

Guide à l'usage des chefs de pistes Hunter
Commission Hunter Bretagne
CREB

2010



Elaboré lors de la formation « chefs de pistes Hunter » du Comité Régional d'Equitation de Bretagne, par les chefs de pistes Hunter Bretons

INTRODUCTION

Ce modeste 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.

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.

La commission Hunter du CREB fera évoluer ce document régulièrement : toutes nouvelles idées sont donc les bienvenues...

Bonne saison 2010 et bonnes pistes !

SOMMAIRE

Extrait du règlement des compétitions Hunter FFE

- Plan du parcours	4
- Les obstacles et les figures imposées	4
- Cotes des obstacles	4
- Normes techniques pour chaque épreuve	5
- Les combinaisons et lignes d'obstacles	7

Orientations pour construire des épreuves de figures imposées

- Voltes	8
- Transitions	8
- Passages imposés	8
- Slalom	8
- Arrêt	9
- Sauts au trot	9
- Contre galop	9
- Changement de pied	9
- Sauts de puce	9
- Voltes entre 2 obstacles	10

Orientations pour construire des épreuves de maniabilité

- Rivière	11
- Bidet banquette talus	11
- Courbes serrées	11
- Sauts de biais	11
- Sauts décalés	11
- Combinaisons directionnelles	11
- Obstacles naturels	12
- Contrats de foulée	12

Obstacles particuliers

- Croix de Saint André	13
- Obstacle Donoux	13
- Parc à moutons	13

Exemples

Distances

Règlement des compétitions FFE. Dispositions spécifiques : Hunter

VI – Normes techniques

Prescriptions :

Au cours d'une épreuve, le profil d'un obstacle ne peut pas être modifié, même en cas de barrage.

Art 6.1 - 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 :
 - Les distances pour les épreuves Style du poney / cheval et les contrats de foulées avec les distances pour les épreuves Hunter Equitation.
 - L'emplacement relatif des obstacles, leur genre et leur numéro.
 - Éventuellement, les points de passage obligatoires ou imposés.
 - Un passage obligatoire non respecté est éliminatoire.
 - Un passage imposé non respecté est considéré comme un contrat imposé non respecté.
 - Le tracé est indiqué par des flèches signalant le sens dans lequel les obstacles doivent être franchis. Le sens de franchissement est strictement obligatoire.
 - Si un passage obligatoire est prévu dans un parcours sans autre restriction, le même procédé doit être utilisé sur le même plan

Art 6.2 - Les obstacles et les figures imposées

A- Les obstacles

Ils ne sont pas fanionnés. Ils doivent être numérotés.

B - Les figures et passages imposés

Ils doivent être matérialisés.

Art 6.3 - Cotes des obstacles

Epreuves	Hauteur	Largeur
Club Poney 2, Club 3	0,60 m	+ 10 cm
Club Poney 1, Club 2	0,70 m	+ 10 cm
Club 1	0,80 m	+ 10 cm
Club Poney Elite, 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	+ 10 cm
Amateur Elite	1,15 m	+ 10 cm
Pro 3	1,00 m	+ 10 cm
Pro 2	1,05 m	+ 10 cm
Pro 1	1,15 m	+ 10 cm
Pro Elite	1,25 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	+ 10 cm

La hauteur du 1er 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 5cm 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.
- Dans les épreuves type Grand Prix, les obstacles pourront être d'une hauteur supérieure de 5 cm par rapport aux cotes annoncées.

Art 6.4 - Normes techniques pour chaque épreuve

A - Hunter Equitation

EPREUVES	CLUB PONEY 2 CLUB 3	CLUB PONEY 1 CLUB 2	CLUB PONEY ELITE CLUB 1, ELITE	AMATEUR 4, 3, 2 PRO 3, 2	AMATEUR 1, ELITE PRO 1, ELITE
TYPES					
Caractéristiques communes à tout type d'épreuve					
Nombre d'obstacles	8 minimum	8 à 12	8 à 12	8 à 14	8 à 14
Combinaisons	Non	double à 2 foulées	2 doubles autorisés	1 à 3 2 foulées pour les Amateur 4, 3 et 2	1 à 3
Contrats de foulées	1 minimum foulées constantes	oui foulées constantes	oui foulées constantes	2 au minimum obligatoires et différents	3 au minimum obligatoires et différents
Cercle de départ	oui	oui	oui	oui	oui
Cercle d'arrivée	oui	oui	oui	oui	oui

