

REGLEMENT DU MOUNTAIN TRAIL OFFICIEL MTHA V.3



Le cavalier de Mountain Trail Fédéral évoluera sur un parcours de 8 à 16 obstacles selon la CLASSE et le NIVEAU du cavalier.

Ces parcours sont conçus pour mettre en valeur la complicité et la technique du couple cavalier/cheval. Le Mountain Trail peut être pratiqué au sol ou monté en général, mais aussi à cru, en dextre, sans mors, sans rênes, Horse & Dog ou même en Extrême Mountain Trail... Cette discipline n'est pas une course, il n'y a pas de chronomètre et elle est ouverte à toutes les équitations.

On demandera aux chevaux d'effectuer plusieurs épreuves allant du passage d'obstacles, aux déplacements dans les fossés, étangs, rochers, mais aussi de faire des pas latéraux, pivots, ainsi que le déplacement sur le parcours avec des allures maîtrisées. Un cavalier peut être invité à descendre, monter d'un cheval à la demande d'un juge.

Les passages seront jugés sur la complicité, et le calme du couple cheval/cavalier ainsi que sur la qualité des déplacements. Un cheval sera récompensé dans l'attention qu'il porte aux obstacles et sur la façon dont il effectue leur passage, à sa capacité à négocier et choisir son propre chemin à travers le parcours.

Entre les obstacles, le cheval doit être équilibré, dans une attitude NATURELLE et détendue. Le cheval doit reconnaître chaque obstacle tout en gardant un mouvement vers l'avant, rester calme et confiant avec une attitude volontaire.

Le Mountain Trail est créé pour toutes les races de chevaux et toutes les équitations. Le juge doit donc être capable de juger différentes races et de connaître les qualités de chacune.

Chaque juge doit être cohérent dans son score pour tous les chevaux, sans favoritisme dans une race spécifique. Le juge de Mountain Trail MTHA devra aussi participer au challenge en tant que rider (au sol ou monté) au moins une fois dans l'année pour être maintenu.

Juger les Obstacles :

Chaque obstacle est jugé en trois parties, une entrée (2 pts), un milieu (6 pts) et une sortie (2 pts), avec une attention particulière pour le milieu de l'obstacle. Le cavalier sera jugé sur sa technique, le niveau de dressage du cheval, sa complicité avec ce dernier et aux déplacements pendant le passage des obstacles et entre ces derniers.

Les juges peuvent se déplacer sur le parcours et ne pas avoir obligatoirement un script.

Lors d'événements avec un nombre de cavaliers important, il est possible de faire des zones multiples sur le parcours. Un nombre d'obstacles peut être défini par juge (en prenant en compte le nombre d'obstacle dans la classe) et avoir plus de 2 juges sur le parcours, ils noteront leurs obstacles et le total sera fait en fin de parcours.

Plusieurs chevaux pourront évoluer en même temps sur le parcours sans jamais être sur le même secteur de jugement. Si dans l'évolution un va plus vite que l'autre, le précédent pourra se mettre en zone d'attente (celle-ci ne sera pas prise en compte dans le parcours comme une rupture d'allure mais pourra être notée en utilisant la note Horsemanship du juge : voir plus bas). Le cavalier doit saluer le juge au moins au début et à la fin de son parcours. Si des zones d'attente sont définies, il devra saluer à chaque changement de juge. Un oubli entraînera un NO SCORE.

Le Mountain Trail utilise une grille de notation de 0-10 points par obstacle. Le système de notation est conçu pour être positif, encourageant et simple pour les cavaliers.

Un cavalier qui se trompe de parcours, prend l'obstacle dans le mauvais sens ou ne tente pas le passage de l'obstacle, il sera noté NO SCORE. Dans cette situation le juge continuera de prendre les notes.

Tous les obstacles construits (ponts, poutres, water-box, ...) sont exclusivement passés au pas. Pour les niveaux 2 ou 3 et certaines classes optionnelles, le rider peut traverser, gué, fossé, contre haut etc, au trot, galop et ce sans jamais pouvoir passer des obstacles « construits » (pont etc) autrement qu'au pas.

Exemple de notre échelle de notation :

1-4 résultat faible, 5-7 résultat moyen, 8-9 résultat bon, 10 résultat parfait.

Pour obtenir un score parfait, le cheval doit s'approcher de l'obstacle sans hésitation avec sérénité, dans l'axe et sans rupture d'allure sur l'obstacle.

Le cheval devrait effectuer le parcours avec confiance et attention, ainsi qu'une allure constante. À mesure qu'il franchit les obstacles, il doit se déplacer avec calme, avec peu ou pas d'utilisation d'aides du cavalier. Il devrait garder le mouvement en avant tout en reconnaissant et en s'ajustant à chaque section de l'obstacle.

