



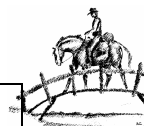
TREC de :		Date :					P.T.V. Série 2					Fiche de notation Groupe 1 – Allure en selle				
Juge :		Obstacle :														
Dossard :																
Efficacité	Bonne	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	1 faute	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2 fautes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3 fautes / non réalisé	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Styl	Galop	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
	Trot	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Pas	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Pénalités	Insulte	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Franchissement dangereux	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Sortie de l'obstacle ou du couloir ou sur la ligne	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Conduite à une main : Intervention des 2 mains / tracé non respecté	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Slalom : porte manquée	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Total :																
	Volte	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Brutalité															
	Chute = arrêt du cavalier															

Remarques :



TREC de :		Date :					P.T.V. Série 2					Fiche de notation Groupe 2 - Allure en main				
Juge :		Obstacle : Allé maraichère en main														
Dossard :																
Efficacité	Bonne	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	1 faute	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2 fautes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3 fautes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Styl	Trot	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
	Pas	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Pénalités	Insulte	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Étriers battants	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Tension des rênes	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Franchissement dangereux	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Pied sorti du couloir / sur la barre (cheval ou cavalier)	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Obstacle entièrement franchi au galop	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Total :																
	Volte	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Brutalité															
	Chute = arrêt du cavalier															

Règles marquées :

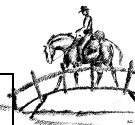


TREC de :	Date :
Juge :	

P.T.V. Série 2	Fiche de notation Groupe 3 – Style en selle
Obstacle :	

Dossard :																
Efficacité	Bonne	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	1 faute	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2 fautes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3 fautes / non réalisé	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Styl	Position du cavalier adaptée	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
	Progression régulière	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
	Tracé adapté et contrôlé	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
	Portail : cheval qui touche le portail	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
Pénalités	Insulte	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Franchissement dangereux	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Utilisation forte des aides / Défense du cheval	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Haie, tronc, passage de sentier : Obstacle non sauté	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Pied sorti du couloir ou de l'obstacle / pied sur la ligne	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Passerelle / Gué / Mania / Escaliers : Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Total :															
	Volte	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Brutalité															
	Chute = arrêt du cavalier															

Rémarques :



TREC de :	Date :
Juge :	

P.T.V. Série 2	Fiche de notation Groupe 4 – Style en main
Obstacle :	

Dossard :																
Efficacité	Bonne	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	1 faute	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2 fautes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3 fautes / non réalisé	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Styl	Positionnement du cavalier	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
	Progression régulière	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
	Tracé adapté et contrôlé	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
Pénalités	Insulte	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Franchissement dangereux	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Tension des rênes	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Utilisation forte des aides	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Étriers battants	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Pied sorti du couloir ou de l'obstacle / pied sur la ligne / sur la barre (cheval ou cavalier)	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Passerelle / Gué / Mania / Escaliers / Van : Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Total :															
	Volte	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Brutalité															
	Chute = arrêt du cavalier															

R2marqu2s :



TREC de :		Date :					T.R. : 00				
-----------	--	--------	--	--	--	--	---	--	--	--	--

Règles :



TREC de :

Date :

Juge :

Obstacle : **Montoir** à Gauche / à Droite

Dossard :																
Efficacité	Bonne	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	1 faute	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2 fautes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3 fautes / non réalisé	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Styl	Légèreté du cavalier	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
	Pied ne touchant pas la croupe du cheval	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
	Étriers chaussés à l'endroit	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
Pénalités	Insulte	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Franchissement dangereux	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
	Dépassement de temps (nb secondes dépassant 15 secondes)															
	Pied sorti du cercle / sur la ligne	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
	Étriers battants (si entrée en main)	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Total :															
	Volte	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
	Brutalité															
	Chute = arrêt du cavalier															

Remarques :