Difficultés des épreuves figures imposées					
Transitions	oui	oui	oui	oui	oui
Passages imposés	oui	oui	oui	oui	oui
Slalom	oui	oui	oui	oui	oui
Arrêt	oui	oui	oui	oui	oui
Saut au trot	oui	oui	oui	oui	oui
Courbe et abord au contre-galop	non	non	oui	oui	oui
Changements de pied	non	non	oui	oui	oui
Sauts de puce	oui	oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves de maniabilité					
Rivière	non	non	oui	oui	oui
Bidet banquette talus	non	non	oui	oui	oui
Courbes serrées	non	oui	oui	oui	oui
Sauts en biais	non	oui	oui	oui	oui
Sauts décalés	non	oui	oui	oui	oui
Combinaisons directionnelles	non	non	non	oui	oui
Sauts de puce	non	oui	oui	oui	oui
Obstacles naturels	non	oui	oui	oui	oui
Difficultés des épreuves Grand Prix					
Contrats de foulées	---	2 au minimum	3 au minimum	4 au minimum	4 au minimum

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

Contrat Majoré:

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.

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.

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 avant le premier obstacle et après le dernier obstacle.

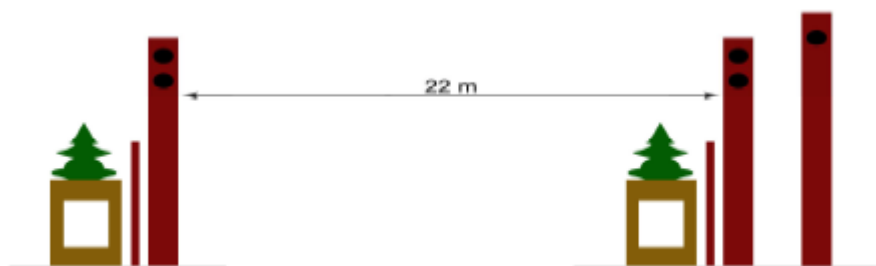
On peut mettre deux obstacles en courbe légère à condition qu'ils soient espacés de six foulées au minimum.

Il peut se courir 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 3ème plan du premier obstacle au deuxième plan du deuxième obstacle.

Ces distances sont indicatives et seront adaptées par le Chef de piste en fonction du terrain.



Art 6.5 - Les combinaisons et lignes d'obstacles

A – Distances

COMBINAISONS ET LIGNES D'OBSTACLES	HUNTER STYLE	HUNTER EQUITATION	
	TOUS PONEYS/ CHEVAUX	CLUB PONEY	CLUB, AMATEUR, PRO
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	non	6 à 7 m	7 à 8 m
2 foulées	10,50 m	9 à 10 m	10 à 11 m
3 foulées	14,50 m	11 à 12 m	12 à 14,50 m
4 foulées	18 m	15 m	16 à 18 m
5 foulées	22 m	18 m	20 à 22 m
6 foulées	26 m	20 à 22 m	24 à 27 m

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 3 à 4 m, en fonction de l'allure imposée à l'abord.
- 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 déroché, 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.

Orientations pour construire des épreuves de figures imposées :

Voltes

- ✗ Le cavalier ne pouvant faire qu'une volte de départ, celle-ci doit être facile à réaliser au niveau tracé
- ✗ La volte de départ doit se terminer dans l'axe du n°1
- ✗ Pour les épreuves Club3 et 2, on peut codifier le tracé de la volte en s'aidant de plots ou en la plaçant autour d'un obstacle
- ✗ L'emplacement du dernier obstacle doit permettre au cavalier d'effectuer une volte finale à droite ou à gauche, selon le pied de réception.

Transitions

- ✗ Toutes les combinaisons entre allures sont possibles
- ✗ On réservera les transitions Galop/Pas pour les épreuves amateurs
- ✗ Le Reculer ainsi que la rectitude dans les transitions ne seront abordés que dans les épreuves amateurs
- ✗ Transitions progressives ou directes à préciser sur le plan
- ✗ Les défenses et le manque de stabilité seront par contre sanctionnés dès le plus petit niveau
- ✗ Ne pas oublier qu'une transition est plus facile à passer en courbe qu'en ligne droite
- ✗ Le plus souvent balisez les zones de transition avec 4 plots pour éviter toutes contestations sur la précision

Passages imposés

- ✗ Ne pas confondre Passage Imposé qui entraîne une pénalité s'il n'est pas réalisé et Passage Obligatoire qui entraîne l'élimination lorsque le cavalier ne le franchi pas
- ✗ Les Passages Imposés imposent des courbes serrées, des abords de biais,...prévoir donc des plots en nombre suffisant
- ✗ Le diamètre de la courbe imposé par le PI doit quand même permettre au cheval de sauter perpendiculairement l'obstacle. Faire donc évoluer le diamètre selon les niveaux
- ✗ Notifiez les PI en PI1, PI2, (...) sur le plan de parcours