Les déductions mineures (0,5 à 2,5 pts) :

- Toucher -0,5 pts / Marcher sur un dispositif -1 pts / Sortie d'un obstacle pas droit -1 pts / Approche, Rupture d'allure -2 pts / Manger une décoration, plante ou une composante d'un obstacle -2,5 pts / Précipitation ou fuite -2,5 pts / Un ou deux pieds hors de l'obstacle -2,5 pts...

Les déductions moyennes (3 à 5.5 pts) :

- Ne reviens pas dans le calme -3 / Faire tomber un obstacle -3 pts / Rênes tendues -4 pts / Bouche ouverte du cheval -5 pts / Défense légère (tête, levade...) -5,5 pts...

Les déductions majeures (6 à 9 pts) :

- Refuse d'approcher l'obstacle calmement -6 pts / Défenses importantes (coups de pied, coups de cul, cabrage) -8 pts / Utilisation excessive des éperons -7 pts / Récompense par tapotement -9 pts...

La prise à deux mains d'un mors de bride (équitation de travail) ou d'un hackamore mécanique entraînera une déduction de 2 points, dans le respect de son équitation. Cette pénalité sera aussi appliquée pour le rider au sol qui utilisera son stick ou un cavalier sa cravache au contact du cheval.
EXEMPLE : Monte classique avec PELHAM à deux mains sera autorisée.

Note: Ce ne sont que des exemples de déductions de points. Nous comprenons que tous les équidés ne sont pas égaux et que chaque score doit prendre en compte cela.

Exemple: Un cheval de petite taille (moins d'1.32m) ne peut enjamber une grosse bûche sans la heurter, il peut donc la sauter, tout comme un cheval de trait peut heurter un composant d'obstacle parce qu'il est trop grand pour l'éviter. Les déductions de points ne seront pas appliquées dans ces situations.

Nous définissons les refus de cette manière sans s'y limiter :

- REFUS :

Le refus ne sera pas compté en mouvement du cheval (un ou plusieurs pas sur le côté ou en arrière par exemple), mais après 3 tentatives infructueuses demandées par le cavalier ou si le total des tentatives dépasse 15 secondes, le juge donnera instruction au cavalier de passer à l'obstacle suivant.

Si les demandes ont été respectueuses, que plusieurs options ont été proposées le cavalier aura 1 point même si l'obstacle n'a pas été passé. Ce point est à l'appréciation du juge et il n'est donc pas automatique. Pour pouvoir obtenir ce point, la condition est de ne pas avoir franchi la ligne d'entrée de l'obstacle, dans ce cas le cheval devra passer ou sortir de l'obstacle.

Si le cavalier juge nécessaire de faire un volte devant l'obstacle pour se replacer droit devant l'entrée, il en a la possibilité dans la limite du temps imparti de 15 secondes pour aborder l'obstacle et si son cheval n'a pas franchi la ligne d'entrée.

On considère que le cheval a franchi l'obstacle dans le cas où il « pose » un pied après la ligne d'entrée de l'obstacle. Le cheval qui gratte pour identifier la nature de l'obstacle n'aura pas « posé » le pied. Le cheval qui flaire, prend connaissance avec l'obstacle sans que son arrêt soit supérieur à 3 secondes ne sera pas compté comme un refus, à la condition qu'il se mette en avant et passe l'obstacle.

Tack :

La tenue du cavalier doit être propre et sécuritaire, l'équipement du cheval aura autant de soins.

Les bottes en caoutchouc sont autorisées au sol afin de pouvoir passer dans l'eau.

Pour toutes les équitations, les chaussures avec talons sont obligatoires. Les casques sont facultatifs sauf en BEGINNERS ou si le style d'équitation l'impose (référentiel FFE), la bombe sera portée au sol et montée dans ces cas. Avec un mors de bride (équitation travail), le cavalier doit utiliser une main et ce dans toutes les classes. Un cavalier en mors de bride et à une main peut corriger sa direction pour une question de sécurité par exemple en prenant à deux mains, mais cela entraînera une pénalité (-2 pts) à chaque correction.

Equitation SANS MORS

L'équitation SANS MORS est autorisée, à l'exception de l'utilisation des LIKORNE et BITLESS. Les hackamores mécaniques autorisés sont les FLOWERS, les S et ROUE DE LA FORTUNE (se référer aux planches explicatives des types et réglages) et leur utilisation se fera exclusivement à une main. Dans l'équitation sans mors sont autorisés les licols (tous, mais sans compression), mais aussi bosal, side-pull, cordelette, stick et crinière.

Les SANS MORS avec rênes peuvent être pratiqués dans toutes les classes et pas de niveau requis.

Les SANS MORS sans rênes, stick, cordelette ou rien, peuvent s'engager en OPEN s'ils ont obtenu le niveau LIMITED 2.

