

Règlement Suisse de TREC 2024 :

Fiches Techniques des Obstacles de PTV



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



Tables des matières :

Notation	n et élimination (pour rappel)	3
Obstacle	e PTV	5
Groupe	1 : Allure en selle	
1)	Allée maraîchère	7
2)	Slalom	
3)	Branches basses	9
4)	Conduite à une main sur un huit	
,		
Groupe :	2 : Allure en main	
5)	Allée maraîchère en main	11
,		
Groupe :	3 : Style en selle	
6)	Plan ascendant à cheval	12
7)	Plan descendant à cheval	13
8)	Chapeau de gendarme	14
9)	Tronc à cheval	15
10)	Haie	16
11)	Fossé à cheval	17
12)	Contre-haut à cheval	18
13)	Contre-bas à cheval	19
14)	Portail	20
15)	Passerelle à cheval	21
16)	Gué	22
17)	Maniabilité à cheval	23
18)	Reculer à cheval	24
19)	Escalier montant à cheval	
20)	Escalier descendant à cheval	26
21)	Passage de sentier	27
22)	Doline	29
-	4 : Style en main	
23)	Plan ascendant en main	
24)	Plan descendant en main	
25)	Contre-haut en main	
26)	Contre-bas en main	
27)	Van	
28)	Passerelle en main	
29)	Fossé en main	
30)	Reculer en main	
31)	Maniabilité en main	
32)	Tronc en main	
33)	Escalier montant en main	
34)	Escalier descendant en main	41
Groups	5 : Immobilités	
-	5 : Immobilités Immobilité en main	40
35)	Immobilité à cheval	
36)		43
Groupe	6 : Montoir	
37)	Montoir	44
٠, ,		



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 entraine 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 entraine 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 entraine 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 Élimination du PTV

- 1. pour ne pas avoir passé un passage obligatoire selon le tracé
- 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.

Obstacles de PTV

Les difficultés officielles du PTV sont les suivantes :

Groupe 1 : Allure en selle

- 1) Allée maraîchère
- 2) Slalom
- 3) Branches basses
- 4) Conduite à une main sur un huit

Groupe 2 : Allure en main

5) Allée maraîchère en main

Groupe 3 : Style en selle

- 6) Plan ascendant à cheval
- 7) Plan descendant à cheval
- 8) Chapeau de gendarme
- 9) Tronc à cheval
- 10) Haie
- 11) Fossé à cheval
- 12) Contre-haut à cheval
- 13) Contre-bas à cheval
- 14) Portail
- 15) Passerelle à cheval
- 16) Gué
- 17) Maniabilité à cheval
- 18) Reculer à cheval
- 19) Escalier montant à cheval
- 20) Escalier descendant à cheval
- 21) Passage de sentier
- 22) Doline

Groupe 4 : Style en main

- 23) Plan ascendant en main
- 24) Plan descendant en main
- 25) Contre-haut en main
- 26) Contre-bas en main
- 27) Van
- 28) Passerelle en main
- 29) Fossé en main
- 30) Reculer en main
- 31) Maniabilité en main
- 32) Tronc en main
- 33) Escalier montant en main
- 34) Escalier descendant en main

Groupe 5 : Immobilités

- 35) Immobilité en main
- 36) Immobilité à cheval

Groupe 6: Montoir

37) Montoir



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.

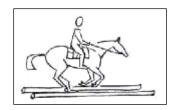


N° 1 : Allé maraîchère

Groupe 1 Allure en selle

Objectif

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

Caractéristiques

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

Jugement

• <u>Efficacité</u>: Changement d'allure : - 3 pts

Chaque touché : - 3 pts

Refus, volte, reculé : - 3 pts

• <u>Style</u>: Galop: +3 pts

Trot (s2-3/s1): + 0 pts/-2 pts Pas (s2-3/s1): - 2 pts/- 10 pts

<u>Pénalité</u>: 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
 <u>Exemple:</u> 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.

Efficacité	S1-2-3	Style	S2-3	S1	Pénalité	S1-2-3	
Bonne	7	Galop	+ 3	+ 3	Insulte	-3	
1 fouto	4	Trot	0	-2	Franchissement	-3	
1 faute	4	1100	U		dangereux	-3	
2 fautes	1	Doo	Pas -2		Pied sorti du	-10	
3 fautes	0	ras			couloir	-10	
					Utilisation forte	-1	
					des aides	-1	

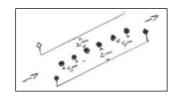


N° 2: Slalom



Groupe 1 Allure en selle

Objectif 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

Caractéristiques

- 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

Jugement

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.

