



Guide à l'usage des chefs de piste Hunter 2019



INTRODUCTION

Ce guide n'est pas rigide ni exhaustif. Il s'agit d'un outil de travail et d'harmonisation et en aucun cas, un carcan.

Le plus souvent cherchez le dialogue et la concertation avec le président du jury et les coachs présents pour adapter le niveau des difficultés au plateau des cavaliers engagés. Ce n'est pas un signe de faiblesse ou d'incompétence que de modifier une difficulté lorsqu'il y a convergence de vue sur le terrain. Par contre, il ne faut pas que ce soit une habitude et doit rester une situation exceptionnelle.

Le parc d'obstacles et le terrain peuvent faire changer la conception d'un plan de parcours. Ne pas hésiter à se renseigner sur la surface du terrain, sa pente, et le matériel à disposition.

Soyez créatifs dans la limite du réalisable et sans jamais poser des problèmes de sécurité.

Ne pas oublier que le rôle du chef de piste est **toujours** de bien faire sauter les chevaux et de valoriser la belle équitation

SOMMAIRE

Extrait du règlement des compétitions Hunter FFE

- Plan du parcours
- Les obstacles et les figures imposées
- Cotes des obstacles
- Normes techniques pour chaque épreuve
- Les combinaisons et lignes d'obstacles

METHODOLOGIE DANS LA CONCEPTION DU PARCOURS

Orientations pour construire des épreuves de figures imposées

- Cercles
- Transitions
- Passages imposés
- Slalom
- Arrêt
- Sauts au trot
- Contre galop
- Changement de pied
- Cercles entre 2 obstacles

Orientations pour construire des épreuves de maniabilité

- Passages Imposés
- Rivière
- Bidet banquette talus
- Courbes serrées
- Sauts de biais
- Sauts décalés
- Combinaisons directionnelles

- Pointes
- Araignée
- Obstacles naturels
- Contrats de foulées
- Obstacles particuliers**
- Croix de Saint André
- Obstacle Donoux
- Parc à moutons
- Pointes
- Araignées
- Arête de poisson
- Exemples Distances**

Extrait du règlement des compétitions Hunter FFE :

- Plan du parcours

- a) Un plan donnant avec précision tous les détails du parcours doit être affiché pour l'information des concurrents et une copie doit en être donnée au jury avant le commencement de l'épreuve. Le parcours doit être soumis à l'approbation du Président du jury avant l'épreuve.
- b) Le Président de jury doit reconnaître le parcours avec le Chef de piste et annoncer au micro, en accord avec celui-ci, comment l'épreuve va être jugée.
- c) Les obstacles sont numérotés successivement dans l'ordre selon lequel ils doivent être franchis.
- d) Pour les combinaisons d'obstacles ne portant qu'un seul numéro, celui-ci peut, pour la facilité du jury, être répété à chacun des sauts ou efforts. Dans ce cas, des lettres de différenciation lui seront ajoutées, par exemple 8 A, 8 B, 8 C, etc.
- e) Le plan doit indiquer :
- f)
 - Les distances pour les épreuves Style du poney / cheval et les contrats de foulées avec les distances pour les épreuves Hunter Equitation Amateur
 - Les distances des lignes à contrats libres en épreuves clubs doivent être indiquées sur le plan et correspondre à des distances classiques pour un nombre de foulées donné.
 - L'emplacement relatif des obstacles, leur genre et leur numéro.
Les points de passage imposés.
 - Un passage obligatoire non respecté est éliminatoire.
 - Un passage imposé non respecté est considéré comme un contrat imposé non réalisé.
 - Le tracé est indiqué par des flèches signalant le sens dans lequel les obstacles doivent être franchis. Le sens de franchissement est strictement obligatoire.
- g) **La rédaction des contrats et imposés doit être très précise** pour éviter au maximum une interprétation différente du jury et des concurrents .

Une reconnaissance annoncée au micro est indispensable au bon déroulement des épreuves

- Les obstacles et les figures imposées

A - Les obstacles

Ils ne sont pas encadrés de fanions. Ils doivent être numérotés.

B - Les figures et passages imposés

Ils doivent être matérialisés par un ou deux éléments (plots, plantes) ou correspondre à un tracé précis (ex : passer devant le 9).

