonnée au 2<sup>ème</sup> essai.....5pts</p> <p>Fanfare non reconnue ou non sonnée .....0pts</p> <p>Le cheval reste immobile, il n'avance, ne recule ou ne se décale pas .....10pts</p> <p>Le cheval bouge d'un ou quelques pas mais reste calme .....5pts</p> <p>Le cheval montre des signes de peur ou fuit.....0pts</p>
<p><b>Montoir</b> 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.</p>	<p>Monte sans hésitation / sans défense.....20 pts (4 pieds fixes, mise en selle effectuée avec douceur pour la bouche et le dos du cheval)</p> <p>Monte avec 1 ou plusieurs hésitations ou défense..... 10 pts</p> <p>Contrat non réalisé..... 0 pt (monter avec une aide est considéré comme contrat non réalisé)</p>
<p><b>Embarquement</b> dans un van ou un camion</p>	<p>Embarquement réalisé en douceur au 1<sup>er</sup> essai, avec immobilité dans le van.....20 pts</p> <p>Embarquement réalisé en douceur au 2<sup>ème</sup> essai, avec aide extérieure ..... 10 pts</p> <p>Embarquement brusque ou au 3<sup>ème</sup> essai..... 5 pts</p> <p>Contrat non réalisé, embarquement impossible après 3 essais..... 0pts</p>
<p><b>Immobilité</b> 10 secondes</p>	<p>Cheval immobile 10s.....20 pts</p> <p>Cheval immobile entre 5 et 9s.....10 pts</p> <p>Cheval immobile entre 3 et 5s..... 5 pts</p> <p>Cheval immobile moins de 3s : contrat non réalisé ..... 0 pt</p>

**Art 6.4 - Maniabilité**

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
<p>Parcours chronométré, composé de contrats à franchir, matérialisés par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ piquets de slalom,</li> <li>◆ barres au sol,</li> <li>◆ bidets de CSO,</li> <li>◆ branches basses,</li> <li>◆ autres contrats composés d'éléments mobiles non dangereux,</li> <li>◆ pibole ou trompe: la pibole ou la trompe est déposée sur un chandelier, le cavalier doit la récupérer et la déposer sur un autre chandelier. Le chandelier peut être remplacé par un autre élément non dangereux,</li> <li>◆ ouverture / fermeture d'une barrière.</li> </ul> <p>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.</p> <p>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 4<sup>ème</sup> concurrent sans pénalités.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- déplacement d'une barre ou d'un plot..... 5 pts</li> <li>- 1<sup>er</sup> refus..... 5 pts</li> <li>- 2<sup>ème</sup> refus ..... 5 pts</li> <li>- 2<sup>ème</sup> refus sur le même obstacle ..... 5 pts + obligation de passer au dispositif suivant</li> <li>- obstacle oublié volontairement ou non.....20 pts</li> <li>-chute/abandon.....100 pts + élimination du test</li> <li>- Temps accordé.....0,25 pt par seconde dépassée</li> <li>- Dépassement du temps limite.....100 pts + élimination du test</li> </ul>

**Art 6.5 - Parcours d'extérieur**

Ce test n'est pas ouvert aux amazones

DEROULEMENT ET NORMES TECHNIQUES	POINTS DE PENALITES
<p>Parcours de 1000 à 2500 m composé de 10 à 12 obstacles simples ou passages naturels :</p> <p>Un parcours à option plus facile est mis en place (40 cm environ) pour le Championnat Club Poney.</p> <p>Les obstacles sont numérotés et fanionnés afin de déterminer le sens de franchissement.</p> <p>Le temps accordé minimum et maximum est calculé pour un parcours réalisé à 350 m/min avec une tolérance de plus ou moins 15 secondes. Le temps limite correspond au double du temps calculé à 350 m/min.</p> <p><b>Les obstacles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hauteur d'environ 80 cm,</li> <li>- hauteur de la partie fixe des haies d'environ 65 cm,</li> </ul> <p>Fossés à bords franc (max 1 m de large) Contre-bas : max 1 m Contre-haut : max 80 cm Gué Butte</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1<sup>er</sup> refus..... 10 pts</li> <li>- 2<sup>ème</sup> refus sur le même obstacle ..... 10 pts + obligation de passer l'option</li> <li>- 2<sup>ème</sup> refus sur le parcours..... 10 pts</li> <li>- 3<sup>ème</sup> refus sur le parcours ..... élimination du test</li> <li>- Passage sur l'option..... 5 pts (sauf pour les poneys : pas de pénalité)</li> <li>- Chute/abandon.....100 pts + élimination du test</li> <li>- Dépassement du temps accordé..... 0,5 pt par seconde dépassée</li> <li>- Arrivée en avance sur le temps accordé.....1 pt par seconde d'avance</li> <li>- Dépassement du temps limite.....100 pts + élimination du test</li> <li>- Arrivée dans le temps avec un refus.....10 pts</li> </ul>

