août 2025

FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 01 septembre 2025

Dispositions spécifiques
Mountain Trail

SOMMAIRE

Préambule 3
I - ORGANISATION 4
Art 1.1 - Terrain et matériel 4
A - Terrain de présentation 4
B - Terrain d'échauffement 4
Art 1.2 - Tableau d'affichage 4
II - EPREUVES 4
Art 2.1 - Liste des épreuves 4
III - OFFICIELS DE COMPETITION 4
Art 3.1 - Jury / officiels de compétition 5
Art 3.2 - Nombre de juges 5
Art 3.3 - Qualification des juges 5
IV - CONCURRENTS 5
Art 4.1 - Conditions de participation 5
Art 4.2 – Tenue 6
V - PONEYS / CHEVAUX 6
Art 5.1 - Conditions de participation 6
Art 5.2 – Harnachement 7
VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES 7
6.1 - Le parcours 7
Art 6.2 - Notation 9
A - Notation des dispositifs : 9
B - Notions Entrée - Corps - Sortie 9
C - Franchissement des dispositifs en main 10
D - Franchissement des dispositifs en selle. ..... Erreur ! Signet non défini.
D - Au montoir ou à la descente de cheval 10
E - Attitude du cavalier 10
F - Manœuvres : ..... Erreur ! Signet non défini.
VII - DEROULEMENT 16
Art 7.1 - Plan du parcours 16
Art 7.2 - En cas d'alerte météo 16
Art 7.3 - Reconnaissance 16
Art 7.4 - Déroulement de l'épreuve 16
Art 7.4 - Lecteur 17
Art 7.6 - Meneur de l'épreuve Club 3 17
VIII – CAS D'ELIMINATION 18
IX - CLASSEMENT 18

Préambule

Le Mountain Trail met en lumière le cheval/poney d'extérieur idéal, alliant courage et partenariat avec son cavalier.
La discipline est destinée à démontrer la confiance, la volonté et la performance sportive de toutes les races d'équidés et de toutes disciplines équestres en gardant leur propre style (selle, équipement, tenue) sur des parcours de difficultés qui pourraient être rencontrées en extérieur.
Chaque Horsepark doit se fondre dans son environnement et être visuellement agréable. Par le choix et la multiplicité des dispositifs installés, il comporte plusieurs niveaux de difficultés afin que chaque couple cavalier/cheval/poney puisse y trouver le challenge adapté à son niveau.
L'objectif global de la discipline est de promouvoir de bonnes compétences en équitation dans un environnement sécurisé, formateur et agréable, grâce à des parcours bien pensés et sécuritaires. Une épreuve de Mountain Trail teste la faculté du couple cavalier/cheval/poney à franchir des dispositifs en toute sécurité avec des attitudes qui démontrent le « great horsemanship » c'est à dire un bon partenariat entre le cavalier et son cheval/poney, à pied comme en selle, dans la compréhension et le respect.
Le parcours permet de développer la capacité du couple à analyser un obstacle (dispositif), l'aborder avec justesse et le franchir en toute sécurité.
La perfection est illustrée par un cheval/poney qui se montre courageux, confiant, volontaire et attentif, avançant naturellement et avec fluidité, comme durant une grande randonnée.
Les participants viennent de tous horizons, mais tous partagent la même passion : créer un véritable lien avec le cheval/poney.

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 40 m)
- En carrière (minimum 20 m x 40 m)

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.
- Un ou plusieurs dispositifs mobiles peuvent être à disposition des concurrents. Ils sont à franchir au pas uniquement.

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,
- Les feuilles de scores à l'issue des épreuves

II - EPREUVES

Art 2.1 - Liste des épreuves

Epreuves	Type de test
Club Poney / Club Poney A et B	• En main • En selle
Club 3	• Le cavalier à cheval/poney et tenu en main par un tiers • En main
Club 2 / Amateur 3	• En main • En selle
Club 1/ Amateur 2	• En main • En selle
Club Elite / Amateur 1	• En main • En selle
Amateur Elite	• En main • En selle

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 obligatoirement 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 ou juge Club sur l'aire d'échauffement est obligatoire

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 A et 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 3	Pas de galop
	Club 2	Galop 2 ou Galop d'Or
	Club 1 Club Elite	Galop 2 ou Galop d'Or

Amateur	Amateur 3, Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite	Galop 4

Pour les concurrents majeurs, aucun galop n'est exigé.
Un cavalier concourant en Club 3 ne peut participer à aucune autre épreuve.
L'accompagnateur en Club 3 doit être âgé d'au moins 18 ans et être licencié. Pas de niveau minimum requis.
Le nombre de participation par cavalier est libre.
Un couple cavalier cheval/poney a droit à 4 participations (deux montées, deux en main) par jour : dans deux niveaux successifs (exemple : Club 1 et Club Elite ou Club 2 et Club 1)

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 port d'un gilet protège dos aux normes en vigueur en Club 3 en selle est obligatoire.
- Le casque est facultatif en épreuve Amateur selon l'équitation présentée.
- Le port des éperons est facultatif. Leur utilisation excessive sera sanctionnée dans la note
- Tous les sticks, chambrières et cravaches, sont interdits dans les épreuves en main et en selle, à l'exception du stick, qui est autorisé pour les épreuves montées, pour les cavaliers montant en amazone, dans la tenue de la culture.
- Le cavalier ne doit pas avoir de friandises sur lui, le port d'un sac à friandises est interdit en selle comme à pied.
- L'utilisation d'un montoir, pour permettre au cavalier de se remettre en selle, est autorisée, sans pénalité.
- Seuls les cavaliers Club pourront se présenter en tenue du club ou en tenue de concours conforme à l'équitation fédérale présentée. Les épaules doivent être couvertes.
- 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 A et B sont ouvertes aux poneys A et B.
Les épreuves en main Club Poney A et B, Club Poney, Club 2, 1, Elite ainsi que Club 3 sont ouvertes aux poneys A.
Les épreuves en selle sont ouvertes aux poneys / chevaux de 4 ans et plus.
Un même poney / cheval peut participer à :

- 8 épreuves par jour en épreuve Club, Amateur 3,2,1, dont maximum 5 en selle.
- 4 épreuves par jour en épreuve Amateur Elite.
- Un cheval/poney partant une fois en Amateur Elite, pourra participer à 4 épreuves tous niveaux confondus.

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

Art 5.2 – Harnachement

Le règlement sur le harnachement s'applique également sur le terrain d'échauffement.

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

En main :

- Licol nylon, cuir ou cordelette correctement ajustée
- Longe de 3,50 à 4 m
- Le cheval/poney peut être présenté sellé, mais doit être mené en licol. Si la selle le permet les étriers doivent être remontés.

En selle :

En toute circonstance, le harnachement doit être correctement ajusté. Les enrênements et la martingale fixe ou à anneaux sont interdits.
La monte en cordelette n'est autorisée qu'en épreuve Amateur Elite.

Les embouchures autorisées sont :

- Tous les mors de filet, c'est-à-dire sans effet levier ou releveur et dont les canons sont lisses, en métal, plastique, caoutchouc ou cuir.
- Le mors de bride western exige l'utilisation d'une gourmette d'au moins 13mm de largeur, elle repose à plat sous la mâchoire du poney / cheval et est libre de toute barbe, broche et/ou torsade. Elle peut être en cuir ou en métal.
- Lorsqu'une gourmette est utilisé avec un mors de filet elle doit être en cuir ou en nylon.
- L'utilisation d'alliances est autorisée.
- Le licol, les bitless, side pull, etc.
- Le bosal (hackamore western), est utilisé selon les règles suivantes : utilisation à 1 ou 2 mains en épreuves Club. Utilisation à 2 mains obligatoire en épreuves Amateur

Les embouchures interdites sont :

- Tous les mors à effet releveur, c'est-à-dire à levier dont les anneaux coulissent dans les canons tel que le Pessoa ou le mors releveur.
- Tous les mors à canons torsadés
- Les hackamore mécanique

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 du terrain en ce qui concerne les dispositifs et leur mise en place. La sécurité sur le parcours doit tenir compte des différents niveaux des couples cheval/poney / cavalier et doit pouvoir tester leurs compétences**.** La sécurité est une considération primordiale**.** Les dispositifs 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 dispositifs, choisis parmi les listes suivantes. Au moins 6 dispositifs doivent être choisis dans la liste des 18 dispositifs obligatoires.

Dispositifs obligatoires :

1. Boite à eau
2. Boite à pivot
3. Champ de pierres
4. Croisillons de troncs
5. L'éventail
6. La Porte
7. La Roue de Chariot
8. La Tranchée
9. Labyrinthe
10. Mikado de branches
11. Pas de Côté (au-dessus d'un tronc ou non)
12. Passerelle (ou petit pont)
13. Pont à bascule
14. Poutre étroite
15. Reculé non surélevé
16. Reculé surélevé
17. Troncs surélevés
18. Troncs

Dispositifs optionnels :

1. Contre haut
2. Descente dans l'étang
3. Envoyer le cheval/poney autour du rocher dans l'étang
4. Immobilité
5. Le Serpent
6. Marches d'escalier
7. Monter et descendre de cheval/poney sur un rocher
8. Petite flaque d'eau
9. Pont sur tréteaux
10. Pont suspendu
11. Poutre étroite surélevée
12. Trotter au-dessus des barres
13. Attraper une « tête de vache » au lasso. (Steer Head Roping)
14. Tracter un objet ou un tronc. (Drag Hide or Log)
15. L'Echelle
16. Escalier de poutre étroite
17. Escalier double inversé
18. Pont roulant
19. Poutre étroite 45°
20. Texas deux étage
21. Le Toit
22. Troncs Croisées
23. Le Compas
24. Le Rideau
25. La Tortue
26. Boite à étage

27. Le Haut de Forme

Art 6.2 - Notation

Le score total de 70 représente une performance correcte qui correspond aux attentes. Chaque dispositif provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70.

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

Un dispositif refusé (voir tableau des pénalités) recevra une pénalité de -9 qui sera entouré sur la feuille de score.
Un dispositif (non tenté recevra une pénalité de -18.
Lors d'une erreur de parcours, cavalier perdu ou oubli, un dispositif franchi à contresens ou mauvais point d'entrée, aura un score de -18 et ne pourra pas être retenté
Lors d'une dérobade, si le dispositif est abordé par le mauvais côté ou point d'entrée, le dispositif aura un score de -9 et ne pourra pas être retenté.
Franchir un dispositif par un saut = score -9 (non considéré comme refus)
Le cavalier franchissant la ligne de départ avant le signal du juge sera sanctionné d'un -9 (non considéré comme refus)
Les mêmes critères sont appliqués à tous les dispositifs, que ce soit un pont, une porte, une tranchée, de l'eau, des troncs, des pierres, etc.

A - Notation des dispositifs :

Chaque dispositif est jugé en 3 zones : Entrée, Corps, Sortie. Une note est attribuée pour chaque zone. 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 +1, si elle est correcte = 0
Une notation correcte (=0 point) est attribuée si le cheval/poney entre droit, prend connaissance du dispositif et maintient une allure fluide de manière attentive et volontaire. Un cheval/poney a jusqu'à 3 secondes pour examiner le dispositif avant d'entrer, sans pénalité. Au bout de 3 secondes, ce sera considéré comme un refus ou absence de mouvement vers l'avant.
Wow + ½ à +1 point : Un cheval/poney se dirige vers le dispositif, est attentif et reconnaît directement le dispositif d'une manière audacieuse et confiante et y entre sans rupture d'allure.

Corps : de –5 à +1, s'il est correct = 0
Une notation correcte (=0 point) est attribuée si le cheval/poney cherche son chemin à travers le dispositif de manière volontaire, confiante, audacieuse et sûre sans trébucher, ni toucher le dispositf, ni rompre son allure.
Wow + 1/2 à +1 : Le cheval/poney franchit le dispositif d'une manière confiante, audacieuse, volontaire et en toute sécurité, c'est un plaisir à regarder.

Sortie : de -2 à +1, si elle est correcte = 0
Une notation correcte (=0 point) est attribuée si le cheval/poney sort du dispositif à la même vitesse qu'il y est entré, droit et et de manière attentive et volontaire.
Wow + 1/2 à +1 : Le cheval/poney est attentif et reconnaît la sortie, marche d'une manière rassemblée.