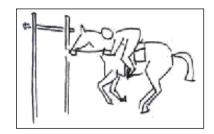
Efficacité	S1-2-3	Style	S2-3	S1	Pénalité	S1-2-3
Bonne	7	Galop	+ 3	+ 3	Insulte	-3
1 faute	4	Trot	0	-2	Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Pas	-2	-10	Pied sorti du couloir	-10
3 fautes	0	газ	-2 -10		Fied Sorti du Coutoii	-10
					Utilisation forte des	-1
					aides	

N° 3 : BRANCHES BASSES



Objectif

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

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

Jugement

Efficacité: Changement d'allure:

Chaque branche tombée:

- 3 pts - 3 pts

Refus, volte, reculé :

• Style : Galop :

+ 3 pts

- 3 pts

Trot (s2-3/s1): Pas (s2-3/s1): + 0 pt/-2 pts - 2 pts/- 10 pts

• <u>Pénalité</u>: 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 pénalisé
 <u>Exemple:</u> un cheval entre au galop, passe au trot et repasse au galop (sans toucher). 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.

Efficacité	S1-2-3	Style	S2-3	S1	Pénalité	S2-3
Bonne	7	Galop	+ 3	+ 3	Insulte	-3
1 fouto	4	Trot	0	-2	Franchissement	-3
1 faute	4	1100	U	-2	dangereux	-3
2 fautes	1	Pas	2	-10	Pied sorti du couloir	-10
3 fautes	0	ras	as -2		Pied Sorti da Codtoli	-10
					Utilisation forte des	-1
					aides	-1

N° 4 : Conduite à une main sur un huit



Groupe 1 Allure en selle

Objectif

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

- 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.

Jugement

<u>Efficacité:</u> 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

<u>Pénalité</u>: 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

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.

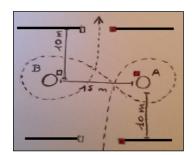
Remarques

- 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.

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	Τ1	Franchissement	-3
Tiaute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	7	Pied sorti du	
3 fautes	0	7 Tracé adapté et		couloir / sur la	-10
3 lautes	U	contrôlé	+1	ligne	
				Utilisation forte	-1
				des aides	-1
11	. ee: :+		£ 1		



N° 5: Allée maraîchère en main



Groupe 2 Allure en main

Objectif

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

- 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

Caractéristiques

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

Jugement

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

> Etriers battants: - 1 pt

> Pied sorti du couloir de progression :

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).

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	+ 1	Franchissement	-ვ
Traute	4	Progression	+1	dangereux	-5
2 fautes	1	régulière	+ 1	Pied sorti du couloir /	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	sur la ligne	-10
		contrôlé	+	Étriers battants	-1
				Obstacle	-10
				entièrement franchi	
				au galop	
				Utilisation forte des	-1
				aides	- [
				Tension des rênes	-1

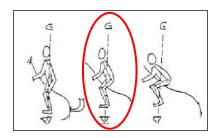


N°6: Plan ascendant à cheval

Groupe 3 Style en selle

Objectif

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

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, ...)

Jugement

Efficacité: Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts

Refus, volte, reculé:

- 3 pts

Tracé adapté et contrôlé Style:

Perte de l'équilibre

Position douteuse du cavalier Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

<u>Pénalité:</u> Insulte ou franchissement dangereux: - 3 pts

Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne :

-10 pts

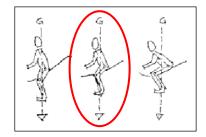
Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 fouto	4	cavalier adapté	ŦΙ	Franchissement	-3
1 faute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	†	Pied sorti du	
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	couloir / sur la	-10
		contrôlé	71	ligne	
				Utilisation forte	1
				des aides	-1



N° 7 : Plan descendant à cheval

Objectif

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

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, ...)

