

MEMENTO du responsable de la Maîtrise des allures

(par délégation du chef de piste PTV)

et

BRIEFING aux juges de la Maîtrise des allures

Mise en place / vérification de la zone de la Maîtrise des allures (MA)

- Une zone de détente bien délimitée ;
- Un couloir (*avec sol adapté e,t si nécessaire, terrain tondu*) de 1,50 m de large et de 100 m (épreuves Club Elite, A3, A2) ou de 150 m de long (Épreuves A1, AE), tracé à la peinture blanche ou à la chaux. (*En général, on prévoit 1,55 m de large*) ;
- Une zone dégagée d'au moins 3 m de chaque côté du couloir, pour permettre l'installation des juges, sans que ceux-ci ne gênent les cavaliers réalisant leur MA ;
- Une zone dégagée avant le couloir, pour que le cavalier puisse prendre le galop, à la main de son choix ;
- Une zone dégagée après le couloir pour que le cavalier puisse facilement repasser au pas et faire son demi-tour.
- Si nécessaire, une zone délimitée pour le public.

Matériel à prévoir

- Fanions blanc et rouge de départ et d'arrivée (4 jeux) ;
- 4 cônes, pour matérialiser les zones A, B, C (pour un couloir de 100 m : 2 placés de chaque côté du couloir à 33 m et 2 à 66 m ; pour un couloir de 150 m : à 50 m et 100 m).
- Pour la zone départ : une table, 2 chaises. Si risque de pluie, et si possible, un barnum ;
- Une plaquette, 1 stylo par juge ;
- Feuilles de notation, en nombre suffisant, en fonction du nombre de juges et de concurrents ;
- Une chaise par juge ;
- 2 talkies-walkies ;
- un système de chronométrage électronique, mis en œuvre par un « spécialiste », en doublure (ou, à défaut) 2 chronomètres manuels ;
- Une liste des cavaliers au départ (avec niveau d'épreuve et horaires). En général, il est prévu 3 mn par cavalier).

Personnel nécessaire

- Pour un couloir de 100 m, 6 juges, connaissant bien le mécanisme des allures (*juges nationaux, moniteurs d'équitation, cavalier de dressage...*);
- Pour un couloir de 150 m, 8 juges ;
- Si possible, un(e) secrétaire ;
- Si possible, un commissaire au paddock

BRIEFING aux juges de la M.A

Prévoir de convoquer les juges, au départ de la M.A ¼ h avant le début du test.

Briefing à adapter (dans son contenu et sa formulation) en fonction de la qualification des juges.

Rappeler le principe de la M.A

Ce test a pour but de montrer qu'un cavalier d'extérieur peut faire aller son poney/cheval lentement au galop et rapidement au pas sur un chemin donné.

Le test comporte deux phases :

- A l'aller : parcourir au galop le plus lent 100 ou 150 m selon le niveau de la compétition dans un couloir de 1,50 m de large, sur le sol le plus plat possible.
- Au retour : parcourir au pas le plus rapide 100 ou 150 m selon le niveau de la compétition au retour dans le même couloir.

Si la M.A est tracée en forme de fer à cheval, le concurrent choisit de prendre le départ à main gauche ou à main droite.

NB. : Si la M.A est tracée en forme de fer à cheval, les juges sont placés à l'extérieur de celui-ci.

Rappeler les règles de jugement

Après indication par le jury, le concurrent a droit à 3 tentatives dans les 30 secondes pour franchir la ligne de départ. En cas de non-franchissement de la ligne, le concurrent se verra attribuer la note de 0 pour l'allure concernée.

Les poneys/chevaux passent la ligne de départ et celle d'arrivée à l'allure demandée.

Le chronomètre est déclenché sur la ligne de début de couloir et arrêté sur la ligne de fin de couloir, au franchissement du premier antérieur.

L'allure est prise en compte :

- au départ, du franchissement du premier antérieur ;
- à l'arrivée au franchissement du dernier postérieur ;

Les juges sont répartis sur la longueur du couloir.

