



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1er septembre 2021

Dispositions spécifiques Mountain Trail



SOMMAIRE

Préambule.....	3
I - ORGANISATION	3
Art 1.1 - Terrain et matériel	3
A - Terrain de présentation	3
B - Terrain d'échauffement.....	3
Art 1.2 - Tableau d'affichage	3
II - EPREUVES.....	4
Art 2.1 - Liste des épreuves	4
III - OFFICIELS DE COMPETITION	4
Art 3.1 - Jury / Officiels de compétition.....	4
Art 3.2 - Nombre de Juges	4
Art 3.3 - Qualification des Juges.....	4
IV - CONCURRENTS	5
Art 4.1 - Conditions de participation	5
Art 4.2 – Tenue	5
V - PONEYS / CHEVAUX	6
Art 5.1 - Conditions de participation	6
Art 5.2 – Harnachement.....	6
VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES.....	7
6.1 Le parcours	7
6.2 Notation	8
VII - DEROULEMENT.....	13
7.1 Plan du parcours	13
7.2 Reconnaissance.....	13
7.3 Déroulement de l'épreuve	14
7.4 Lecteur	14
VIII – CAS D ELIMINATION.....	15
IX - CLASSEMENT	15

Préambule

Le Mountain Trail est la vitrine du parfait cheval d'extérieur, un cheval avec un haut niveau de connexion avec son cavalier.

La discipline est destinée à montrer la confiance, le courage et la performance sportive de toutes les races d'équidés et toutes disciplines équestres, en gardant leur propre style (selle, équipement, tenue) sur des parcours de difficultés qui pourraient être rencontrés en extérieur.

L'objectif global de la discipline est de promouvoir de bonnes compétences en équitation et de fournir grâce à des parcours de qualité, un lieu éducatif sécuritaire et ludique pour les concurrents.

Une épreuve de Mountain Trail teste la faculté du couple cavalier/cheval à franchir des difficultés naturelles en toute sécurité avec des techniques qui démontrent le « great horsemanship », la connexion du couple et le dressage en finesse du cheval. Chaque épreuve a trois niveaux de difficulté qui sont conçus pour défier mais ne pas intimider les cavaliers.

L'épreuve montre la capacité du couple à travailler en harmonie et à naviguer à travers des obstacles qu'ils pourraient rencontrer lors d'une randonnée. Le parcours de Mountain Trail participe à améliorer la relation entre le cheval et le cavalier en les initiant à de nouvelles expériences.

La perfection est illustrée par un cheval courageux, confiant et se déplace avec une allure naturelle, de manière sûre et rapide comme s'il était sur une longue randonnée. Le couple cavalier/cheval doit être capable d'évaluer, aborder et passer de façon volontaire et enthousiaste toute difficulté avec finesse et un maximum de sécurité.

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

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.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Liste des épreuves

Epreuves	Type de test
Club Poney / Club Poney B	- En main - En selle
Club 3	- cavalier à cheval et tenu en main par un tiers
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 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 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 4
Amateur	Amateur 3, Amateur 2, Amateur 1, Amateur Elite	Galop 4

Pour les concurrents majeurs, aucun galop n'est exigé.

L'accompagnateur en club 3 doit être licencié. Il doit être âgé d'au moins 14 ans, et titulaire d'un galop 2 s'il est mineur. Pas de niveau minimum requis pour les majeurs.

Le nombre de participation par cavalier est libre.

Un couple cavalier cheval a droit à 4 participations (deux montées, deux en main) par jour : dans deux niveaux successifs (exemple : club 1 et club élite 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 est obligatoire.
- ◆ Le casque est facultatif en épreuve Amateur selon l'équitation présentée.
- ◆ La cravache est autorisée dans les épreuves en selle. Son utilisation excessive sera sanctionnée dans la note de horsemanship.
- ◆ Le port des éperons est facultatif. Leur utilisation excessive sera sanctionnée dans la note de horsemanship.
- ◆ Le carott-stick et la chambrière sont interdits dans les épreuves en main.
- ◆ Seuls les cavaliers Club pourront se présenter en tenue club.
- ◆ 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 B sont ouvertes aux poneys A et B.

Les épreuves en main club poney 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 élite.
- ◆ Un cheval partant une fois en amateur élite, 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

Pour toutes les épreuves, les protections sont autorisées. Le cheval 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 3.50m
- ◆ Le cheval peut être présenté sellé, mais doit être mené en licol. Si la selle le permet les étriers doivent être remontés.