Jugement

• <u>Efficacité</u>: Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts

Refus, volte, reculé: - 3 pts

Style: Tracé adapté et contrôlé

Perte de l'équilibre

Position douteuse du cavalier Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : -10 pts

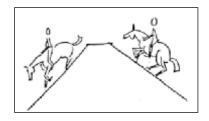
Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	1	cavalier	ŦI	Franchissement	-3
Tiaute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	+	Pied sorti du	
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	couloir / sur la	-10
		contrôlé	Ŧ I	ligne	
				Utilisation forte	-1
				des aides	-1



N° 8 : Chapeau de gendarme

Objectif

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

Caractéristiques

- Plan ascendant suivi d'un plan descendant
- 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, ...)

Jugement

• 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

<u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux :

- 3 pts

Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne :

- 10 pts

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	71	Franchissement	-3
Taute	4	Progression	+1	dangereux	ှ
2 fautes	1	régulière	Τ1	Pied sorti du	
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	couloir / sur la	-10
		contrôlé	71	ligne	
				Utilisation forte	1
				des aides	-1

N° 9 :



Groupe 3 Style en selle

Objectif

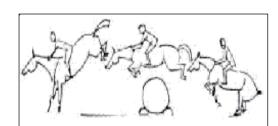
Tronc à cheval

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



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

Jugement

• Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts

• <u>Style</u>: Position douteuse du cavalier

Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

Obstacle non sauté : - 10 pts

Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 fourto	4	cavalier	71	Franchissement	-3
1 faute	4	Progression	+1	dangereux	ှာ
2 fautes	1	régulière	71	Obstacle non sauté	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et		Obstacte non saute	-10
		contrôlé	+1	Utilisation forte des	-1
				aides	-1



N° 10 : Haie

Groupe 3 Style en selle

Objectif

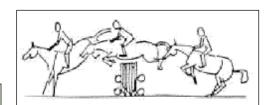
Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'à-propos et de l'attitude juste du cavalier.

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



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

Jugement

• Efficacité: Refus, volte, reculé: - 3 pts

• Style: Position douteuse du cavalier

Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

Obstacle non sauté : - 10 pts
Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts
Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 fouto	4	cavalier	7	Franchissement	-3
1 faute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	+ I	Obstacle non	10
3 fautes	0	Tracé adapté et		sauté	-10
		contrôlé	+1	Utilisation forte	-1
				des aides	-1



N° 11: Fossé à cheval

Groupe 3 Style en selle

Objectif

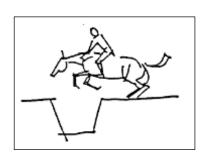
Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'àpropos et de l'attitude juste du cavalier permettant une bonne maîtrise, avec ou sans saut au gré du cavalier. Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

Les points essentiels

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

Caractéristiques

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



Jugement

Efficacité: Refus, volte, reculé: - 3 pts

Position douteuse du cavalier Style:

Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

Pénalité: Insulte ou franchissement dangereux: - 3 pts

Utilisation forte des aides :

- 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	-	Franchissement	-3
Taute	4	Progression	+1	dangereux	-ა
2 fautes	1	régulière	-	Utilisation forte	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et +1		des aides	-
		contrôlé	Τ-		



N° 12 : Contre haut à cheval

Objectif

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

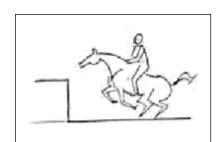
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés

Les points essentiels

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

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



Jugement

Efficacité: Refus, volte, reculé:

• <u>Style</u>: Position douteuse du cavalier

Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

<u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux :

Utilisation forte des aides :

- 3 pts - 1 pt

- 3 pts

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	ŦI	Franchissement	-3
Tiaute	4	Progression	+1	dangereux	ှ
2 fautes	1	régulière	71	Utilisation forte	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	des aides	-
		contrôlé	Τ1		



N° 13: Contre bas à cheval

Objectif

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

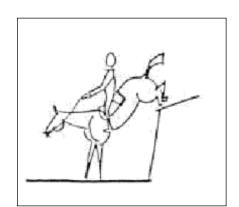
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés

Les points essentiels

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

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



-3 pts

Jugement

Efficacité: Refus, volte, reculé: - 3 pts

Position douteuse du cavalier Style:

Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

Pénalité: Insulte ou franchissement dangereux:

Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	T	Franchissement	-3
Taute		Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	Ŧ I	Utilisation forte	
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1	des aides	-1
		Controle	•		



