

# Règlement Suisse de TREC **2024** :

## Fiches Techniques des Obstacles de PTV



Rédigé et mis en application par la Commission  
Technique Suisse de TREC



## Table des matières

<b>1. Notation et élimination (pour rappel)</b>	<b>3</b>
<b>2. Obstacles de PTV</b>	<b>5</b>
N° 1 : PLAN ASCENDANT A CHEVAL.....	6
N° 2 : PLAN DESCENDANT A CHEVAL .....	7
N° 3 : CHAPEAU DE GENDARME.....	8
N° 4 : ALLEE MARAÎCHERE .....	9
N° 5 : SLALOM .....	10
N° 6 : BRANCHES BASSES.....	11
N° 7 : TRONC A CHEVAL .....	12
N° 8 : HAIE .....	13
N° 9 : FOSSÉ A CHEVAL .....	14
N° 10 : CONTRE HAUT A CHEVAL .....	15
N° 11 : CONTRE BAS A CHEVAL.....	16
N° 12 : PORTAIL.....	17
N° 13 : PASSERELLE A CHEVAL .....	18
N° 14 : GUE .....	19
N° 15 : MANIABILITE A CHEVAL .....	20
<b>N° 16 : RECULER A CHEVAL .....</b>	<b>21</b>
N° 17 : ESCALIER MONTANT A CHEVAL .....	22
N° 18 : ESCALIER DESCENDANT A CHEVAL.....	23
N° 19 : PLAN ASCENDANT EN MAIN.....	24
N° 20 : PLAN DESCENDANT EN MAIN .....	25
N° 21 : CONTRE - HAUT EN MAIN.....	26
N° 22 : CONTRE – BAS EN MAIN.....	27
N° 23 : VAN.....	28
N° 24 : PASSERELLE EN MAIN .....	29
N° 25 : FOSSE EN MAIN.....	30
N° 26 : IMMOBILITE EN MAIN.....	31
N° 27 : MONTOIR.....	32
N° 28 : PASSAGE DE SENTIER.....	33
<b>N° 29 : RECULER EN MAIN .....</b>	<b>35</b>
N° 30 : MANIABILITÉ EN MAIN .....	36
N° 31 : TRONC EN MAIN .....	37
N° 32 : IMMOBILITÉ À CHEVAL .....	38
N° 33 : ESCALIER MONTANT EN MAIN .....	39
N° 34 : ESCALIER DESCENDANT EN MAIN.....	40
N° 35 : DOLINE.....	41
<b>N° 36 : ALLEE MARAÎCHERE EN MAIN .....</b>	<b>42</b>
N° 37 : CONDUITE À UNE MAIN SUR UN HUIT .....	43



## 1. Notation et élimination (pour rappel)

Selon le Règlement Suisse de TREC 2024.

### « 5.3 Notation »

1. Le score maximal possible est de 160 points (minimal : 0 point).
2. Les 16 obstacles sont notés sur 10 points et sont jugés selon le barème officiel.
3. Certaines difficultés – 6 au maximum – peuvent être notées hors chronométrage.
4. La note finale de chaque obstacle est composée d'une note d'efficacité et d'une note de style, éventuellement d'une pénalité.  
Le juge choisit une note dans la section « Efficacité », à laquelle il ajoute / déduit une note dans la section « Style ». A cela s'ajoute encore éventuellement une note dans la section « Pénalité », s'il y a lieu. La note finale de l'obstacle s'obtient donc par addition de ces 3 notes.
5. Toute chute de cheval durant le PTV entraîne une élimination de cette épreuve. Le cavalier quittera le terrain à pied et obtiendra la note de « zéro » pour l'ensemble du PTV.
6. Toute chute du cavalier lorsqu'il est à pied dans un obstacle de PTV sera jugée comme franchissement dangereux.
7. En série 1, chaque volte effectuée durant le PTV entraîne une pénalité de 3 pts, non comptabilisée sur l'obstacle mais déduite du total final du PTV. En série 2, chaque volte effectuée durant le PTV entraîne une pénalité de 1 pt, non comptabilisée sur l'obstacle mais déduite du total final du PTV.
8. Tout mouvement en arrière (même un seul pas) est considéré comme un refus (« Efficacité »).
9. Quelles que soient les notes d' « Efficacité », « Style » et « Pénalité » obtenues, la note minimum possible pour chaque obstacle est « zéro » (pas de note négative).
10. Dans tous les cas, une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.
11. Au total final des points de l'épreuve de PTV peut encore s'ajouter une pénalité pour dépassement de temps, soit 1 point de pénalité par 4 secondes de temps dépassé.  
En aucun cas, la pénalisation pour temps dépassé ne pourra excéder 30 points.
12. **Lorsqu'un cavalier traverse une zone d'obstacle (exemples : couloir du slalom, entre les deux dispositifs d'un passage de sentier, etc..) une pénalité de 10pts, non comptabilisée sur l'obstacle, est déduite du total final du PTV**
13. En aucun cas, le chronométrage ne sera arrêté sans la décision du président du jury.
14. Le temps maximum est déterminé par l'organisateur et validé par le président du jury. Il est affiché au même endroit que le tracé du PTV.
15. Durant le PTV, le concurrent est pénalisé de 5 points pour toute brutalité.  
La brutalité peut se définir comme :



- a) 1 coup de cravache sur la tête
- b) Plus de 3 coups de cravache derrière la jambe
- c) Actions saccadées avec le mors ou autre sur la bouche du cheval
- d) Utiliser le bas de la jambe ou les éperons de façon excessive ou persistante
- e) Etc.

Un cavalier pénalisé pour brutalité sur deux obstacles de PTV (ou plus) par deux juges différents est éliminé du PTV.

#### **5.4 Elimination du PTV**

1. pour ne pas avoir passé un passage obligatoire selon le tracé
2. pour aide extérieure (cheval tenu ou rattrapé par quelqu'un d'autre que le cavalier (sauf en cas de danger))
3. sur décision du vétérinaire ou du président du jury (voir 6.1.1) s'il juge que le cheval n'est physiquement pas apte à continuer ou qu'il est convaincu de dopage
4. pour ne pas avoir respecté une allure imposée
5. pour être entré sur le parcours de PTV avec son cheval avant son départ officiel
6. pour avoir mis le double du temps maximum imparti (ou plus) pour terminer son parcours (sauf contre-indication du président du jury).
7. pour 2 brutalités pénalisées durant le PTV, comme décrit au point 5.3.
8. pour avoir utilisé un obstacle fanionné (même d'une autre série) comme montoir.
9. pour avoir refranchi un obstacle dont le cavalier est sorti avant de franchir les fanions de sortie (et a donc déjà obtenu un « 0 » d'efficacité). Seule exception : le passage de sentier (après un refus sur le B, il faut refranchir le A et le B).
10. pour erreur de parcours.
11. En cas de chute de cheval sur le PTV. LE cavalier quittera le terrain de PTV à pied.

En cas d'élimination du PTV, le cavalier obtient la note de « zéro » pour l'ensemble du PTV, sauf pour les points 3, 5 et 7, pour lesquels il est éliminé de la compétition.



