



Monter des parcours de compétition Club, Poney

1. QUELQUES CONSEILS de BASE pour le TRACE d'un PARCOURS

Le premier devoir de celui qui monte une piste est de bien connaître le règlement. Il est officiel de compétition FFE.

Les parcours doivent être coulants, harmonieux et favoriser le mouvement en avant. Les parcours de division Club et Poney sont des parcours éducatif, ils peuvent comporter des difficultés techniques variées qui doivent pouvoir être résolues par la majorité des couples cavaliers chevaux poneys, engagés dans les épreuves de toutes divisions. Les difficultés évoluent en fonction du niveau des épreuves.

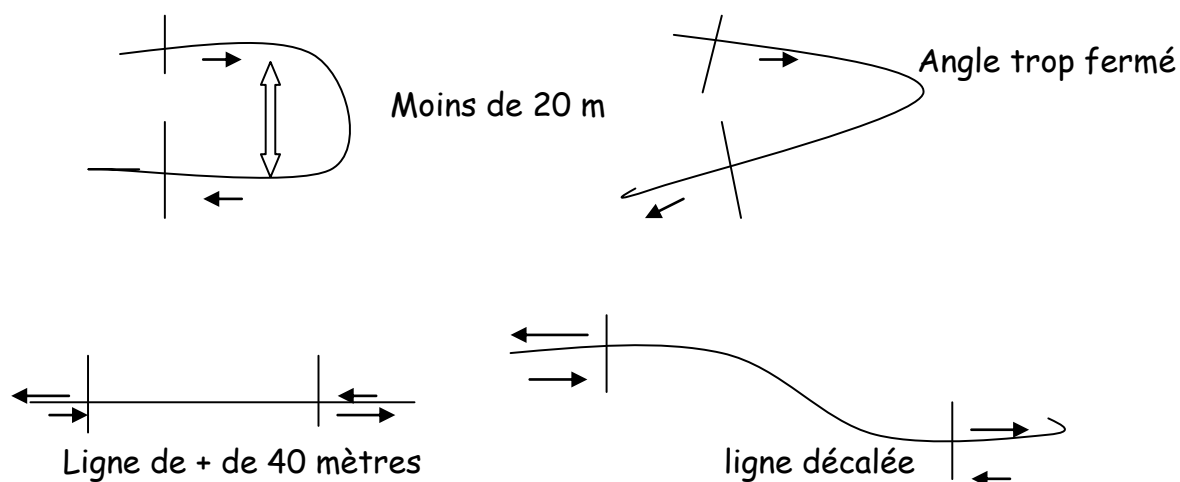
Un bon parcours est un tracé fluide avec des difficultés sur l'ensemble du parcours où il n'y a pas d'obstacle dit juge de paix.

A la sortie d'une courbe, il est conseillé de ne pas placer d'obstacle à moins de 18 mètres du bord de la lisse.

Le règlement précise que les lignes de départ et d'arrivée doivent être entre 6 et 15 mètres du premier ou du dernier obstacle.

Un nombre quasi identique d'oxers et verticaux, ainsi que de tournant à gauche et à droite est conseillé. Chaque obstacle doit être matérialisé avec des fanions de couleur rouge à droite et Blanc à gauche, ainsi que les lignes de départ, d'arrivée et les passages obligatoires.

EXEMPLES D'IMPLANTATION ET DE TRACES A EVITER





Le tracé d'un parcours doit être construit en fonction :

- Du niveau de l'épreuve
- Du type d'épreuve et du barème
- De la dimension du terrain
- Des conditions météorologiques
- De la nature et de l'état du terrain
- De la période de l'année, du jour de la semaine et l'horaire dans certains cas (lever ou coucher du soleil, luminosité, éclairage,...)