- Cotes des obstacles

EPREUVES	HAUTEUR	LARGEUR
Club Poney 4,	0,40 m	+ 10 cm
Club Poney 3, Club 4	0,50 m	+ 10 cm
Club Poney 2, Club 3	0,60 m	+ 10 cm
Club Poney 1, Club 2	0,70 m	+ 10 cm
Club Poney Elite, Club 1	0,80 m	+ 10 cm
Club Elite	0,90 m	+ 10 cm
Amateur 4	0,90 m	+ 10 cm
Amateur 3	1,00 m	+ 10 cm
Amateur 2	1,05 m	+ 10 cm
Amateur 1	1,10 m ou 1,15 m	+ 10 cm
Elite	1,20 m ou 1,25 m	+ 10 cm
Préparatoire	1,00m à 1,10m	
Style 4	0,80 m	+ 10 cm
Style 3	0,90 m	+ 10 cm
Style 2	1,00 m	+ 10 cm
Style 1	1,10 m	+ 10 cm
Style Elite	1,20 m ou 1,25 m	+ 10 cm
Préparatoire	1,00m à 1,10m	

Attention ce n'est pas la hauteur qui définit les difficultés techniques mais l'indice

ex : club 2= poney 2



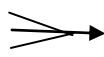
club 1 = Poney 1

La hauteur du 1^{er} obstacle pourra être inférieure de 10 cm de la hauteur des autres obstacles.

- Pour un obstacle de volée de type Spa ou Triple barre : les cotes sont celles des oxers majorées de 5 cm en hauteur et de 10 cm maximum en largeur.
- Les cotes des combinaisons doivent être inférieures de 5 cm en moyenne par rapport aux obstacles simples en hauteur et largeur.

- Normes techniques pour chaque épreuve

A - Hunter Equitation

EPREUVES TYPES	CLUB 4 PONEY 4,	CLUB 3, PONEY 3	CLUB 2 PONEY 2 AMATEUR 4	CLUB 1 PONEY 1 AMATEUR 3	CLUB ELITE PONEY ELITE AMATEUR 2	AMATEUR 1	ELITE
Caractéristiques communes à tout type d'épreuve							
Nombre d'obstacles	8 max.	8 à 12	8 à 12	10 à 12	10 à 12	10 à 14	10 à 14
Combinaisons	non	double	double	double ou triple	double ou triple	double ou triple	double ou triple
sauts de puce	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Contrats de foulées	non	non	Oui annoncés en club	Oui annoncés en club	Oui annoncés en club	2 au minimum obligatoires et différents	3 au minimum obligatoires et différents
<p>Pour les épreuves clubs et Poneys, les contrats de foulées libres annoncés sont obligatoires. Le cavalier l'annonce au jury ou au paddock lorsqu'il se présente et le jury les note sur la grille de jugement. trois contrats de foulées maximum dans ces niveaux d'épreuves.</p> <p><u>Contrat Majoré:</u> dans les épreuves Hunter Equitation Amateur, les poneys sont autorisés à leur demande à faire une foulée de plus que les contrats prévus, sauf dans les combinaisons.</p>							
Difficultés des épreuves figures imposées							
Transitions	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Passages imposés et zones	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Slalom	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Arrêt	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Saut au trot	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Courbe et abord au contre-galop	non	non	non	oui	oui	oui	oui
Changements de pied	non	non	non	non	oui	oui	oui
Cercle	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves de maniabilité							
Rivière	non	non	non	non	oui	oui	oui
Bidet	non	non	non	non	oui	oui	oui
Courbes serrées	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Sauts en biais	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Sauts décalés	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Pointes ouvertes 	non	non	non	oui	oui	oui	oui
Pointes fermées 	non	non	non	oui	oui	oui	oui
Bout de pointe 	non	non	oui	oui	oui	oui	oui
Araignée	non	non	oui	oui	oui	oui	oui
Combinaisons directionnelles	non	non	non	oui	oui	oui	oui
Obstacles naturels	non	non	oui	oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves Grand Prix							
Contrats de foulées	---	---	Am 4 : 2 au minimum	2 au minimum	3 au minimum	4 au minimum	4 au minimum

La liste des difficultés ci-dessus n'est pas exhaustive.

