

ATELIER N°2 : RAMASSAGES

PRESENTATION & OBJECTIFS

Avant le début de l'atelier, et en fonction du nombre de joueur présent dans l'équipe (4 min. et 7max.), des « groupes » sont définis par l'entraîneur de la manière suivante :

- Equipe de 4 cavaliers : 2 binômes.
- Equipe de 5 cavaliers : 1 binôme + 1 trinôme.
- Equipe de 6 cavaliers : 2 trinômes.
- Equipe de 7 cavaliers : 2 binômes + 1 trinôme.

Chaque binôme et/ou trinôme effectue 2 séries de ramassages : à main droite puis à main gauche. Chaque série dure 1 minute. Avant le début de chaque série, des ballons sont disposés sur le cercle (2 ballons par cavalier).

Pour chaque série, les cavaliers se placent sous les ordres des arbitres derrière et à l'extérieur de la ligne de barres au sol (zone de « remise »). Au coup de sifflet de l'arbitre, le chronomètre démarre pour une durée de 1 minute. A l'allure qu'ils souhaitent, les uns derrière les autres, en groupe ou chacun leur tours, les cavaliers doivent décrire un cercle en passant à l'intérieur des portes balisées par des plots. Ils doivent ramasser de la meilleure des façons possible les ballons disposés sur le cercle.

Les ballons doivent être ramassés à gauche lors du passage à main gauche et à droite lors du passage à main droite. Chaque ramassage est jugé en fonction de l'allure à laquelle il est réalisé (un ramassage au pas rapporte 1 point, au trot il rapporte 2 points, au galop il rapporte 3 points). Le ramassage doit se faire dans le mouvement et sans rupture d'allure (l'allure prise ne compte est celle constatée moment du touché du ballon). Le ramassage à l'arrêt n'apporte aucun point. Pour qu'un ramassage soit validé, les cavaliers doivent obligatoirement emprunter les portes balisées par des plots et ramener les ballons ramassés dans l'espace de « remise » situé derrière et à l'extérieur de la ligne de barres au sol. Ils peuvent effectuer autant de passages qu'ils souhaitent et ne peuvent ramasser qu'un seul ballon à la fois.

Informations générales

Début de l'atelier	Au coup de sifflet des arbitres.
Fin de l'atelier	A la fin du temps (1 minute) au coup de sifflet des arbitres ou de la sonnerie.