N° 14 : Portail

Objectif

Montrer la soumission et la franchise du cheval ainsi que l'à-propos du cavalier

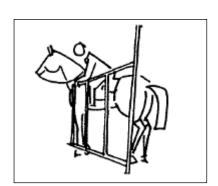
La porte doit être tenue de bout en bout, ni lâchée, ni projetée Le cavalier est autorisé à effectuer l'exercice étriers déchaussés, s'il le désire

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



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



Jugement

• Efficacité: Lâcher la porte - 3 pts

• Style: Position du cavalier

Fluidité dans l'exécution de l'obstacle (pas de projection)

Cheval qui touche le portail

• <u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

Utilisation forte des aides : - 1 pt

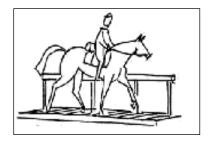
Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	71	Franchissement	-3
Taute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	Τ1	Utilisation forte	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	des aides	-1
		contrôlé	Τ.		



N° 15 : Passerelle à cheval

Objectif

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

la difficulté

- Bonnes interventions du cavalier
- Franchissement au pas

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)

Jugement

• Efficacité: Rupture de progression, changement d'allure: - 3 pts

Refus, volte, reculé: - 3 pts

Style: Progression irrégulière

<u>Pénalité</u>: 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

Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité		
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3	
1 faute	4	cavalier	т I	Franchissement	-3	
Tiaute	4	Progression		dangereux	-3	
2 fautes			+1	Cheval qui sort de	-10	
Ziautes		i leguliere		l'obstacle	-10	
3 fautes	0	Tracé adapté et		Franchissement	-10	
		contrôlé	+1	complet autre allure		
				que le pas		
				Utilisation forte des	-1	
				aides	-1	
Une note d'e	Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur					



N° 16 : Gué

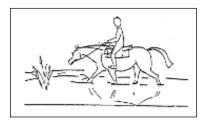
Objectif

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

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

		lucament	
		Jugement	
•	Efficacité:	Rupture de progression, changement d'allure :	- 3 pts
		Refus, volte, reculé :	- 3 pts
		Arrêt du cheval pour boire :	- 3 pts
•	Style:	Progression irrégulière	
•	<u>Pénalité :</u>	Insulte ou franchissement dangereux :	- 3 pts
		Franchissement complet à une allure autre que le pas :	- 10 pts
		Utilisation forte des aides :	- 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 fourto	cavalier		71	Franchissement	2
1 faute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	' '	Franchissement	
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	complet autre allure	-10
		contrôlé	''	que le pas	
				Utilisation forte des	-1
				aides	- 1

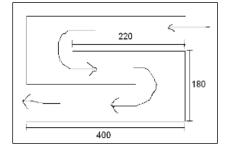


N° 17: Maniabilité à cheval

Groupe 3 Style en selle

Objectif

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

Caractéristiques

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

Jugement

Rupture de progression (arrêt) Efficacité:

- 3 pts Barre tombée - 3 pts - 3 pts

Refus, volte, reculé:

Progression irrégulière Style:

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

Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	ŦI	Franchissement	-3
Traute	4	Progression		dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	+1	Cheval qui sort de	-10
Ziautes	•	reguliere		l'obstacle	-10
3 fautes	0	Tracé adapté		Franchissement	-10
		et contrôlé	+1	complet autre allure	
				que le pas	
				Utilisation forte des	-1
				aides	- 1



N° 18 : Reculer à cheval

Objectif

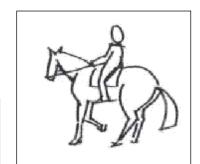
Montrer la soumission du cheval dans un reculé de travail et la bonne intervention du cavalier

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 faire tomber les barres
- Régularité de l'allure et du tracé
- Soumission aux aides



Caractéristiques

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

	Jugement							
• <u>Efficacité :</u>	Rupture de progression :	- 3 pts						
	Chaque barre touchée :	- 3 pts						
	Refus, volte, reculé (devant l'obstacle) :	- 3 pts						
• <u>Style :</u>	Position du cavalier Progression irrégulière							
• <u>Pénalité:</u>	Insulte ou franchissement dangereux :	- 3 pts						
	Pied sorti du couloir de progression :	- 10 pts						
	Utilisation forte des aides :	- 1 pt						