Pour plus de précisions sur les normes techniques et le déroulement, se référer au règlement de compétitions : <http://www.ffe.com/Disciplines/General/CSO/Reglement>



TABLEAU RECAPITULATIF DES COTES ET NORMES TECHNIQUES IMPOSEES

NOM DE L'EPREUVE	HAUTEUR	MAJORATION 5CM SI ANNONCEE	LARGEUR CONSEILLEE HAUTEUR +	RIVIERE LARGEUR MAXIMALE	NOMBRE DE COMBINAISONS
Club 4	0,65 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 combinaison
Club 3	0,75 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 combinaison
Club 2	0,85 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons
Club 1	0,95 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Club Elite	1,05 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Poney A 2	0,30 m	OUI	idem	Non	Non
Poney A 1	0,40 m	OUI	idem	Non	Maximum 1 combinaison
Poney A Elite	0,50 m	OUI	idem	Non	1 combinaison
Poney 4	0,60 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Poney 3	0,70 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Poney 2	0,80 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Poney 1	0,90 m	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Poney Elite	1,00 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	Maximum 2 combinaisons
As Poney 2 C	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
As Poney 2 D	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
As Poney 1	1,20 m	OUI	+ 10 cm	2,80 m	1 ou 2 combinaisons
As Poney Elite	1,30 m	OUI	+ 10 cm	3m	2 ou 3 combinaisons
Poney E 2	0,90 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Poney E 1	1,00 m	OUI	+ 10 cm	3 m	1 ou 2 combinaisons
Poney E Elite	1,10 m	OUI	+ 10 cm	3 m	1 ou 2 combinaisons
Amateur 3 / Enseignant 3	0,95 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons
Amateur 2 / Enseignant 2	1,05 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Amateur 1 / Enseignant 1	1,15 m	OUI	+ 10 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Amateur Elite / Enseignant Elite	1,25 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 3	1,20 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Pro 2	1,30 m	OUI	+ 10 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro 1	1,40 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Pro Elite	1,50 m	OUI	+ 20 cm	4,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	50 cm	OUI	idem	Non	Non
Préparatoire	60 cm	OUI	idem	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	70 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 1 combinaison
Préparatoire	80 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Préparatoire	90 cm	OUI	+ 10 cm	Non	Maximum 2 combinaisons
Préparatoire	1,00 m	OUI	+ 10 cm	Non	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	1,10 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	1 ou 2 combinaisons
Préparatoire	1,20 m	OUI	+ 10 cm	Barrée	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,30 m	OUI	+ 20 cm	3 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,40 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons
Préparatoire	1,50 m	OUI	+ 20 cm	3,50 m	2 ou 3 combinaisons



2. LA CONSTRUCTION

Il est recommandé de bien remplir les obstacles; Utiliser des barres de couleurs multiples et panachées de blanc, éviter les couleurs pastel.

Les oxers :

Montant en numéro 1, construit uniquement de barres, pour les indices 4/3 avec éventuellement petite barrière ou échelle pour les autres séries. Eviter les soubassements trop massifs ou regardants dans les petites séries. Utilisation des fiches de sécurité pour le plan postérieur des obstacles larges.

Les verticaux :

Pourront être construits avec planques ou petites échelles, ils seront appelés soit avec une barre en pied soit un croisillon pour les indices 4/3. Petits soubassements simples possible dans le sens du paddock.

Les soubassements :

Se mettront en place progressivement, de préférence en fin de parcours voir milieu de parcours, sous des verticaux, plus facile à sauter que des oxers. Les obstacles construits avec soubassements seront orientés et sautés de préférence dans le sens du paddock. Dans les combinaisons les soubassements seront en entrée et pour les indices 1 & élite.

Les planques, échelles, haies :

Interviendront progressivement de la même façon que les soubassements. Il est déconseillé pour les petites épreuves de construire un obstacle en mettant une planque en partie haute.

Les obstacles larges (SPA) :

Comportent plusieurs plans, (trois) plus ou moins rapprochés. Ce type obstacles peut être construit pour les indices 1 & élite, à l'exception des combinaisons. Ce type d'obstacle est à placer de préférence en obstacle isolé ou entrée de ligne avec une zone d'abord fluide qui permet le mouvement en avant. Utilisation des fiches de sécurité pour le plan postérieur et médian de ce type d'obstacle.