B - Hunter Style du poney / cheval

En Hunter Style, aucun contrat de foulées n'est imposé. Les obstacles doivent être appelés, montants, garnis, massifs et **composés obligatoirement de trois plans pour être le plus sautant possible**.

Le parcours doit comporter des lignes de deux obstacles ; exceptionnellement une ligne peut comporter trois obstacles sur un terrain de très grande dimension.

Le premier et le dernier obstacle de la ligne seront loin du tournant pour permettre une ligne droite d'au moins 3 foulées avant le premier obstacle et après le dernier obstacle.

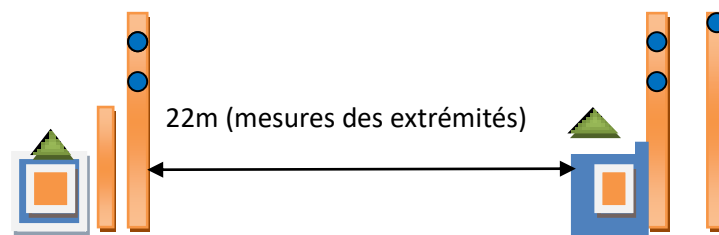
On peut mettre deux obstacles en courbe légère à condition qu'ils soient espacés de six foulées au minimum.

Il est possible d'enchaîner plusieurs épreuves sur le même parcours en changeant simplement l'ordre des lignes ou le sens des obstacles.

Les distances entre les obstacles seront adaptées en fonction du tracé, de l'indice de l'épreuve, du terrain et des cotes des obstacles.

Les distances entre les obstacles sont portées sur le plan du parcours affiché. Les distances sont à mesurer du dernier plan du premier obstacle au premier plan du deuxième obstacle. Attention aux distances et modes de mesure SHF et FFE. Ces distances sont indicatives et seront adaptées par le Chef de piste en fonction du terrain.

Exemple :



- Les combinaisons et lignes d'obstacles

A – les distances

COMBINAISONS ET LIGNES D'OBSTACLES	HUNTER STYLE	HUNTER EQUITATION	
	TOUS PONEYS / CHEVAUX	CLUB PONEY	CLUB, AMATEUR, ELITE
Saut de puce au trot	non	2,2 à 2,7 m	3 à 3,70 m
Saut de puce au galop	non	3 à 3,6 m	3,70 à 4,50 m
1 foulée	Style 2 et 3 non Style 1 et Elite oui (7,70 à 8 m)	6 à 7 m	7 à 8 m
2 foulées	10,70 à 11,20 m	9 à 10 m	10,50 à 11,20 m
3 foulées	14,40 à 14,80 m	11 à 12 m	12 à 14,50 m
4 foulées	18 à 19 m	15 m	16 à 18 m
5 foulées	21,50 à 22 m	18 m	20 à 22 m
6 foulées	25 à 26 m	20 à 22 m	24 à 27 m
7 foulées	29 à 30 m	26	26 à 29 m

Important: Les distances doivent être adaptées en fonction de la construction de l'obstacle (vertical ou oxer). Dans les combinaisons, les sorties sur oxer entraînent un contrat suivant plus difficile car une distance devenue « plus courte ».

Poneys

	B2		C2		D2		B1		C1		D1	
Nombre foulées	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
oxer droit	5.7	8.4	6.3	9	6.9	9.6	5.8	8.6	6.4	9.2	7	9.8
droit oxer	5.5	8.2	6.1	8.8	6.7	9.4	5.6	8.4	6.2	9	6.8	9.6
droit droit	5.8	8.5	6.4	9.1	7	9.7	5.9	8.7	6.5	9.3	7.1	9.9
spa droit							6	8.8	6.6	9.4	7.2	10

Toutes les distances doivent prendre en compte le fait qu'on s'éloigne d'un vertical et que l'on se rapproche d'un oxer et d'une spa.

En maniabilité le fait de se rapprocher de certains obstacles quelque soit le profil peut permettre un meilleur tournant derrière

Ces distances sont indicatives et peuvent varier de + ou - 50cm selon les emplacements, les déclivités, les qualités de terrain.