**Elimination :**

- **Chute** : à la 1<sup>ère</sup> 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 2<sup>ème</sup> chute et/ou la 1<sup>ère</sup> chute sur le parcours d'extérieur 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'Équitation seront appliquées.**

## VII - DEROULEMENT

### Art 7.1 - 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.

## VIII – TEAM CHASING

### Art 8.1 - Orientation

Le Team Chasing est un sport équestre initialement britannique où les cavaliers prennent le départ d'un parcours d'extérieur en équipe de 3 ou 4 cavaliers.

### Art 8.2 - Organisation

Normes techniques	Club Poney A	Club Poney BC	Club Poney CD
Distance en mètres	600 à 1000	2400 à 3000	2400 à 3000
Vitesse en mètres/minute	270	350	350
Nb d'obstacles	8 à 12	10 à 16	12 à 16
Nb d'efforts maxi	14	18	18
Hauteur maxi en cm (partie fixe)	40	60	70
Largeur maximum des obstacles de volée (oxer, etc.) au point le plus haut et au point le plus bas	50 à 80	70 à 100	80 à 120
Largeur maxi en cm du fossé	50	100	120
Contre bas en cm (limité à 2 et non successifs)	50	80	90
Hauteur maxi haie en cm	40	70	80

Le tracé du parcours est métré par le chef de piste. Le temps idéal à atteindre est annoncé au micro et affiché sur le plan du parcours. Des repères et un tracé sont indiqués à titre indicatif sur le plan.

Le chronomètre est déclenché au départ du 1er cavalier et arrêté à l'arrivée :

- ♦ du deuxième cavalier pour les équipes de 3 cavaliers,
- ♦ du troisième cavalier pour les équipes de 4 cavaliers.



Le ou les cavalier(s) d'une équipe peuvent retenter de franchir un même obstacle autant de fois qu'il(s) le souhaite(nt) sans encourir de pénalité tant qu'il ne dépasse(nt) pas le double du temps de référence sous peine d'élimination.

Pénalité :

- ♦ Double du temps de référence (cf. vitesse en m/min de l'épreuve concernée) ..... élimination
- ♦ 1<sup>ère</sup> chute ..... temps mis pour se remettre en selle
- ♦ 2<sup>ème</sup> chute ..... élimination

**Art 8.3 - Epreuves**

EPREUVE	EQUIDES	CAVALIERS	NBRE CAVALIERS PAR EQUIPE	LFC	GALOP MINI	NOMBRE DE PARTICIPATIONS PAR JOUR CAVALIERS ET PONEYS/CHEVAUX
Team Chasing Club Poney A Equipe	A	12 ans maximum	3 ou 4	CLUB	2	2 participations Team Chasing <b>ou</b> 1 participation Team Chasing + 1 participation Cheval de Chasse
Team Chasing Club Poney C Equipe	BC	16 ans maximum				
Team Chasing Club Poney D Equipe	CD	18 ans maximum				

Le port d'une protection céphalique et d'une protection de dos aux normes en vigueur sont obligatoires pour tous les concurrents.

**IX- CLASSEMENT**

**Art 9.1 - 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.

Pour le Team Chasing, le classement est déterminé par le temps réalisé par l'équipe.

**Art 9.2 - Remise des prix**

Cf. Dispositions Générales.