Chaque juge juge sur la totalité du couloir. Il note sur la feuille de notation :

- les fautes éventuelles : rupture et/ou couloir ;
- la zone (A, B, ou C) dans laquelle elles se produisent.

Attention ! : les zones sont délimitées par des cônes. Les zones A, B, et C restent les mêmes au galop (A, B, C), puis au pas (C, B, A).

La M.A se juge de manière anonyme.

Le jugement est individuel. Un juge ne doit pas consulter un autre juge. Le juge juge en son âme et conscience. Le doute bénéficie au cavalier. Si le juge n'est pas sûr de lui, il ne note pas la faute.

Pour les fautes de couloir, le couloir est déterminé par le bord intérieur du tracé (*donc, pied sur la ligne ou sorti = faute de couloir*)

NB : si un juge souhaite mettre un parapluie / parasol, celui-ci doit être suffisamment éloigné, pour ne pas faire peur aux chevaux. Il doit être particulièrement bien arrimé pour ne pas bouger / s'envoler, en particulier lorsqu'il y a du vent. Il doit être placé avant le début de la MA (ou au minimum à un changement de niveau d'épreuve), pour que tous les cavaliers soient placés dans le même environnement.

Rappeler le mécanisme des allures et la « définition » des ruptures

Le galop : le galop est une allure sautée à trois temps, suivie d'une phase de projection. C'est une allure asymétrique puisqu'il y a deux galops : un à droite, un à gauche. Dans le galop à droite par exemple, les posers se déroulent ainsi : postérieur gauche, diagonal gauche, antérieur droit, puis vient le temps de projection et le cycle recommence.

Le pas : le pas est une allure marchée : le cheval a toujours au moins deux membres au sol. C'est une allure symétrique et à quatre temps, qui correspondent aux quatre battues des pieds sur le sol.

La succession des posers est donc : antérieur gauche, postérieur droit, antérieur droit, postérieur gauche... et ainsi de suite

Le trot : le trot est une allure sautée, symétrique à deux temps égaux. Elle est dite « sautée » parce qu'elle contient des temps de projection, c'est à dire des moments au cours desquels les quatre membres sont en l'air en même temps.

Le rythme à deux temps est donné par les battues des membres, qui se posent par bipèdes diagonaux (antérieur d'un côté et postérieur du côté opposé)

Pour prendre en compte une rupture d'allure avec passage au trot, il faut qu'il y ait une foulée complète de trot (poser du diagonal droit puis poser du diagonal gauche, ou inversement).

Dans le cas d'une rupture d'allure depuis le galop, il faut 3 diagonaux, car le galop comprend, dans son 2° temps un diagonal).

Pour les épreuves de niveau Amateur (donc A3, A2, A1, AE), sont également prises en compte, comme rupture d'allure :

L'aubin : allure défectueuse d'un cheval qui galope avec les antérieurs, alors qu'il trotte avec les postérieurs, ou inversement ;

Le traquenard : le traquenard est un trot désuni ou décousu. Il y a dissociation du poser d'au moins un diagonal, c'est à dire que les deux pieds d'un bipède diagonal ne se posent pas en même temps.

Le galop désuni : le galop désuni survient lorsque le cheval galope à droite des antérieurs et galope à gauche des postérieurs ou l'inverse. Le galop conserve 3 temps, mais il y a poser simultané des 2 membres d'un bipède latéral (au lieu d'un bipède diagonal).

NB : On parle de **galop à quatre temps** lorsque le poser du bipède diagonal est dissocié. Pour la MA, Il est toléré et ne constitue pas une faute.

Pour bien observer les allures, le juge doit se concentrer sur les membres du cheval.

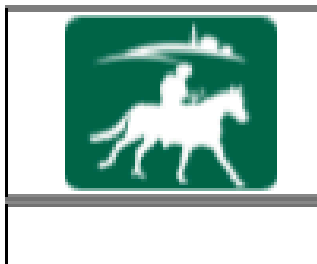
- **Au galop, il doit se concentrer sur le 2° temps du galop, le diagonal (*pour voir le galop désuni*).**
- **Pour le pas, il doit pouvoir compter les 4 temps de celui-ci.**

Présenter la feuille de notation et la façon de noter les fautes

Noter le numéro de dossard du cavalier. Pour chaque allure, mettre, en cas de faute, une croix dans rupture et/ou couloir et la zone correspondante.