B - Combinaisons d'obstacles : Doubles et Triples

- 1) Une combinaison ouverte ou fermée d'obstacles se compose de deux, trois ou plusieurs obstacles, distants les uns des autres de 6 mètres au minimum et de 12 mètres au maximum.
- 2) La distance se mesure du pied de l'obstacle, du côté où le poney / cheval se reçoit, au pied de l'obstacle suivant, du côté où le poney / cheval prend sa battue.
- 3) Les sauts de puces peuvent être composés de 2, 3 ou plus d'obstacles, la distance variant de 2,20 à 4 m, en fonction de l'allure imposée à l'abord et la taille des équidés
- 4) Dans les doubles, triples, etc., chaque obstacle ou élément de cet obstacle doit être sauté séparément sous peine d'élimination. Quand il y a refus ou dérobé, le concurrent est obligé, sous peine d'élimination, de reprendre tous les sauts.
- 5) Toutes les fautes et désobéissances faites à chaque obstacle et pendant les différents essais, sont comptées séparément et s'ajoutent les unes aux autres.

Sauts de puce

- Si possible, construire les sauts de puce massifs. Eviter les barres qui font souvent faire des fautes aux chevaux. Les sauts de puce sont là, pour vérifier la stabilité du cavalier et l'encaissement des sauts. Les soubassements font sauter les chevaux, et permettent de mieux juger le cavalier.
- Attention à réfléchir entre obstacle massif gage de sauts ronds et de possibles refus !!
- Hauteur égale à la moitié de la hauteur du parcours.
- Ne pas mettre des sauts de puce au galop en bout de ligne même en amateur. Dans ce cas, remplir la sortie du saut de puce pour que les chevaux se tiennent.
- Mettre une ligne avec des distances justes ou un peu courtes avant le saut de puce pour que les chevaux ne soient pas à plat dans l'entrée du saut de puce.
- Sauts de puce multiples déconseillés pour les épreuves Clubs

METHODOLOGIE DANS LA CONCEPTION DU PARCOURS

Trois axes :

1. Choix des difficultés en fonction du niveau et type d'épreuve
2. Tracé en fonction des contraintes
3. Profils d'obstacles

Généralités

- La construction des obstacles doit être le moins fautif possible.
- Dans le tracé des parcours il faut rechercher une variété et une symétrie dans les exercices.
- Les combinaisons doivent se présenter à partir du no 4, lorsque les chevaux sont dans l'impulsion. Elles doivent présenter une symétrie de profil d'entrée et de foulées à l'intérieur. Lorsqu'il y a plusieurs combinaisons on doit alterner l'abord sur chaque pied de galop
- Eviter la combinaison vertical 2 foulées oxer qui est source de problèmes !
- Penser à rendre visible, par les juges, l'ensemble des difficultés. « Surtout pour les directionnels et les biais, être soucieux des axes par rapport à la tribune de jury afin de faciliter le jugement »
- Ne pas mettre de transition en début de parcours, pour installer les chevaux dans le rythme du parcours et l'impulsion
- En club, le premier contrat sur une ligne a plus de chances d'être validé si la ligne est no2 no 3 au lieu de no1 no 2 ou le cheval n'est pas encore tout à fait dans l'impulsion
- Les courbes ou contres-changements de main doivent être construits avec un sommet au milieu du tracé (ex : 3 foulées, changement de direction, 3 foulées)

Passages imposés

Ne jamais mettre de PO (passage obligatoire) qui éliminent les cavaliers. Ne se servir que des PI (passage imposé) qui n'entraînent que des pénalités. Les PI pas trop difficiles (pas en dessous de 12m) conserver la fluidité et l'équilibre latéral des équidés.

Se servir de zones constituées de 2 Pi à suivre

Il est possible de ne mettre qu'un plot ou plante appelé Pi et demander de passer à l'intérieur du plot ce qui permet des tracés différents

Orientations pour construire des épreuves de figures imposées :

Cercles

- Le cavalier ne pouvant faire qu'un cercle de départ, celui-ci doit être facile à réaliser au niveau du tracé
- **Le cercle de départ doit s'effectuer devant et dans l'axe du n°1**
- L'emplacement du dernier obstacle doit permettre au cavalier d'effectuer un cercle final à droite ou à gauche, selon le pied de réception et **derrière le dernier obstacle**
- Pour les épreuves Club 3 et 2, on peut codifier le tracé du cercle avec des repères et le matérialiser sur le plan

