



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 01 septembre 2020

Dispositions spécifiques Cheval de Chasse



SOMMAIRE

I - ORGANISATION	3	V - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES	5
Art 1.1 - Terrain et matériel	3	VI - DEROULEMENT	7
Art 1.2 - Secrétariat	3	Art 6.1 - Tests de l'épreuve d'obstacles	7
Art 1.3 - Tableau d'affichage	3	A - Maniabilité	7
II - OFFICIELS DE COMPETITION	3	B - Cross	8
Art 2.1 - Désignation du jury	3	C - Sagesse	8
Art 2.2 - Nombre minimum d'Officiels requis	3	Art 6.2 - Aide extérieure	8
Art 2.3 - Jury	4	VII - TEAM CHASING	8
A - Président et juge assesseur	4	Art 7.1 - Orientation	8
B - Le Chef de Piste	4	Art 7.2 - Organisation	8
III - CONCURENENTS	4	Art 7.3 - Epreuves	9
Art 3.1 - Qualifications / Participations	4	VIII - CLASSEMENT	9
Art 3.2 - Tenue	4	Art 8.1 - Barème	9
IV - PONEYS / CHEVAUX	5	Art 8.2 - Classement	9
Art 4.1 - Qualifications / Participations	5	Art 8.3 - Remise des prix	9
Art 4.2 - 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 Vénérie 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 - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 2.1 - Désignation du jury

L'organisateur désigne son jury dont les membres doivent être titulaires d'une licence FFE en cours de validité.

Art 2.2 - 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 2.3 - Jury

Dans toutes les situations, le jury prend des décisions majoritairement axées sur la sécurité du cavalier et du poney / 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.

Les résultats sont annoncés après accord du Président du jury.

Les juges sont indépendants dans leurs fonctions et leurs notations sont maintenues par le secrétariat du concours.

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 ses aides peuvent modifier ces paramètres ou y intervenir.

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.

III - CONCURRENTS

Art 3.1 - Qualifications / Participations

EPREUVES	CAVALIERS	LICENCE COMPETITION	GALOP MINI	NOMBRE DE PARTICIPATIONS PAR JOUR
Club	8 ans minimum	CLUB	Galop 2 pour les cavaliers mineurs ou Galop d'Or	2 ou 3 si il n'y a pas de Cross ou de Routier
Club Poney	8 ans minimum et 18 ans maximum			
Club Amazone	8 ans minimum Femme en Amazone			

Art 3.2 - Tenue

Les cavaliers doivent être en tenue d'équipage ou en tenue d'invité. **Le règlement sur la tenue s'applique aussi au paddock.** 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, le cas échéant le casque est toléré.

Pour le cross, le port d'une protection céphalique aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les concurrents.

IV - PONEYS / CHEVAUX

Art 4.1 - Qualifications / Participations

EPREUVES	TAILLE	AGE MINIMUM	NOMBRE DE PARTICIPATIONS PAR JOUR
Club	ABCDE	4 ans	2 ou 3 si il n'y a pas de Cross ou de routier
Club Poney	ABCD		
Club Amazone	ABCDE		

Les poneys / chevaux doivent être inscrits sur le site de la FFE.

Art 4.2 - Harnachement

Le harnachement doit être le harnachement classique du Cheval de Chasse. Le règlement sur le harnachement s'applique également sur les terrains de détente au paddock et dans l'enceinte du concours.

Les cavalières montant en Amazone doivent utiliser une selle destinée à cet effet.

V - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES

EPREUVES	NORMES TECHNIQUES	POINTS ET PENALITES
PARCOURS ROUTIER <i>Coefficient 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Epreuve de régularité de 7 à 10 kms. - Vitesse moyenne : 240 m/min (14 kms/h). - Cavalier autonome, aucune aide extérieure 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. - Chaque kilomètre doit être balisé par un panneau. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Pénalité pour moyenne non respectée</u> : * 5 points par minute commencée (tolérance d'une minute avant et après le temps de base) * Il pourra y avoir un ou plusieurs pointages intermédiaires. La pénalité finale retenue sera la moyenne des pénalités relevées sur le parcours. Les concurrents ne pourront pas dans les 500 derniers mètres s'arrêter, faire demi-tour, faire des cercles ou des serpentines. 5 pts de pénalité dans ce cas seront appliqués - <u>Contrôle de l'arrivée</u> : Le jury se réserve la possibilité d'effectuer un contrôle vétérinaire pour la fréquence cardiaque et autre le cas échéant. Un cavalier ne sera pas pénalisé s'il porte assistance à un cavalier en