## **2. Obstacles de PTV**

Les difficultés officielles du PTV sont les suivantes :

- 1) Plan ascendant à cheval
- 2) Plan descendant à cheval
- 3) Chapeau de gendarme
- 4) Allée maraîchère
- 5) Slalom
- 6) Branches basses
- 7) Tronc à cheval
- 8) Haie
- 9) Fossé à cheval
- 10) Contre-haut à cheval
- 11) Contre-bas à cheval
- 12) Portail
- 13) Passerelle à cheval
- 14) Gué
- 15) Maniabilité à cheval
- 16) Reculer à cheval
- 17) Escalier montant à cheval
- 18) Escalier descendant à cheval
- 19) Plan ascendant en main
- 20) Plan descendant en main
- 21) Contre-haut en main
- 22) Contre-bas en main
- 23) Van
- 24) Passerelle en main
- 25) Fossé en main
- 26) Immobilité en main
- 27) Montoir
- 28) Passage de sentier
- 29) Reculer en main
- 30) Maniabilité en main
- 31) Tronc en main
- 32) Immobilité à cheval
- 33) Escalier montant en main
- 34) Escalier descendant en main
- 35) Doline
- 36) Allée maraîchère en main
- 37) Conduite à une main sur un huit

Un certain nombre d'indications sont données quant aux formes, dimensions, matériaux. Il est cependant important de retenir que ces renseignements ne sont donnés que si l'on doit obligatoirement aménager un terrain nu.

Dans tous les autres cas il convient, quelles que soient les cotes et dimensions, dans la mesure où on conserve une réelle difficulté de franchissement sans créer de situation objectivement dangereuse, de conserver et d'utiliser les éléments naturels.



## N° 1 : PLAN ASCENDANT A CHEVAL

### Caractéristiques

- Terrain régulier (sans contre haut)
- Pente d'environ 30° à 45°
- Longueur min. : 10 m
- Front minimum : 2 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme et de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier.

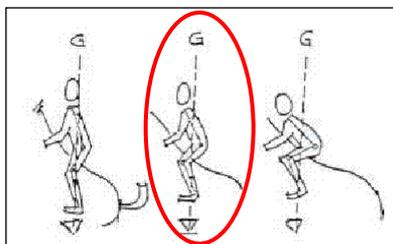
### Les points essentiels

- Progression régulière (maintien d'une vitesse régulière dans une même allure)\_et bon équilibre du cheval
- Bonne position du cavalier (verticalité au dessus des appuis, assiette légère en suspension), équilibre maintenu dans l'inversion des pentes
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se met de travers  
Perte de l'équilibre  
Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 2 : PLAN DESCENDANT A CHEVAL

### Caractéristiques

- Terrain régulier (sans contre bas)
- Pente de 30° à 45°
- Longueur min. : 10 m
- Front minimum : 2 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme et de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier.

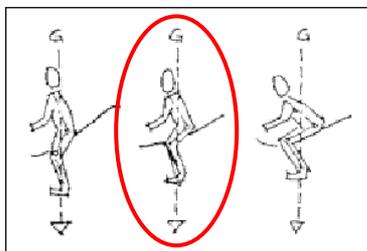
### Les points essentiels

- Progression régulière (maintien d'une vitesse régulière dans une même allure)\_et bon équilibre du cheval
- Bonne position du cavalier (verticalité au dessus des appuis, assiette légère en suspension), équilibre maintenu dans l'inversion des pentes
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se met de travers  
Perte de l'équilibre  
Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



### N° 3 : CHAPEAU DE GENDARME

#### Caractéristiques

- Plan ascendant suivi d'un plan descendant
- Terrain régulier (sans contre bas)
- Pente de 30° à 45°
- Longueur minimale de 5 à 6 m pour chacune des pentes
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

#### Les objectifs

Mise en évidence du calme, de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier en respectant l'allure initiale.

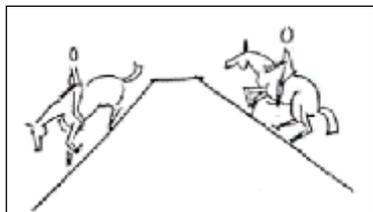
#### Les points essentiels

- Progression régulière (maintien d'une vitesse régulière dans une même allure)\_et bon équilibre du cheval
- Position du cavalier juste et équilibre maintenu dans l'inversion des pentes
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente

#### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se traverse  
Perte de l'équilibre  
Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

#### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 4 : ALLEE MARAÎCHERE

### Caractéristiques

- Couloir de progression matérialisé par des barres posées au sol, en ligne droite
- Longueur maximum : 8 m
- Largeur minimum : 0.5 m

### Les objectifs

Passer dans le couloir sans toucher les barres et dans le respect de l'allure initialement choisie.

### Les points essentiels

- Ne pas toucher ni sortir du couloir
- Progression régulière quelle que soit l'allure
- Le calme des partenaires

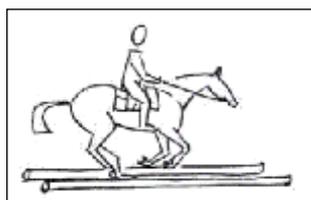
### Les fautes

- Efficacité :
  - Changement d'allure : - 3 pts
  - Chaque touché : - 3 pts
  - Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style :
  - Galop : + 3 pts
  - Trot (s2-3/s1): + 0 pts/-2 pts
  - Pas (s2-3/s1): - 2 pts/- 10 pts
- Pénalité :
  - Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
  - Pied sorti du couloir de progression : - 10 pts

### Remarques

- S'il y a changement d'allure, c'est l'allure la plus basse qui est pris en compte
- Après une rupture d'allure, le retour à l'allure initiale n'est pas pénalisée  
Exemple : un cheval entre au galop, passe au trot et repasse au galop (sans touché).  
Note : 4 (E : 1 rupture) + 0 (S : allure la plus basse = trot) – 0 (P : pas de pénalité supplémentaire) = 4 (la note est la même pour un cheval qui entre au galop, passe au trot et garde le trot jusqu'à la sortie de l'obstacle).
- Par contre, un cheval qui entre au galop, passe au trot pour terminer au pas, on considère la double rupture. Note : 1 (E) - 2 (S) – 0 (P) = 0.
- En série 1, le passage au pas entraîne toujours la note de 0.

### Notation de l'obstacle



		S2-3	S1
<u>Efficacité</u>	bonne	7	7
	1 faute	4	4
	2 fautes	1	1
	3 fautes	0	0
<u>Style</u>	galop	+ 3	+ 3
	trot	0	- 2
	pas	- 2	- 10
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3	- 3
	franchissement dangereux	- 3	- 3
	pied sorti du couloir	- 10	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 5 : SLALOM

### Caractéristiques

- Slalom entre 6 piquets, sur le même alignement et espacés de 5 mètres entre eux
- Couloir extérieur de 4 mètres de large (2 m de chaque côté des piquets), délimité clairement (ruban, sciure, ...)
- Une porte « d'entrée » 4 m avant le premier piquet
- Une porte « de sortie » 4 m après le dernier piquet

### Les objectifs

Exécuter le slalom sans toucher les piquets et dans le respect de l'allure initialement choisie.

