



# Règlement France TRAIT

## **CIRCUIT « DIVERTI'TRAITS »**

### **I /BUTS DU CONCOURS**

Ce concours a pour but :

- De donner l'occasion aux propriétaires de chevaux de trait de se divertir avec leurs chevaux tout en se mesurant à d'autres ;
- De mettre en valeur le travail des chevaux ;
- De permettre les échanges entre utilisateurs, ainsi qu'entre amateurs et professionnels ;

### **II / Présentation du circuit**

Il s'agit d'une épreuve aux longues rênes visant à mettre en évidence l'adresse du couple cheval-meneur. On évalue le travail du meneur avec son cheval.

### **III / Conditions de participation**

#### *Cheval*

- Le cheval participant doit être en bonne santé et à jour de ses vaccinations, muni de son document d'accompagnement et pucé.
- Le cheval doit être inscrit à l'un des stud-books des 9 races de trait françaises et au programme d'élevage correspondant.
- Le cheval doit être âgé de 3 ans et plus.
- Le cheval doit avoir été correctement préparé au travail demandé.
- Le harnachement doit être en bon état, adapté au cheval et au travail demandé.

#### *Meneur et le groom*

- Le meneur et le groom doivent être titulaires d'une assurance responsabilité civile et doivent pouvoir en fournir le numéro.
- Le meneur et le groom doivent être munis d'une tenue appropriée.
- Le meneur doit être âgé de plus de 18 ans, et le groom doit être âgé de plus de 16 ans.

#### *Couple cheval-meneur*

- Cheval et meneur ne peuvent participer qu'une seule fois à l'épreuve. Le groom est autorisé à accompagner plusieurs concurrents sur autorisation de l'organisateur.

### **Généralités**

- Les épreuves se réalisent avec un cheval mené aux guides.
- Le cheval est garni d'un harnais avec traits et mousquetons, la sous-ventrière est obligatoire pour toutes les épreuves.
- Le cheval est mené par un meneur assisté de son groom.
- L'ordre de passage ainsi que le parcours seront affichés sur le lieu des épreuves et à l'accueil.
- La reconnaissance des parcours (collective et à pied) aura lieu avant le début des épreuves et l'horaire sera affiché dans le programme des épreuves. Seul le meneur participe à la reconnaissance.
- Dans la mesure du possible, pour chaque épreuve, le parcours de l'ouvreur permettra d'établir le temps officiel qui sera le temps moyen de réalisation de l'épreuve.
- Le cheval arrivera garni sur la piste.

### **IV / Élimination**

L'élimination sera immédiate pour :

- Perte de contrôle du cheval mettant les spectateurs, le meneur ou le groom en danger.
- Tout comportement du meneur contraire au code de bonne conduite avec un animal.

### **V / Présentation**

Le couple cheval-meneur se présentera, 5 mn avant son passage, devant un jury qui notera de 1 (médiocre) à 5 (excellent), soit une note /25 :

- La sécurité du harnais (si la note est inférieure à 3 : élimination).
  - L'ajustement du harnais.
  - La propreté du harnais.
  - L'état et la propreté du cheval (si la note est inférieure à 3 : élimination).
  - La présentation des meneurs et des grooms (vêtements adaptés).
- Si le total de la note est inférieur à 10, le concurrent sera éliminé.

### **VI / Epreuve**

#### **Généralités**

- Elle se déroulera sans dépasser le temps maximal autorisé, les fautes étant sanctionnées.
- Le chronomètre démarre (après un signal du juge de piste) au passage du nez du cheval dans la porte du premier obstacle et s'arrête au passage du nez du cheval dans la porte délimitant la ligne d'arrivée.
- Pendant l'épreuve, le cheval devra effectuer un ou plusieurs arrêts immobiles dans une zone délimitée. Si l'intervention du groom est nécessaire pour maintenir l'immobilité, une pénalité sera appliquée à chaque intervention.
- A la fin du temps officiel pour réaliser l'épreuve, l'épreuve continue mais le temps dépassé sera compté en pénalités.
- Il est laissé à l'initiative des organisateurs le choix de mettre en place des difficultés originales sous réserve qu'elles soient en adéquation avec l'esprit du concours. La liste des obstacles possibles est fournie dans l'annexe 1.

### **Notation**

- Chaque concurrent démarre l'épreuve avec un capital de **200** points.
- Franchissement des limites des zones d'arrêt : pénalité de 20 pts.
- Pour chaque passage à la tête (meneur ou groom) ou intervention du groom : pénalité de 10 pts.
- Non respect des règles de sécurité : élimination immédiate.
- En cas de refus, de destruction d'obstacle ou de non réalisation : pénalité de 40 pts.
- En cas de temps dépassé : 1 point par seconde entamée.

### **Classement**

L'attelage vainqueur est celui comptabilisant le plus grand nombre de points à l'issue de l'épreuve.

### **VII / Classement final**

Sont additionnés les points de chaque épreuve (maniabilité, épreuve aux longues rênes).

Le vainqueur est celui ayant obtenu le plus grand nombre de points sur l'ensemble des épreuves.

# ANNEXE 1

La liste ci-dessous n'est pas exhaustive : on peut trouver d'autres obstacles à mettre en place, ou d'autres équipements pour les figurer. On peut trouver des obstacles correspondant à l'esprit de la région où se déroule le concours. De même, certains obstacles ci-dessous peuvent être combinés, et ce, de toutes les manières imaginables. Tout est possible, à condition de respecter l'esprit de jeux de l'épreuve, le tout dans un souci de sécurité pour le cheval et le meneur.

