



# Mémento du juge

## Mountain Trail

version janvier 2020

<b>Généralités</b>	<b>2</b>
Rôle et comportement du juge	2
Dessin du parcours	2
<b>Sur le lieu du concours</b>	<b>2</b>
Tenue et matériel du juge	2
Tâches du juge	2
<b>Consignes pour le jugement</b>	<b>3</b>
Entrée - corps - sortie	3
Franchissement des dispositifs en main	3
Au montoir ou à la descente du cheval	4
Comportement du cheval	4
<b>Tenue des concurrents</b>	<b>4</b>
Club	4
Amateur	4
Style Classique (en selle)	4
Style Classique (en main)	5
Style Randonnée (en selle ou en main)	5
Style Western (en selle ou en main)	5
Style Camarguais	5
Style Portugais	5
Style Doma Vaquera	5

# Généralités

## Rôle et comportement du juge

- Assurer le jugement technique des épreuves
- Toujours mettre la sécurité au premier plan
- Être impartial et cordial avec les organisateurs et tous les concurrents
- Établir les classements, signer les procès verbaux
- Être concentré durant la compétition
- Animer l'équipe du jury, secrétaire, commissaire au paddock
- Savoir prendre des décisions fondées sur le bon sens
- Être capable de pallier à un cas non prévu par le règlement.

## Dessin du parcours

- Réalisé par l'organisateur (nécessitant validation du juge sur le terrain) ou par le juge
  - Dans ce dernier cas, l'organisateur transmet un plan détaillé de son terrain (dispositifs et distances) au juge
- Vérification des dispositifs une fois sur place : les dimensions sont-elles correctes ? est-ce que le dispositif est sécuritaire ?
  - En cas de non conformité ou de risque, le parcours doit être modifié (un dispositif non conforme ou dangereux ne sera pas utilisé).
- Le parcours doit être affiché au plus tard 1h avant le début de la reconnaissance.

## Sur le lieu du concours

### Tenue et matériel du juge

- Le juge doit avoir une tenue propre et correcte en correspondance avec un style d'équitation. Il doit porter un couvre-chef
- Il doit avoir
  - les dispositions spécifiques au Mountain Trail et les dispositions générales
  - les fiches techniques
  - un mètre ruban
  - feuilles de score, crayon
  - être préparé aux intempéries éventuelles (parapluie, "clipboard" qui se referme, etc.)

### Tâches du juge

- vérification des dispositifs (dimensions + sécurité)
- valider les parcours
- briefing avec l'organisateur, secrétaire, commissaire au paddock si présent
  - pour s'assurer que les rôles de chacun soit clair
  - pour valider ensemble programme et le déroulement des épreuves
- s'identifier auprès des concurrents

- effectuer la reconnaissance pour les épreuves club, présenter les options de franchissement et répondre aux questions. Pour les épreuves amateurs, être disponible pour répondre aux questions.
- se rendre dans la zone de jugement (idéalement un emplacement surélevé) et y rester le temps de l'épreuve
- fixer l'emplacement du lecteur éventuel pour les épreuves Club Poney + Club 2 (à proximité du juge)
- durant le passage d'un concurrent, le juge énonce les notes pour chaque partie de dispositif, le secrétaire les consigne sur la feuille de score
- après le dernier dispositif, le juge annonce au secrétaire la note de horsemanship
- après l'épreuve juge et secrétaire calculent les points et déterminent le classement

## Consignes pour le jugement

### Entrée - corps - sortie

- L'entrée du 1er dispositif commence à la ligne de départ
- Un cheval se situe dans le corps du dispositif dès qu'il a 2 pieds dessus
- Un cheval se situe dans la sortie du dispositif dès qu'il a 2 pieds en dehors du dispositif
- Une longueur de cheval après un dispositif = fin de la sortie du dispositif
- La fin de la sortie d'un dispositif = entrée du dispositif suivant
  - Sauf pour le dernier dispositif où la sortie se termine à la fin du parcours
- Les allures sont jugées comme faisant partie de l'entrée d'un dispositif
  - ou comme faisant partie de la sortie pour le tronçon entre le dernier dispositif et la fin du parcours

### Franchissement des dispositifs en main

- Le cheval doit suivre volontiers le meneur, sans traîner derrière, ni le bousculer.
- Le cheval peut être sellé et doit être mené par une longe de minimum 3m50.
- Le meneur peut envoyer ou diriger le cheval à travers le dispositif, sauf indication contraire sur le parcours.
  - Le meneur peut être à côté ou devant le cheval, des changements de côtés au cours du parcours sont acceptables s'ils sont précisés par le juge.
- La zone de passage sur un dispositif peut varier selon que le cheval est envoyé sur un dispositif, ou si le meneur passe devant ou à côté du cheval:
  - Un cheval envoyé sur le dispositif doit être centré.
  - Un cheval qui suit le meneur sur le dispositif doit être centré.
  - Si le meneur est côte à côte sur le dispositif avec le cheval, le centre se situe entre les deux.