### Les points essentiels

- Ne pas toucher les piquets en passant, ni sortir du couloir
- Progression régulière, quelle que soit l'allure
- Le calme des partenaires
- Ne pas manquer une porte

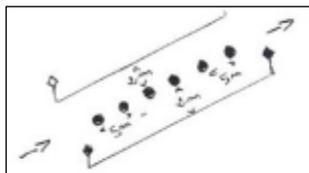
### Les fautes

- Efficacité : Changement d'allure, piquet touché : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Galop : + 3 pts  
Trot (s2-3/s1) : + 0 pt/-2 pts  
Pas (s2-3/s1): - 2 pts/-10 pts
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts  
Porte de slalom manquée : - 10 pts

### Remarques

- S'il y a changement d'allure, c'est l'allure la plus basse qui est pris en compte
- Après une rupture d'allure, le retour à l'allure initiale n'est pas pénalisée.  
Exemple : un cheval entre au galop, passe au trot et repasse au galop (sans touché).  
Note : 4 (E : 1 rupture) + 0 (S : allure la plus basse = trot) – 0 (P : pas de pénalité supplémentaire) = 4 (la note est la même pour un cheval qui entre au galop, passe au trot et garde le trot jusqu'à la sortie de l'obstacle).
- Par contre, un cheval qui entre au galop, passe au trot pour terminer au pas, on considère la double rupture. Note : 1 (E) - 2 (S) – 0 (P) = 0.
- En série 1, le passage au pas entraîne toujours la note de 0.

### Notation de l'obstacle



		S2-3	S1
<u>Efficacité</u>	bonne	7	7
	1 faute	4	4
	2 fautes	1	1
	3 fautes	0	0
<u>Style</u>	galop	+ 3	+ 3
	trot	0	- 2
	pas	- 2	- 10
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3	- 3
	franchissement dangereux	- 3	- 3
	pied sorti du couloir	- 10	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 6 : BRANCHES BASSES

### Caractéristiques

- Hauteur de 20 cm au-dessus du garrot
- Largeur minimum : 1.8 m
- Combinaison de 3 à 5 branches, qui ne doivent pas être fixes

### Les objectifs

Passer sous les branches basses sans les faire tomber et dans le respect de l'allure initialement choisie.

### Les points essentiels

- Ne pas faire tomber les branches en passant
- Progression régulière, quelle que soit l'allure
- Le calme des partenaires

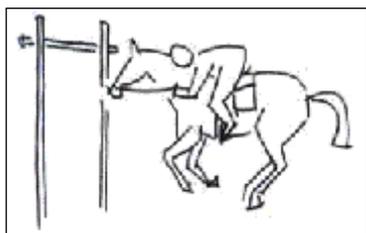
### Les fautes

- Efficacité :  
Changement d'allure : - 3 pts  
Chaque branche tombée : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style :  
Galop : + 3 pts  
Trot (s2-3/s1) : + 0 pt/-2 pts  
Pas (s2-3/s1) : - 2 pts/- 10 pts
- Pénalité :  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts

### Remarques

- S'il y a changement d'allure, c'est l'allure la plus basse qui est pris en compte
- Après une rupture d'allure, le retour à l'allure initiale n'est pas pénalisée  
Exemple : un cheval entre au galop, passe au trot et repasse au galop (sans touché).  
Note : 4 (E : 1 rupture) + 0 (S : allure la plus basse = trot) – 0 (P : pas de pénalité supplémentaire) = 4 (la note est la même pour un cheval qui entre au galop, passe au trot et garde le trot jusqu'à la sortie de l'obstacle).
- Par contre, un cheval qui entre au galop, passe au trot pour terminer au pas, on considère la double rupture. Note : 1 (E) - 2 (S) – 0 (P) = 0.
- En série 1, le passage au pas entraîne toujours la note de 0.

### Notation de l'obstacle



		S2-3	S1
<u>Efficacité</u>	bonne	7	7
	1 faute	4	4
	2 fautes	1	1
	3 fautes	0	0
<u>Style</u>	galop	+ 3	+ 3
	trot	0	- 2
	pas	- 2	- 10
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3	- 3
	franchissement dangereux	- 3	- 3
	pied sorti du couloir	- 10	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 7 : TRONC A CHEVAL

### Caractéristiques

- Tronc d'arbre compact ou empilement, sans branches secondaires
- Doit obligatoirement être sauté
- Hauteurs maximum (diamètre) :
  - série 1 = 1 m
  - série 2 = 0.90 m
  - série 3 = 0.70 m

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier permettant une bonne maîtrise.

Il doit être sauté.

Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

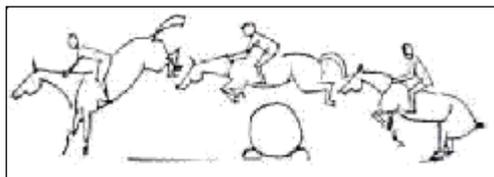
### Les points essentiels

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- Position du cavalier correcte
- Saut obligatoire
- Changement d'allure et pied ferme autorisés

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Obstacle non sauté : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	obstacle non sauté	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 8 : HAIE

### Caractéristiques

- Doit obligatoirement être sauté
- Hauteurs maximum (partie compacte de la haie) :  
série 1 = 1 m  
série 2 = 0.90 m  
série 3 = 0.70 m
- Largeur maximum : 0.5 m

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier.

Elle doit être sautée.

Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés

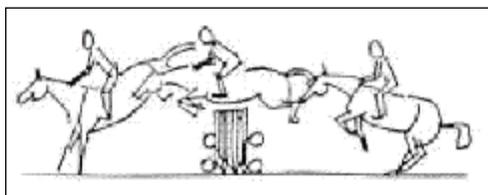
### Les points essentiels

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- Position du cavalier correcte
- Saut obligatoire
- Changement d'allure et pied ferme autorisés

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Obstacle non sauté : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
<u>Pénalité</u>	mauvais	- 2
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	obstacle non sauté	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 9 : FOSSE À CHEVAL

### Caractéristiques

- Naturel ou creusé, il peut être franchi avec ou sans saut
- Le fossé peut être rempli d'eau ou non
- Largeur maximum : 1.5 m
- Profondeur maximum : 1 m

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier permettant une bonne maîtrise, avec ou sans saut au gré du cavalier. Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

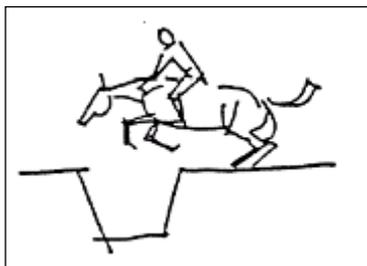
### Les points essentiels

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- Position du cavalier correcte
- Changement d'allure et pied ferme autorisés

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 10 : CONTRE HAUT A CHEVAL

### Caractéristiques

- Difficulté à bord franc, terrain stable. Abord et réception sans danger
- Hauteur maximum : série 1 = 1m ; série 2 = 0.90m ; série 3 = 0.70m
- Front minimum de 2 m