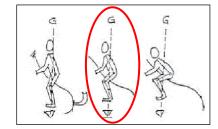
Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	1	cavalier	+	Franchissement	-3
Tiaute	aute 4 F	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	T	Pied sorti du couloir	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et	. 1	Pied sorti da coatoii	-10
		contrôlé	+1	Utilisation forte des aides	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur					



N° 19 : Escalier montant à cheval

Objectif

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 audessus des appuis et assiette légère)
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente
- Franchissement au pas obligatoire

Caractéristiques

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

- 3 pts

Jugement

• <u>Efficacité</u>: Rupture de progression, changement d'allure :

Refus, volte, reculé : - 3 pts

• Style: Tracé adapté et contrôlé

Perte de l'équilibre / Position douteuse du cavalier

Intervention néfaste du cavalier

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: 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

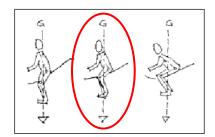
	Style		Pénalité	
7	Position du	т1	Insulte	-3
1	cavalier	Τļ	Franchissement dangereuv	-3
4	Progression	д1	Tranchissement dangeredx	ף
1	régulière	-	Pind sorti du couloir	-10
0	Tracé adapté		Fled Softi du Coutoli	-10
	et contrôlé	+1	Franchissement complet	-10
			autre allure que le pas	
			Utilisation forte des aides	-1
	7 4 1 0	7 Position du cavalier Progression 1 régulière 0 Tracé adapté	7 Position du cavalier +1 Progression régulière +1 Tracé adapté	7 Position du cavalier 4 Progression 1 régulière 0 Tracé adapté et contrôlé +1 Franchissement dangereux Pied sorti du couloir Franchissement complet autre allure que le pas



N° 20 : Escalier descendant à cheval

Objectif

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 audessus des appuis et assiette légère)
- Cheval maintenu dans l'axe de la pente
- Franchissement au pas obligatoire

Caractéristiques

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

Jugement

• <u>Efficacité</u>: Rupture de progression, changement d'allure:

- 3 pts

- 3 pts

• <u>Style :</u> Tracé adapté et contrôlé

Perte de l'équilibre / Position douteuse du cavalier

Intervention néfaste du cavalier

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux :

Refus, volte, reculé:

- 3 pts

Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne :

- 10 pts

Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	т ј	Franchissement dangereux	-3
Tiaute	4	Progression	+1	Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	T 1	Pied sorti du couloir	-10
3 fautes	0	Tracé adapté		Pied sorti da coutoir	-10
		et contrôlé	+1	Franchissement complet	-10
				autre allure que le pas	
				Utilisation forte des aides	-1



N° 21 : Passage de sentier

Groupe 3 Style en selle

Objectif

Mise en évidence de la franchise du cheval ainsi que de l'àpropos 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 2ème obstacle, le 1er obstacle doit être franchi à nouveau

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^{er}, respectivement le 2^{ème} élément de la combinaison

- 3 pts

Jugement

Efficacité: Refus, volte, reculé:

• Style: Tracé adapté et contrôlé

Prograndian irrégulière

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts

Obstacle sautant non-sauté : - 10 pts Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	+1	Franchissement	-3
Taute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	Τļ	Obstacle sautant non	-10
3 fautes	0	Tracé adapté	т1	sauté	-10
		et contrôlé	+1	Utilisation forte des aides	-1



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.

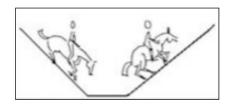


N° 22 : Doline

Groupe 3 Style en selle

Objectif

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

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, ...)

-3 pts

Jugement

• <u>Efficacité</u>: Rupture de progression, changement d'allure:

Refus, volte, reculé : - 3 pts

• Style: tracé adapté et contrôlé

Perte de l'équilibre

Position douteuse du cavalier

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: Insulte ou franchissement dangereux : -3 pts

Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts
Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	-	Franchissement	-3
Tiaute	4	Progression	+1	dangereux	ှ
2 fautes	1	régulière	-	Pied sorti du couloir	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	/ sur la ligne	-10
		contrôlé	T 1	Étriers battants	-1
				Utilisation forte des	-1
				aides	-1
		, . ,			,



Groupe 4 Style en main

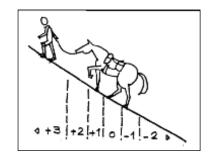
N° 23: Plan ascendant en main

Objectif

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



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. ...)