Transitions

- Toutes les transitions entre allures sont possibles
- On réservera les transitions Galop/Pas pour les épreuves clubs élites et amateurs
- Transitions progressives ou directes à préciser sur le plan
- Ne pas oublier qu'une transition est plus facile à passer en courbe qu'en ligne droite
- Le plus souvent baliser les zones de transition par des repères pour éviter toutes contestations sur la précision
- Baliser les zones de transition par des repères « visibles du jury »
- Veillez à la rédaction des imposés dans les zones de transition afin qu'il n'y ait aucune interprétation possible
- lire les imposés au micro pendant la reconnaissance

Passages imposés

- Les Passages Imposés doivent être matérialisés et signalés sur le plan
- Notifiez les PI en PI1, PI2, (...) sur le plan de parcours

Slaloms

- Peuvent se faire au pas, au trot, au galop, au contre-galop.
- La distance entre les repères est d'environ 6 à 8m au trot et 10 à 15m au galop
- Cette distance est à adapter selon le terrain (pente) et selon le niveau
- Les repères peuvent être alignés ou décalés
- Jusqu'aux épreuves Club2, matérialiser l'entrée ou le tracé par des portes
- Il est conseillé de prévoir une transition descendante avant un slalom au galop pour augmenter le contrôle et l'équilibre.

Arrêts

- Bien baliser la zone d'arrêt
- Selon le niveau et l'allure, prévoir une zone de 4m à 10m
- Ne pas oublier de préciser, sur le plan, le temps minimum d'immobilité.
- Evitez les arrêts après une grande distance au galop
- **Imposé sujet à contestations de jugement**

Sauts au trot

- Prévoir de la place pour effectuer la transition avant le saut dans le niveau Club
- Saut au trot suivi d'un deuxième saut au trot en amateur. Dans ce cas, adapter la distance pour éviter des transitions heurtées.
- Constructions : la hauteur sera environ de la moitié de la hauteur de l'épreuve, mettre une barre au pied pour les Clubs.
- Les sauts au trot peuvent s'effectuer sur des courbes simples ou alternées

Contre galop

Il faut être progressif dans cet exercice. A partir du niveau club 1 et amateur 2 le départ sur un pied donné, suivi d'une courbe au contre galop. Pour les niveaux au-dessus le saut au contre galop à l'issue d'une courbe peut-être abordé.

Changement de pied

Peut être effectué en l'air (A partir de club élite et amateur 1) ou de ferme à ferme (c'est-à-dire galop/pas/galop) selon le niveau.

On peut le prévoir sur des changements de direction

On peut le prévoir dans des zones plus ou moins longues selon le niveau

Difficulté indispensable en championnat.

Cercle entre 2 obstacles

Le but étant que le cavalier effectue un cercle sur le pied de réception, à l'intérieur d'une ligne sans regarder. Très pédagogique en Club, sur lequel il peut-être demandé des transitions.

En amateur, on peut imposer un pied de réception

Attention, il faut un terrain assez grand pour cet exercice

Orientations pour construire des épreuves de maniabilité :

Passages imposés

Les Passages Imposés imposent des courbes serrées, des abords de biais., prévoir donc des plots ou plantes en nombre suffisant

Le diamètre de la courbe imposée par le PI doit quand même permettre au cheval de sauter perpendiculairement l'obstacle. Donc, faire évoluer le diamètre selon les niveaux

Rivière

En plastique ou bâche

- Obstacle courant en championnat, ne pas hésiter à la mettre en amateur et en club élite
- N'en mettre en Club que si le terrain est grand et en fin de parcours
- Par contre, la situer à partir du n°5 ou 6, toujours vers la sortie
- Ne pas hésiter à la barrer et tout faire dans son aspect pour qu'elle se passe bien
- La prévoir plutôt en bout de diagonale qu'en sortie de tournant. Jamais en n°1
- On peut prévoir un obstacle à côté comme option

Bidet banquette talus

A utiliser quand il y en a en faisant attention à l'emplacement et à la hauteur. Intéressant dans une épreuve derby.