Déroulement d'un concours:

Le parcours sera affiché 1 heure avant au minimum. Pendant la reconnaissance, le juge expliquera les différentes difficultés selon les classes. Veuillez-vous abstenir de discuter entre vous durant la reconnaissance par respect pour les autres. Le juge pourra répondre aux questions concernant le tracé, les déplacements et les obstacles exclusivement. Un temps après la reconnaissance sera donné sur le parcours pour laisser coachs et cavaliers étudier le pattern en détails. Tous les cavaliers auront un numéro (avec des épingles) fourni par l'organisateur.

Les concours auront obligatoirement 2 juges, un juge de piste qui contrôlera la PRÉSENTATION, tenue du cavalier, équipement du cheval et réglage des matériels avant le départ sur le parcours. Le juge de piste aura aussi 2 obstacles minimum à juger sans jamais avoir plus de 50% des obstacles sélectionnés. Le juge de parcours est le référent et il aura l'aide optionnelle d'un Script pour la prise des notes et observations. Le jugement de chaque juge reste indépendant et propre aux obstacles qui lui sont imposés.

Chaque juge a une note horsemanship de + ou - 5 pts ce qui fait un total de 10 (les + et - s'additionnent). Par exemple un cavalier qui a un +2 pts et -1,5 pts le total fait 3,5 pts utilisés sur les 5 pts Horsemanship et le total mathématique sera bien en bout de ligne +0,5 pts.

L'ordre de passage sera transmis sur la page facebook, ou site web 24 heures avant le concours. Pendant le concours à votre appel si vous n'êtes pas prêt, vous avez la possibilité de passer en dernier de votre classe, une pénalité de 2 pts sera appliquée.

Les niveaux en concours : Un cavalier s'engage en fonction de sa Classe et choisi son niveau de difficulté avant le concours (s'il en est titulaire).

Les niveaux de difficultés devront être validés avant un engagement. Un cavalier adulte débutant le Mountain Trail sera engagé en NOVICE cette classe a le niveau EXPLORER (1) exclusivement.

Tous les cavaliers démarrent avec le niveau EXPLORER, pour obtenir les niveaux supérieurs les cavaliers devront se faire valider par un Brevet Fédéral Mountain Trail ou un JUGE OFFICIEL MTHA ayant lui même déjà fait une année de concours au moins (1 jugement, 1 participation).

Réglementation engagement :

Un cheval peut participer au maximum 2 fois par classe dans le même concours.

Exemple : Un cheval avec un cavalier ou plusieurs peut être engagé en NOVICE monté 2 fois et sol 2 fois.

Les 3 NIVEAUX de difficultés

- EXPLORER est le niveau 1, obligatoire en NOVICE, GUIDED, GREEN HORSE, niveau pour tous les débutants de la discipline du Mountain Trail. Le rider se déplacera au pas sur tout le parcours.

- LIMITED est le niveau 2, pouvant être acquis qu'après avoir été évalué par un Juge officiel MTHA ou un Brevet Fédéral MTHA. Le rider pourra se déplacer au pas et au trot, on peut lui demander de faire des 180°, 270° ou 360° sur les obstacles le permettant. On pourra lui demander de faire des pivots antérieurs ou postérieurs à certains endroits du parcours. **Un cavalier qui a validé son niveau 2 avec un cheval ne pourra plus s'inscrire en niveau 1 dans les classes où il y a 2 ou 3 niveaux possibles avec ce cheval.**

- AMATEUR est le niveau 3 (**uniquement monté**), pouvant être acquis qu'après avoir été évalué par un Juge officiel MTHA ou un Brevet Fédéral MTHA. Le rider pourra se déplacer au pas, au trot et au galop « rassemblé », on peut lui demander de faire des 180°, 270° ou 360° sur les obstacles le permettant. On pourra lui demander de faire des pivots antérieurs ou postérieurs à certains endroits du parcours. **Un cavalier qui a validé son niveau 2 et 3 avec un cheval ne pourra plus s'inscrire en niveau 1 dans les classes où il y a 2 ou 3 niveaux possibles avec ce cheval.**

Les CLASSES

Les classes officielles comptant pour la Finale du Challenge

BEGINNER :

Cette classe est réservée aux cavaliers de 6 à 17 ans.

Les chevaux entiers ne sont pas acceptés dans cette classe.

Le parcours sera de 8 à 16 obstacles.

LES 3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉS SONT POSSIBLES

NOVICE :

Cette classe permet à un cavalier adulte de découvrir le Mountain Trail pendant une année. Pour participer et être maintenu dans cette classe le rider ne doit pas avoir été dans les 3 premières places sur 3 concours différents et ce dans la première année. Le parcours s'effectuera au pas dans sa totalité et sera de 8 obstacles minimum et 12 maximum.

Le cavalier NOVICE évoluera en niveau EXPLORER (1).

ADULT :

Cette classe est ouverte aux adultes expérimentés, soit après une année de Mountain Trail, soit après avoir été plus de 3 fois dans les 3 premières places d'un concours en NOVICE.

