

## CONCOURS COMPLET D'EQUITATION 2010

### Aide mémoire pour les commissaires aux obstacles de cross

#### **Intro**

Cross = discipline la plus spectaculaire mais la plus dangereuse.

Demande une grande rigueur, vigilance.

Vous allez avoir un obstacle = responsabilité = confiance.

A vous de vérifier après chaque passage la qualité de l'abord et de la réception.

#### **Matériel**

Pour mener à bien votre mission du matériel vous est prêté par l'organisateur :

- Gilet jaune = vous identifier comme commissaire,
- Sifflet = sécurité du public,
- Talkie = pas un jeu, moyen de communication à utiliser le moins possible, crayon, feuilles, planche = à rapporter vous-même au jury du cross à la fin des épreuves.

Ce matériel est à protéger du vent, pluie.... Attention : il ne doit y avoir que vous à y toucher : ne pas prêter, ne pas laisser un cavalier/spectateur/entraîneur y toucher.

#### **Sécurité du public**

- Demander gentiment de se ranger loin de l'obstacles/piste de galop.
- On peut discuter mais pas baisser sa garde/vigilance.
- On ne discute/parlemente pas avec un cavalier mécontent qui veut porter réclamation, on l'envoie au jury (même s'il veut parler d'un problème qui est survenu sur votre obstacle).

#### **Talkie Walkie**

- 1) « obstacle... »
- 2) « cavalier »
- 3) Si rien : « RAS = rien à signaler », si un refus « R1 » si deux refus « R2 »...
  - signaler une monte dangereuse
  - si obstacle endommagé dire : « besoin de l'équipe technique », si renversé : idem + « ne pas faire partir le concurrent suivant ».

## Epreuves *(très grands cavaliers, super niveau)*

Jour	Epreuve	Feuille	Dossard	Obstacle	Nombre d'obstacles
jeudi	4 ans labellisé	Orange	Orange	Orange	11
	5 ans	Blanc	Blanc	Blanc	16
	6 ans A	Vert	Vert	Vert	18
	6 ans B	Jaune	Jaune	Blanc	11
	4 ans ext.	Orange	Orange	Orange	16
vendredi	Pro 1	Orange	Orange	Jaune	18
	Pro 2	Bleu	Bleu	Jaune	18
	Pro 1 préparatoire	Orange	Orange	Jaune	18
	Amateur Elite	Jaune	Jaune	Jaune	18
Samedi	Pro 3	Blanc	Blanc	Orange	16
	Amateur 1	Orange	Orange	Orange	16
	Amateur 1 GP	Vert	Vert	Orange	16
	Cycle Classique 2	Bleu ciel	Bleu ciel	Blanc	16
Dimanche	Amateur 2	Bleu	Bleu	Bleu	12
	Amateur 2 GP	Blanc	Blanc	Vert	14
	Amateur 2 GP préparatoire	Bleu ciel	Bleu ciel	Vert	14
	Club 1	Orange	Orange	Orange	11
	Cycle Classique 1 <sup>ère</sup> année	Rose	Rose	Bleu	12

## Règlement

- Positionnement du commissaire = loin de l'obstacle mais assez près pour voir l'abord et le saut. Sur le côté. Aide de complaisance interdite (vous, moniteur...).
- Il existe 3 fautes aux obstacles : refus, dérobé, volte.
  - Refus = arrêt devant l'obstacle + reculer d'un pied. (3 sur l'ensemble du parcours = élimination). Sur combinaison : si refus, peut ressauter un obstacle déjà franchi.
  - Dérobé = le cheval évite l'obstacle. Sur un directionnel, regarder où est le fanion : épaules.
  - Volte = cercle = recoupe sa piste dans la zone d'abord ou entre les efforts d'une même combinaison.



**C.R.E.B.**

- Chute du cavalier = séparation de corps cavalier/cheval = élimination. Chute du cheval = pointe de la hanche et pointe de l'épaule touchent par terre = élimination. Pour toute chute, même sans gravité, dire au cavalier de se présenter ou son cheval au centre de secours du concours.
- Problème de harnachement : le cavalier peut descendre de son cheval pour le rajuster pas = à une chute, pas de pénalités (juste le temps).
- Vous avez le droit de rendre à un cavalier sa cravache, sa bombe ou ses lunettes sans qu'il descende de cheval.
- Arrêter un concurrent : que si le jury vous en donne l'ordre. Vous mettre à 30 ou 40 cm devant votre obstacle et faire signe au cavalier de s'arrêter. L'autoriser à repartir quand le jury l'ordonne.

*Document réalisé par Michel et Bleven Le Roux (Ecuries du Vieux Puits à Questembert)*