Slalom

- ✗ Peuvent se faire au pas, au trot, au galop, au contre-galop.
- ✗ La distance entre les plots est d'environ 4m au trot et 10m au galop
- ✗ Cette distance est à adapter selon le terrain (pente)
- ✗ Les plots peuvent être alignés ou décalés

- ✗ Prévoir des plots doubles jusqu'aux épreuves Club2
- ✗ Mettre obligatoirement 2 plots sur la première porte ou précisez sur le plan la main de franchissement du premier plot
- ✗ Dans la logique, prévoir un slalom au galop plutôt après une transition descendante

Arrêt

- ✗ Bien baliser la zone d'arrêt
- ✗ Selon le niveau et l'allure, prévoir de 10m à 4m selon le niveau
- ✗ Ne pas oublier de préciser sur le plan le temps minimum d'arrêt stable. Ex : 3 ou 4 secondes
- ✗ Evitez les arrêts après une grande distance au galop

Sauts au trot

- ✗ Prévoir de la place pour effectuer la transition avant le saut dans les niveaux Club
- ✗ Saut au trot suivi d'un deuxième saut au trot en amateur. Dans ce cas, adaptez la distance pour éviter des transitions heurtées
- ✗ Constructions d'un croisillon : la hauteur au centre sera de la moitié de la hauteur de l'épreuve et la hauteur sur les côtés de la hauteur de l'épreuve. Ex : épreuve à 1m : 1m sur les côtés ; 50 cm au milieu. Mettre une barre au pied pour les Club et un croisillon simple en amateur

Contre galop

- ✗ Autant le départ sur un pied donné suivi d'une courbe au contre galop est intéressante, autant le saut au contre galop à l'issue d'une courbe n'entraîne pas l'unanimité des chefs de pistes Hunter bretons !!

Changement de pied

- ✗ Peut être effectué en l'air ou de ferme à ferme (c'est-à-dire galop/pas/galop) selon le niveau
- ✗ En Club, si cette difficulté est prévue, ne pas mettre trop de points sur ce contrat. Ex : 3 points.
- ✗ D'un point de vue biomécanique, prévoir en Club 1 un S avec une ou deux barres au sol pour augmenter le temps de suspension et donc un changement de pied plus facile
- ✗ Difficulté indispensable en championnat

Sauts de puce

- ✗ Hauteur égale à la moitié de la hauteur du parcours
- ✗ A utiliser plutôt à partir de Club 1

- ✘ Ne mettre des sauts de puce au galop en bout de ligne qu'en amateur. Dans ce cas, remplir la sortie du saut de puce pour que les chevaux se soutiennent
- ✘ 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 Club (pénibilité)

Voltes entre 2 obstacles

- ✘ Le but étant que le cavalier effectue une volte sur le pied de réception, à l'intérieur d'une ligne sans regarder. Très pédagogique en Club
- ✘ 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 :

Rivière

- ✦ Obstacle courant en championnat, ne pas hésiter à la mettre en amateur
- ✦ 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

Bidet banquette talus

- ✦ Rares dans nos terrains bretons
- ✦ A utiliser quand il y en a en faisant attention à l'emplacement et à la hauteur

Courbes serrées

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

Sauts 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

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 Club2
- ✦ 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

Obstacles naturels

- ✦ Les intégrer systématiquement lorsqu'ils sont au niveau de l'épreuve

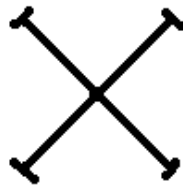
Contrats de foulée

- ✦ Mettre un contrat normal en début d'épreuve
- ✦ 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
- ✦ En Club, prévoir des lignes courtes sur 5 foulées. Des lignes longues peuvent être envisagées de 3 à 6 foulées
- ✦ Attention si on a prévu une ligne longue sur 3 foulées : prévoir une distance de galop avant pour prendre de l'amplitude
- ✦ Contrat différent sur 2 obstacles en ligne. Ex : 20m 5 ou 6 foulées dans un sens puis dans l'autre
- ✦ Possibilité de contrats définis par le cavalier sur une ligne aléatoire (le préciser sur le plan)
- ✦ Attention aux contrats après des combinaisons : ceux-ci sont toujours plus courts car le cheval prend de la locomotion en sautant sa combinaison
- ✦ En cas de serpentine avec des contrats, prévoir des balises pour aider au tracé en Club1 et 2

Obstacles particuliers :

