

Règlement Concours Amical TRE...S CAVAL ISÈRE

1/ Principe du Concours

Le Concours Amical « TRE...S Caval Isère » a pour objectif de réunir des cavaliers de loisirs et de tourisme équestre afin de leur proposer de tester leurs compétences en terme d'orientation et en terme d'équitation d'extérieur. Pour cela, les concurrents seront notés sur deux épreuves :

- Une épreuve d'orientation
- Une épreuve en terrain varié

À la suite des épreuves, un classement sera effectué à partir des points obtenus et une remise des prix récompensera l'ensemble des participants.

La violence n'a pas sa place dans l'association, ainsi tout concurrent mettant en danger l'intégrité physique ou morale de son équidé pourra être disqualifié par le jury.

2/ Conditions de Participation

A) Pour les cavaliers

Les cavaliers devront justifier d'une assurance (licence fédérale ou assurance RC).

Le port du casque est obligatoire, l'utilisation d'un gilet de cross aux normes est obligatoire sur le parcours en terrain varié pour les mineurs.

Les épreuves se courent uniquement en équipe de 2 ou 3 personnes. Deux niveaux de difficulté sont proposés : découverte et expert.

B) Pour les Chevaux

Les chevaux devront être à jour de leur vaccination le jour du concours. Les chevaux ne devront pas avoir de fièvre la veille ainsi que le jour du concours (protocole rhinopneumonie).

2/ Épreuve d'Orientation

A) La salle des cartes

Le matin, les concurrents partent sur l'épreuve d'orientation. Ils se présentent en salle des cartes avant leur horaire afin de récupérer leurs dossards, leurs bons repas pour le midi et connaître l'ensemble des informations nécessaires.

À l'heure de passage, ils se rendent en salle des cartes pour 15 minutes et recopient leur tracé à partir d'une carte mère sur leur carte vierge IGN 1/25000. Au bout de 15 minutes, ils quittent la salle des cartes et partent sur leur parcours en veillant à respecter l'allure moyenne imposée.

B) Balises

Sur le parcours ils pourront trouver des balises (**indiquées ou non** sur la carte mère au départ de l'épreuve) qu'ils devront poinçonner sur leur carnet de route. Une balise manquante donnera une pénalité de -30 points.

C) Points de contrôles

Les concurrents rencontreront plusieurs points de contrôles où les contrôleurs pourront vérifier que les équipes empruntent les bons chemins et vérifier leur vitesse moyenne en notant leur heure d'arrivée au contrôle et leur heure de départ. Les équipes étant dans le temps idéal n'auront aucune pénalité, pour ceux qui seront allés trop vite ou trop doucement, -1 point de pénalité sera attribué par minute d'avance ou de retard.

Si les concurrents arrivent par un mauvais chemin, ils seront pénalisés de -30 points. Si le contrôle est manqué, ils seront pénalisés de -50 points.

À chaque contrôle les équipes bénéficieront d'au minimum une pause de 3 minutes.

D) Difficultés selon les niveaux d'épreuves

Sur le niveau découverte, le tracé s'appuiera sur la lecture de carte simple (connaître le fonctionnement d'une carte IGN et des points remarquables). La longueur du tracé est comprise entre 7 et 10 kilomètres. La vitesse maximale demandée sur un tronçon ne pourra excéder 9 km/h

Sur le niveau expert, les concurrents pourront utiliser différents éléments (lignes de niveau, boussole, distances). La longueur du tracé est comprise entre 10 et 15 kilomètres. La vitesse maximale demandée sur un tronçon ne pourra excéder 10 km/h.

3/ Épreuve de Terrain Varié

A) Reconnaissance

Des fiches récapitulatives et explicatives ainsi qu'un plan du parcours sera disponible près de la salle des cartes. Une reconnaissance générale sera proposée 30 minutes avant le premier départ du parcours pour répondre aux questions. Un espace délimité permettra aux concurrents de s'échauffer et se préparer avant leur départ.

B) Parcours et niveaux d'épreuves

Le parcours en terrain varié se réalise de façon individuelle. Un concurrent sera lancé sur le parcours tous les 4 ateliers franchis. Les ateliers de chaque niveau doivent être passés dans l'ordre indiqué.

Les ateliers conçus sont issus de plusieurs disciplines d'extérieur : trec, mountain trail, ranch trail, Xtrem trail...

Sur le parcours découverte, un total de 12 ateliers est proposé. Sur le parcours expert, un total de 14 ateliers est proposé. Les concurrents devront respecter leur parcours et le contrat demandé de leur niveau pour chaque atelier (le non-respect du contrat de l'atelier entraînera la note de 0 sur l'atelier).

Si un concurrent ne souhaite pas franchir un dispositif, il arrête son cheval près du juge et lui signifie sa volonté de ne pas franchir la difficulté en annonçant son numéro de dossard. Cela entraîne la note de 0 sur cet atelier.

Chaque atelier est noté de 0 à 10. Les différentes notations sont détaillées sur les fiches d'exercices présentes en salle des cartes.

Un oubli d'atelier entraîne une pénalité de 30 points sur le parcours (sauf si le cavalier a signifié avant la difficulté suivante sa volonté de ne passer au juge en s'arrêtant).

Une chute entraîne la note de 0 sur le parcours de terrain varié.

4/ Résultats

A) Mode de calcul

Sur le parcours d'orientation, les équipes partent avec un total de 300 points. Chaque pénalité est retirée en cas d'erreur :

- Temps : - 1 point par minute de trop ou de moins
- Balisée manquée : - 30 points
- Mauvais chemin : - 30 points
- Contrôle manqué : - 50 points

Suite à cela, nous obtenons le score du parcours d'orientation pour l'équipe.

Sur le parcours de terrain varié, chaque obstacle est noté sur 10 donc chaque concurrent obtient un total de points sur 120 en découverte et sur 140 en expert. Le score est calculé en faisant la moyenne des résultats de tous les membres de l'équipe.

B) En cas d'égalité

En cas d'égalité, le score sur le parcours d'orientation permettra de départager les équipes ex-aequo sur le total. L'équipe ayant réalisé le meilleur parcours d'orientation sera placée au-dessus de l'autre.

Si cela ne permet toujours pas de départager les deux équipes, l'équipe qui aura un concurrent ayant eu le score d'épreuve en terrain varié le plus haut sera placée au-dessus.