

Bienvenue à Kalinka pour participer à ce TREC spécial PTV, c'est peut-être votre premier concours, voici quelques explications et rappel du règlement pour tout comprendre.

1. Déroulement.

À votre arrivée venez vous présenter à l'accueil pour retirer votre numéro de dossard.

Respectez les horaires et l'ordre de passage prévue par l'organisation (annonce micro si décalage de l'horaires).

Café à l'accueil, buvette sur le PTV, merci de laisser l'endroit propre.

Tenue : Le port d'une bombe ou casque et d'un gilet protège-dos, aux normes, sont obligatoires.

Harnachement et ferrure : Il doit être parfaitement adapté au poney / cheval et au caractère de l'épreuve. L'embouchure est libre, la monte en licol est autorisée. Les cuirs et les aciers seront propres et bien entretenus. Enrênements : seule la martingale à anneaux est autorisée. Les poneys / chevaux non ferrés peuvent prendre le départ d'une compétition.

Reconnaissance : Le parcours est reconnu à pied, sans cheval, par les concurrents au moment prévu par le jury.

L'équipe de Kalinka, vous souhaite un bon TREC, placé sous le signe du sport responsable : gobelets consignés, tri des déchets, lots carnets recyclés, exposition de sensibilisation aux éco-gestes.

2. Conseils et notation.

Parcours

Les dispositifs sont numérotés et fanionnés : rouge à droite et numéro, blanc à gauche.

Le parcours est à effectuer dans la limite du temps accordé, voir pénalité pages suivantes.

Allures

L'allure entre les dispositifs est libre.

Dispositifs, conseils et notation

Il y a 12 dispositifs à franchir en épreuves club, club élite et amateur.

Chacun est noté sur 10 (7 pour contrat réussi + 3 bonus style ou allure). Total maxi = 120.

Des fautes (-3) sont communes à tous les dispositifs (volte, dérobé, refus, erreur de parcours rectifiée, voir explications ci-après), des fautes spécifiques sont détaillées par difficulté.

Des pénalités sont communes (brutalité et franchissement dangereux (-10), d'autres sont détaillées ci-après.

Il est possible de ne pas franchir un dispositif (prévenir le juge et passer au suivant, note = 0 pour le dispositif).



1. Montoir (club : à gauche, club élite et amateur : à droite)

Contrat (+7) : le cheval doit rester dans le cercle pendant que le cavalier se met en selle.

Faute (-3) : cheval sorti du cercle. Style (+3) : légèreté, équilibre, pied ne touchant pas la croupe.

Pénalité : étriers à l'envers (-1), étrier battants (-1), pour élite : dépassement 20 sec (-1/sec).

Conseil : si vous entrez à pied dans le cercle, pensez à remonter vos étriers avant.



2. Plan descendant en selle (club) Chapeau de gendarme (club élite et amateur)

Contrat (+7) : respect de l'allure initiale dans le couloir.

Faute (-3) : rupture d'allure.

Style (+3 à +0) : progression régulière, verticalité du cavalier, cheval dans l'axe, discrétion des aides.

Pénalité (-10) : pied sorti du couloir.

Conseil : vous pouvez avoir 10 en entrant et sortant au pas, idem au trot ou au galop.



3. Branches basses (club, club élite et amateur)

Contrat (+7) : respect de l'allure la plus élevée dans le couloir.

Faute (-3) : rupture d'allure, branche touchée ou tombée.

Allure : galop +3, trot +0, pas -3. En cas de rupture d'allure, l'allure la plus basse est retenue.

Pénalité (-10) : porte manquée, pied sorti du couloir.

Conseil : pour avoir 10, passer au galop, sans toucher de branche basse et sans changer d'allure.



4. Tronc (club, club élite et amateur), le petit pour les poneys et l'autre pour les chevaux.

Contrat (+7) : Franchissement, saut obligatoire.

Faute (-3) : voir fautes communes.

Style (+3 à +0) : Progression régulière, position, verticalité, discrétion des aides.

Pénalité (-10) : voir pénalités communes.

Conseil : allure à votre choix, changement d'allure et saut de pied ferme sont autorisés.



5. Bordure maraîchère (club)

Contrat (+7) : respect de l'allure la plus élevée dans le couloir.

Faute (-3) : rupture d'allure, barre au sol touchée.

Allure : galop +3, trot +0, pas -3. En cas de rupture d'allure, l'allure la plus basse est retenue.

Pénalité (-10) : pied sorti du couloir.

Conseil : pour avoir 10, passer au galop, sans toucher de barre et sans changer d'allure.



5. Slalom (club élite et amateur)

Contrat (+7) : respect de l'allure la plus élevée et du tracé, dans le couloir.

Faute (-3) : rupture d'allure, cône touché.

Allure : galop +3, trot +0, pas -3. En cas de rupture d'allure, l'allure la plus basse est retenue.

Pénalité (-10) : porte manquée, pied sorti du couloir.



6. Fossé (club, club élite et amateur)

Contrat (+7) : Franchissement, saut obligatoire.

Faute (-3) : voir fautes communes.

Style (+3 à +0) : Progression régulière, position, verticalité, discrétion des aides.

Pénalité (-10) : voir pénalités communes.

Conseil : allure à votre choix, changement d'allure et saut de pied ferme sont autorisés.



7. Trèfle (club, club élite et amateur)

Contrat (+7) : respect de l'allure la plus élevée et du tracé.

Faute (-3) : rupture d'allure.

Allure : galop +3, trot +0, pas -3. En cas de rupture d'allure, l'allure la plus basse est retenue.

Pénalité (-10) : tonneau tombé, erreur de tracé.

Conseil : pour avoir 10, passer au galop, sans se tromper de tracé et sans changer d'allure.