Les bidets; Déconseillé pour les petites épreuves Club et Poney

Pourront être mis en place dans différentes épreuves, introduits sous des oxers ou verticaux. La construction sera adaptée à l'épreuve. Ce type d'obstacle peut être présenté en obstacle facultatif après la ligne d'arrivée pour initier les cavaliers.



La rivière; Déconseillée pour les petites épreuves Club et Poney

Elle sera barrée, un élément d'appel (haie, muret bien rempli) de 40 à 50 cm incliné vers l'eau, doit être placé du côté où le poney/ cheval prend sa battue, surmonté d'une barre positionnée à 1/3-2/3 de la largeur de la rivière et reposant sur des fiches de sécurité. Cette rivière sera franchie de préférence dans le sens du paddock. Une latte en sortie de rivière permettra d'initier les équidés à se réceptionner au-delà. Elle peut être non barrée selon les *recommandations techniques de l'art6.2*. Ce type d'obstacle peut être présenté en obstacle facultatif après la ligne d'arrivée pour initier les cavaliers

Les taquets;

Attention à la profondeur des taquets (pas plus de 25 mm) et il est vivement conseillé d'utiliser des taquets de sécurité sur le 2^{ème} plan des oxers et larges.

Les directionnels :

Ce type d'obstacle est utilisé pour favoriser le contrôle et la précision de la direction. La longueur de front réduite des barres diminue son poids et rend l'obstacle plus fragile. Attention à que cet obstacle ne devienne pas le plus fautif. Il est déconseillé dans les indices 4 et 3.

Les Combinaisons Club et Poney

(cf règlement Art 6.2)

« Ce type de combinaison peut être proposé en épreuve Club et Poney.

Cette combinaison est constituée de deux Passages Obligatoires -PO- amenant le saut d'un vertical en biais.

Elle est jugée comme une combinaison triple et chaque élément est nommé A,B,C.

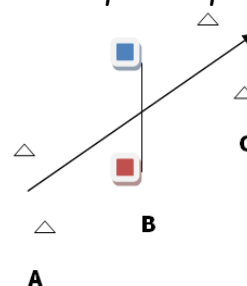
Le franchissement des PO à tout autre moment du parcours, n'entraîne pas de pénalités.

Ex : un plot renversé est pénalisé de 4 points.

L'écartement des plots est de 2m.

La distance des plots A et C de l'obstacle B est de 10m environ.

L'angle maximum est de 45°. »



Comme pour les directionnels, ce type d'obstacle est utilisé pour favoriser le contrôle et la précision de la direction dans un objectif de formation dans les indices 4, 3 et 2.

Les combinaisons;

Une combinaison n'est pas un obstacle comme un autre, par définition elle est d'un abord plus difficile, en conséquence le chef de piste prendra un soin particulier à l'adapter au niveau de l'épreuve. Dans les indices 4 et 3, elle ne doit pas être accompagnée d'autres



difficultés de direction ou de contrôle. Dans tous les cas l'entrée doit être engageante, elles peuvent être construites avec des soubassements à l'entrée **SAUF pour les indices**

4.3

De couleurs différentes ou non, elles peuvent être construites d'une hauteur inférieure de 5 cm par rapport au reste du parcours. (**Fortement conseillées pour les indices 4.3.2**).

Les combinaisons ne doivent pas être placées avant le numéro 4 et à éviter en fin de parcours. La première combinaison sera de préférence orientée en direction du paddock. D

LES DISTANCES CHEVAUX

Ces distances sont des intervalles moyens pour des chevaux à amplitude moyenne et pour des hauteurs d'obstacles jusqu' à 110 cm.

Pour des obstacles de côtes inférieures (80 cm par ex), la distance juste sera celle de l'intervalle minimum (ex 7,40 m pour un double vertical vertical à une foulée), pour des obstacles de 110 cm, la distance juste sera plutôt celle de l'intervalle supérieur (ex 7,80 m pour un double à 1 foulée vertical vertical).