		<p>difficulté (chute, bris de matériel...), il devra juste en informer le jury.</p>
<p>EPREUVES d'OBSTACLES</p> <p>A - Maniabilité <i>Coefficient 0,5</i></p> <p>B – Cross <i>Coefficient 1</i></p>	<p>Composée de 3 parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maniabilité - Cross - Sagesse <p>Parcours matérialisé par des piquets de slalom, barres au sol ou autres éléments mobiles devant être franchis dans l'ordre du parcours.</p> <p>La vitesse de cette épreuve est de 240 m/min.</p> <p>Le cavalier le plus rapide, pénalités éventuelles comprises, remporte l'épreuve.</p> <p>Parcours composé de 10 à 12 obstacles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - hauteur d'environ 80 cm, - la partie fixe des haies doit-être d'environ 65 cm, - un parcours à option plus facile est mis en place (40 cm environ) pour les poneys. <p>Les obstacles Fossé à bords franc (maximum 1 m de large) Contre-bas : maximum 1 m Contre-haut : maximum 80 cm Gué Butte Combinaison Distance : 1000 à 2500m Vitesse : 350m/min</p>	<p>. Parcours jugé au chronomètre. Le chronomètre se déclenchera environ au 2/3 du parcours La première chute n'est pas pénalisée autre que par le temps qu'elle fait perdre.</p> <p>* <u>Elimination</u> : 2^{ème} chute. Dans le cas du dépassement du temps limite, le cavalier sera pénalisé de 50 secondes de plus que le mauvais score. * <u>30 secondes</u> : pour tout obstacle oublié ou volontairement contourné. * <u>10 secondes</u> : par faute (refus avec ou sans chute de barres ou plot déplacé...). Le cavalier doit impérativement tenter un deuxième passage sur lequel il ne sera pas sanctionné en cas de nouvelles fautes. S'il ne tente pas le deuxième essai, il est pénalisé de 30 secondes supplémentaires.</p> <p><u>Notation</u> : 10 points : bien franchi la première fois 5 points : franchi avec difficulté (refus) 2 points : franchi par l'option 0 point : non franchi Elimination lorsque le cavalier n'a pas franchi la ligne d'arrivée dans un temps égal au double du temps accordé. Port d'une protection céphalique aux normes en vigueur obligatoire. 20 pts de pénalité par PO non franchi.</p>

<p>C - Sagesse</p> <p>Coefficient 1</p>	<p>5 tests :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Fouet * Trompe avec une fanfare sonnée (listing des fanfares disponible auprès de l'organisateur) * Montoir * Embarquement dans un van tracté ou un camion * Immobilité 10 secondes 	<p><u>Notation :</u></p> <p>20 points : réussi sans hésitation 10 points : une ou plusieurs hésitations ou défenses 5 points : défense caractérisée 0 point : contrat non réalisé</p> <p>Pour le test de la trompe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le cavalier qui ne sonne pas, ne reconnaît pas la fanfare sonnée : malus – 2 points <p>Les points acquis dans cette épreuve s'ajoutent aux points des autres épreuves.</p>
<p>EPREUVE DE PRESENTATION</p> <p>Coefficient 2</p>	<p>Les concurrents devront dérouler un enchaînement imposé.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Aspect général, harmonie du couple * Harnachement * Modèle et état du cheval * Tenue, position et attitude du cavalier 	<p>Note sur 20 Note sur 10 Note sur 10 Note sur 10</p> <p>Les points acquis dans cette épreuve s'ajoutent aux points des autres épreuves.</p> <p>Texte de reprise à dérouler disponible sur www.ffe.com rubrique Cheval de Chasse</p>

En cas de brutalité, les dispositions générales du règlement des compétitions de la Fédération Française d'Equitation seront appliquées.

VI - DEROULEMENT

Art 6.1 - Tests de l'épreuve d'obstacles

A - Maniabilité

Ce test consiste en la réalisation d'un parcours composé de contrats à franchir. Ces contrats peuvent être :

- ◆ fouet : le cavalier commence le test avec le fouet en main et le dépose sur un chandelier pour réaliser son premier contrat. Le chandelier peut être remplacé par un autre élément non dangereux.
- ◆ piquets de slalom,
- ◆ barres au sol,
- ◆ bidets de CSO,
- ◆ branches basses,
- ◆ autres contrats composés d'éléments mobiles non dangereux,
- ◆ pibole : la pibole 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,
- ◆ montoir, les amazones peuvent être aidées,
- ◆ ouverture / fermeture d'une barrière.

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.

Notes d'ensemble comptant pour l'épreuve de Présentation :

Au cours du test de maniabilité le Jury évalue le cavalier et le poney / cheval à l'aide de critères d'ensemble :

- aspect général, harmonie du couple,
- harnachement,
- modèle et état du cheval,
- tenue, position et attitude du cavalier.

B – Cross

Ce test consiste en la réalisation d'un parcours composé d'obstacles simples et de passages naturels à réaliser dans un temps imparti.

Les obstacles sont numérotés et fanionnés afin de déterminer le sens de franchissement. Des obstacles peuvent être à option.

Temps accordé

Des pénalités sont appliquées lorsqu'un concurrent dépasse le temps accordé.

C - Sagesse

Le concurrent présente les 5 tests figurants dans les normes techniques de l'épreuve.

Art 6.2 - 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.

VII – TEAM CHASING

Art 7.1 – Orientation

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

Art 7.2 – 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	50	80	90

successifs)			
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^{ère} chute temps mis pour se remettre en selle
- ◆ 2^{ème} chute élimination

Art 7.3 – Epreuves

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

VIII - CLASSEMENT

Art 8.1 – Barème

La détermination des points se fait par :

- l'addition des points positifs de l'épreuve d'obstacles : Cross et Sagesse, et de l'épreuve de Présentation,
- la déduction des points de pénalité du Parcours Routier et de l'épreuve de Maniabilité.

Art 8.2 - Classement

En cas d'égalité de points, le classement de l'épreuve de Présentation départagera les concurrents. S'il y a une nouvelle égalité c'est l'épreuve d'Obstacles qui départagera les concurrents.

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

Art 8.3 - Remise des prix

Cf. Dispositions Générales.