Le parcours sera de 10 obstacles minimum et 16 maximum.

LES 3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉS SONT POSSIBLES

OPEN :

Cette classe est obligatoire pour tous les professionnels du cheval (dans les secteurs du dressage, éducation, enseignement, entraînement / sont exclus les métiers de commerces de détails et entretien du cheval) et les juges MTHA.

Le parcours sera de 10 obstacles minimum et 16 maximum.

Les BEGINNERS, les ADULTS peuvent s'inscrire dans cette classe.

Dans cette classe une catégorie « CORDELETTE, STICK & CRINIÈRE » est possible si le cavalier a obtenu le niveau LIMITED (2).

LES 3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉS SONT POSSIBLES

GREEN HORSE :

Classe réservée aux jeunes chevaux qui ont moins de 60 mois et qui débutent dans la discipline, montés à partir de 36 mois et au sol à partir de 12 mois. Cette classe est ouverte à tous les riders (de plus de 13 ans).

Le GREEN HORSE le jour du concours ne pourra être monté dans une autre classe.

Le parcours sera de 8 obstacles minimum et 12 maximum.

Le niveau est exclusivement EXPLORER (1).

GUIDED :

Cette classe est une opportunité incroyable qui permet de suivre pour un entraîneur son élève, mais aussi son enfant, son ami(e) pour faire le parcours ensemble.

Votre guide peut vous suivre sur le parcours, en tenant ou pas votre cheval, vous aider à vous souvenir du pattern (tracé du parcours) et / ou vous aider à surmonter tous les obstacles difficiles. Le guide aura une tenue correcte d'équitation et de la même équitation que le rider.

Pour les personnes en situation de handicap ne permettant pas la tenue des rênes, le « guide » tiendra le cheval sur tout le parcours.

Selon le type d'engagement choisi le meneur tiendra ou pas le cheval à deux mains et en licol.

Le parcours sera de 8 obstacles minimum et 12 maximum.

Dans cette classe le niveau unique est EXPLORER (1)

MINI HORSE :

Une classe pour les mini -132cm, elle permet d'avoir un parcours adapté et un jugement équitable. Cette classe est pratiquée au sol.

Le parcours sera de 8 obstacles minimum et 12 maximum.

Dans cette classe les niveaux EXPLORER (1) & LIMITED (2) sont possibles

LIBERTY MOUNTAIN :

Une classe où le couple cheval/cavalier va pouvoir évaluer son niveau de connexion et sa complicité. Le cheval sera équipé d'un licol en EXPLORER 1 et au choix en niveau LIMITED 2 licol ou cordelette. Pour le niveau EXPLORER 1, le cavalier a la possibilité d'avoir un stick (« carrot stick », fouet d'attelage ou stick de dressage autorisés) "pour encadrer" les passages, si le cavalier l'utilise au contact du cheval, une pénalité de 2pts sera appliquée. En niveau LIMITED 2, le cavalier pourra seulement avoir un stick de dressage ou un « carrot stick » sans la cordelette. La position du cavalier sera celle préconisée dans le règlement de la MTHA, entre le bout du nez et l'épaule du cheval et à une distance d'un bras, hormis sur les passages étroits ou préconisations du juge. Chaque reprise au licol entraînera une pénalité de 2pts.

Si le cheval se déconnecte de son cavalier plus de 15s, le couple sera NO SCORE. Si le cheval « décroche » pour rentrer en courant à la porte, il sera NO SCORE aussi.

Le parcours sera obligatoirement de 8 obstacles.

Dans cette classe les niveaux EXPLORER (1) & LIMITED (2) sont possibles

LONGUES-RÊNES :

Dans cette classe, le couple cavalier/cheval réalisera un parcours aux longues-rênes. Un **règlement spécifique** est disponible en annexe à celui-ci. Merci de vous y référer avant de concourir dans cette classe pour un maximum de sécurité.

Le parcours sera de 8 obstacles minimum et de 12 maximum.

Dans cette classe les niveaux EXPLORER (1) & LIMITED (2) sont possibles

Les classes, dites « Optionnelles »

EXTREME MOUNTAIN TRAIL :

C'est le niveau pour toutes les classes « optionnelles » et c'est aussi une classe proposée par l'organisateur en fin de concours. Le parcours sera jugé avec une notation spéciale, les allures montantes sur les obstacles « non construits » et entre les obstacles sont possibles. Un parcours sera proposé par un juge et les zones de trot et de galop seront spécifiées.

Le parcours sera de 8 obstacles minimum et 16 maximum.

La notation « spéciale » basée en 4 modules :

Ces 4 modules sont notés de 1 à 5 sur la totalité du parcours (il n'y a pas de note à l'obstacle).

- La présentation du couple, propreté et qualité des équipements et vêtements.
- La complicité (connexion).
- La technique (pivots, side pass...).
- La fluidité (transition des allures...).