En selle :

- ◆ Les mors à effet releveur, les mors torsadés et les enrênements sont interdits.
- ◆ La martingale fixe ou à anneaux est interdite
- ◆ L'utilisation d'un bridon ou licol sans mors est autorisées (sauf 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 / 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 ou manœuvres obligatoires :

1. Croisillon de troncs. (Cross Buck)
2. Pont bascule. (Teeter Totter)
3. Poutre étroite. (Balance Beam)
4. Boite à pivot. (Turn Around Box)
5. Tronc surélevés. (Raised Logs)
6. Champ de pierres. (Rock obstacle)
7. Mikado de branches. (Scramble)
8. Labyrinthe. (Maze)
9. Troncs. (Logs)
10. Passerelle ou petit pont. (Small Bridge)
11. Reculé surélevé. (Raised Back Through)
12. Reculé non surélevé. (Back Through not Raised)
13. Boite à eau. (Water Box)
14. Pas de côté au-dessus d'une barre ou tronc. (Side Pass)
15. Eventail. (Fan)
16. Roue de chariot. (Pinwheel)
17. Tranchée. (Trench)
18. Porte. (Gate)

Dispositifs ou manœuvres optionnels :

1. Pont sur tréteaux. (Trestle Bridge)
2. Contre-haut. (Jump Up)
3. Petite flaque d'eau. (Small Puddle)
4. Descente dans l'étang. (Step Into the large pond)

5. Poutre étroite surélevée. (High Balance Beam)
6. Pont suspendu. (Suspension Bridge)
7. Marches d'escalier. (Stair Steps)
8. Monter et descendre de cheval sur un rocher. (Dismount and Mount on Rock)
9. Envoyer le cheval autour du rocher dans l'étang. (Send Around Rock in Pond)
10. Immobilité. (Ground Tie)
11. Attraper une « tête de vache » au lasso. (Steer Head Roping)
12. Tracter un objet ou un tronc. (Drag Hide or Log)
13. Trotter au-dessus de barres. (Trot Poles)
14. Poutres ou rondins disposées en forme de serpent. (The Snake)

Toute autre difficulté que permet la topographie du terrain

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.

Les juges évaluent les manœuvres standards de base suivante : chaque dispositif a une valeur de 9 points. Ceci donne une base pour additionner ou déduire des points.

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 manqué (erreur de parcours) ou non tenté recevra une pénalité de -18.

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.

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 entre droit, prend connaissance du dispositif et maintient une allure fluide de manière attentive et volontaire. Un cheval 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 + 1/2 à +1 point: Un cheval 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, si il est correct = 0

Une notation correcte (=0 point) est attribuée si le cheval cherche son chemin à travers le dispositif de manière volontaire, confiante, audacieuse et sûre sans trébucher, ni toucher le dispositif, ni rompre son allure.

Wow + 1/2 à +1: Le cheval 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 sort du dispositif à la même vitesse qu'il y est entré, droit et de manière attentive et volontaire.

Wow + 1/2 à +1: Le cheval est attentif et reconnaît la sortie, marche d'une manière rassemblée.

Tableau des pénalités

		- 0,5 à -1	-1	-1 à -1,5	-2		
Entrée	Touchette		Pas droit de la longueur d'un cheval	Trébuché légèrement (-1,5)	Saut (2 antérieurs et 2 postérieurs) (-2)		
	Légèrement décentré		Pause de plus de 3 secondes (= 1 refus)		Ne veut pas entrer (-2)		
	Légèrement pas droit		1 ^{er} refus		Saute pour entrer (-2)		
	Léger changement d'allure		Petit saut pour entrer (2 antérieurs ou 2 postérieurs) *				
			Pas droit / pas centré				
	Après trois refus, le cheval et le cavalier doivent continuer, le dispositif aura le score de -9						
	* ne doit pas être comptabilisé si le petit saut est dû à une question de taille du cheval par rapport au dispositif						
		- 0,5 à -1	-1	-1 à -1,5	-2 à -2,5	-3	-5
Corps	Chaque touchette		Arrêt pour boire lors d'un dispositif avec de l'eau	Perd le mouvement vers l'avant	Trébuché / se précipite	Cheval qui n'écoute pas son cavalier / meneur	Tout ce qui met en danger la sécurité du cavalier ou du cheval
	Légèrement décentré		Chaque pas en retard lors de la transition	Marche sur un dispositif	Renverse / fait tomber un dispositif		2 pieds ou plus hors du dispositif
	Légèrement pas droit		1 pied hors du dispositif, mais qui ne touche pas le sol	Rupture d'allure de 1 foulée	Rupture d'allure de 2 foulées ou plus		Tombe du dispositif
	Léger changement d'allure			Sort de l'espace requis / ne rentre pas dans l'espace requis	En main, s'arrêter pour changer de côté		Cheval qui rue ou se cabre

			Déplace un dispositif	1 pied hors du dispositif qui touche le sol		Désobéissance flagrante
			Décentré sur le dispositif ou le parcours	Sauter en direction de la sortie		Ne jamais atteindre l'allure demandée
			Allure incorrecte	Manque un élément du dispositif		Lâcher la porte
			Bouge 1 pas au montoir / immobilité (reprise d'équilibre ok)	Bouge 2 ou 3 pas au montoir / immobilité		Plus de 4 pas au montoir / immobilité
				Amateur Elite : 2 foulées pour changement de pied au galop	Club Elite / Amateur 1 / Amateur Elite : mauvais pied au galop	Sauter hors
				Club Elite / Amateur 1 : plus de 2 foulées pour changement de pied au galop	Amateur Elite : 3 foulées pour changement de pied au galop	En dehors des limites du dispositif
	- 0,5 à -1	-1		-1 à -1,5		-2
Sortie	Touchette					
	Légèrement décentré			Pas droit de la longueur d'un cheval		Pas sécuritaire (-2)
	Légèrement pas droit			Décentré		Saut (-2)
	Léger changement d'allure			Précipitation		Hors de la zone de sortie désignée (-2)