Les distances des lignes de 4, 5 et 6 foulées sont à adapter en fonction de plusieurs paramètres : Indoor, déclivité du terrain.


		VERTICAL	OXER
VERTICAL	1F	7.40 / 7,80	7,30 / 7.60
	2F	10.40 / 10.80	10.40 / 10.60
	4F	17,50 / 18.50	17,40 / 18.00
	5F	21.50 / 22.50	21.00 / 22 00
	6F	24.00 / 25 00	24 50 / 25 00
OXER	1F	7.40 / 7.70	A proscrire
	2F	10.40 / 10.80	A proscrire
	4F	17.50 / 18.50	17 40 / 18 00
	5F	21.50 / 22.00	21.00 / 21 50
	6F	24.50 / 25 50	24.00 / 25 00
SPA	4F	17.50 / 18.50	17.50 / 18 00
	5F	21.50 / 22 00	21.00 / 21 50
	6F	24 50. : 25 50	24.00 / 25 00



LES DISTANCES PONEYS COMBINAISONS

Ces distances sont des indications moyennes pour des poneys à amplitude moyenne. La taille des poneys peut être hétérogène dans une même épreuve, il sera plus adapté dans ce cas d'éviter les sorties par un Oxer.

	B		C		D	
PY4, 3,2	1F	2F	1F	2F	1F	2F
V/V	5,7	8,3	6,3	8,9	6,8	9,7
O/V	5,6	8,2	6,2	8,8	6,7	9,6
V/O	XX	XX	XX	XX	XX	XX
PY1 ,EI	1F	2F	1F	2F	1F	2F
V/V	5,8	8,5	6,5	9,2	6,9	9,8
O/V	5,7	8,4	6,3	9	6,8	9,6
V/O	5,6	8,3	6,1	8,8	6,7	9,6
AS 2	1F	2F	1F	2F	1F	2F
V/V	XX	XX	6,7	9,5	7	10
O/V	XX	XX	6,6	9,4	6,9	9,9
V/O	XX	XX	6,3	9,1	6,7	9,7
AS 1	1F	2F	1F	2F	1F	2F
V/V	XX	XX	XX	XX	7,1	10,1
O/V	XX	XX	XX	XX	7	10
V/O	XX	XX	XX	XX	6,9	9,9
AS EL	1F	2F	1F	2F	1F	2F
V/V	XX	XX	XX	XX	7,2	10,2
O/V	XX	XX	XX	XX	7,1	10,1
V/O	XX	XX	XX	XX	7	10

 déconseillé



Les combinaisons pour les poneys A sont recommandés à 2 foulées avec une distance à déterminer entre 5.80 et 6.10.

Un triple en Poney A Elite peut être monté, préconisé à 2 foulées-1 foulée : 6 m et 4.80m

LES DISTANCES PONEYS LIGNES

<i>Taille</i>	<i>Amplitude moyenne de la foulée</i>	<i>4 foulées</i>	<i>5 foulées</i>	<i>6 foulées</i>
B	2,90 m	14 / 15 m	16.50 / 17.50 m	19.50 / 20.50 m
C	3,10 m	15 / 16 m	18 / 19 m	21 / 22 m
D	3,30 m	16.50 / 17.50 m	19.50 / 20.50 m	23 / 24 m
Grand Prix	3.30-3,50	17.00 / 17.50 m	20 / 20.50 m	23.50 / 24 m

Toutes les normes concernant les distances doivent être utilisées comme indications de distances, ce sont des distances moyennes convenant à des chevaux ou des poneys ayant des allures normales et une amplitude moyenne. Le chef de piste peut les faire varier en plus ou en moins selon :

- Le résultat recherché
- L'état et la nature du terrain.
- La déclivité (plus court pour une pente montante, plus long pour une pente descendante)
- Une ligne vertical oxer juste sera généralement construite plus courte qu'une ligne oxer vertical



3. RECOMMANDATIONS en FONCTION du TYPE d'ÉPREUVES (Amateur)

PREPARATOIRE

Épreuves de formation et de perfectionnement (type Grand Prix ou Jeunes Chevaux). Elles présentent la gamme des difficultés techniques du niveau mais aérées. Les combinaisons sont conseillées. Les oxers seront construits de préférence montants. Les lignes seront justes, de plus de 5 foulées. Nombres d'obstacles entre 10 et 12.