8. Passerelle (club, club élite et amateur) au pas obligatoire.

Contrat (+7) : Respect du pas dans l'axe.

Faute (-3) : Rupture de l'allure du pas.

Style (+3 à +0) : Progression régulière, position du cavalier, discrétion des aides, cheval dans l'axe.

Pénalité (-10) : changement d'allure non rectifié.



9. Contre-haut en main (club, club élite et amateur), le petit pour poneys et l'autre pour chevaux.

Contrat (+7) : Franchissement.

Faute (-3) : voir fautes communes.

Style (+3 à +0) : Progression régulière, rênes détendues, cheval ne dépassant pas le cavalier, axe.

Pénalité : étrier battant (-1).

Conseil : allure à votre choix, changement d'allure et saut de pied ferme sont autorisés.



10. Tronc en main (club, club élite et amateur).

Contrat (+7) : Franchissement.

Faute (-3) : voir fautes communes.

Style (+3 à +0) : Progression régulière, rênes détendues, cheval ne dépassant pas le cavalier, axe.

Pénalité : étrier battant (-1).

Conseil : allure à votre choix, changement d'allure et saut de pied ferme sont autorisés.



11. Gué (club, club élite et amateur) au pas obligatoire.

Contrat (+7) : Respect du pas dans l'axe.

Faute (-3) : Rupture de l'allure du pas.

Style (+3 à +0) : Progression régulière, position du cavalier, discrétion des aides, cheval dans l'axe.

Pénalité (-10) : changement d'allure non rectifié.



12. Maniabilité (club) au pas obligatoire.

Contrat (+7) : Respect du pas dans l'axe.

Faute (-3) : Rupture de l'allure du pas, barre touchée (1 faute par côté).

Style (+3 à +0) : Progression régulière, position du cavalier, discrétion des aides.

Pénalité (-10) : changement d'allure non rectifié.



12. Barrière (club élite et amateur).

Contrat (+7) : Ouvrir et refermer la barrière en restant à cheval.

Faute (-3) : Barrière lâchée.

Style (+3 à +0) : Barrière touchée par le cheval, position du cavalier, verticalité, discrétion des aides.

Pénalité (-10) : voir pénalités communes.

Conseil : changement de main possible, sans lâcher.

3. Précisions.

Toisage

Le toisage du poney /cheval se fait avant le PTV, pour les cavaliers n'ayant pas donné la mesure à l'inscription.

Complément d'infos du règlement.

Sur un dispositif, le total (Contrat + Allure ou Style + Pénalité) ne peut être négatif.

La note 0 du contrat entraîne la note 0 sur la difficulté.

Des points de pénalités pour dépassement de temps seront déduits du total des points du PTV selon la règle suivante : 5 points de pénalité par minute de temps dépassé.

La pénalisation pour temps dépassé ne pourra excéder 30 points.

Tout concurrent réalisant le PTV dans un temps supérieur au double du temps maximal accordé, se verra attribué la note zéro sur le test.

Priorité

Un concurrent qui en rattrape un autre devient prioritaire. Le cavalier rattrapé doit s'écarter et laisser le passage. Si le concurrent est en train d'effectuer sa difficulté, le juge indique sur sa feuille de notation la neutralisation du temps attribuée au cavalier rattrapant.

Fautes communes

A - Refus

Un arrêt suivi immédiatement d'un saut de pied ferme n'est pas pénalisé.

Le poney/cheval peut faire un pas de côté, mais s'il recule, ne serait-ce que d'un pied, c'est un refus.

Après un refus, si le concurrent redouble ou renouvelle ses efforts sans succès ou si le poney/cheval est présenté au dispositif après avoir reculé et si le poney/cheval s'arrête et recule à nouveau, il s'agit d'un deuxième refus et ainsi de suite.

B - Dérobé

Un poney/cheval est considéré comme ayant dérobé quand, présenté devant un dispositif, il évite de le franchir de telle sorte que le cavalier doit le représenter.

C - Volte

Le concurrent sera pénalisé pour une volte quand il recoupe la trace qu'il a faite avant de franchir un dispositif.

Après avoir été pénalisé pour un refus, un dérobé, ou une chute, un concurrent peut recouper sa trace initiale en effectuant une volte sans pénalité pour qu'il puisse présenter son poney/cheval à nouveau sur le dispositif.

D – Chute

Un chute = -30 sur le PTV, la deuxième = 0 sur le PTV et arrêt du concurrent.

Un concurrent à pied est considéré comme ayant fait une chute, quand il met à terre une partie du corps involontairement pour se rééquilibrer.

Un concurrent à cheval est considéré comme ayant fait une chute quand il y a séparation de corps d'avec son cheval.

Un cheval est considéré comme ayant fait une chute lorsque son épaule et sa hanche ont touché le sol, ou en appui sur un élément d'un dispositif.

Une deuxième chute sur le PTV entraîne la note 0 sur le PTV et l'arrêt du concurrent sur ce test.

E - Erreur de parcours

Il y a erreur de parcours quand le concurrent :

- .. N'accomplit pas le parcours conformément au plan affiché.
- .. Ne passe pas les dispositifs, ainsi que les lignes de départ et d'arrivée, dans l'ordre ou dans le sens indiqué.
- .. Passe un dispositif ne faisant pas partie du parcours ou en omet un.

Elimination

Sont éliminés de l'épreuve :

- .. tout concurrent se présentant au-delà de son heure officielle de départ à l'un des tests,
- .. tout concurrent ne pouvant mettre son matériel en conformité avant le début des tests,
- .. tout concurrent reconnaissant ou essayant à poney / cheval un des parcours.

Réultats

Sont déclarés vainqueurs de la compétition les concurrents ayant obtenu le plus grand nombre de points dans chaque catégorie (sur 120 en spécial PTV club, club élite et amateur).