Note de Horsemanship :

C'est une appréciation du juge sur l'ensemble du parcours qui s'ajoute au score final. Elle tient compte de la présentation générale du couple, de l'adéquation de l'équipement, du comportement du cavalier, de la finesse du dressage, de la discrétion des aides, de l'assiette. Chaque concurrent possède une réserve de 5 points.

Si la prestation du couple est correcte et conforme aux attentes du juge, il attribue les 5 points et donne une note de horsemanship de +5.

Le juge peut déduire jusqu'à 5 points et donner une note de horsemanship 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 horsemanship.

Les critères d'appréciation du horsemanship sont disponibles dans le tableau.

Dédutions de Horsemanship						
	Correction excessive du cheval / Frapper le cheval	Saccades sur le mors ou utilisation excessive de la main sur le mors	Entrer/sortir d'un dispositif du mauvais côté / direction	Licol / Back cinch attaché incorrectement	Equipement défailant	En fonction de l'équitation présentée (western, camargue...) : 2 mains avec un mors à branches / de bride Club poney, Club 2 et Amateur 3 = -1 Club 1, Amateur 2 = -2 Club Elite = -3 Amateur 1, Amateur Elite = -5
	Usage excessif de la cravache et/ou des éperons	Utilisation excessive des mains pour instiller de la peur ou des félicitations	Monter à cheval en dehors des limites	Mauvais parcours entre les dispositifs	Matériel sale	
	Emotion excessive : colère ou louange	Parler de quelque façon inappropriée à un juge, scribe, ou un officiel	Mauvaise allure entre les dispositifs	Recevoir des informations d'une personne autre que l'accompagnateur désigné (-5 en Club)	Saleté excessive sur le cheval	

VII - DEROULEMENT

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 (événement 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.

7.2 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 le juge ou les juges, donner une description du parcours, décrire comment va être jugé le parcours, 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.

7.3 Déroulement de l'épreuve

Epreuves	Type de test
Club Poney / Club Poney B	<p>En main / en selle</p> <p>Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant (cavalier / cheval)</p> <p>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.</p>
Club 3	<p>Cette épreuve comprend toute personne qui a besoin d'être accompagnée par un adulte tenant le cheval en longe (par ex. un enfant ou une personne à mobilité réduite). Le cavalier doit être âgé au minimum de 6 ans. Un cavalier concourant en club 3 ne peut participer à une autre épreuve sans accompagnateur. L'accompagnateur doit avoir au minimum 18 ans et être licencié.</p>
Club 2	<p>En main / en selle</p> <p>Cette épreuve est considérée comme un partenariat débutant cavalier/cheval.</p> <p>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.</p>
Club 1 / Amateur 2	<p>En main / en selle</p> <p>Cette épreuve est considérée comme un partenariat établi cavalier/cheval. Le cheval 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 un peu de petit trot, trot, pas allongé, allures spécifiques (<i>par exemple : tölt, fox trot, etc. lent ou allongé</i>) entre les obstacles et jusqu'avant l'entrée dans ceux-ci. Un cheval « en-avant » et allant est encouragé. Des manoeuvres à 180°, 270° ou 360° sont possibles sur certains dispositifs.</p>
Club Elite / Amateur 1	<p>En main / en selle</p> <p>Cette épreuve est considérée comme un partenariat confirmé où le cheval et son cavalier ont établi une confiance et une bonne connexion. Le couple est apte à passer des dispositifs difficiles et sont à négocier un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre un peu de galop, de canter et des allures montantes entre les obstacles jusqu'avant l'entrée de ceux-ci. Des manoeuvres à 180°, 270° ou 360° sont possibles sur certains obstacles.</p>
Amateur Elite	<p>En main / en selle</p> <p>Cette épreuve est considérée comme un partenariat confirmé où le cheval et son cavalier ont établi une confiance et une bonne connexion. Le couple est apte à passer des dispositifs difficiles et sont à négocier un parcours plus long. Ce niveau peut comprendre un peu de galop, de canter et des allures montantes entre les dispositifs jusqu'avant l'entrée de ceux-ci. Des manoeuvres à 180°, 270° ou 360° sont possibles sur certains dispositifs.</p> <p>Le niveau d'exigence technique est élevé. La monte en cordelette est autorisée.</p>

Pour les tests en main, les allures ne peuvent être que le pas ou le trot, quel que soit le niveau.

7.4 Lecteur

Pour les épreuves Club Poney, club Poney 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.

VIII – CAS D ELIMINATION

- ◆ Tout concurrent / cheval qui chute
- ◆ 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, mais non communiqués aux concurrents.

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.