Jugement						
Efficacité:	Rupture de progression, changement d'allure : Refus, volte, reculé :	- 3 pts - 3 pts				
• <u>Style:</u>	Tracé adapté et contrôlé Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier Progression irrégulière					
• <u>Pénalité :</u>	Etriers battants Insulte ou franchissement dangereux : Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : Utilisation forte des aides : Tension des rênes	- 1 pt - 3 pts - 10 pts - 1 pt -1 pt				

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	Τ1	Franchissement	-3
Tiaute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	ŦΙ	Pied sorti du	
3 fautes	0	Tracé adapté et		couloir / sur la	-10
3 lautes	U	contrôlé	+1	ligne	
				Étriers battants	-1
				Utilisation forte	-1
				des aides	-1
				Tension des	-1
				rênes	- 1



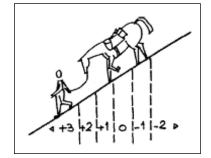
Groupe 4 Style en main

N° 24 : Plan descendant en main

Objectif

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

Tension des rênes



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

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, ...)

Jugement Efficacité: Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts Refus, volte, reculé: - 3 pts Style: Tracé adapté et contrôlé Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier Progression irrégulière <u>Pénalité:</u> **Etriers battants** - 1 pt Insulte ou franchissement dangereux: - 3 pts Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	T [Franchissement	-3
Taute	4	Progression	+1	dangereux	2
2 fautes	1	régulière	71	Pied sorti du couloir / sur	-10
3 fautes	0	Tracé adapté	. 1	la ligne	-10
		et contrôlé	+1	Étriers battants	-1
				Utilisation forte des aides	-1
				Tension des rênes	-1

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

-1 pt



N° 25: Contre-haut en main

Groupe 4 Style en main

Objectif

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

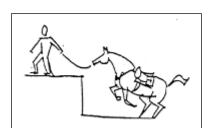
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

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

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



Jugement

•	Efficacité:	Refus, volte, reculé :	- 3 pts

• Style: Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier

Progression irrégulière

<u>Pénalité :</u> Etriers battants - 1 pt

Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	T	Franchissement	-3
Taute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	Τļ	Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et		Ethers pattaints	-1
		contrôlé	+1	Utilisation forte	-1
				des aides	-1
				Tension des rênes	-1
	ee	/ 1 /	-	, e .	,



Groupe 4 Style en main

N° 26 : Contre-bas en main

Objectif

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

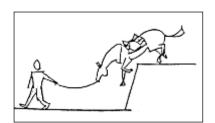
Les changements d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés

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

Caractéristiques

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



Jugement								
• <u>Efficacité:</u>	Refus, volte, reculé :	- 3 pts						
• <u>Style:</u>	Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier Interventions néfastes du cavalier Progression irrégulière							
• <u>Pénalité:</u>	Etriers battants	- 1 pt						
•	Insulte ou franchissement dangereux : Utilisation forte des aides : Tension des rênes	- 3 pts - 1 pt -1 pt						

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	. 1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	+1	Franchissement dangereux	-3
Tidate	۲	Progression	+1	Transmisserment danigereax	
2 fautes	1	régulière	т [Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté	+1	Ethers battants	-
		et contrôlé	T	Utilisation forte des aides	۲-
				Tension des rênes	-1



N° 27:

Van

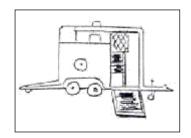
Groupe 4 Style en main

Objectif

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

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

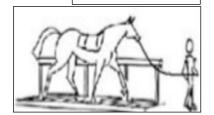
Jugement Rupture de progression, changement d'allure Efficacité: - 3 pts Refus, volte, reculé: - 3 pts Arrêt pas suffisamment marqué - 3 pts Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier Style: Précipitation dans le franchissement, rectitude Pénalité: **Etriers battants** - 1 pt Insulte ou franchissement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

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier Progression		Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	+1 Étriers battants		-1
3 fautes	0	Tracé adapté		Etriers pattants	
		et contrôlé	+1	Franchissement complet	-10
				autre allure que le pas	
				Utilisation forte des aides	-1
				Tension des rênes	-1
11	. ee: : ı	f als - f			

