

Classes de présentation et d'équitation au Concours International du Poney Connemara

I. Équipement général

1. Équipement des cavaliers

Tenue d'équitation adaptée avec casque incassable muni d'une fixation à trois points. Dans toutes les épreuves comportant des sauts, un gilet de protection approprié est recommandé ; pour les jeunes, il est obligatoire. Des exigences supplémentaires sont précisées dans les épreuves respectives.

2. Équipement des poneys

L'équipement prescrit pour les poneys montés ou attelés dans les différentes épreuves s'applique également sur la piste d'échauffement. Les protections pour les membres/sabots (conformément au WBO/LPO) sont autorisées dans toutes les épreuves de saut, dans les épreuves de maniabilité en attelage ainsi que sur la piste d'échauffement.

3. Équipement des poneys dans les épreuves montées

La selle et le filet doivent respecter les principes de prévention des accidents et de protection du bien-être animal. Les rênes auxiliaires, quelle qu'en soit la forme, ne sont pas autorisées. Dans les épreuves de saut, l'utilisation d'une martingale à anneaux coulissants est permise. Des règlements supplémentaires ou différents peuvent être fixés pour chaque épreuve. Les juges ont la possibilité d'exiger des modifications. Si un participant refuse de s'y conformer, les juges sont autorisés à l'exclure de l'épreuve.

II. Épreuves montées

(Seules les épreuves montées permettent deux cavaliers par poney/épreuve)

1. Épreuve à la longe (Führzügelklasse)

But: Cette épreuve permet à l'enfant de démontrer qu'il a été familiarisé avec le poney dès son plus jeune âge, qu'il a appris à le manipuler et qu'il a acquis les bases et compétences nécessaires en équitation. Comme un adulte mène le poney, l'enfant bénéficie de davantage de sécurité. Cela atténue ses craintes, tant vis-à-vis d'une présentation en public dans un environnement inhabituel que face à des réactions imprévues de son poney.

Exigences: Monter de façon aussi autonome que possible, sous le contrôle du meneur, qui marche à côté avec une longe lâche, conformément aux instructions des juges. Les tâches possibles incluent : se séparer du groupe, évoluer au pas et au trot, effectuer des départs au trot et des transitions à l'arrêt de manière autonome.

Évaluation: Assiette et influence du cavalier. Compatibilité du couple cavalier-poney. Présentation du poney. Conformité de l'équipement. Évaluation du poney (aptitude comme poney d'enfant, caractère, tempérament, obéissance). Impression générale (harmonie cavalier-poney-meneur).

2. Première épreuve montée sans longe (First Ridden Class)

But: Cette épreuve est destinée aux enfants ayant dépassé l'âge de l'épreuve à la longe, mais qui ne peuvent pas encore participer à une épreuve montée classique.

Exigences:

1ère partie: Évoluer en groupe, au pas et au trot, sur les deux mains. Le galop n'est pas autorisé.

2e partie: Effectuer une reprise individuelle sur instructions des juges, comprenant des départs et transitions au galop sur les deux mains, ainsi que des transitions à l'arrêt.

Évaluation: Assiette et influence du cavalier. Compatibilité du couple cavalier–poney. Présentation du poney. Conformité de l'équipement. Évaluation du poney (aptitude comme poney d'enfant, caractère, tempérament, obéissance). Impression générale (harmonie cavalier–poney).

3. Épreuve montée classique / Épreuve montée pour jeunes poneys (Saddle Class)

But: Les poneys doivent démontrer leur qualité de mouvement, leur facilité de monte et leur tempérament, à la fois en groupe et lors d'un exercice individuel.

Exigences:

1ère partie: Évoluer en groupe sur instructions des juges. Les poneys sont présentés ensemble, sans ordre imposé, dans les trois allures de base. Sur ordre des juges, allonger et reprendre le trot et le galop. Sont évalués : la qualité des mouvements, le tempérament et la facilité de monte du poney. En cas de trop grand nombre de participants, plusieurs groupes peuvent être formés.

2e partie: Travail individuel sur instructions des juges. Les juges vérifient individuellement, par divers exercices, leur impression concernant la facilité de monte du poney observée dans la première partie. Les exercices incluent : arrêt depuis le trot, départ au galop sur les deux mains depuis le trot, transition au trot depuis le galop, allongement et reprise du galop, arrêt, reculer de 3 à 6 pas, arrêt.

Évaluation: Qualité des mouvements, facilité de monte et tempérament du poney. Le poney doit être apte à un usage polyvalent immédiat. Une note de 0 à 10 est attribuée, avec possibilité de décimales. En alternative, un classement peut être établi sans attribution de notes.

4. Épreuve de loisir (Horsemanship)

But: Vérifier l'harmonie entre cavalier et poney dans un parcours de type Trail et dans une épreuve de type Pleasure.

Exigences:

1ère partie: Trail sur obstacles (barres au sol, slalom, portail, pont, etc.) au pas et au trot, le poney devant franchir les obstacles de manière aussi autonome que possible.

2e partie: Pleasure — sur instructions des juges, présentation des poneys en groupe dans les allures de base, avec reculer en fin d'épreuve.

Évaluation:

- Trail : Influence du cavalier (la plus discrète possible), autonomie du poney, précision dans le franchissement des obstacles.
- Pleasure : Harmonie entre poney et cavalier, influence minimale du cavalier, décontraction et souplesse du poney.