Exemple de notation :

- Module Présentation du couple : Propreté du matériel et dresscode cavalier 1pt + Préparation du cheval (protections, soins des pieds...) 1pt.
- Module Complicité : passage des obstacles avec franchise sans hésitation de 1 à 2pts correct et de 3 à 5pts très bon.
- Module technique : passage d'obstacle en reculé, des pivots, des 180°, 270° ou 360° sur les obstacles, le cavalier obtiendra un minimum de 3 pts.
- Module Fluidité : transitions courtes sur 2 à 3 foulées, utilisation des 3 allures sur le parcours 3 à 4 pts seront obtenus.

JACKPOT :

Cette classe sera gérée sous niveau EXTREME MOUNTAIN TRAIL (allures libres entre les obstacles).

Une classe où un pourcentage des engagements pris spécifiquement pour cette classe sera reversé aux gagnants. Le pourcentage de gains est réparti entre les 3 premiers :

1 ère place: 40%, 2 ème place: 30%, 3 ème place: 20%, 10% à l'organisateur et soit 90% reversés aux 3 premiers cavaliers

DEXTRE :

Un cheval monté et un cheval tenu en main droite, le juge indiquera quels seront les obstacles passés par le cheval monté ou le cheval suiveur. Il peut aussi y avoir la possibilité des deux chevaux sur l'obstacle.

MONTE A CRU :

La monte à cru est autorisée dans cette classe à la condition d'avoir un mors de filet.

HORSE & DOG :

Un cheval et un chien avec le cavalier sur le parcours, comme pour le DEXTRE les informations et spécificités seront données par le juge.

FREESTYLE :

Un ou plusieurs cavaliers vont présenter un show de moins de 3 minutes qui va démontrer la complicité, la connexion et le niveau de dressage avec le ou les chevaux (chiens possibles aussi, vaches, etc). Le système de notation est basé sur le niveau l'EXTREME MOUNTAIN TRAIL.

Les OBSTACLES officiels

- 3 marches 60cm : Obstacle de 3 marches en bois d'une largeur de 60cm. Variante de 5 marches.
- 3 marches 120cm : Obstacle de 3 marches en bois d'une largeur de 120cm.
- Poutre : Largeur de 45cm maximum, longueur de 3m à 5m.
- Tronc à tracter : Une longe de 5 mètres minimum et un tronc ou autre objet (non roulant).
- Fossé : Longueur minimum 2 mètres largeur maximum 1 mètre.
- Arrêt avec immobilité : Dans un carré matérialisé au sol avec des côtés de maximum 3 mètres, le cheval sera mis à l'arrêt, le cavalier aura les rênes tenues et détendues mains posées sur le garrot. A pied, la longe sera tenue lâche, posée au sol ou sur le garrot du cheval au choix du juge. L'immobilité sera de 10 secondes maximum.
- Dos d'âne : D'une longueur de 1,5m minimum et de 60cm de large maximum avec une hauteur maximum de 40cm.
- Pont basculant : D'une longueur de 3m minimum 90cm minimum de large.
- Pont suspendu : D'une longueur total de 7 mètres maximum.
- La box : 4 côtés égaux (minimum 1,20m pour pouvoir demander des 180°, 270° ou 360° dessus).
- Reculé L : au sol matérialisé par des barres ou des troncs (90cm de large minimum) ou surélevé (1,40m minimum de large dans ce cas).
- Reculé Z : Obstacle en bois, troncs, poutres réalisé à partir d'un plan de l'Oregon.
- Le Mikado ou Cross buck : Formé par deux troncs parallèles posés au sol et espacés de 3m minimum, leur longueur sera de 5m et 5 troncs seront posés en quinconce sur les deux premiers.
- Parcours de branches : Branches posées au sol.
- La pyramide : Hauteur minimum 0,40m, maxi 70cm, longueur totale de 5m conseillée.
- La poulie : Un mât de 3m, une poulie avec une corde ayant à son extrémité une charge à lever.
- Contre-haut et contre-bas : maximum 90cm de hauteur.

- Porte à lever : Entre deux supports (bidons, chandeliers, poteaux) une barrière sur axe pivotant et d'une longueur minimum de 2,10m et 140cm de hauteur minimum.
- Porte à pousser ou tirer : Barrière à pousser de 2,10m de large minimum et de 150 cm de hauteur minimum.
La porte en corde n'est plus autorisée en concours pour raisons de sécurité.
- Rideau : Un rideau à franchir en matériaux naturels (roseaux, bambous, ...) ou corde avec aspect naturel (imitation chanvre par exemple).
- La marche 60cm : Un obstacle pouvant être matérialisé par une bosse naturelle ou fabriquée et d'une hauteur maximum de 60cm.
- Le 45° : Deux poutres ou ponts d'un largeur de 0,45m, d'une longueur minimale de 2,50m chacun et ayant un angle à 45°.
- La plate forme : Un carré d'un hauteur de 1m minimum et des longueurs de 1m (possibilité de monter et descendre de cheval dessus et de faire tourner le cheval autour).
- Le carré A.B : Un dispositif de 4 barres d'une longueur minimale de 3m. Le cheval devra démarrer par un pas latéral, le cavalier sera face ou sur le côté du cheval (au niveau de sa tête), le cheval aura la barre posée au sol derrière ses postérieurs. Il enchainera par un reculé, à nouveau un pas latéral et une mise en avant.
- Pas latéral : Le cheval devra être au-dessus d'un tronc, d'une barre d'obstacle d'une longueur minimum de 3m. Il peut être ajouté une seconde barre pour former un L.
- Lasso : Une zone matérialise l'arrêt du cheval, un lasso sera tourné 3 fois au- dessus de la tête du cavalier sans ou avec un lancer.
- Pont simple : Passerelle au sol de 1m de large minimum et 3m de long minimum
- Bac à eau ou water-box : Obstacle de forme rectangulaire avec une longueur minimum de 2m et 120cm de large (en interieur). Une planche mobile percée peut être ajoutée, profondeur d'eau maximum 20cm
- L'échelle : Obstacles en poutres ou branches liées pour former au sol un U ou S avec des angles à 45° et/ou 90°.
- Le gué : Cet obstacle peut être de différentes profondeurs, minimum 20cm et maximum 50cm avec une entrée et sortie en pente douce. Un promontoire peut être placé dans l'eau pour des descentes et montés de cavalier.
- Le parcours de pierres ou de billots de bois : Le parcours peut être fait de pierres ou de bûches, il y en aura au minimum 30 d'un diamètre d'environ 30cm
- La roue : Le cavalier fera déplacer son cheval le plus à l'extérieur des barres.
- La planche enterrée : Travail sur le changement de sol, planche en partie enterrée.
- Le gué noir : La particularité d'un fond NOIR fait parti des obstacles les plus durs à franchir.
- La ronde : On peut y entrer au pas ou au trot, faire des reculés ou entrer à la moitié monter sur le cercle et ressortir avec ou sans tourner sur la partie centrale. A noter, les barres horizontales sont liées avec une corde au poteau, au contact, elles tombent.

- Les Oups : Exercice très difficile, les tranchées seront larges ou étroites, on peut y entrer jusqu'à celle du milieu et sortir sur les côtés à angle droit.
- Le A : Plusieurs façons d'évoluer sur les barres au sol de cet atelier en coupant la pointe du A.
- Le F : On entre en reculé ou en avant on fait un pivot et en sortie possibilité de faire un pas latéral sur l'une des barres.
- La tranchée : D'une longueur de 5m minimum de 50cm de profondeur maximum sera prise aux différentes allures, ainsi qu'en reculé.
- La passerelle sur gué : D'une longueur traversant un gué et d'une largeur de libre avec ou sans barrières de sécurité si la hauteur (à partir du sol) ne dépasse pas 1m.
- La boîte à gâteau : 3 niveaux superposés avec un encadrement bois et remplis de terre.
- Le tronc : D'un diamètre de 30cm maximum, d'une longueur de 3m environ. On demandera au cheval de franchir ce tronc dans le sens de la longueur (obstacle placé entre les antérieurs et les postérieurs).
- La boîte aux lettres : une boîte aux lettres avec un journal ou une carte à l'intérieur. Le cheval doit rester immobile dans la zone matérialisée devant l'obstacle pendant le cavalier ouvre la boîte aux lettres, déplie puis referme le journal ou la carte et le replace à l'intérieur.
- Les Dominos : 5 éléments rectangulaires posés les uns que les autres avec un côté au sol et l'autre sur l'élément suivant. Ils forment une série de marches inclinées.

Explications sur le passage des obstacles :

Mener au sol :

Le meneur peut utiliser un licol plat, en corde, side-pull (il s'efforcera d'avoir une longueur de rênes suffisante pour mener son cheval dans ce cas). Le cheval doit suivre volontairement, avec une distance de sécurité d'au moins un bras tendu entre le cheval et le meneur. Le cheval (à part sur les ponts ou passages étroits) doit avoir son épaule derrière le meneur. La position idéale du meneur sera entre le bout du nez du cheval et son épaule. La longe sera tenue à deux mains avec le moins de tension possible. Lors du passage de certains obstacles, la tenue à une main sera autorisée. Tenir à une main ne sera pas pénalisable à partir des niveaux LIMITED & AMATEUR. Le meneur peut avoir un stick, cravache au sol en classe BEGINNER & NOVICE seulement, s'il y a une utilisation au contact du cheval, une pénalité de 2 pts sera appliquée. Ce sera également le cas si le cavalier touche son cheval avec sa main pour le déplacer (rotation sur un obstacle, pivots, ...).

Le meneur peut se tenir à gauche ou à droite de son cheval de son propre choix ou à l'appréciation du juge selon les franchissements.

Monter & descendre de cheval :

Le rider peut être invité à monter ou à descendre de chaque côté du cheval (les rênes posées au sol peuvent être demandées dans le cas d'un exercice d'immobilité. Cela concerne les rênes ouvertes et c'est selon l'équitation). Le cheval doit rester immobile et en sécurité. Tout mouvement du cheval entraînera une pénalité. Un montoir peut être fourni pour remonter sur le parcours.

Demander les pieds :

Le cavalier peut être invité à demander les pieds de son cheval, sans que ce dernier soit attaché et ce tout en étant en sécurité. Le cavalier peut toucher le cheval en demandant le pied.

Porte :

Le rider peut être invité à ouvrir la porte dans les trois sens, en tirant, en poussant ou en levant. Il devra garder une main sur la porte à tout le long de l'exercice.

Le passage de l'obstacle ayant été effectué le cavalier doit mettre la porte à son emplacement puis la lâcher. Ne sera pas compté comme refus le cheval qui dans un mouvement fluide se place, s'arrête, passe la porte.

Arrêt et pause :

Il se peut que le cavalier soit invité à s'arrêter et à faire une immobilité à tout moment dans le parcours (demande du juge). Le cheval devra s'arrêter calmement et rester immobile jusqu'à ce que le cavalier lui demande à nouveau d'avancer.

En montée / descente :

Le cavalier doit garder son équilibre il est autorisé à prendre une poignée de crins ou se tenir à la corne de la selle.

L'eau :

Le cheval doit entrer dans l'obstacle avec eau sans hésitation et continuer dans un mouvement vers l'avant.

Traction :

Le cheval doit rester calme ne pas faire d'écart et ne pas réagir à la corde ou à l'objet tiré ou traîné.

Ponts :

Le cheval doit aborder l'obstacle avec franchise et se déplacer sur le pont dans un mouvement vers l'avant sans rupture d'allure

Déplacement dans l'obstacle :

Le cheval devra se déplacer sans heurter l'obstacle. Les chevaux de petites tailles ne seront pas pénalisés pour avoir franchi l'obstacle avec sautillerment.

Reculé :

Le cheval devra reculer avec un déplacement droit, sans déhanchement de gauche à droite. Le reculé devra être sans rupture d'allure, le cheval sera pénalisé pour avoir heurté un obstacle en reculant.

Passage latéral :

Le cheval devra être perpendiculaire à l'obstacle sans avancer ni reculer, il sera pénalisé pour avoir heurté un obstacle lors du déplacement.

Mouvement vers l'avant :

Tout au long de l'évolution du parcours le cheval doit avoir une attitude franche sans rupture d'allure. Toutefois si le passage d'un obstacle sur le parcours nécessite, un arrêt, une pause, pour que le cheval se replace ou se remette en équilibre dans un mouvement naturel, il ne sera pas pénalisé.

Équilibre :

Pour négocier en douceur un obstacle le couple cheval / cavalier doivent rester équilibrés. Le cavalier doit maintenir une bonne équitation à tout moment.

Équitation :

Le cavalier doit faire preuve de justesse et d'assurance tout en maintenant l'équilibre et la position fondamentale du corps, en aidant son cheval à s'aligner correctement. Le cavalier ou le meneur doit utiliser le moins possible d'aides, par exemple l'utilisation excessive des éperons sera pénalisée.

Contrôle :

Le cavalier doit garder le contrôle de son cheval dans toutes les situations qu'il soit monté ou au sol.

Attitude du cavalier :

Un cavalier doit être concentré sur le parcours et ses différents obstacles, il doit être capable d'amener dans la bonne allure son cheval, d'évaluer la difficulté des obstacles afin de se déplacer en toute sécurité.

La confiance :

Le cheval doit répondre aux aides de son cavalier, sans résistance et sans hésitation dans son évolution. Le couple cheval/cavalier doit être en harmonie et avoir le plus de légèreté sur le parcours.

L'équipement du cavalier :

- Le cavalier doit se présenter en tenue concours de son équitation, propre et en bon état.
- La tenue sera en adéquation avec le type de selle, filet et mors;
- Chaussures à bout fermé et talons.
- Les lacets sont autorisés sur les bottes, bottines d'équitation.
- Les éperons sont acceptés (en western de type trèfle pour les Beginners).
- Les sticks au sol sont autorisés pour les BEGINNER & NOVICE, les cravaches sont acceptées monté, l'utilisation au contact entraînera une pénalité de 2 pts.
- Les pantalons couvriront les bottes ou seront dans les bottes avec chaps ou chinks.
- TOUS les cavaliers auront un « couvre chef » de leur équitation, la casquette n'est pas acceptée (sauf équitation de travail faisant partie de la tenue).
- Les éperons au sol sont interdits.
- Pour les tenues buckaroo, western old-time : jupe culotte et bottes espagnoles autorisées.