N° 28 : Passerelle en main



Groupe 4 Style en main



Objectif

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

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)

Jugement

•	<u>Efficacité :</u>	Rupture de progression, changement d'allure :	- 3 pts
		Dofus volto regulá:	2 nto

Refus, volte, reculé: - 3 pts

• <u>Style</u>: Cheval qui pousse ou dépasse son 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
Utilisation forte des aides : - 1 pt
Tension des rênes - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	' '	Franchissement	-3
Traute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	-	Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et		Elliers pattants	-
		contrôlé	+1	Franchissement	-10
			''	complet autre allure	
				que le pas	
				Cheval qui sort de	-10
				l'obstacle	
				Utilisation forte des	-1
				aides	-
				Tension des rênes	-1



N° 29 : Fossé en main

Groupe 4 Style en main

Objectif

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

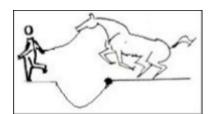
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés

Les points essentiels

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

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



Jugement

• <u>Efficacité :</u> Refus, volte, reculé :

• Style: Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier

Précipitation dans le franchissement

<u>Pénalité</u>: Etriers battants - 1 pt

Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides : - 1 pt
Tension des rênes -1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	T [Franchissement	-3
Traute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	T 1	Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et		Elliers pattants	-1
		contrôlé	+1	Utilisation forte	-1
				des aides	-1
				Tension des rênes	-1

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

- 3 pts

N° 30 : Reculer en main



Groupe 4 Style en main

Objectif

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....)

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

	Jugomont	
• <u>Efficacité</u> :	Rupture de progression (arrêt) :	- 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	
• <u>Pénalité :</u>	Insulte ou franchissement dangereux :	- 3 pts
	Étriers battants :	- 1 pt
	Pied sorti du couloir de progression :	- 10 pts
	Utilisation forte des aides :	- 1 pt
	Tension des rênes	-1 pt

Jugement

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	71	Franchissement	-3
0.6	4	Progression	+1	dangereux	
2 fautes	1	régulière		Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et		Ethors battants	•
		contrôlé	+1	Pied sorti du	-10
				couloir	
				Utilisation forte	1
				des aides	-1
				Tension des rênes	-1
line note d'e	fficacit	é de « zéro » entraîne	force	áment la note finale «	zéro »

N° 31: Maniabilité en main



Groupe 4 Style en main

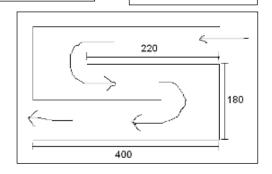
Objectif

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



Caractéristiques

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

Jugement

Rupture de progression (arrêt) Efficacité:

- 3 pts - 3 pts Barre tombée

Refus. volte. reculé: - 3 pts

Interventions néfastes du cavalier Style:

Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier

Progression irrégulière

Insulte ou franchissement dangereux: Pénalité:

> Étriers battants: - 1 pt

Franchissement complet à une allure autre que le pas :

Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts - 1 pt

Utilisation forte des aides:

Tension des rênes -1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
4 6	4	cavalier	T 1	Franchissement	-3
1 faute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	T 1	Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et		Elliers pallants	-1
		contrôlé	+1	Cheval qui sort de	-10
				l'obstacle	
				Franchissement	-10
				complet autre	
				allure que le pas	
				Utilisation forte	-1
				des aides	-1
				Tension des rênes	-1
				_	_

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

- 3 pts

- 10 pts



N° 32 : Tronc en main

Groupe 4 Style en main

Objectif

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

Caractéristiques

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

Jugement

• Efficacité: Refus, volte, reculé: - 3 pts

• Style: Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier

Interventions néfastes du cavalier

Progression irrégulière

• <u>Pénalité</u>: Etriers battants - 1 pt

Insulte ou franchissement dangereux :

Utilisation forte des aides : -1 pt

Tension des rênes -1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	Ŧļ	Franchissement	-3
Taute	4	Progression	+1	dangereux	ှ
2 fautes	1	régulière	-	Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et		Elliers pattants	-
		contrôlé	+1	Utilisation forte	-1
				des aides	
				Tension des rênes	-1
				Tension des rênes	-1