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval, de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier. Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

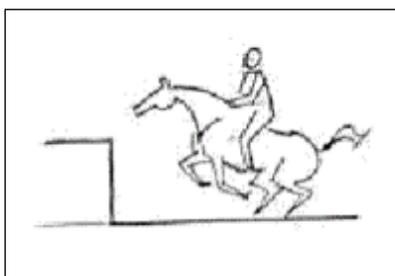
### Les points essentiels

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- Position du cavalier correcte
- Changement d'allure et pied ferme autorisés

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 11 : CONTRE BAS A CHEVAL

### Caractéristiques

- Difficulté à bord franc, terrain stable. Abord et réception sans danger
- Hauteur maximum : série 1 = 1.1 m ; série 2 = 1 m ; série 3 = 0.80m
- Front minimum de 2 m

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval, l'à-propos et l'attitude juste du cavalier.  
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

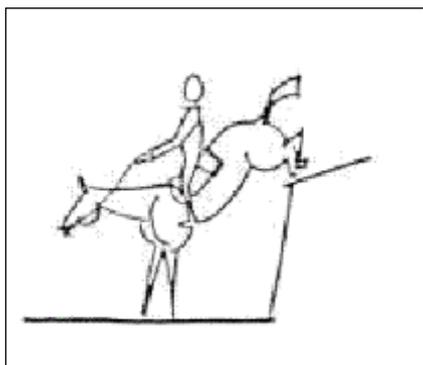
### Les points essentiels

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- Position du cavalier correcte
- Changement d'allure et pied ferme autorisés

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
<u>Pénalité</u>	mauvais	- 2
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 12 : PORTAIL

### Caractéristiques

- Barrière à pivot à ouvrir et à refermer en restant à cheval (portail en corde autorisé pour série 3)
- Largeur minimum de 2 m

### Les objectifs

Montrer la soumission et la franchise du cheval ainsi que l'à-propos du cavalier. La porte doit être tenue de bout en bout, ni lâchée, ni projetée. Le cavalier est autorisé à effectuer l'exercice étriers déchaussés, s'il le désire.

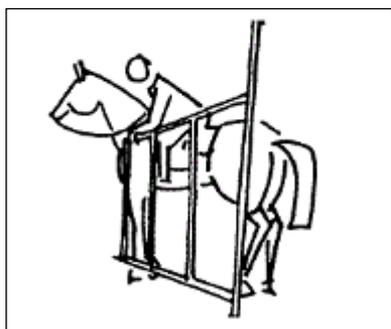
### Les points essentiels

- Franchise du cheval
- La porte doit être tenue de bout en bout (ni lâchée, ni projetée)
- Calme du couple dans une bonne exécution

### Les fautes

- Efficacité : Lâcher la porte - 3 pts
- Style : Position du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Fluidité dans l'exécution de l'obstacle (pas de projection)  
Cheval qui touche le portail
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 lâcher	4
	2 lâchers	1
	3 lâchers	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 13 : *PASSERELLE A CHEVAL*

### Caractéristiques

- Elle peut être posée au sol, en travers d'un ruisseau, entre 2 buttes, etc...
- Doit se franchir obligatoirement au pas
- Longueur minimum : 3 m
- Largeur minimum : 0.8 m
- Avec une rambarde ou deux (ou sans rambarde)

### Les objectifs

Montrer la franchise et la détermination de la progression du cheval et la juste intervention du cavalier. L'allure du pas est obligatoire.

Le cavalier est autorisé à effectuer l'exercice étriers déchaussés, s'il le désire et si la configuration de l'obstacle et du terrain s'y prête.

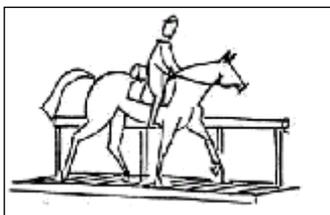
### Les points essentiels

- Progression régulière
- Calme et franchise du cheval
- Bonnes interventions du cavalier
- Franchissement au pas

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, recul : - 3 pts
- Style : Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	cheval qui sort de l'obstacle	- 10
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 14 : GUE

### Caractéristiques

- Autant que possible, le gué ne doit pas présenter de bords francs
- Doit se franchir obligatoirement au pas
- Longueur minimum : 4 m
- Profondeur maximum : 1 m

### Les objectifs

Montrer la franchise et la détermination de la progression du cheval et la juste intervention du cavalier.

L'allure du pas est obligatoire.

Le cavalier est autorisé à effectuer l'exercice étriers déchaussés, s'il le désire et si la configuration de l'obstacle et du terrain s'y prête.

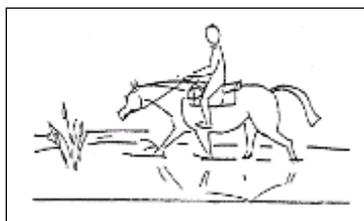
### Les points essentiels

- Progression régulière
- Calme et franchise du cheval
- Bonnes interventions du cavalier
- Franchissement au pas

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts  
Arrêt du cheval pour boire : - 3 pts
- Style : Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 15 : MANIABILITE A CHEVAL

### Caractéristiques

- Labyrinthe en forme de double U, fait de barres surélevées
- Montage de chaque U selon les cotes du croquis

### Les objectifs

Montrer la franchise et la détermination de la progression du cheval et la juste intervention du cavalier.

L'allure du pas est obligatoire.

Le cavalier est autorisé à effectuer l'exercice étriers déchaussés, s'il le désire.

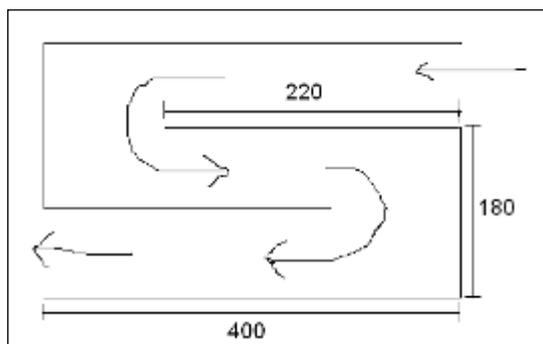
### Les points essentiels

- Ne pas faire tomber les barres
- Régularité de l'allure et du tracé
- Soumission aux aides
- Franchissement au pas obligatoire

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression - 3 pts  
Barre tombée - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3pts  
Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	cheval qui sort de l'obstacle	- 10
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 16 : RECULER A CHEVAL

### Caractéristiques

- Effectuer un reculer de 4 m dans un couloir d'en principe 8 m, matérialisé par des barres
- **Largeur minimum : 0.9 m**

### Les objectifs

Montrer la soumission du cheval dans un reculé de travail et la bonne intervention du cavalier.

Les touchés de barres avant et après la zone du reculé ne sont pas comptabilisés.

L'allure d'entrée et de sortie est libre.

Le cavalier est autorisé à effectuer l'exercice étriers déchaussés, s'il le désire.