B - Notions Entrée - Corps - Sortie

• Un cheval /poney se situe dans le corps du dispositif dès qu'il a les 2 antérieurs dessus ou à l'intérieur
• Un cheval/poney se situe dans la sortie du dispositif dès qu'il a 2 antérieurs au sol ou en dehors du dispositif
• Une longueur de cheval/poney après un dispositif (4 pieds au sol) = 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. Elles font partie intégrante d'un dispositif sur ses 3 portions lorsque le dispositif doit être passé au trot par exemple.

C - Franchissement des dispositifs en main

• Le cheval/poney doit suivre volontiers le meneur, sans traîner derrière, ni le bousculer.
• Le cheval/poney peut être sellé et doit être mené par une longe de 3,50 à 4 m.
• Le meneur peut envoyer ou diriger le cheval/poney à travers le dispositif, sauf indication contraire du juge lors de la reconnaissance du parcours
• Le meneur peut être à côté ou devant le cheval/poney, 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/poney est envoyé sur un dispositif, ou si le meneur passe devant ou à côté du cheval/poney :
◦ Un cheval/poney envoyé sur le dispositif doit être centré.
◦ Un cheval/poney qui suit le meneur sur le dispositif doit être centré.
◦ Si le meneur est côte à côte sur le dispositif avec le cheval/poney, le centre se situe entre les deux.

D – Franchissement des dispositifs en selle

Chaque dispositif doit être abordé, franchi et quitté de façon centrée, dans le calme et à une cadence régulière sans rupture du mouvement en avant et sans précipitation (voir paragraphe Notation des dispositifs).

E - Au montoir ou à la descente de cheval

• Un montoir sera fourni et pourra être utilisé sans pénalité.
• Le cheval/poney 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/poney.
• Au montoir, les rênes doivent être gardées en main. Le cavalier peut tenir le troussequin.

F - Attitude du cavalier

En montée : le cavalier doit rester centré. Le cavalier et le cheval/poney 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/poney doivent négocier la pente de manière sûre. Le cavalier peut utiliser une main pour se tenir à la crinière ou à la selle.

G – Manœuvres :

Porte ou barrière : La porte sera à pousser, à tirer ou basculer selon le type de porte. À ouverture gauche ou droite tel qu'indiqué sur le parcours affiché et dans la légende.

Lorsqu'un arrêt est demandé, sur ou entre des dispositifs, le cheval/poney doit rester les 4 pieds immobiles le temps demandé.
Lors d'un reculé, le nombre de pas demande est calculé selon chaque diagonal qui recule = chaque

antérieur + postérieur qui reculent simultanément.
Les Pas de coté sur un dispositif, sont toujours demandés avec les antérieurs sur le dispositif et les postérieurs au sol exception pour les dispositifs suivants où l'inverse peut être demandé (précisé dans les fiches techniques des dispositifs concernés comme « pas de côté inversés ») :

- La boîte à étages si hauteur des niveaux est égale ou inférieur à 25cm
- La petite boîte à pivot si hauteur égale ou inférieur à 25cm
- Le haut de forme sur le 1er niveau si hauteur égale ou inférieur à 25cm
- La Tortue si hauteur des niveaux inférieur ou égal à 25cm

Tracter un objet : Le cheval/poney doit rester calme pendant la manœuvre avec un mouvement en avant continu et régulier. Si aucun support n'est prévu pour accrocher la corde en fin de manœuvre, le cavalier doit marquer un arrêt et laisser tomber au sol la corde sans que ce soit considéré comme une pénalité.

Attraper une tête de vache au lasso : Le cheval/poney doit rester calme pendant la manœuvre. Lorsque le cavalier doit attraper la tête de vache et à effectuer son lancer, i doit marquer un arrêt et peut laisser tomber le lasso au sol sans que ce soit considéré comme une pénalité.

Il est interdit d'entrer en reculé sur un dispositif si ce dernier n'est pas au même niveau que le sol.