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

- 3 pts

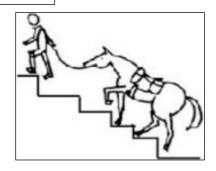


N° 33 : Escalier montant en main

Groupe 4 Style en main

Objectif

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

Caractéristiques

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

Jugement

• <u>Efficacité</u>: Rupture de progression, changement d'allure - 3 pts

Refus, volte, reculé: - 3 pts

• <u>Style</u>: Progression irrégulière

Tracé adapté et contrôlé

Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier

Perte de l'équilibre

Intervention néfaste du cavalier

• <u>Pénalité</u>: Etriers battants : -1 pts

Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts
Utilisation forte des aides : - 1 pt

Tension des rênes -1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	+ 1	Franchissement	-3
Tiaute 4	4	Progression	+1	dangereux	
2 fautes	1	régulière	+ 1	Pied sorti du couloir	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	/ sur la ligne	-10
		contrôlé		Étriers battants	-1
				Utilisation forte des	-1
				aides	-
				Tension des rênes	-1
11	. ee: :+		^ e		-4

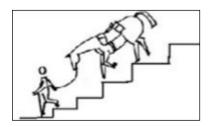


N° 34 : Escalier descendant en main

Groupe 4 Style en main

Objectif

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

Caractéristiques

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

Jugement

• Efficacité: Rupture de progression, changement d'allure - 3 pts

Refus, volte, reculé : - 3 pts

• Style: Progression irrégulière

Tracé adapté et contrôlé

Cheval qui pousse ou dépasse son cavalier

Perte de l'équilibre

Intervention néfaste du cavalier

• <u>Pénalité</u>: Etriers battants : -3 pts

Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts

Utilisation forte des aides : -1 pt
Tension des rênes -1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	1	cavalier	Ŧ I	Franchissement	-3
Tiaute	4	Progression	+1	dangereux	-3
2 fautes	1	régulière	-	Pied sorti du couloir	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et	+1	/ sur la ligne	-10
		contrôlé	-	Étriers battants	-1
				Utilisation forte des	1
				aides	-
				Tension des rênes	-1

N° 35 : Immobilité en main



Groupe 5 Immobilités

Le cheval doit rester librement 10 s dans un cer4cle 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.

Objectif

Montrer la soumission et le calme du cheval

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

Jugement

• Efficacité:

1 point par seconde passée dans le cercle intérieur 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

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

Efficacité		Pénalité	
Bonne	7	Insulte	-3
1 faute	4	Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Étriers battants	1
3 fautes	0	Ethers battants	7
		Dépassement du temps	-10
		pour lâcher	
		Cheval incomplètement	-10
		dans le cercle	
		Rênes non libres	-10



N° 36 : Immobilité à cheval



Groupe 5 Immobilités

Le cheval doit rester librement 10 s dans un cer4cle 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.

Objectif 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

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

Jugement 1 point par seconde passée à l'intérieur du cercle Efficacité: 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 Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	71	Franchissement	-3
Traute	4	Progression	+1	dangereux	-5
2 fautes	1	régulière	T	Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et		Etileis battants	-1
		contrôlé	+1	Dépassement de 10s pour	-10
				mise en place	
				Cheval incomplètement	-10
				dans le cercle	
				Rênes non libres	-10
				Utilisation forte des aides	-1
		, , ,	^ -	, , , , , , , ,	

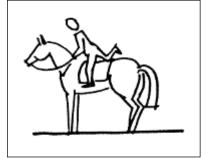
N° 37 : Montoir





Objectif

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

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.

Jugement

• Efficacité : Chaque pied du cheval levé : - 3 pts

• <u>Style</u>: Cavalier qui gêne le cheval, qui s'assoit lourdement

Défense du cheval

• <u>Pénalité</u>: 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

Utilisation forte des aides : - 1 pt

Efficacité		Style		Pénalité	
Bonne	7	Position du	+1	Insulte	-3
1 faute	4	cavalier	Τ1	Franchissement	-3
Tiaute	4	Progression	+1	dangereux	-5
2 fautes	1	régulière	' '	Étriers battants	-1
3 fautes	0	Tracé adapté		Liners pattants	-
	et contrôlé +1	et contrôlé +1	+1	Étrier chaussé à	-1
				l'envers	
				Dépassement de	-1/s
				temps	
				Pied sorti du cercle	-10
				Utilisation forte des	-1
				aides	-1