Barème

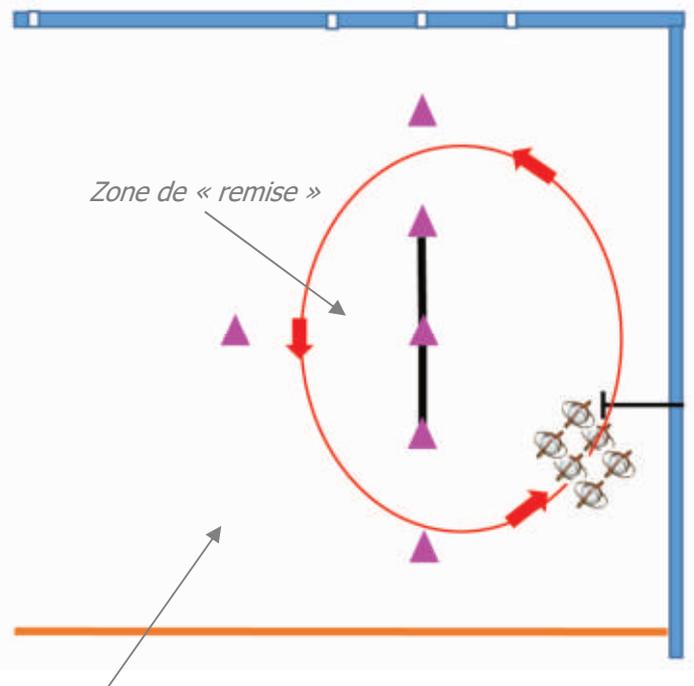
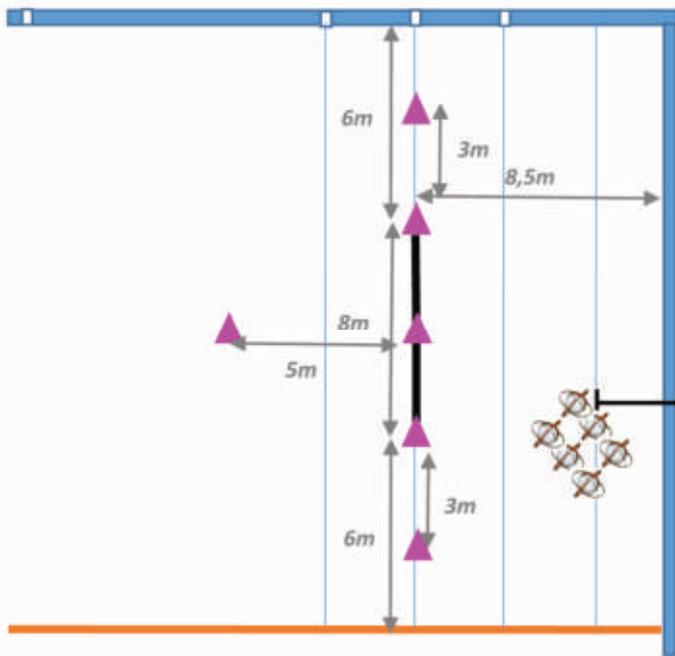
Ramassage au galop du bon côté avec ballon rapporté à la « remise »	3 points
Ramassage au galop du bon côté avec ballon rapporté à la « remise »	2 points
Ramassage au galop du bon côté avec ballon rapporté à la « remise »	1 point
Nombre de tentatives pour ramasser un ballon	1 tentative possible.

Ce qui peut arriver...

Conséquences

Le ballon n'est pas ramassé	0 point. Le cavalier doit revenir rapidement en selle afin refaire une tentative en réitérant le cheminement sur le cercle balisé.
-----------------------------	---

Le ballon est ramassé mais il tombe au sol avant le retour dans la zone de « remise »	0 point. Le ramassage n'est pas validé. Le cavalier continue son parcours. Le ballon n'est plus exploitable.
Rupture d'allure descendante sur le ballon	L'allure prise en compte est celle constatée lors du touché du ballon par le cavalier. L'exécution de l'atelier à l'arrêt rapporte 0 point.
Un cavalier ramasse 2 ballons	1 seul ramassage est pris en compte (celui qui rapporte le plus de points au cavalier).
Demi-tour sur le ballon	Echec. Le ramassage n'est pas validé. Le cavalier doit lâcher le ballon et refaire un tour pour tenter un autre ramassage. Si le cavalier ne pose pas le ballon et/ou le ramène dans la zone de « remise », le score est de 0 point et le ballon n'est plus exploitable.
Volte	La volte, au-delà du tracé du cercle de ramassage n'est pas autorisée. En cas de volte, le ramassage du cavalier n'est pas comptabilisé.
Chute (avec ou sans ballon)	Les arbitres sifflent pour arrêter le chronomètre. Le cavalier est remis en selle. Le ballon (s'il était ramassé) n'est pas pris en compte et devient inexploitable. Le chronomètre repart au coup de sifflet des arbitres. Les cavaliers se positionnent à l'endroit où ils étaient au moment de l'arrêt de l'atelier.
Erreur de parcours	A partir du moment où un cavalier emprunte une porte balisé alors que la précédente n'a pas été franchie, il est considéré comme « hors-jeu ». Toutes ses réalisations à partir de son erreur de parcours ne seront pas prises en compte.



Mise en place de l'atelier pour une série de ramassages à gauche avec un trinôme (6 ballons).