Tableau des pénalités

	-0,5	-1		-2		-2 + diminution de la note de Horsemanship
Entrée	Touchette	**Club 3** : Intervention du meneur sauf intervention de sécurité		En main : s'arrêter pour changer de côté. Sauf si autorisé par le juge	Mauvais tracé entre les dispositifs. Ne respecte pas le tracé du parcours tel que dessiné.	Cheval/poney qui ru ou se cabre
	Légèrement décentré	**En main** : contrainte excessive sur la longe		Non-respect des consignes du juge	Volte entre 2 dispositifs	Désobéissance flagrante Cheval/poney qui n'écoute pas son cavalier / meneur
	Légèrement pas droit	1er et 2e refus devant le dispositif **		**Club Elite, Amateur 1, Amateur Elite** : Prendre le galop sur le mauvais pied, cheval/poney désuni.	Saut (2 antérieurs et 2 postérieurs)	Ne jamais atteindre l'allure demandée
	Léger changement d'allure	Petit saut (2 antérieurs ou 2 postérieurs) *		Transition d'allure non respectée	Rupture d'allure de 2 foulées ou plus	Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval/poney.
	Trébuche légèrement			Allure incorrecte		
		Pas droit / pas centré		Arrêt pour boire dans un dispositif avec eau. Mange une plante ornant un dispositif, brouter		
	* ne doit pas être comptabilisé si le petit saut est dû à une question de taille du cheval/poney par rapport au dispositif					
	** Considéré comme refus : Pause de plus de 3 secondes sans que le cheval /poney s'engage sur le dispositif. Chaque pas qui ne va pas en direction du dispositif Après trois refus, le cheval/poney et le cavalier doivent continuer leur parcours, le dispositif aura le score de -9 qui sera entouré sur la feuille de score pour le différencier d'un autre -9					
	- 0,5	**-1**		**-2**	**-3**	**-5**
Corps	Chaque touchette	1 pied hors du dispositif, mais qui ne touche pas le sol		1 pied hors du dispositif qui touche le sol	Cheval/poney qui n'écoute pas son cavalier / meneur	2 pieds ou plus hors du dispositif / Tombe / saute hors du dispositif
	Légèrement décentré	Chaque pas en retard lors d'une transition		Renverse / fait tomber un dispositif	**Club 3** Intervention du meneur sauf intervention de sécurité	Lâcher la porte, Le lasso ou la corde de traction
	Légèrement pas droit	Décentré sur le dispositif		Rupture d'allure de 2 foulées ou plus	**En main** : contrainte excessive sur la longe	Ne pas réussir la manœuvre demandée
	Léger changement d'allure Bouge 1 pas au montoir / immobilité (reprise d'équilibre ok)	Marche sur une dispositif / Déplace un dispositif / Rupture d'allure de 1 foulée		Manque un élément du dispositif	Lors du maniement du lasso, cheval/poney qui s'agite, ,ne garde pas son calme	Non-respect des consignes du juge

	Chaque pied qui bouge lors d'un arrêt	Perd le mouvement vers l'avant		En main, s'arrêter pour changer de côté. Sauf si autorisé par le juge		Ne jamais atteindre l'allure demandée
				Sauter en direction de la sortie		Plus de 4 pas au montoir / immobilité
				Bouge 2 ou 3 pas au montoir / immobilité		Désobéissance flagrante/ Cheval/poney qui rue ou se cabre
				Arrêt pour boire dans un dispositif Arrêt pour boire dans un dispositif avec de l'eau Manger une plante ornant un dispositif, brouter		Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval/poney
				Sort de l'espace requis / ne rentre pas dans l'espace requis		En dehors des limites du dispositif
				Club Elite, Amateur 1, Amateur Elite : Prendre le galop sur le mauvais pied Cheval/poney désuni		
				Trébuche / se précipite		
			Ne pas attraper la tête de vache	Ne pas attraper la tête de vache		
	-0,5	**-1**		**-2**		**-2 + diminution de la note de Horsemanship**
Sortie	Touchette	**Club 3** : Intervention du meneur sauf intervention de sécurité		Pas sécuritaire		Cheval/poney qui ru ou se cabre
	Légèrement décentré	**En main** : contrainte excessive sur la longe		Saut		Désobéissance flagrante Cheval/poney qui n'écoute pas son cavalier / meneur
	Légèrement pas droit	Pas centré. Pas droit de la longueur du cheval/poney		Hors de la zone de sortie désignée		Ne jamais atteindre l'allure demandée
	Léger changement d'allure	Précipitation		Non-respect des consignes du juge		Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval/poney.

AUTRES PÉNALITÉS
Lors d'une erreur de parcours, cavalier perdu ou oubli, un dispositif franchi à contresens ou mauvais point d'entrée, aura un score de -18 (entouré sur la feuille de scores) et ne pourra pas être retenté
Lors d'une dérobade , si le dispositif est abordé par le mauvais côté ou point d'entrée, le dispositif aura un score de -9 et ne pourra pas être retenté (non considéré comme refus)
Franchir un dispositif par un saut = score -9 (non considéré comme refus)
Le cavalier franchissant la ligne de départ avant le signal du juge sera sanctionné d'un -9 (non considéré comme refus)
En cas de constat de non-conformité du harnachement, présence de cravache, sac à friandise, etc… en cours de parcours, le juge laissera le cavalier finir son parcours mais le cavalier sera relégué à la dernière place du classement quel que soit son score final. (ce score doit être entouré pour bien l'identifier)

Note de HORSEMANSHIP et de PRÉSENTATION

C'est une appréciation du juge **sur l'ensemble du parcours** qui s'ajoute au score final. Chaque concurrent possède une réserve de **10 points scindée en 2 parties** :

- **7 points pour la qualité du Horsemanship** : relation et écoute du cheval/poney, utilisation et discrétion des aides, de l'assiette, finesse de dressage, comportement du cheval/poney, comportement du cavalier sur le terrain et/ou au paddock et lieux du concours...
- **3 points pour la présentation générale du couple** : tenue du cavalier soignée, adéquation du matériel avec le style d'équitation présenté, bon ajustement, propreté du cheval/poney...

Si la prestation du couple est correcte et conforme aux attentes du juge, il attribue les points et donne une note pour chaque partie soit un total de +10points.
Dans chaque partie, le juge peut déduire jusqu'à 7 et 3 points, par points et ½ points et donner une note de 0.
Dans le cas d'épreuve à plusieurs juges, chaque juge donne une note et la moyenne des différentes notes est effectuée pour établir la note de finale.
Les critères d'appréciation de chaque partie sont disponibles dans le tableau ci-dessous.

Déductions note de Horsemanship :		
Correction excessive du cheval/poney	Saccades sur le mors ou utilisation excessive de la main sur le mors, Utilisation excessive des rênes sur le side pull ou le licol	Cheval/poney qui rue ou se cabre. Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval /poney
Éperonner excessivement.	Utilisation excessive des mains pour instiller de la peur ou des félicitations.	Désobéissance flagrante/ Cheval/poney qui n'écoute pas son cavalier ou meneur
Contrainte excessive sur la longe	En fonction de l'équitation présentée (western, camargue. équitation de travail..) Monter à 2 mains avec un mors à branches / mors de bride Amateur 1, Amateur Elite = déduction de 7pts Monter à 1 main avec un bosal (hackamore western) en épreuve Amateur = déduction de 7pts	Ne jamais atteindre l'allure demandée
Émotion excessive : colère ou louange	Comportement inapproprié sur le lieu du concours, paddock, terrain, écuries....	Parler de quelque façon inappropriée à un juge, secrétaire, ou un officiel
Déductions note de Présentation du couple		
Tenue du cavalier non soignée	Équipement défaillant ou attaché incorrectement (licol, back cinch...) Matériel sale	Saleté excessive sur le cheval/poney

VII - DEROULEMENT

Art 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 (évènement climatique, destruction de plusieurs dispositifs etc), 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.
Les dispositifs peuvent être numérotés sur le dessin et la légende, non sur le Horse Park.

Art 7.2 - En cas d'alerte météo

- « Alerte Orange » : le concours peut être annulé sur décision du président du jury ou président de concours,
- « Alerte Rouge » : le concours est annulé
- Plan national de canicule. En cas de niveau 4, mobilisation maximale canicule avec impact sanitaire important, le concours peut être annulé sur décision du président du jury ou président du concours.