Courbes serrées

Diamètre à adapter au niveau de l'épreuve pour éviter le dérapage des hanches et permettre le centrage de l'obstacle

Saut de biais

- Les mettre dans un axe face au jury pour favoriser le jugement
- La logique veut que le cavalier tourne court derrière un saut de biais donc prévoir un PI (ex biais à gauche tournant à gauche)
- Le biais peut aussi servir à contrôler la rectitude, il doit être évaluable par le jury

Sauts décalés

- Aider le juge en matérialisant l'endroit où passer par une couleur de barre ou un petit soubassement
- Sauts décalés sur un axe en adaptant la hauteur dès Club 2
- Rechercher la conduite et la rectitude
- Pour faciliter le jugement, s'aider des couleurs de barres ou des profils particuliers (Polonais, vertical incliné...)

Combinaisons directionnelles

- Uniquement en amateur
- Possibilité d'intégrer des obstacles étroits dans la combinaison à l'entrée ou la sortie

Difficile après une ligne longue ou en bout de diagonale

- On peut renforcer la difficulté de conduite et de franchissement d'un directionnel en supprimant les chandeliers ou en choisissant des chandelles pour l'encadrement »
- Simple soubassement possible

Pointes

Les pointes peuvent être ouvertes ou fermées

L'angle des pointes fermées doit être adapté au niveau et à l'indice de l'épreuve

Attention de faire évoluer l'angle et le remplissage de l'obstacle au fil des épreuves

Araignée

La responsabilité du chef de piste peut être engagée s'il n'y a pas d'éléments mobiles à sauter au milieu d'une araignée, prévoir une petite barre mobile de 60 cm minimum au centre de l'araignée

Obstacles naturels

Les intégrer systématiquement lorsqu'ils sont au niveau de l'épreuve et dans les derbys.

Prévoir toujours une barre supérieure mobile

Environ 50 % des obstacles en derby

Il n'y a obstacle numéroté que si un élément mobile peut tomber

Contrats de foulées

- Mettre un contrat normal en début d'épreuve
- En club ne pas dépasser 3 contrats libres sur des distances justes
- S'il y a un contrat court comme premier contrat, les chevaux ont tendance à s'arrêter
- S'il y a un contrat long, il y a souvent un petit pied ou des sauts à plat
- Attention si on a prévu une ligne longue sur 3 foulées : prévoir une distance de galop avant pour prendre de l'amplitude
- Contrats différents sur 2 obstacles en ligne. Ex : 21m 5 ou 6 foulées dans un sens puis dans l'autre
- Possibilité de contrats définis par le cavalier en amateur sur une ligne (le préciser sur le plan)
- Attention aux contrats après des combinaisons : ceux-ci sont toujours plus difficiles car le cheval prend de la locomotion en sautant sa combinaison et la distance semble plus courte
- En cas de serpentine avec des contrats, prévoir des balises pour aider au tracé en Club 1 et 2

Obstacles particuliers :

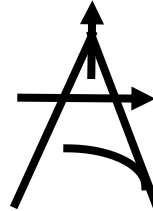
Prévoir à l'avance le matériel et la place

Croix de Saint André

- Utilisez des barres de 4m
- Intéressant pour les nombreux tracés possibles
- Prévoir un plot au milieu si les barres sont étroites

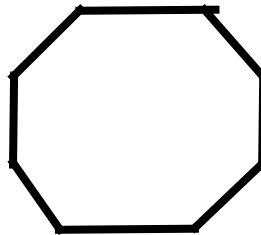


Obstacle Donoux



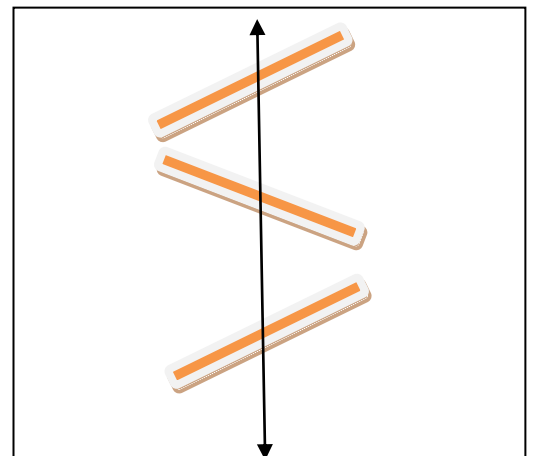
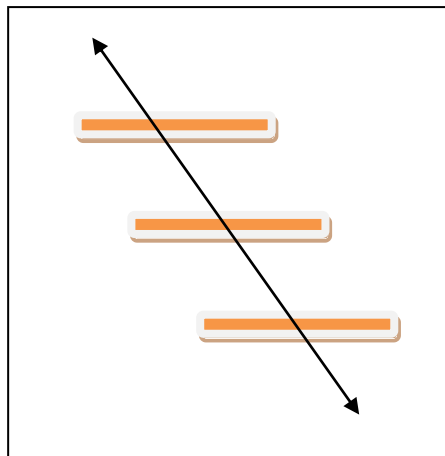
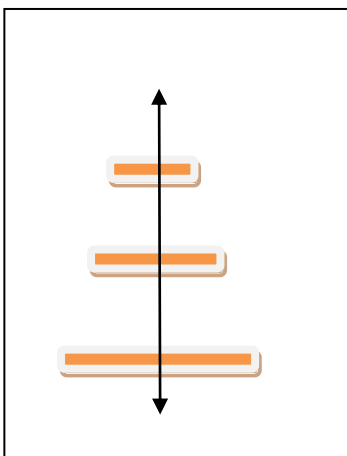
Parc à moutons

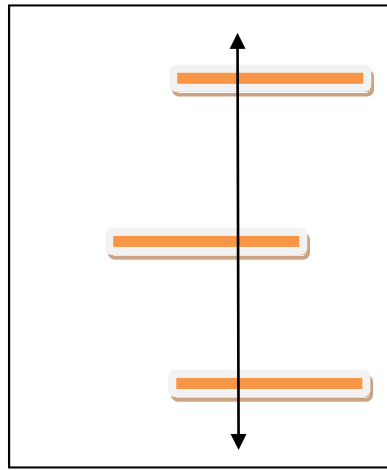
Attention : que dans les grands terrains



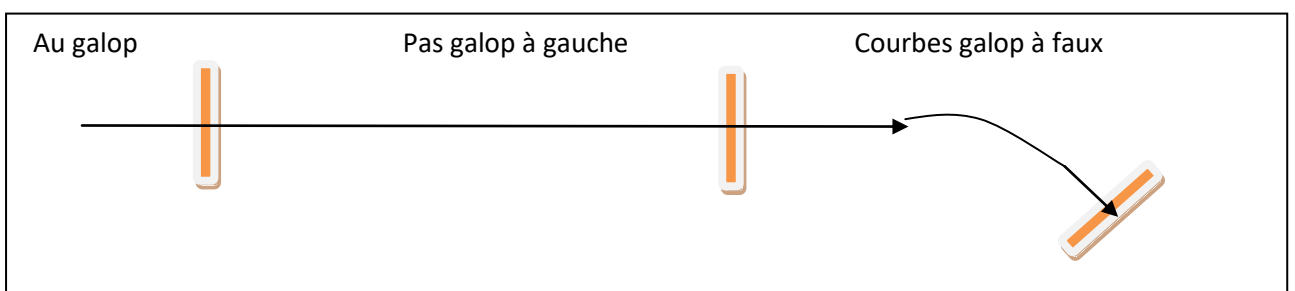
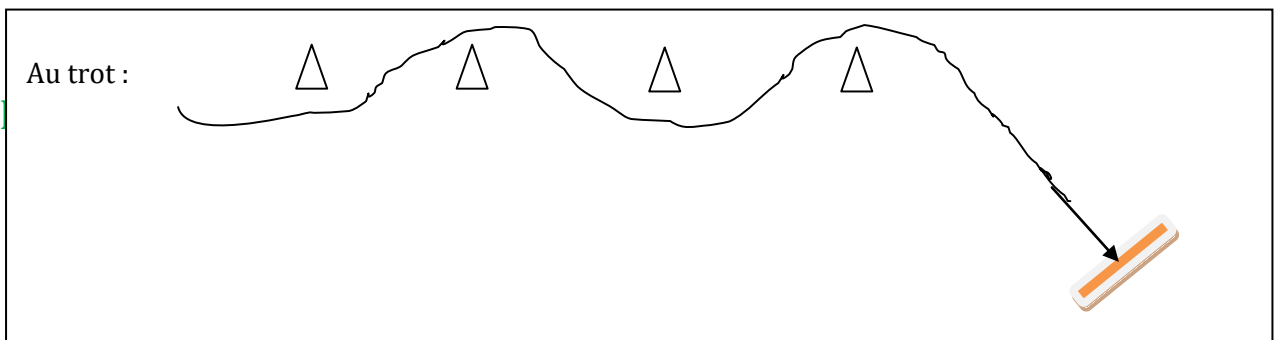
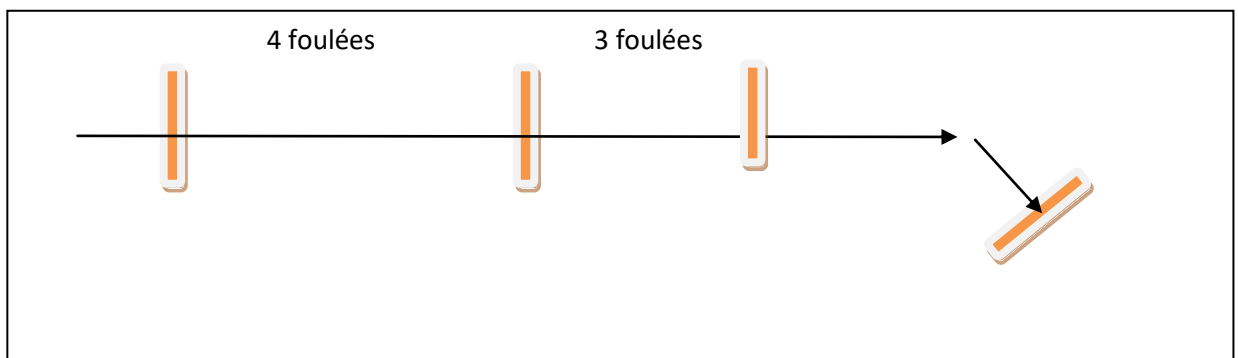
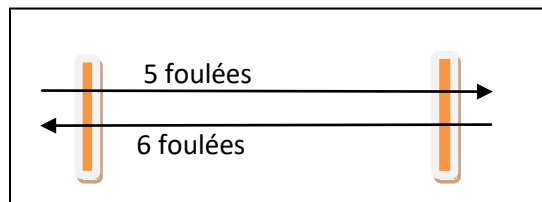
Quelques exemples de constructions spécifiques :