BAREME (Voir Règlement)

SPECIALE

Voir les différentes épreuves proposées au règlement. Les épreuves avec joker, ne doivent pas rendre ce joker antisportif. De préférence un vertical.

VITESSE

Épreuve de préparation à la compétition. A ce niveau, l'aptitude du cavalier et de l'équidé, à l'obstacle doit rester le facteur déterminant. Le tracé doit être fluide. On recherchera la conduite, la maniabilité et la technicité pour les épreuves au chronomètre. Préférer la technicité sans exagération. Les verticaux ne seront plus appelés (sauf indice 4 et 3) et les oxers peuvent être plus carrés. Lignes à 4 foulées possibles. Nombres d'obstacles 10/12. Tous types de combinaisons pourront être construits. *BAREME (Voir Règlement)*

GRAND PRIX

Dans ce type de parcours où les difficultés peuvent être importantes on mettra en évidence la technicité du cavalier. Le tracé proposera des lignes où les contrats de foulées peuvent être différents 4/5 ou 6. Les combinaisons, deux doubles et/ou un double et un triple, indifféremment à 1 et 2 foulées ou 2 et 1 foulée. Les oxers peuvent être carrés, sauf le premier, qui peut être un vertical. Rivière, bidet, palanques, échelles, haies, talus, soubassements sans exagération sont fortement conseillés. Respecter les côtes aux obstacles mentionnées au règlement. Nombres d'obstacle 10/12.



4. LE CONCOURS et LE ROLE DU CHEFS DE PISTE

Selon l'article 3.3 - Chefs de piste du règlement de CSO

« Art 3.3 - Chefs de piste

L'organisateur doit mettre à la disposition du Chef de piste le personnel nécessaire.

Le Chef de piste travaille en collaboration avec le Président du jury et le Président du concours. Pour tout problème concernant le parcours, un ou des obstacles, la distance du parcours, etc., toute décision modificative sera prise en concertation entre le Chef de piste et le Président du jury.

La modification sera annoncée aux concurrents par tous les moyens possibles et affichée à l'entrée de la piste. Pour ces raisons, le Chef de piste doit être présent dans l'enceinte du concours en permanence.

Le Chef de piste doit participer à l'élaboration du programme.

Avant le début de l'épreuve, le Chef de piste établit un plan mentionnant le tracé et la distance. Il le fournit au jury et le communique pour affichage officiel »

Il est vivement conseillé d'établir les plans des parcours à l'avance des épreuves du concours, de déterminer avec l'organisateur des moyens nécessaires dont vous avez besoin : temps, matériel, moyen humain...

Le parcours une fois monté et équipé de tout le matériel nécessaire, est mesuré par le chef de piste. Il en détermine le temps accordé et le temps limite. Le parcours est affiché avant le début de l'épreuve avec les informations : Temps, distance, vitesse, barème, obstacles du barrage si nécessaire (art 7.5)

Tout au long de la compétition, le chef de piste est présent, pour modifier le temps accordé si nécessaire après le passage des 3 premiers concurrents, replacer et remesurer les distances suite à une destruction...

N'oubliez pas !

Le rôle du chef de piste est primordial dans la bonne formation des chevaux et des cavaliers. Il doit rester classique et veiller à ce que les difficultés proposées soient en rapport au niveau de l'épreuve. Le tracé est l'élément important du parcours, il doit être fluide et agréable à marcher et monter.

Les parcours vont mettre en pratique les savoirs techniques des cavaliers et les perfectionner dans leurs précisions des principes fondamentaux : Avancer, s'équilibrer, tourner... pour bien sauter.