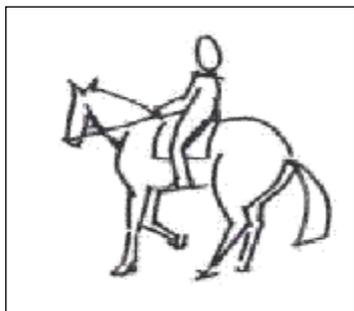
### Les points essentiels

- Ne pas sortir du couloir ni toucher les barres pendant le reculer
- Calme et exactitude des deux partenaires
- Progression régulière
- Sortie à allure libre, entre les fanions de sortie
- Seul le reculer est noté

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression : - 3 pts  
Chaque barre touchée : - 3 pts  
Refus, volte, reculé (devant l'obstacle) : - 3 pts
- Style : Intervention néfaste du cavalier  
Position du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 17 : ESCALIER MONTANT A CHEVAL

### Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé
- Longueur minimum : 5 m
- Front minimum : 1 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme et de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier.  
L'allure du pas est obligatoire.

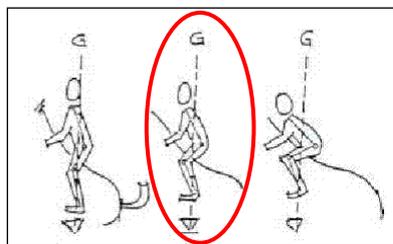
### Les points essentiels

- Progression régulière et bon équilibre du cheval
- Bonne position du cavalier (verticalité au-dessus des appuis et assiette légère)
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente
- Franchissement au pas

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se met de travers  
Perte de l'équilibre / Position douteuse du cavalier  
Intervention néfaste du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 18 : ESCALIER DESCENDANT A CHEVAL

### Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé
- Longueur minimum : 5 m
- Front minimum : 1 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme et de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier permettant une bonne maîtrise.  
L'allure du pas est obligatoire.

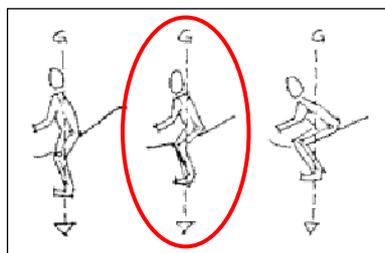
### Les points essentiels

- Progression régulière et bon équilibre du cheval
- Bonne position du cavalier (verticalité au-dessus des appuis et assiette légère)
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente
- Franchissement au pas

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se met de travers  
Perte de l'équilibre / Position douteuse du cavalier  
Intervention néfaste du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	ped sorti du couloir / sur la ligne	- 10
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 19 : PLAN ASCENDANT EN MAIN

### Caractéristiques

- Terrain homogène, permettant une progression régulière
- Pente d'environ 30° à 45°
- Longueur minimum : 10 m
- Front minimum : 2 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Montrer l'habilité du couple dans le déplacement à pied, la soumission du cheval et l'à-propos du cavalier.

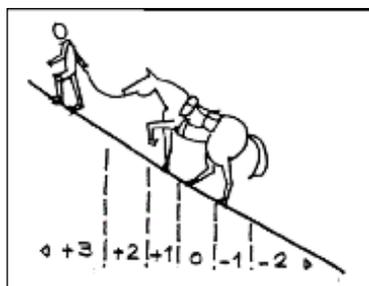
### Les points essentiels

- Progression régulière (maintien d'une vitesse régulière dans une même allure), dans l'axe médian
- Quelle que soit la méthode, le respect de la sécurité
- Calme des partenaires

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se met de travers  
Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Intervention néfaste du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 20 : PLAN DESCENDANT EN MAIN

### Caractéristiques

- Terrain homogène, permettant une progression régulière
- Pente à environ 30° à 45°
- Longueur minimum : 10 m
- Front minimum : 2 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Montrer l'habilité du couple dans le déplacement à pied, la soumission du cheval et l'à-propos du cavalier.

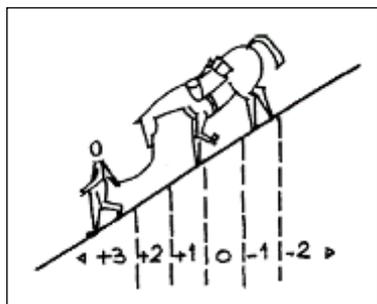
### Les points essentiels

- Progression régulière (maintien d'une vitesse régulière dans une même allure), dans l'axe médian
- Quelle que soit la méthode, le respect de la sécurité
- Calme des partenaires

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se met de travers  
Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Intervention néfaste du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 21 : CONTRE - HAUT EN MAIN

### Caractéristiques

- Difficulté à bord franc
- Hauteur maximum : série 1 = 1m ; série 2 = 0.90m ; série 3 = 0.70m
- Front minimum : 2 m
- Suivant la hauteur, un passage du cavalier peut être aménagé latéralement

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval, de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier. Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

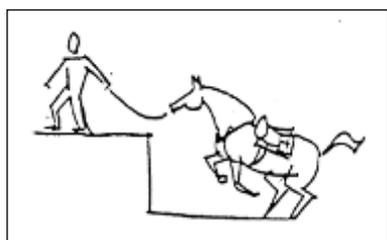
### Les points essentiels

- Franchissement régulier
- Changement d'allure et pied ferme autorisé
- Quelle que soit la méthode, le respect de la sécurité
- Calme des partenaires

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 22 : CONTRE – BAS EN MAIN

### Caractéristiques

- Difficulté à bord franc
- Hauteur maximum : série 1 = 1.1m ; série 2 = 1m ; série 3 = 0.80m
- Front minimum de 2 m

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval, de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier. Les changements d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

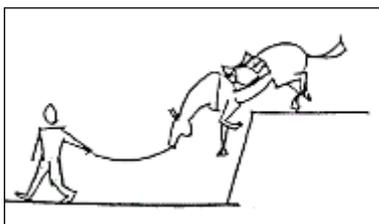
### Les points essentiels

- Franchissement régulier
- Changement d'allure et pied ferme autorisé
- Quelle que soit la méthode, le respect de la sécurité
- Calme des partenaires

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 23 : VAN

### Caractéristiques

- Faire entrer en main son cheval dans un van
- Le van doit être stabilisé afin d'éviter tout mouvement au moment de l'embarquement
- Le van doit être aménagé de façon à permettre l'embarquement en toute sécurité d'un cheval harnaché

### Les objectifs

Montrer l'habileté du couple dans l'embarquement, la soumission du cheval et l'à-propos du cavalier. L'entrée et la sortie du van se font par l'arrière. Seule l'entrée dans le van est jugée (obstacle terminé après le temps d'arrêt dans le van, selon indication du juge).