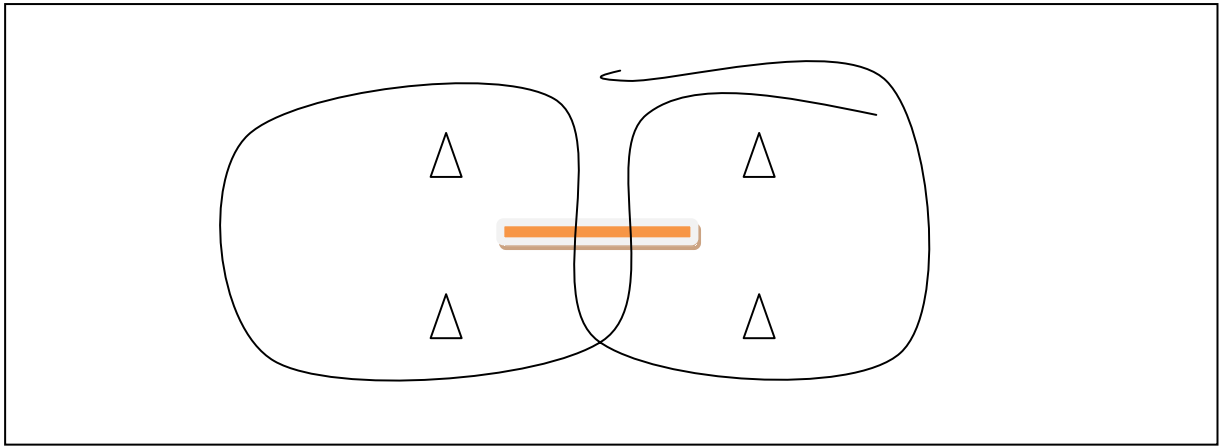
Exemples de combinaisons présentant des difficultés de tracé





Exemples de difficultés concernant les contrats de foulées





Les distances :

Toutes les distances doivent prendre en compte le fait que l'on s'éloigne d'un vertical et que l'on se rapproche d'un oxer et d'une spa.

Ces distances sont indicatives et peuvent varier de + ou - 20cm selon les emplacements, les déclivités, les qualités de terrain.

