

Les fiches du CDTE 05 : LE PARCOURS EN TERRAIN VARIÉ OU PTV

Cette ultime épreuve vise à mesurer le dressage et la maniabilité des chevaux, sur des exercices que le cavalier randonneur peut rencontrer en extérieur : passer un gué, une passerelle ou encore des escaliers !

Chaque exercice est noté sur 10 points, auquel sont éventuellement retirés les points liés aux fautes (-3 pts par faute). Les PTV sont composés de 12 à 18 exercices.

Il existe plusieurs grands types d'exercices, appelés des « dispositifs » :

GROUPE 1 : CHOIX D'ALLURE (slalom, branches basses, bordure maraîchère, conduite à une main, trèfle et ruelles)

En fonction de l'allure choisie (trot ou galop, le pas a été retiré depuis la saison 2015), ces dispositifs rapportent plus de points (5 au trot ou 10 au galop). Cependant, il faut faire attention à toujours bien respecter le tracé du dispositif (sinon c'est la note de 0) ou le contrat (par exemple garder les rênes dans une seule main pour la conduite) et à ne pas faire de rupture : en cas de rupture c'est l'allure la plus basse qui est retenue et une faute est comptée.

Par exemple, si on tente au galop avec une rupture au trot, on obtient seulement 2 pts. Ces dispositifs sont souvent rendus plus difficiles par l'enchaînement ou par des particularités du terrain.

GROUPE 2 : LES SAUTANTS (tronc, haie, fossé, contre-haut, contre-bas et passage de sentier)

Ces dispositifs sont également jugés sur le style et permettent de mesurer la franchise des chevaux. Les refus et les dérobadés sont considérés comme des fautes. Le cheval doit franchir le dispositif, sans le toucher mais le saut de plein pied est accepté (c'est-à-dire que le cheval marque un arrêt avant de sauter). Le passage de sentier est une combinaison de deux sautants, à deux foulées d'écart. Les deux sautants doivent être franchis pour que l'exercice soit réussi : un refus ou une dérobadé sur le deuxième et le cavalier doit re-franchir le n°1 avant le n°2.



Le trèfle est un dispositif à choix d'allure. Pris au galop, il impose des changements de pied ou alors de galoper « à faux ».



Un passage de sentier composé d'un contre-bas et d'un tronc.



La maniabilité est une exercice difficile, encore plus quand elle est surélevée pour le niveau amateur.

Les fiches du CDTE 05 : LE PARCOURS EN TERRAIN VARIÉ OU PTV

GROUPE 3 : PRÉCISION (barrière, escalier montant ou descendant, gué, immobilité, maniabilité, reculer)

Ces exercices sont plus techniques et font appel au dressage et à la franchise du cheval : reculer, mobilisation des épaules et des hanches, patience et surtout calme. Ils sont jugés sur le style : ils doivent être franchis avec régularité et discrétion des aides du cavalier, sans signes de défense du cheval.

Pour l'immobilité et le montoir, le cheval doit rester dans un cercle sans en sortir. Pour avoir le maximum de points à l'immobilité, le cheval doit y rester pendant 10 secondes. C'est un véritable atout pour un cheval de randonnée que de rester immobile tant que le cavalier ne le sollicite pas : pour lire sa carte ou pour monter dessus !

GROUPE 4 : DÉNIVELÉ (plan ascendant/descendant, doline et chapeau de gendarme)

Ces dispositifs sont jugés sur le style du cavalier lors du franchissement, qui doit toujours bien avoir les jambes verticales et ne pas gêner son cheval. Le couloir d'évolution doit être respecté et l'allure doit toujours rester la même (si le cavalier entre au trot, il doit continuer au trot par exemple). L'allure choisie (pas-trot-galop) n'entre pas en jeu dans la notation, à la différence des attelages.

En général, la solution la plus sûre est de passer cet exercice au trot, car les chevaux qui manquent d'équilibre auront tendance à trotter en montée et en descente.

GROUPE 5 : EN MAIN (à choix d'allure, dénivelé, sautants ou précision !)

Passer un tronc en main ou monter une pente raide : cela arrive souvent en randonnée ! Pour réaliser cela sans danger, il faut un cheval calme, aux ordres et qui respecte bien son cavalier (pour ne pas lui marcher dessus !). L'ensemble des exercices «en main» permettent d'évaluer cela !

Ces différents dispositifs s'enchaînent pour créer de la difficulté, en fonction du terrain. Tour à tour, les chevaux doivent démontrer leur maniabilité, leur calme, leur réactivité, et leur vitesse, pour boucler un parcours qui est chronométré !



Un plan ascendant abordé au trot.



Un contre-bas en main : le poney suit tranquillement son cavalier, sans sauter.



Les gués et les passerelles peuvent être rendus plus difficile par leurs abords plus ou moins pentus.