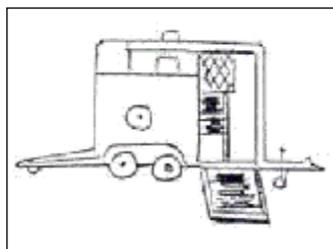
### Les points essentiels

- Progression régulière et dans le calme
- Quelle que soit la méthode, le respect de la sécurité
- Le cheval doit marquer un arrêt de quelques secondes dans le van avant de pouvoir en sortir, selon indication du juge

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts  
Arrêt pas suffisamment marqué - 3 pts
- Style : Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Précipitation dans le franchissement, rectitude
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 24 : PASSERELLE EN MAIN

### Caractéristiques

- Elle peut être posée au sol, en travers d'un ruisseau, entre 2 buttes, etc...
- Doit se franchir obligatoirement au pas
- Longueur minimum : 3 m
- Largeur minimum : 0.8 m
- Avec une rambarde ou deux (ou sans rambarde)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme et de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier.  
L'allure du pas est obligatoire.

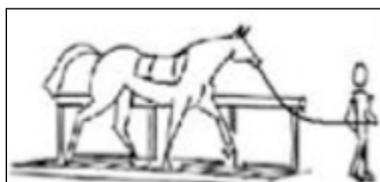
### Les points essentiels

- Progression régulière
- Calme et franchise du cheval
- Franchissement au pas

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Précipitation dans le franchissement
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	cheval qui sort de l'obstacle	- 10
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 25 : FOSSE EN MAIN

### Caractéristiques

- Naturel ou creusé, il peut être franchi avec ou sans saut
- Le fossé peut être rempli d'eau ou non
- Largeur maximum : 1 m
- Profondeur maximum : 1 m

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval, de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier. Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

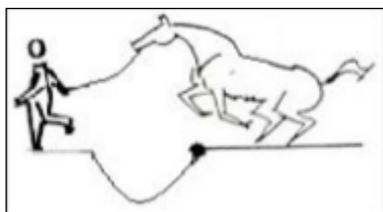
### Les points essentiels

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- Cheval respecte le cavalier
- Changement d'allure et pied ferme autorisés

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Précipitation dans le franchissement
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 26 : IMMOBILITE EN MAIN

Le cheval doit rester **librement** 10 s dans un cercle de 4 m, son cavalier se trouvant à l'extérieur d'un cercle de 8 m. Il obtient 1 point par seconde passée dans le cercle de 4 m.

### Caractéristiques

- L'immobilité se fait dans 2 cercles concentriques bien marqués au sol : un cercle intérieur de 4 m de diamètre et un cercle extérieur de 8 m de diamètre
- La zone d'immobilité doit être close afin d'éviter les escapades
- Le cavalier peut entrer dans la difficulté à cheval ou en main

### Les objectifs

Montrer la soumission et le calme du cheval.

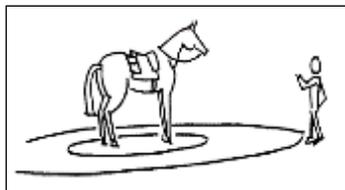
### Les points essentiels

- Dès que le cheval ou le cavalier a franchi **le cercle intérieur**, le cavalier a 10 secondes pour positionner le cheval dans le cercle intérieur et en sortir
- Quand le cavalier est entre les 2 cercles (zone neutre non chronométrée), toute intervention (geste) du cavalier est considérée comme une faute
- A partir du moment où le cavalier est sorti du cercle extérieur, les secondes (comptant pour les points de cet obstacle) sont comptabilisées. Le cavalier doit alors rester immobile, la seule aide autorisée étant la voix (pas de geste)
- Le chrono s'arrête dès que le cavalier fait un geste ou que le cheval met le pied sur la ligne du cercle intérieur ou en sort
- Les rênes doivent être posées librement sur l'encolure
- Le cheval peut se déplacer dans le petit cercle

### Les fautes

- Efficacité : 1 point par seconde passée dans le cercle intérieur
- Style : Intervention (geste) du cavalier entre les cercles - 3 pts
- Pénalité : Etriers battants (si entrée en main) : - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Mettre plus de 10 secondes pour placer son cheval : - 10 pts  
Placer son cheval incomplètement dans le cercle : - 10 pts  
Rênes non libres sur l'encolure : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	1 s dans le cercle intérieur	1 pt / s
<u>Style</u>	1 intervention	- 3
	2 interventions	- 6
	3 interventions	- 10
<u>Pénalité</u>	étriers battants (si entrée en main)	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	dépassement du temps pour lâcher les rênes	- 10
	cheval incomplètement dans le cercle	- 10
	rênes posées non librement sur l'encolure	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 27 : MONTOIR

### Caractéristiques

- Le montoir se fait dans un cercle de 2.5 m de diamètre bien marqué au sol (sable, sciure, ...)
- Le cheval arrêté dans le cercle, on effectue le montoir à gauche ou à droite (au choix de l'organisateur)
- On peut sauter à cheval
- L'organisateur définit si le montoir s'effectue depuis le sol ou depuis un support (tronc, escabeau, ...), dans ce cas le cavalier devra obligatoirement monter depuis ce dernier.

### Les objectifs

On recherchera le calme des deux partenaires. L'immobilité du cheval et la précision du cavalier.

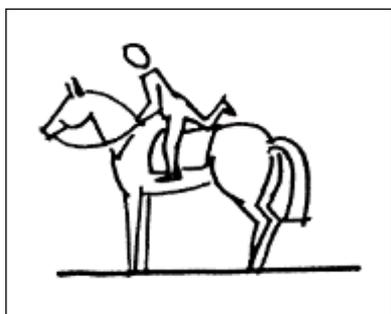
### Les points essentiels

- L'immobilité et le calme du cheval
- Légèreté et précision du cavalier
- A partir du moment où le cavalier ou le cheval a mis un pied dans le cercle, le cavalier a 15 secondes pour terminer son montoir
- L'immobilité du cheval est jugée à partir du moment où le cavalier lève le pied pour le mettre à l'étrier jusqu'au moment où le second étrier est chaussé

### Les fautes

- Efficacité : Chaque pied du cheval levé : - 3 pts
- Style : Cavalier qui gêne le cheval, qui s'assoit lourdement  
Défense du cheval
- Pénalité : Etriers battants (si entrée en main) ou chaussés à l'envers : - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Dépassement des 15 s pour effectuer l'exercice : - 1 pt / s  
Pied sorti du cercle / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 pied levé	4
	2 pieds levés	1
	3 pieds levés	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants (si entrée en main)	- 1
	étrier chaussé à l'envers	- 1
	dépassement de temps	- 1 / s
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du cercle	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 28 : PASSAGE DE SENTIER

### Caractéristiques

Combinaisons de 2 obstacles sautants (ou enchaînement avec fossé possible)

- Hauteur maximum : selon hauteurs en vigueur sur les obstacles isolés.
- Doit obligatoirement être sauté (sauf le fossé, selon règlement de l'obstacle)
- Distance entre les obstacles : selon tableau ci-contre
- Ajout des lettres « A », respectivement « B » devant le 1<sup>er</sup>, respectivement le 2<sup>ème</sup> élément de la combinaison

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier permettant une bonne maîtrise.

Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

### Les points essentiels

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- Position du cavalier correcte
- Saut obligatoire (sauf sur un fossé)
- Changement d'allure et pied ferme autorisés
- Pour que l'obstacle soit considéré comme réussi, les 2 éléments de la combinaison doivent être franchis dans le même essai. Donc s'il y a refus sur le 2<sup>ème</sup> obstacle, le 1<sup>er</sup> obstacle doit être franchi à nouveau

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Obstacle sautant non-sauté : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	obstacle sautant non sauté	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



**Distances séparant les 2 éléments du passage de sentier (\*) :**

Type de passage de sentier	1 foulée	2 foulées
Vertical – Vertical	7.3 m	10.5 m
Vertical – Contre-haut	7 m	10 m
Vertical – Contre-bas	6 m	9.5 m
Contre-haut – Vertical	5.4 m	9.5 m
Contre-bas – Vertical	7 m	10 m
Vertical – Fossé	6.5 m	9.5 m
Fossé – Vertical	6.5 m	9.5 m
Contre-haut – Contre-haut	5.4 m	7.5 m
Contre-bas – Contre-bas	6 m	9.5 m
Fossé – Fossé	Non autorisé	Non autorisé

(\*) : Sont considérés comme Vertical : tronc, haie

A adapter en fonction de la configuration du terrain.



## N° 29 : RECULER EN MAIN

### Caractéristiques

- Effectuer un reculer en main de 4 m dans un couloir d'en principe 8 m, matérialisé par des barres
- **Largeur minimum : 0.9 m**

### Les objectifs

Montrer l'habilité du couple dans le déplacement à pied, la soumission du cheval et l'à-propos du cavalier.

### Les points essentiels

- Ne pas sortir du couloir ni toucher les barres pendant le reculer
- Calme et exactitude des deux partenaires
- Régularité
- Le cavalier et le cheval doivent se placer dans le couloir pour effectuer l'obstacle
- Le cavalier et le cheval doivent ressortir entre les fanions de sortie
- Seul le reculer est noté
- Aides naturelles uniquement autorisées (pas de cravache, ...)

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression : - 3 pts  
Chaque barre touchée : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Intervention néfaste du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Étriers battants : - 1 pt  
Pied sorti du couloir de progression : - 10 pts

### Notation de l'obstacle

<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 30 : MANIABILITÉ EN MAIN

### Caractéristiques

- Labyrinthe en forme de double U, fait de barres surélevées
- Montage de chaque U selon les cotes du croquis

### Les objectifs

Montrer la franchise et la détermination de la progression du cheval et la juste intervention du cavalier.

L'allure du pas est obligatoire.

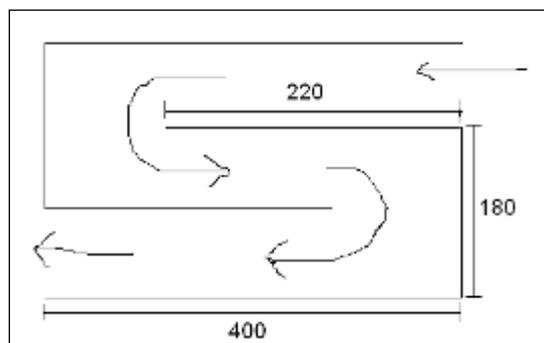
### Les points essentiels

- Ne pas faire tomber les barres
- Régularité de l'allure et du tracé
- Franchissement au pas obligatoire
- Le cavalier et le cheval doivent se placer dans le labyrinthe pour effectuer l'obstacle
- Le cavalier et le cheval doivent passer entre les fanions d'entrée et de sortie

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression - 3 pts  
Barre tombée - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Interventions néfastes du cavalier  
Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Étriers battants : - 1 pt  
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts  
Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	cheval qui sort de l'obstacle	- 10
	franchissement complet autre allure que le pas	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 31 : TRONC EN MAIN

### Caractéristiques

- Tronc d'arbre compact ou empilement, sans branches secondaires
- Ne doit pas obligatoirement être sauté
- Hauteur maximum 0.6\_m (diamètre)

### Les objectifs

Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier permettant une bonne maîtrise.

Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

### Les points essentiels

- Franchissement régulier, en équilibre
- Calme et franchise dans la progression
- Saut pas obligatoire
- Changement d'allure et pied ferme autorisés

### Les fautes

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Etriers battants - 1 pt  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

### Notation de l'obstacle

<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 32 : IMMOBILITÉ À CHEVAL

Le cheval doit rester 10 s dans un cercle de 2.5 m, rênes lâchées et posées librement sur l'encolure. Il obtient 1 point par seconde passée dans ces conditions.

### Caractéristiques

- L'immobilité à cheval se fait dans 1 cercle de 2.5 m de diamètre bien marqué au sol
- Le cavalier se voit attribuer 1 point par seconde pendant laquelle le cheval est resté dans le cercle

### Les objectifs

Montrer la soumission et le calme du cheval.

### Les points essentiels

- Le cavalier a 10 secondes pour mettre le cheval dans le cercle (du moment où le cheval franchit le cercle) et pour poser ses rênes librement sur l'encolure
- A partir du moment où le cavalier a posé ses rênes sur l'encolure, les secondes (comptant pour les points de cet obstacle) sont comptabilisées
- Le chrono s'arrête si le cavalier reprend ses rênes ou si le cheval met un pied hors du cercle ou sur sa limite

### Les fautes

- Efficacité : 1 point par seconde passée à l'intérieur du cercle  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Dépassement du temps pour lâcher les rênes : - 10 pts  
Placer son cheval incomplètement dans le cercle : - 10 pts  
Rênes non libres sur l'encolure : - 10 pts

### Notation de l'obstacle

<u>Efficacité</u>	1 s dans le cercle intérieur	1 pt / s
	1 faute	- 3
	2 fautes	- 6
	3 fautes	- 10
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	dépassement de 10 s pour mise en place	- 10
	cheval incomplètement dans le cercle	- 10
	rênes posées non librement sur l'encolure	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 33 : ESCALIER MONTANT EN MAIN

### Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé
- Longueur minimum : 5 m
- Front minimum : 1 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme et de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier.  
L'allure du pas est obligatoire.

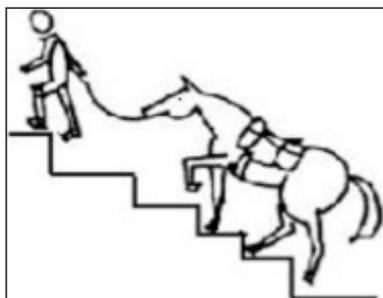
### Les points essentiels

- Progression régulière et bon équilibre du cheval
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente
- Calme des partenaires
- Franchissement au pas

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Progression irrégulière  
Cheval qui se met de travers  
Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Perte de l'équilibre  
Intervention néfaste du cavalier
- Pénalité : Etriers battants : - 1 pts  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 34 : ESCALIER DESCENDANT EN MAIN

### Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé
- Longueur minimum : 5 m
- Front minimum : 1 m
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme et de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier.  
L'allure du pas est obligatoire.