III. Autres épreuves

5. Junior Handling

But: Les enfants et adolescents doivent démontrer la préparation, la présentation et la bonne tenue de leur poney lors de sa présentation en main.

Exigences: Le poney est présenté en main, au pas en groupe et individuellement au trot. Une présentation ouverte devant les juges a lieu, au cours de laquelle le présentateur annonce le nom, l'âge et les origines du poney.

Équipement: Les poneys doivent être présentés avec un bridon muni d'un mors.

Évaluation: Présentation du poney en main au pas et au trot. Mise en place correcte du poney. Mise en valeur du poney. Conformité de l'équipement du présentateur et du poney. Impression générale.

6. Épreuve de saut élémentaire (type Caprilli)

But: Vérifier l'harmonie entre cavalier et poney, à l'obstacle et entre les obstacles. L'épreuve permet d'initier le couple au franchissement d'obstacles et de portions de parcours.

Exigences: Obstacles de 60 cm maximum. Parcours et enchaînement d'exercices selon le principe de l'épreuve de type Caprilli.

Évaluation: Position en équilibre. Calme, confiance et autonomie du poney. Capacité du cavalier à accompagner souplement les mouvements du poney. Harmonie du couple.

7. Épreuve Hunter

But: Épreuve d'origine anglo-saxonne visant à évaluer le comportement d'un cheval ou poney de chasse. Le parcours comporte une ligne simple et des obstacles aussi naturels que possible, que le couple doit franchir avec fluidité et décontraction.

Exigences: Trois niveaux de difficulté sont proposés.

Stufe	I	II	III
Max. hauteur d'obstacle	60 cm	80 cm	100 cm
Max. largeur d'obstacle	60 cm	80 cm	100 cm
Nombre d'obstacle	ca. 8	ca. 8	ca. 10
Combinaisons	0	1	1 - 2

Évaluation: Position en équilibre. Calme, confiance et autonomie du poney. Capacité du cavalier à accompagner souplement les mouvements du poney. Harmonie du couple.

8. Concours de saut en liberté

But: Rechercher un franchissement volontaire, fluide et attentif des obstacles, avec un dos bien tendu et un effort adapté à la hauteur des obstacles. Il est demandé deux petits sauts d'appel et un saut de sortie, présenté d'abord comme un obstacle vertical, puis comme un oxer.

Exigences:

1. Premier saut : cavaletti ou obstacle similaire avec ligne de base avancée, hauteur env. 40 cm, distance vers le deuxième saut env. 6,50 à 7,00 m.
2. Deuxième saut : petit vertical avec ligne de base avancée, hauteur env. 50–60 cm, distance vers le troisième saut env. 6,80 à 7,20 m.
3. Troisième saut : d'abord petit vertical avec ligne de base avancée, hauteur env. 60–70 cm ; ensuite, sur instruction des juges, transformation/augmentation en oxer selon les aptitudes des poneys.

Évaluation:

- Galop, rythme et équilibre,
- impulsion énergique et légèreté au saut,
- allongement de l'encolure et du dos (bascule),
- technique des jambes (avant/arrière),
- volonté de performance,
- adaptabilité à la situation de départ et à la visibilité,
- capacité à répondre aux exigences correspondant à l'âge et au niveau de formation.

9. Relais Jump & Run

But: C'est une épreuve ludique où un binôme cavalier-coureur doit franchir un petit parcours de saut en un temps minimum.

Exigences: hauteur des obstacles env. 40 cm.

Évaluation: Le parcours est d'abord franchi par le cavalier, puis par le coureur, en un temps aussi court que possible. Les temps sont additionnés, et le binôme le plus rapide gagne.

10. Classe déguisée

But : Épreuve ludique où un cavalier/leader et son poney sont présentés de manière aussi originale que possible.

Exigences : déguisement du cavalier et/ou du poney selon un thème.

Évaluation : mise en œuvre du thème.

11. Épreuve d'attelage (examen d'aptitude loisir)

But: Les tâches vérifient la gymnastique en dressage du cheval attelé, condition indispensable à la sécurité du meneur et du cheval en terrain varié. Cela encourage le meneur à développer son poney et donc à contribuer à sa santé.

Exigences: une tâche tirée du manuel LPO/WBO doit être effectuée. Elle doit être apprise par cœur ou dictée par un commandant choisi par le meneur.

Évaluation: chaque sous-tâche est notée de 0 à 5 points de pénalité.

- 1 point de pénalité : exécution correcte et harmonieuse concernant le rythme, la sérénité et la souplesse.
- 2 points : exécution correcte sans défaut en rythme et sérénité / légers défauts de souplesse.
- 3 points : exécution sans défaut de rythme / défauts temporaires en sérénité, souplesse et exécution.
- 4 points : exécution avec perturbations temporaires du rythme et/ou défauts plus marqués en sérénité, souplesse et exécution.
- 5 points : perturbations continues du rythme et/ou tensions continues / exécution très approximative.
- 6 points : tâche non réalisée.
-

Pour chaque erreur suivante, des points de pénalité supplémentaires sont ajoutés au total: une erreur doit être corrigée.

- 1ère erreur : 2 points de pénalité
- 2e erreur : +3 points
- 3e erreur : +5 points