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



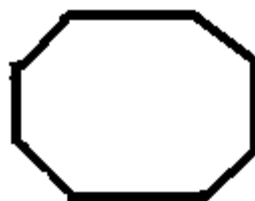
Obstacle Donoux

- ❖ Prévoir à l'avance le matériel et la place



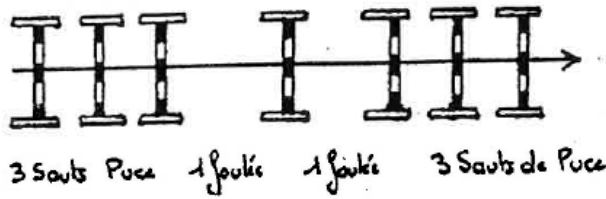
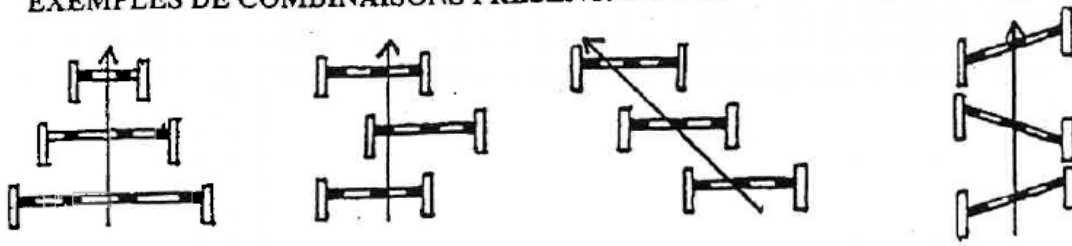
Parc à moutons

- ❖ Attention : que dans les grands terrains
- ❖ En 2010, il est possible de tester un chronomètre sur les épreuves de maniabilité. Le chrono sera pris du planer du 1^{er} saut au planer du dernier saut
- ❖ Possibilité d'établir un temps dans une fourchette comme en CCE avec des pénalités de contrat si le temps n'est pas adapté

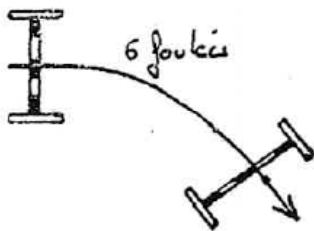
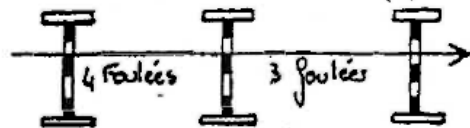
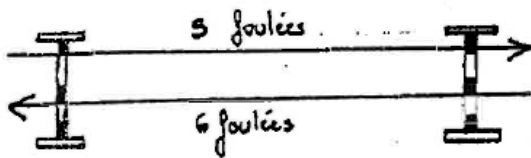


Exemples :

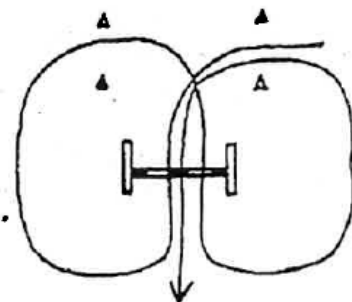
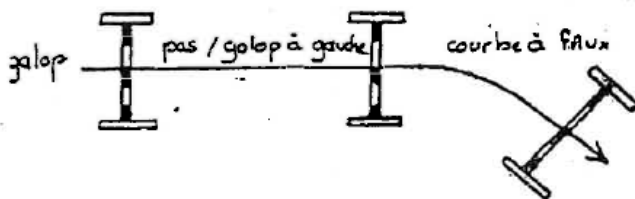
EXEMPLES DE COMBINAISONS PRESENTANT DES DIFFICULTES DE TRACE



EXEMPLES DE DIFFICULTES CONCERNANT LES CONTRATS DE FOULEES



EXEMPLES DE DIFFICULTES CONCERNANT LES FIGURES IMPOSEES



Les distances :

Chevaux

	Normal	Minimum	Maximum
Saut de puce	3.75	3	4.5
1 foulée	7.5	7	8
2 foulées	10.5	10	11
3 foulées	13.5	12	15
4 foulées	17.5	16	19
5 foulées	21.5	20	23
6 foulées	25	24	26

Toutes les distances doivent prendre en compte le fait qu'on s'éloigne d'un vertical et que l'on s'approche 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.

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
Oxer → oxer							5.5	8.3	6.1	8.9	6.7	9.5
							5.1	7.9	5.7	8.5	6.3	9.1

Distances des lignes			
	D	C	B
19.50m – 19m	5 foulées	6 foulées	7 foulées
17m – 16.50m	4 foulées	5 foulées	6 foulées