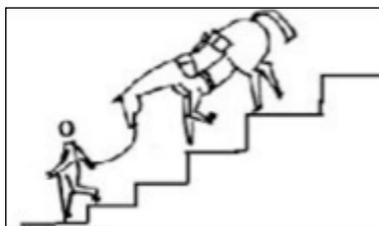
### Les points essentiels

- Progression régulière et bon équilibre du cheval
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente
- Calme des partenaires
- Franchissement au pas

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Progression irrégulière  
Cheval qui se met de travers  
Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier  
Perte de l'équilibre  
Intervention néfaste du cavalier
- Pénalité : Etriers battants : - 3 pts  
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	étriers battants	- 1
	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 35 : DOLINE

### Caractéristiques

- Plan descendant suivi d'un plan ascendant
- Terrain régulier
- Pentes d'environ 30° à 45°
- Longueur minimale de 5 à 6 m pour chacune des pentes
- Délimitation claire du couloir de progression (ruban, sciure, ...)

### Les objectifs

Mise en évidence du calme, de l'équilibre du cheval et de l'attitude juste du cavalier en respectant l'allure initiale.

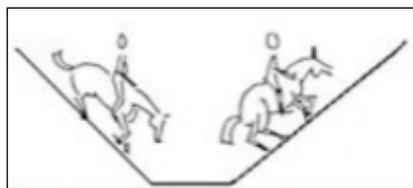
### Les points essentiels

- Progression régulière (maintien d'une vitesse régulière dans une même allure)\_et bon équilibre du cheval
- Bonne position du cavalier (verticalité au dessus des appuis, assiette légère en suspension), équilibre maintenu dans l'inversion des pentes
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente

### Les fautes

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : -3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Cheval qui se met de travers  
Perte de l'équilibre  
Position douteuse du cavalier  
Interventions néfastes du cavalier  
Progression irrégulière
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : -3 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Notation de l'obstacle



<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	très bon	+ 3
	bon	+ 2
	passable	+ 1
	moyen	0
	médiocre	- 1
	mauvais	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir / sur la ligne	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 36 : ALLEE MARAÎCHERE EN MAIN

### Caractéristiques

- Couloir de progression matérialisé par des barres posées au sol, en ligne droite
- Longueur maximum : 8 m
- Largeur minimum : 0.5 m

### Les objectifs

Passer en main dans le couloir sans toucher les barres et dans le respect de l'allure initialement choisie.

### Les points essentiels

- Ne pas toucher ou sortir du couloir
- Progression régulière quelle que soit l'allure
- Le calme des partenaires
- Le cavalier et le cheval doivent se placer dans le couloir pour effectuer l'obstacle
- Le cavalier et le cheval doivent ressortir entre les fanions de sortie

### Les fautes

- Efficacité : Changement d'allure : - 3 pts  
Chaque touché : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Trot : + 3 pts  
Pas : - 2 pts
- Pénalité : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Étriers battants : - 1 pt  
Pied sorti du couloir de progression : - 10 pts  
**Obstacle entièrement franchi au galop - 10 pts**

### Remarques

- S'il y a changement d'allure, c'est l'allure la plus basse qui est pris en compte
- Après une rupture d'allure, le retour à l'allure initiale n'est pas pénalisée  
Exemple : un cheval entre au trot, passe au pas et repasse au trot (sans touché).  
Note : 4 (E : 1 rupture) - 2 (S : allure la plus basse = pas) - 0 (P : pas de pénalité supplémentaire) = 2 (la note est la même pour un cheval qui entre au trot, passe au pas et garde le pas jusqu'à la sortie de l'obstacle).

### Notation de l'obstacle

<u>Efficacité</u>	bonne	7
	1 faute	4
	2 fautes	1
	3 fautes	0
<u>Style</u>	trot	+ 3
	pas	- 2
<u>Pénalité</u>	insulte	- 3
	étriers battants	- 1
	franchissement dangereux	- 3
	pied sorti du couloir	- 10
	<b>Obstacle entièrement franchi au galop</b>	<b>- 10</b>

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.



## N° 37 : CONDUITE À UNE MAIN SUR UN HUIT

### Caractéristiques

- Dispositif composé d'une porte d'entrée, d'une porte de sortie et de 2 tonneaux (A et B) ; le tout est positionné selon les cotes du croquis ci-dessous.
- Les 2 tonneaux sont fanionnés des lettres A ou B ainsi que d'un fanion rouge ou blanc, selon le sens de franchissement des tonneaux décidé/validé par le président du jury.
- Délimitation claire de la zone de progression (prolongement des lignes de départ / arrivée par ruban, sciure, etc).

### Les objectifs

Exécuter la conduite à une main sur le huit défini par le dispositif.

L'obstacle doit être franchi en respectant le tracé imposé, ainsi que la main et l'allure initialement choisies.

### Les points essentiels

- Ne pas toucher ni faire tomber de tonneau.
- Le cavalier choisit la main avec laquelle il guidera son cheval durant l'obstacle. Il ne doit pas en changer entre les portes d'entrée et de sortie de celui-ci (pas d'intervention à 2 mains).
- Progression régulière, quelle que soit l'allure.

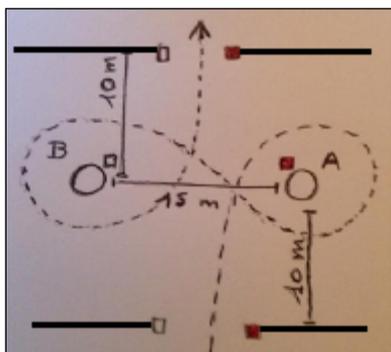
### Les fautes

- **Efficacité :** Changement d'allure, tonneau touché / tombé : - 3 pts  
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Galop : + 3 pts  
Trot (s2-3/1) : + 0 pt/- 2 pts  
Pas (s2-3/1) : - 2 pts/-10 pts
- **Pénalité :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts  
Tracé non respecté ; chgmt de main ; interv. 2 mains : - 10 pts  
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

### Remarques

- S'il y a changement d'allure, c'est l'allure la plus basse qui est pris en compte
- Après une rupture d'allure, le retour à l'allure initiale n'est pas pénalisée.  
**Exemple :** un cheval entre au galop, passe au trot et repasse au galop (sans touché). **Note :** 4 (E : 1 rupture) + 0 (S : allure la plus basse = trot) – 0 (P : pas de pénalité supplémentaire) = 4 (la note est la même pour un cheval qui entre au galop, passe au trot et garde le trot jusqu'à la sortie de l'obstacle).
- Par contre, un cheval qui entre au galop, passe au trot pour terminer au pas, on considère la double rupture. **Note :** 1 (E) - 2 (S) – 0 (P) = 0.
- En série 1, le passage au pas entraîne toujours la note de 0.

### Notation de l'obstacle



		S2-3	S1
<b>Efficacité</b>	bonne	7	7
	1 faute	4	4
	2 fautes	1	1
	3 fautes	0	0
<b>Style</b>	galop	+ 3	+ 3
	trot	0	- 2
	pas	- 2	- 10
<b>Pénalité</b>	insulte	- 3	- 3
	franchissement dangereux	- 3	- 3
	tracé non respecté ; chgmt de main ; interv. 2 mains ; pied sorti de la zone de progr. / sur la ligne	- 10	- 10

Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté.