

Petit guide du jugement d'un obstacle de PTV

Le Parcours en Terrain Varié est un parcours de 1 à 4 kms sur lesquels se trouvent 16 obstacles ; chacun donne lieu à une notation par un juge, la note maximale étant de 10, la note minimale de 0. Le total maximum à atteindre est donc de 160 points.

La **notation** se fait par deux critères : **l'efficacité**, c'est-à-dire est-ce que l'obstacle a été effectivement franchi, sans erreur (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 sur certains tronçons pour des raisons de sécurité. Sur certaines difficultés, l'allure choisie entraîne plus ou moins de points (branche basse, allée maraîchère, slalom par exemple), sur 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 l'élimination du concurrent. **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 jugée (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 en 3, en série 1 et 2 chaque volte est pénalisée. Toutefois même en série 3, si le cavalier effectue une volte juste avant un tronc par exemple, cela peut être considéré comme un refus.

Exemple : le cavalier de série 1 fait une volte entre l'obstacle 2 et 3, c'est au juge du n°3 de noter la volte

Le parcours est chronométré et un temps idéal est défini, tous ceux qui dépassent le temps idéal sont pénalisés. 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.

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.

Votre rôle :

- Noter le N° du dossard qui passe à votre obstacle
- Remplir votre feuille de juge
- Juger tout le monde de la même manière

SI VOUS AVEZ DES DOUTES SUR LE JUGEMENT - NOTER LE PLUS DE DÉTAILS POSSIBLE AU VERSO DE VOTRE PAGE AVEC LE N° DE DOSSARD

Couleur des N° :

Vert : Série 1

Jaune : Série 2

Rouge : Série 3

Remarques :

- Les fanions d'entrée et de sortie doivent être obligatoirement franchis. Si ce n'est pas le cas, la note zéro sera attribuée sur cet obstacle.
- Si un obstacle fanionné ne faisant pas partie du parcours d'un concurrent est franchi, cela équivaut à une erreur de parcours, et cela entraîne l'élimination du concurrent.
Ex. un concurrent série 3 franchi un obstacle de série 2
- Si un concurrent exécute un obstacle en main alors qu'il est demandé à cheval (ou inversement), il obtient la note de zéro pour l'obstacle.
- Les allures sont libres entre les difficultés
- **Un concurrent qui ne souhaite pas franchir une difficulté doit : (note 0)**
 - **s'arrêter**
 - **se présenter au juge de la difficulté**
 - **lui signifier clairement son intention de ne pas franchir cette difficulté.**

Si ce n'est pas le cas, il sera éliminé du PTV.
- Trois refus sur une difficulté entraînent la note 0 sur cette difficulté.
- **Une note "d'efficacité" de 0 entraîne forcément la note finalement de 0 sur la difficulté**
- Lorsqu'un cavalier rattrape le concurrent précédent, ce dernier doit le laisser passer. Si pour des raisons techniques cela n'est pas possible (obstacle déjà commencé), le juge doit relever le temps perdu par le concurrent gêné.
- Toute chute de cheval durant le PTV entraîne l'élimination du PTV – le concurrent doit sortir à pied.
- Toute chute à pied est considérée comme « passage dangereux »
- Tout mouvement en arrière (même un seul pas) est considéré comme un refus («Efficacité»).
- Quelles que soient les notes d'« Efficacité », « Style » et « Pénalité » obtenues, la note minimum possible pour chaque obstacle est « zéro » (pas de note négative)
- Durant le PTV, le concurrent est pénalisé de 5 points pour toute brutalité. La brutalité peut se définir comme :
 - 1 coup de cravache sur la tête
 - Plus de 3 coups de cravache derrière la jambe
 - Actions saccadées avec le mors ou autre sur la bouche du cheval
 - Utiliser le bas de la jambe ou les éperons de façon excessive ou persistante Etc.

Elimination du PTV

- pour ne pas avoir passé un passage obligatoire selon le tracé
- pour aide extérieure (cheval tenu ou rattrapé par quelqu'un d'autre que le cavalier) **NE PAS RATTRAPER LE CHEVAL SI LE CAVALIER EST TOMBÉ**, sauf si danger
- pour ne pas avoir respecté une allure imposée
- pour être entré sur le parcours de PTV avec son cheval avant son départ officiel
- pour non franchissement de la ligne de départ ou d'arrivée du PTV
- pour avoir utilisé un obstacle fanionné (même d'une autre série) comme montoir.
- pour avoir refranchi un obstacle dont le cavalier est sorti avant de franchir les fanions de sortie (et a donc déjà obtenu un « 0 » d'efficacité). Seule exception : le passage de sentier (après un refus sur le B, il faut refranchir le A et le B)
- pour erreur de parcours
- Pour chute de Cheval