



Mémento du juge de MountainTrail

Table des matières

Avant-propos	2
Généralités	2
Rôle et comportement du juge :.....	2
Sur le lieu du concours	2
Tenue et matériel du juge.....	2
Tâches du juge	3
• Dessin du parcours	3
• Rappel illustration d'un parcours	3
• Affichage.....	3
• Animation / briefing organisation	4
• Reconnaissance avec les cavaliers.....	4
• Poste de jugement.....	4
Consignes pour le jugement	4
• Entrée - corps - sortie.....	4
• Franchissement des dispositifs en main	5
• Au montoir ou à la descente du cheval.....	5
• Comportement du cheval	5
Tenue des concurrents	6
• Épreuves Club	6
• Épreuves Amateur.....	6
Style Randonnée (en selle ou en main).....	6
Style Western (en selle ou en main)	7
Style Camarquais.....	7
Style Portugais.....	7
Style Doma Vaquera	7

Avant- propos

En tant qu'officiel de compétition, il est important que vous échangiez avec l'organisateur du concours pour attirer son attention si vous constatiez certaines failles pouvant impacter la sécurité des publics, cavaliers et chevaux mais également le bon déroulement des épreuves dans le respect des règlements de compétitions fédérales.

Généralités

Rôle et comportement du juge :

Toujours mettre la sécurité des cavaliers, des chevaux et du public au premier plan

- S'assurer que les règles de sécurité sont appliquées : séparation des espaces public et cavaliers, normes et solidité des dispositifs, infrastructures mises à disposition...
- Assurer le jugement technique des épreuves
- 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.
- Contrôler les affichages obligatoires
- Validation et/ou création des parcours des différentes épreuves

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.
 -  Des feuilles de scores, crayon, gomme, calculatrice, ...
 -  Être préparé aux intempéries éventuelles (parapluie, "clipboard" qui se referme, etc.)

Tâches du juge

Dessin du parcours

- Si le parcours a été dessiné par l'organisateur, le juge doit contrôler et valider les parcours (dispositifs aux normes, faisabilité des manœuvres, et des allures, sécurité, etc...)
- Si les parcours sont dessinés par le juge, l'organisateur transmet un plan détaillé de son terrain (dispositifs et distances) au juge suffisamment longtemps à l'avance pour que le juge ai le temps de créer les parcours. Le juge vérifie sur places les critères de normes et de faisabilité et de sécurité.
- En cas de non-conformité ou de risque, le parcours doit être modifié (un dispositif non conforme ou dangereux ne sera pas utilisé).

Rappel illustration d'un parcours

- Le parcours doit être lisible et compréhensible par tous les cavaliers.
- Le parcours dessin doit être accompagné d'une légende écrite. En cas de différence entre le dessin et le texte, le texte prévaut sur le dessin sauf impossibilité de manœuvre.
- Les dispositifs peuvent être numérotés sur le dessin et la légende mais pas sur le horse park.
- Le point de départ et de fin de parcours doivent être mentionnés ainsi que l'allure à laquelle le cavalier doit entrer sur le terrain ou quitter le terrain.
- Voici ci-dessous le code des légendes :

..... Pas	∧∨∧∧	Reculé	≠ Changement de pied
----- Trot	X	Arrêt 5'' (+ ou -)	∩ 180° Pivot (préciser ou non le sens)
_____ Galop	→ΩΩ	Pas de côté	Δ Départ ou Fin

Affichage

- Le parcours doit être affiché au plus tard 1h avant le début de la reconnaissance.
- Le juge s'il est président de jury, contrôle que :
 - Les ordres de départ des épreuves soient affichés et accessibles à tous.
 - Les plans des parcours soient affichés
 - Que les feuilles de scores soient affichées ou accessibles aux concurrents à l'issue des épreuves.
 - Que les numéros d'urgence soient indiqués (SAMU, médecin, vétérinaire, maréchal-ferrant, etc...)
 - Quand cela est possible, les horaires des épreuves
 - Toutes modifications au programme initial

Animation / briefing organisation

- Briefing avec l'organisateur, ~~secrétaire~~ secrétariat, commissaire au paddock si présent
 - Pour s'assurer que les rôles de chacun soit clair et préciser les attentes du juge
 - Pour valider ensemble programme et le déroulement des épreuves
 - Pour valider avec sa/son secrétaire la tenue des feuilles de score

Reconnaissance avec les cavaliers

- La reconnaissance permet aux cavaliers d'identifier le ou les juge(s)
- La reconnaissance avec les cavaliers est obligatoire pour toutes les épreuves Club. Elle permet de fixer les attentes du juge en termes de franchissements des dispositifs, de répondre aux questions des cavaliers.
- Pour les épreuves Amateur, la reconnaissance est libre, toutefois le juge doit se tenir à disposition des cavaliers pour répondre aux questions.
- Le juge fixe l'emplacement du lecteur éventuel pour les épreuves Club Poney et Club 2. Le lecteur ne se déplace pas (sauf parcours très vaste)

Poste de jugement

- Le juge doit obligatoirement être assisté d'un(e) secrétaire
- Se rendre dans la zone de jugement (idéalement un emplacement surélevé) et y rester le temps de l'épreuve.
- En fonction de la configuration du terrain et du parcours dessiné, la zone de jugement peut varier d'une épreuve à l'autre.
- Durant le passage d'un concurrent, le juge énonce les notes pour chaque partie de dispositif, le secrétaire les consigne sur la feuille de scores. Chaque case doit être remplie.
- Après le dernier dispositif, le juge annonce au secrétaire la note de horsemanship
- À la fin de l'épreuve, le juge et la secrétaire procèdent au comptage des points et au classement. Selon l'organisation du concours ces tâches peuvent être prises en charge par un secrétariat. Les feuilles de scores seront affichées ou mises à la disposition des cavaliers à l'issue de l'épreuve ou au plus tôt après celle-ci.

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 les 2 antérieurs dessus ou à l'intérieur
- Un cheval se situe dans la sortie du dispositif dès qu'il a 2 antérieurs au sol ou 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 du juge 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



Épreuves Club

Tenue d'équitation du Club ou tenue de concours en adéquation avec le style d'équitation présenté.

Les épaules doivent être couvertes.

La protection céphalique aux normes équestres en vigueur est obligatoire en selle ET en main quel que soit l'âge du cavalier.

Le gilet de protection aux normes équestres en vigueur est obligatoire en Club 3.



Épreuves Amateur

Une tenue correspondant à son style d'équitation doit être portée.

La protection céphalique aux normes équestres en vigueur 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 taillolle
- Pantalon à revers blancs quand on porte des bottes et avec caireles quand on chausse des bottines.