

Epreuve montée national 2019

Sont seuls admis les chevaux de trait poitevin et les mules inscrites au registre d'élevage de la Mule Poitevine, mâles, femelles ou hongres âgés de 3 ans ou plus. Sont sélectionnables pour le trophée du salon de l'agriculture les équidés de 3 à 8 ans. Les juments gestantes ne peuvent pas être sélectionnées pour le Trophée ;

L'épreuve a pour objet de démontrer la maniabilité d'un cheval de trait dans différents tests sous la selle. Elle se compose de 10 difficultés maxima placées sur le terrain parmi la liste décrite ci-dessous, dont obligatoirement l'obstacle « descendre et monter sur son équidé ». Les 9 autres difficultés retenues seront communiquées au plus tard 7 jours avant le concours.

Aucune allure imposée sauf précisions. Chronométrée avec un temps limite sur la piste (hors pénalités) calculé sur la base d'une vitesse de 150 m/min.

Les cavaliers doivent être munis d'un casque et de vêtements appropriés homogène, propre et au couleur de l'association (pantalon noir, haut bleu ciel).

Les obstacles sont numérotés et doivent être franchis dans l'ordre.

Pénalités :

- Baton tombé : 10 sec,
- Obstacle renversé : 10 sec
- 5 sec par pied sorti du cercle
- 10 sec par difficulté non franchie après 3 présentations,
- allure non respectée : 10 sec
- piquets tombés : 10 sec,
- bidon tombé : 10 sec,
- Difficulté non tentée (non respect des 30 sec) : disqualification – dernier de l'épreuve
- 4 sec par barre tombée pour le labyrinthe et chicane.

Une ligne de début d'obstacle est matérialisée à 3m. Le concurrent disposera de 30 sec à compter de son franchissement pour réaliser l'obstacle. Au delà, l'obstacle sera réputé non franchi et une pénalité de 10 sec sera appliquée.

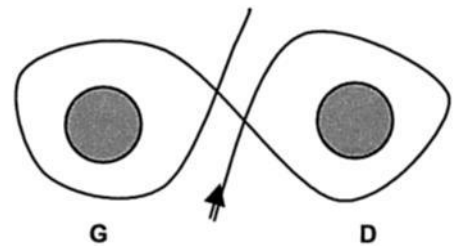
Le classement de l'épreuve montée se fait selon le temps du parcours additionné de celui des pénalités par ordre croissant de temps. Le premier au classement sera sélectionné pour le trophée monté du salon de l'agriculture. Le deuxième sera suppléant.

Liste d'obstacles valables pour les tests sauf cas particuliers :

➤ Huit entre bidons

L'obstacle est constitué de deux bidons disposés à six mètres de distance l'un de l'autre. Le cavalier passe entre les bidons, tourne autour du bidon à droite, repasse par le centre puis exécute le même travail à gauche.

- Il repasse obligatoirement au centre des bidons. bidon tombé : 10 sec



➤ Pont en bois (au pas)

L'obstacle est constitué d'un pont de planches. L'obstacle doit avoir au moins 3 à 4 m de long, 0,80 m de large, 0,20 m de haut au maximum. Le sol ne doit pas être glissant. allure non respectée : 10 sec

➤ Saut

- Le cavalier et sa monture doivent sauter un obstacle sans en modifier le profil. Hauteur 0,60 m, largeur 0,60 m, front libre. Obstacle renversé : 10 sec

➤ Enclos

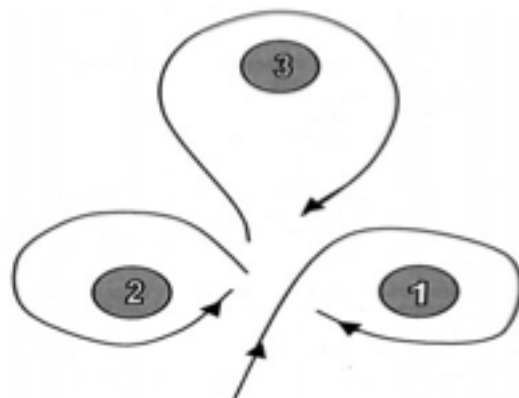
- Cet obstacle est constitué d'un enclos circulaire d'environ 6 m de diamètre avec une entrée de 1,20 m de large, dans lequel se trouve un autre enclos circulaire de 3 m de diamètre et un couloir interne de 1,20 m de large, à l'intérieur duquel se trouvent des volailles ou autres. Le poney / cheval entre dans un sens et fait un tour complet, il sort à la fin du tour et entre à nouveau en faisant un tour complet dans le sens inverse. 5 sec par pied sorti du cercle

➤ Slalom entre piquets alignés

- L'obstacle est composé de trois à six piquets, de deux mètres de haut appuyés sur une base extérieure et non fixés au sol, placés en ligne droite et distants de 6 m entre eux. piquets tombés : 10 sec,

➤ Bidons

- L'obstacle est constitué de trois bidons placés aux trois angles d'un triangle équilatéral de six mètres de côté. L'obstacle doit être franchi de la manière suivante : le cavalier contourne le bidon placé à sa droite, se dirige vers le bidon suivant par le côté opposé au premier, le contourne, puis se dirige vers le dernier bidon en le contournant et il sort du côté par lequel il est entré. bidon tombé : 10 sec



➤ Piquets

Contourner un piquet situé à un endroit qui oblige le cavalier et sa monture à faire un changement de direction supérieur à 135°. piquets tombés : 10 sec,

➤ Portillon

- Il doit être porté sur charnière et non posé au sol. Le système d'ouverture et de fermeture doit être simple, style anneau solidaire du portail. Le portail doit être équilibré, il ne doit pas fuir lorsqu'on le lâche. Le système de fermeture doit se trouver à une hauteur comprise entre 1,50 m et 1,80 m, largeur 1,30 m. Obstacle renversé : 10 sec

Si le portail est constitué d'une corde, le concurrent ouvre le portail.

