

Petit guide du jugement d'un obstacle de PTV

Attention, c'est le règlement suisse de TREC de l'année qui fait foi

Le Parcours en Terrain Varié est un parcours de 1 à 4 km sur lequel se trouvent 16 obstacles ; chacun donne lieu à une notation par un juge, la note maximale étant de **dix**, la note minimale de **zéro**. Le total maximum à atteindre est donc de 160 points.

La **notation** se fait généralement par deux critères : l'efficacité, c'est-à-dire est-ce que l'obstacle a été effectivement franchi, sans erreurs (barre touchée dans le couloir, refus sur un obstacle par exemple) ; le style, c'est-à-dire la manière dont cet obstacle a été franchi (avec beaucoup de chance ou au contraire avec une maîtrise totale du cavalier).

L'**allure** est libre sur tout le parcours, sauf dans certaines difficultés à franchir obligatoirement au pas (passerelle ou gué par exemple). Une allure peut aussi être imposée à certains tronçons pour des raisons de sécurité. Dans certaines difficultés, l'allure choisie entraîne plus ou moins de points (branche basse, allée maraîchère, slalom par exemple), dans les autres elle n'a pas d'importance du moment que le franchissement se fait en toute sécurité pour le cheval et le cavalier.

Les obstacles doivent être franchis dans l'ordre de la numérotation, une erreur de parcours entraîne la **note zéro** sur le PTV. Un concurrent peut par contre décider de ne pas tenter un obstacle qu'il estime trop difficile pour lui, il doit alors le dire clairement au juge de l'obstacle en question et recevra la note zéro pour cette difficulté. De même après trois tentatives infructueuses le cavalier doit passer à l'obstacle suivant et reçoit la note zéro.

On estime qu'il y a **refus** dès que le cheval recule un pied ; un arrêt ou une hésitation sans reculer n'est pas pénalisé (moins en efficacité). La zone dans laquelle l'obstacle est jugé (zone de pénalisation) est au minimum celle délimitée par les fanions (montée, slalom, allée maraîchère), mais c'est au juge d'estimer à quelle distance il pénalise un refus à l'abord d'un tronc par exemple.

Les **voltes** sont autorisées après un obstacle (pour remettre le cheval aux ordres avant le suivant) uniquement pour les séries 3, en série 1 et 2 chaque volte est pénalisée.

Exemple : le cavalier de série 1 fait une volte entre l'obstacle 2 et 3, c'est au juge du n°3 d'enlever 3 points sur sa note.

Toutefois même en série 3, si le cavalier effectue une volte juste avant un tronc par exemple, cela peut être considéré comme un refus.

Le parcours est chronométré et un temps idéal est défini, tous ceux qui dépassent le **temps idéal** sont pénalisés. Comme en cross, c'est le cavalier le plus lent qui doit laisser passer le plus rapide, toutefois si un concurrent a déjà commencé une difficulté il faut le laisser finir et faire patienter le plus rapide ; il faut alors le noter sur la feuille de juge et le temps perdu (estimé) sera déduit du chrono total.

En cas de **chute**, vous devez le noter sur votre feuille (que celle-ci soit liée à votre obstacle ou pas) et vous êtes en droit d'arrêter un concurrent qui vous semble inapte à repartir.

Chaque juge reçoit une fourre contenant des feuilles pour la notation ainsi qu'une feuille avec des explications sur la façon de juger son obstacle. Pour la partie style, à chacun de choisir ses critères, le plus important étant de garder la même ligne de jugement pour tous les concurrents d'une épreuve. Tous les niveaux se jugent au style, on peut par contre adapter ses exigences au niveau de l'épreuve.

En cas de doute, notez le plus de choses possible et la décision peut être prise à la fin de l'épreuve avec le président du jury.