### Au montoir ou à la descente du cheval

- Un montoir sera fourni et pourra être utilisé sans pénalité.
- Le cheval doit attendre calmement et ne pas bouger au montoir ou à la descente.
- Un montoir doit se faire en souplesse pour ne pas déséquilibrer le cheval.
- Au montoir, les rênes doivent être gardées en main. Le cavalier peut tenir le troussequin.

## Comportement du cheval

- Lors des passages d'eau, le cheval doit traverser l'eau calmement avec un mouvement en avant continu.
- En montée : le cavalier doit rester centré. Le cavalier et le cheval doivent négocier la pente de manière sûre. Le cavalier peut utiliser une main pour se tenir à la crinière ou à la selle.
- En descente : le cavalier doit rester centré. Le cavalier et le cheval doivent négocier la pente de manière sûre. Le cavalier peut utiliser une main pour se tenir à la crinière ou à la selle.
- Enjamber un dispositif (ex. tronc) : le cheval doit le franchir sans toucher le dispositif (touchette). Un équidé dont la taille ne permet pas un franchissement sans touchette ne sera pas pénalisé (ex : poney shetland sur croisillon de troncs).
- Contre-haut ou contre-bas : Un équidé dont la taille ne permet pas un franchissement sans saut ne sera pas pénalisé pour le saut. Cependant, le saut doit être contrôlé et sûr pour le cheval et le cavalier.
- Porte ou barrière : La porte sera à pousser ou à tirer, à ouverture gauche ou droite tel qu'indiqué sur le parcours affiché et dans la légende.

## Tenue des concurrents

### Club

La tenue Club est autorisée ou une tenue en adéquation avec le style d'équitation présenté. Le casque est obligatoire. Gilets obligatoires pour les mineurs lors des épreuves en selle, recommandé pour les majeurs.

### Amateur

Une tenue correspond à son style d'équitation doit être portée. Le casque est obligatoire pour les mineurs. La tenue doit comporter les éléments suivants :

#### Style Classique (en selle)

- Bottes ou bottines avec mini-chaps
- Culotte d'équitation blanc ou blanc cassé
- Veste et chemise à col blanc
- Blouson ou polo sont autorisés
- Casque

#### Style Classique (en main)

- Bottes ou bottines avec mini-chaps
- Culotte d'équitation blanc ou blanc cassé
- Veste, chemise ou polo
- Casque, chapeau ou casquette (majeurs uniquement)

## Style Randonnée (en selle ou en main)

- Bottes ou bottines
- Pantalon d'équitation ou jean
- Chemise
- Veste en fonction de la température
- Chapeau de randonnée (majeurs uniquement) ou casque

## Style Western (en selle ou en main)

- Bottes ou bottines western à bouts ronds ou carrés (pas de bouts pointus)
- Jean et ceinture
- Chemise à manches longues
- Chapeau western (majeurs uniquement) ou casque
  - pas de dragonne, ni de chapeau en cuir

## Style Camarguais

- Pantalon en tissu et coupe traditionnels, serré aux genoux et plus évasé vers le bas
- Bottines à élastiques ou bottes dites de gardian en cuir lisse ou retourné marron
- Chemise à manches longues en coton, flanelle, soie, unie ou à motifs : pois, fleurettes, carreaux et de toutes couleurs vives
- Chapeau, casquette, béret, à l'exclusion des casquettes américaines

## Style Portugais

- Chapeaux aux bords larges, fond concave ou convexe
- Chemise blanche, plissée ou à jabot plat ou dentelles, fermée au col par un ou deux boutons à chaînette ou non, baroques ou classiques
- Veste courte, coupe droite dans le dos
- Gilet
- Ceinture de couleur assortie à l'ensemble du costume, en soie ou en satin, ou tissu lisse.
- Pantalon, caleçon ou jupe (pour les femmes)
- Bottes noires ou marron et/ou bottines à talons droits pour les femmes.
- Chaps courtes à la portugaise
- Gants de cuir ou de couleur sombre

## Style Doma Vaquera

- La tenue est adaptée aux conditions climatiques de la compétition
- Chapeau à larges bords (sombbrero de ala ancha)
- Veste courte (avec ou sans col)
- Gilet
- Foulard ou taillole
- Pantalon à revers blancs quand on porte des bottes et avec caireles quand on chausse des bottines.