La TENUE DU RANDONNEUR est définie comme suit :

- Couvre chef, bombe ou chapeau cuir type Australien
- Pantalon d'équitation de couleur uni ou jean
- Chaps longs sur jean autorisés
- Mini chaps obligatoire pour recouvrir les chaussures à lacets de type randonnées
- Polo à col ou chemise manches longues

Ce dresscode ne pourra être utilisé qu'avec une selle de randonnée classique, australienne ou selle d'arme (pas de selles, western, ibérique, gaucho, classique « dressage,CSO »).

L'équipement du cheval :

- Le cheval sera présenté avec un équipement propre et soigné.
- Martingales fixes ou mobiles sont interdites.
- La protection des membres est conseillée, les protections rigides ne sont pas acceptées (plastique, cuir) ni les bandes.
- Les licols, tous types, montés sont autorisés (sans compression type DUALY).
- La monte en « stick directionnel, crinière & cordelette » est autorisée en OPEN après avoir obtenu le niveau LIMITED 2, classement séparé.
- Les Hackamores sont autorisés, les modèles à branches dit « mécaniques » seront utilisés exclusivement à une main (même règles que pour le mors de bride en équitations de travail). Les modèles de branches autorisés sont les FLOWERS, les S et ROUE DE LA FORTUNE.
- Side-pull, bosal, bosalito sont autorisés.
- Les museroles croisées ne sont pas autorisées, seule la muserole Française est acceptée avec le réglage de deux doigts pour le serrage.
- Quand il y a utilisation d'une gourmette elle sera réglée avec un espace de deux doigts superposés entre la peau et la gourmette.
- Les caveçons de toutes formes sont interdits.
- Les mors de bride : La longueur hors tout du levier sera de 21,5cm, l'embouchure sera ronde et lisse avec un diamètre mini de 8mm et 20mm maxi. La hauteur maxi du passage de langue sera de 9 cm. Les rênes seront tenues à une main et toujours dans la même main sur le parcours.

Toutefois au passage de certains obstacles le changement de main sera autorisé, la reprise du parcours entraînera la reprise des rênes par la même main présentée au début du parcours, un réajustement de la longueur des rênes par la main libre entraînera une pénalité de -2pts.

- Les rênes ROMAL sont autorisées.

Réglages des équipements du cheval

- MUSEROLLE FRANCAISE

La muserolle française doit venir se placer à deux doigts environ sous les apophyses zygomatiques. Vous devez pouvoir glisser facilement deux doigts entre le cuir et la peau du cheval.

- LICOL en CORDE dit « ETHOLOGIQUE »

La muserolle du licol devrait être ajustée à deux doigts en dessous des apophyses zygomatiques. Toutefois, ceux qui préfèrent une action plus douce pourront l'ajuster légèrement plus bas, afin que les noeuds n'arrivent pas directement sur les nerfs et toujours au-dessus de l'épine nasale.

- SIDE-PULL

La muserolle sera réglée de 5cm au dessus de la commissure des lèvres et entre 3 et 5 doigts des apophyses zygomatiques (selon la tête du cheval). Le réglage peut être différent selon la morphologie du cheval présenté.

- BOSAL

Le bosal doit « rouler » et non glisser sur la peau et sur tous les points d'appui. Un minimum de deux doigts sera demandé entre le point d'attache des rênes et l'auge du cheval.

Comment on pratique :

Toutes les équitations sont acceptées sans exception, toutefois le Mountain Trail règlemente certains équipements et qu'il faudra accepter pour participer au concours officiels.

On pratique au sol, monté ou guidé.

Lors de certains événements des classes supplémentaires peuvent être proposées (voir partie CLASSES OPTIONNELLES / ces classes sont démonstratives).

Proposition d'obstacles :

Vous souhaitez utiliser lors d'un concours officiel un obstacle non référencé ? Vous pouvez nous soumettre plans, photos ou tout autres supports nous présentant cet obstacle à l'adresse suivante :

obstacles@mtha.fr

Félicitations et récompenses :

Les caresses, grattouilles, aides et félicitations vocales sont les bienvenues sur les parcours.

La « récompense » par tapotement est pénalisable d'un retrait de 9pts à cause de l'inconfort que subit le cheval (études éthologiques à l'appui).

La récompense alimentaire n'est pas autorisée en concours durant son passage sur le parcours jusqu'au salut final.

Remerciements et autorisations :

A Kimberly MOSER et Major DEFOE de l'OREGON HORSE CENTER pour la base du règlement.

La MTHA est la seule association à avoir l'autorisation d'utiliser les supports multimédia et le règlement officiel du Mountain Trail créé dans l'Oregon.

Et à toutes et tous de la MTHA qui posent ensemble les « fondations », d'une discipline encadrée par une fédération, qui nous laisse libre d'adapter le règlement dans une forme Loisir.