## Drapeaux

### Equipement

- 2 cônes
- 1 drapeau

### Règle du jeu

Un drapeau est placé dans un cône ; il faut le récupérer et aller le déposer sur un autre cône disposé sur une même ligne droite mais éloigné de quelques mètres.

### Erreurs

Il peut y avoir toutes les erreurs possibles : un cône renversé, un drapeau lâché ou mal mis dans le cône. Ces erreurs doivent être corrigées dès que possible par le meneur ou son groom. La perte du tissu du drapeau ne peut être considérée comme une erreur. En cas de vent fort, les tissus des drapeaux peuvent être enroulés avec des élastiques.

**Note :** une variante peut consister à mettre plusieurs cônes successifs, et un drapeau tous les 2 cônes, répétant ainsi le déplacement du drapeau en autant de fois que de paires de cônes.

## Balles et cônes

### Equipement

- 2 cônes
- 1 balle

### Règle du jeu

Il s'agit d'une variante des Drapeaux, où l'on remplace le drapeau par une balle à déposer sur les cônes. De plus, on peut varier le jeu en disposant les cônes en slalom, ou de manière différente selon les terrains.

### Erreurs

Toute erreur (cônes renversés, balles tombées) sera sanctionnée par un décompte de point.

## Le Slalom Cheval

### Equipement

2 piquets par porte (le nombre de portes dépendant de la taille du terrain), installés en décalage de part et d'autre d'une ligne droite. La largeur de la porte est calculée en fonction des équipages.

### Règle du jeu

Le meneur doit passer avec son cheval entre les portes.

### Erreurs

Le meneur peut manquer une porte ; dans ce cas, il n'a pas le droit de la repasser et perd des points. De même, si un piquet est touché par le couple, des pénalités seront décomptées.

## Le Slalom Meneur

### Equipement

2 piquets de moins d'un mètre de hauteur par porte, pour trois portes, installés décalés de part et d'autre d'une ligne droite. La largeur de la porte doit permettre le passage des meneurs.

### Règle du jeu

Le meneur doit slalomer en passant par les portes.

### Erreurs

Le meneur peut manquer une porte ; dans ce cas, il n'a pas le droit de la repasser et perd des points. De même, s'il fait tomber un piquet, des pénalités seront décomptées.

## Le Pneu

### Equipement

1 ou plusieurs pneus de mobylette dont le diamètre intérieur ne sera pas inférieur à 40 cm.

### Règle du jeu

La règle du jeu est semblable à celle du slalom meneur. On dispose un ou plusieurs pneus en slalom sur le passage du meneur. Il doit passer par les pneus tandis que le cheval est mené en ligne droite.

### Erreurs

Le meneur peut manquer un pneu, ce qui lui fait perdre des points.

## Lettres mélangées

### Equipement

5 lettres T, R, A, I et T plastifiées, et conçues de manière à pouvoir être portées par le meneur. On peut utiliser un sac pour les transporter pendant le parcours.

### Règle du jeu

Les lettres sont disposées tout au long du parcours et de manière aléatoire. Le but du jeu est de les récupérer au fur et à mesure pour pouvoir les redisposer dans l'ordre sur un emplacement vers la fin du parcours.

### Erreurs

Une lettre peut avoir été oubliée sur le parcours, ou les lettres peuvent être disposées dans un mauvais ordre. Des pénalités seront alors décomptées.

## La Cible

### Equipement

- 1 cible
- des fléchettes ou équivalent pour ne blesser personne

### Règle du jeu

La cible est placée sur le parcours. Les fléchettes sont données soit au départ, soit à disposition près de la cible. Le but du jeu est de viser le centre. Le nombre de fléchettes correspond au nombre d'essais, ce qui permettra d'obtenir un score moyen. Par conséquent, plus les fléchettes sont éloignées du centre et plus de points seront décomptés.

### Erreurs

Les fléchettes peuvent passer à côté de la cible, auquel cas le score pour l'essai sera de zéro.

**Note** : on peut remplacer la cible par un petit seau et les fléchettes par des balles. Le but du jeu est alors de mettre le plus de balles possibles dans le seau. On peut également remplacer les balles par des chaussettes roulées en boule, ... .

## Les Marches

### Equipement

bottes de paille

### Règle du jeu

Les bottes de paille sont disposées de manière à faire des marches sur le parcours du meneur, avec, entre chaque marche, un espace d'environ la largeur d'une botte de paille. Le but est de faire franchir les marches par le meneur pendant que le cheval doit être mené en ligne droite dans un couloir. Il peut y avoir des niveaux de difficultés, à savoir faire franchir les marches sans que le meneur mette un pied au sol, ... .

### **Erreurs**

Les pénalités concerneront le franchissement des marches : une marche manquée, renversée par le meneur, ou un pied à terre si le meneur ne doit pas le faire, ... . De même, si le cheval ne reste pas en ligne droite dans le couloir et franchit une démarcation, des points seront enlevés.

## **La Rivière**

### **Equipement**

Une bâche ou un bac d'eau type obstacle de CSO.

### **Règle du jeu**

Le cheval et le meneur doivent passer sur la bâche ou le bac.

### **Erreurs**

Le cheval doit poser les quatre pieds sur la bâche, de même que le meneur doit franchir l'obstacle dans son intégralité. Dans le cas contraire, des points seront décomptés.

## **Le Pont**

### **Equipement**

Un pont ou équivalent, soit en ligne droite, soit en croix (pour figurer un embranchement).

### **Règle du jeu**

Le cheval et le meneur doivent franchir le pont. Si le pont est en croix, on peut augmenter la difficulté du franchissement en imposant de changer de direction (aller à droite ou à gauche plutôt que tout droit).

### **Erreurs**

Les pénalités concernent les refus de franchissement du pont.