Art 7.3 - Reconnaissance

Pour les épreuves Club, une reconnaissance du parcours doit avoir lieu au début de chaque journée de compétition ou si le programme le permet avant chaque épreuve. Cette reconnaissance permet de présenter les juge(s), donner une description du parcours, décrire comment va être jugé le parcours, fixer les consignes du juge et répondre aux questions que les participants pourraient avoir avant de commencer.

Pour les épreuves Amateur, la reconnaissance est libre avant chaque épreuve si le programme le permet. Toutefois le juge doit se tenir à disposition pour répondre aux éventuelles questions.

Art 7.4 - Déroulement de l'épreuve

Epreuves	Type de test
Club Poney / Club Poney A et B	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant (cavalier / cheval/poney) Les dispositifs doivent être faciles à expliquer au couple : manœuvre ou technique de base nécessaire pour franchir le dispositif. 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/poney en longe (par ex. un enfant ou une personne à mobilité réduite). Le cavalier doit être âgé au minimum de 6 ans. L'accompagnateur doit avoir au minimum 18 ans et être licencié.
Club 2 / Amateur 3	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant cavalier/cheval/poney. Les dispositifs doivent être faciles à expliquer au couple : manœuvre ou technique de base nécessaire pour parcourir le dispositif. Le parcours se fait au pas.
Club 1 / Amateur 2	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat établi cavalier/cheval/poney. Le cheval/poney et le cavalier se connaissent, montrent de la confiance lors du passage des dispositifs et sont capables de faire un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre du trot, pas allongé, allures spécifiques *(par exemple : tölt, fox trot, etc. lent ou allongé)* entre les obstacles et jusqu'avant l'entrée dans ceux-ci. Un cheval/poney « en-avant » et allant est encouragé. Des manoeuvres à 180°, 270°ou 360° sont possibles sur certains dispositifs.
Club Elite / Amateur 1	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat confirmé où le cheval/poney et son cavalier ont établi une confiance et une bonne connexion. Le couple est apte à passer des dispositifs difficiles et à négocier un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre les allures et manœuvres du niveau précédent plus du galop. Des manœuvres à 180°, 270° et 360° sont possibles sur certains obstacles.
Amateur Elite	En main / en selle Cette épreuve est considérée comme un partenariat confirmé où le cheval/poney et son cavalier ont établi une confiance et une bonne connexion. Le couple est apte à passer des dispositifs difficiles et à négocier un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre les allures et manœuvres des niveaux précédents plus des changements de pied et du contre-galop. Des manœuvres à 90°, 180°, 270° et 360° ou plus sont possibles sur certains dispositifs. Le niveau d'exigence technique est élevé. La monte en cordelette est autorisée.

Pour les tests en main, les allures ne peuvent être que le pas ou le trot, quel que soit le niveau. En selle et à pied ; les allures spécifiques propres aux races ne peuvent être pénalisées (exemple Tölt, Fox Trot, …)

Art 7.4 - Lecteur

Pour les épreuves Club Poney, Club Poney A et B et Club 2, un lecteur choisi par le cavalier peut indiquer au concurrent le nom du prochain dispositif, sans autre information. Le lecteur doit se tenir à la place fixée par le juge et ne peut pas marcher à côté du participant.

Art 7.6 - Meneur de l'épreuve Club 3

Le rôle du meneur est d'assurer la sécurité du cavalier en situation de handicap ou ayant peu d'autonomie. Il ne doit pas intervenir dans la façon de diriger le cheval/poney et laisser le cavalier agir par lui-même (sauf mesure sécuritaire).

VIII – CAS D'ELIMINATION

- Tout concurrent / cheval/poney qui chute (épaule à terre)
- 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, les concurrents sont départagés par la note de horsemanship.
En cas de nouvelle égalité, 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, mentionné sur le plan des obstacles du parcours.

Un concurrent ayant fait 3 refus sur un même dispositif (-9) ou une erreur de parcours (-18) ne peut pas être mieux classé qu'un concurrent qui n'a pas fait 3 refus sur un même dispositif ou une erreur de parcours.