Si le portail est un vrai portail, le concurrent ouvre et ferme le portail, le lâcher est toléré. Portail non refermé pénalités de 10 sec.

➤ Clochette au bout d'un couloir (au pas)

L'obstacle est constitué de :

- deux planches d'une longueur de 4 mètres, appuyées sur 4 supports de 0,60 m de haut fixés dans la terre, séparées par une largeur de 1,20 m constituant le couloir
- une clochette placée au bout du couloir à environ 2 m de hauteur.

L'obstacle doit être franchi de la façon suivante : le poney / cheval entre dans le couloir et avance jusqu'au bout.

- Le cavalier fait tinter la clochette avec la main libre, puis fait reculer le poney / cheval en parcourant le couloir à reculons jusqu'à ce que le poney / cheval sorte par les antérieurs. Obstacle renversé : 10 sec

➤ Pot en terre

- Cet obstacle est constitué d'une table mesurant environ 1 m de haut, sur laquelle est posé un pot. Le cavalier s'approche de la table, saisit le pot, le soulève à la hauteur de son épaule puis remet convenablement le pot sur la table. Obstacle renversé : 10 sec

➤ Labyrinthe

Les concurrents doivent passer au travers d'une chicane de 1,20 m de large.

La hauteur des barres horizontales doit être comprise entre 0,10 et 0,60 m.

Les barres doivent être mobiles, non fixées à leur support. La longueur du labyrinthe est de 4 m.

4 sec par barre tombé

➤ Faire tomber un objet

- L'obstacle est constitué d'un objet de type ballon placé sur un support à une hauteur d'environ 1 m de type ballot de paille, qu'il faut atteindre à l'aide d'un bâton. La construction de cet obstacle doit être très rigoureuse. Son équilibre est fondamental car il ne doit tomber que lorsque le bâton atteint la cible. Après cet obstacle, le cavalier doit remettre le bâton dans le bidon. Baton tombé : 10 sec,

➤ Point d'eau

Il s'agit pour le concurrent de faire entrer son poney / cheval dans un point d'eau.

La profondeur ne doit pas dépasser 30 cm.

La largeur et la longueur doivent être au moins de 4 ou 5 m.

➤ Passage bas

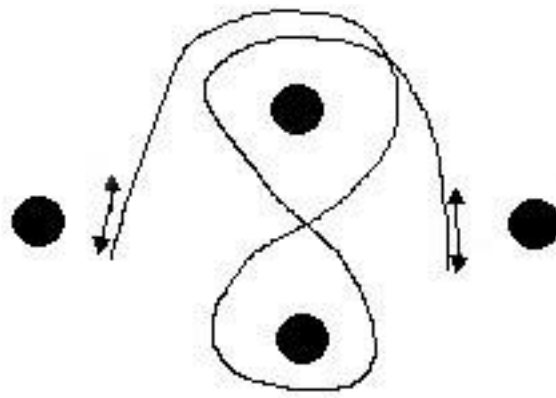
Les concurrents doivent passer sous un enchaînement de 2 à 4 portiques alignés d'une hauteur minimum de 1,80 m. Les barres horizontales doivent être mobiles et de structure légère pour ne pas blesser les cavaliers. Obstacle renversé : 10 sec

➤ Parcours du cavalier

Les concurrents doivent se saisir d'un bâton posé dans un bidon, effectuer un parcours en huit puis déposer le bâton dans un autre bidon. Le bâton peut être tenu de la main gauche ou de la main droite.

Les bidons sont posés au sol, d'un diamètre compris entre 50 et 60 cm, leur hauteur comprise entre 70 et 90 cm. Les bâtons doivent être lisses et d'une longueur comprise entre 90 et 100 cm.

- bidon tombé : 10 sec Baton tombé : 10 sec,



➤ Descendre et remonter à cheval dans une zone définie

Le cavalier doit descendre de cheval, les deux pieds au sol et remonter du côté de son choix dans une zone définie.

- Un cercle de 6 m de diamètre dessiné au sol délimitera cette zone. Le poney / cheval ne devra pas sortir de la zone tant que le cavalier ne sera pas assis dans sa selle. 5 sec par pied sorti du cercle

➤ Colimaçon / chicane

Les concurrents doivent passer au travers du colimaçon de 1,20 m de large. La hauteur des barres horizontales doit être comprise entre 0,10 et 0,60 m. Les barres doivent être mobiles, non fixées à leur support. 4 sec par barre tombée