MAÎTRISE DES ALLURES



Epreuve : _____

Rupture = pour toutes les épreuves, rupture d'allure = pour les épreuves Amateur : galop désuni, traquenard, subit...

Culoir = pied sur ou en dehors des lignes matérialisant le couloir.

☛☛☛ GALOP

PAS ☛☛☛

A	B	C
---	---	---

N°	Galop						Pas						Observations	
	Rupture			Culoir			Rupture			Culoir				
	A	B	C	A	B	C	C	B	A	C	B	A		

Présenter l'organisation générale de la M.A

Un juge au départ (le responsable des allures), 4 juges (pour un couloir de 100 m), ou 6 (pour un couloir de 150 m), répartis sur la longueur du couloir, un juge aux fanions d'arrivée.

Le juge du départ et le/la secrétaire, avec un chronomètre, un talkie-walkie, une plaquette, la liste des départs.

Le commissaire au paddock (*à défaut le juge au départ*) vérifie le respect de la tenue par le cavalier :

- Le port de bottes, chaps ou mini-chaps est obligatoire sur le test de la M.A. Les cavaliers doivent avoir une tenue d'équitation du club ou de concours. Les épaules doivent être couvertes.
- La cravache de dressage est autorisée pour la M.A. Les concurrents doivent porter leur dossard.

NB. : de plus, pour les épreuves club, « l'ensemble des tests est effectué avec le même harnachement : mors, selle ou enrênement, ou avec un harnachement strictement identique » (cf. règlement). Le commissaire au paddock doit le vérifier.

Le juge du départ annonce le numéro de dossard aux autres juges (à la voix et par talkie).

Il donne de façon clair le top départ au cavalier pour le galop : « à mon top vous aurez 30 secondes pour franchir la ligne de départ ; top ».

Il annonce par talkie-walkie au juge d'arrivée : « attentioooooon – top ». Le top est donné au franchissement des fanions par les antérieurs du cheval.

Les 2 juges déclenchent leurs chronomètres au top.

NB : le chronométrage manuel est mis en œuvre, même en cas d'utilisation du chronométrage électronique.

Les juges jugent.... Les juges du départ et de l'arrivée, jugent également, en fonction de ce qu'ils peuvent voir.

Le juge de l'arrivée annonce par talkie au juge du départ : « attentioooooon – top ». Le top est donné au franchissement des fanions par les antérieurs du cheval. Les 2 juges arrêtent leurs chronomètres au top.

Le temps mis par le cavalier pris en compte est, dans l'ordre :

- celui du chronomètre électronique ;
- en cas de défaillance, celui du juge du départ.
- en cas de raté, le chronomètre du juge de l'arrivée.

Le secrétaire (ou le juge lui-même) note le temps mis par le cavalier.

Pour le retour au pas :

- le juge d'arrivée attend l'autorisation du juge du départ pour donner le top départ au cavalier (*temps nécessaire pour noter les temps, remettre les chronos à 0...*).
- la même procédure de double chronométrage est appliquée. le juge de l'arrivée annonce au juge du départ : « attentioooooon – top ».
- même procédure pour l'arrivée du pas et la prise en compte du temps.

Rappeler la procédure de validation des fautes :

A l'issue de la M.A (ou entre chaque niveau d'épreuve, si le délai le permet), tous les juges se réunissent. Le responsable de la M.A annonce les numéros de dossard.

La faute d'un cavalier est validée, si :

- elle est notée par 2 juges ;
- elle est de même nature (rupture d'allure ou faute de couloir) ;
- elle est notée dans la même zone (A, B ou C).

A l'issue de la maîtrise des allures, le responsable va déposer au plus tôt les résultats (*relevé des fautes et temps au galop et au pas*) au / à la commissaire aux calculs.