



Règlement Suisse de TREC 2025 :

Fiches Techniques des Obstacles de PTV



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



Tables des matières :

Notation et élimination (pour rappel).....	3
Obstacle PTV.....	5

Groupe 1 : Allure en selle

1) Allée maraîchère.....	7
2) Slalom.....	8
3) Branches basses.....	9
4) Conduite à une main sur un huit.....	10

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.....	25
20) Escalier descendant à cheval.....	26
21) Passage de sentier.....	27
22) Doline.....	29

Groupe 4 : Style en main

23) Plan ascendant en main.....	30
24) Plan descendant en main.....	31
25) Contre-haut en main.....	32
26) Contre-bas en main.....	33
27) Van.....	34
28) Passerelle en main.....	35
29) Fossé en main.....	36
30) Reculer en main.....	37
31) Maniabilité en main.....	38
32) Tronc en main.....	39
33) Escalier montant en main.....	40
34) Escalier descendant en main.....	41

Groupe 5 : Immobilités

35) Immobilité en main.....	42
36) Immobilité à cheval.....	43

Groupe 6 : Montoir

37) Montoir.....	44
------------------	----



Notation et élimination (pour rappel)

Selon le Règlement Suisse de TREC 2025.

« 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 Élimination 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 franchi 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 franchir 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. »

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.



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



N° 1 : Allée maraîchère

Groupe 1
Allure en selle

Objectifs :
Passer dans le couloir sans toucher les barres, 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 : 0,25 m

Jugement :

• 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
• Pénalités :	Insulte ou franchissement dangereux :	- 3 pts
	Utilisation forte des aides / défense du cheval :	-1 pt
	Pied sorti du couloir de progression / sur la barre :	- 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

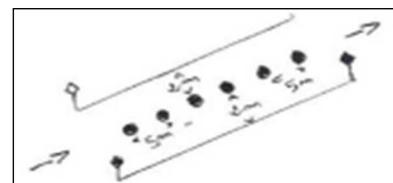
Efficacité :	S1-2-3	Style :	S2-3	S1	Pénalités :	S1-2-3
Bonne	7	Galop	+ 3	+ 3	Insulte	-3
1 faute	4	Trot	0	-2	Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Pas	-2	-10	Pied sorti du couloir /sur la barre	-10
3 fautes	0					
					Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté						



N° 2 : Slalom

Groupe 1
Allure en selle

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

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

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

Remarques :

- S'il y a un changement d'allure, c'est l'allure la plus basse qui est prise en compte
- Après une rupture d'allure, le retour à l'allure initiale n'est pas pénalisé
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

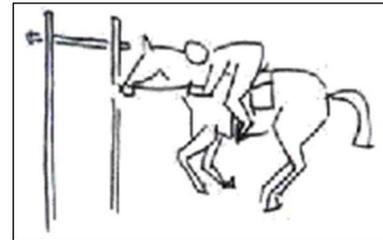
Efficacité :	S1-2-3	Style :	S2-3	S1	Pénalités :	S1-2-3
Bonne	7	Galop	+ 3	+ 3	Insulte	-3
1 faute	4	Trot	0	-2	Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Pas	-2	-10	Pied sorti du couloir / sur la ligne	-10
3 fautes	0				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté						



N° 3 :
Branches basses

Groupe 1
Allure en selle

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

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 : - 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
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
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
Exemple : 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	Pénalités :	S 1-2-3
Bonne	7	Galop	+ 3	+ 3	Insulte	-3
1 faute	4	Trot	0	-2	Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Pas	-2	-10	Sortie de l'obstacle	-10
3 fautes	0					
					Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté						



N° 4 :
Conduite à une main sur un huit

Groupe 1
Allure en selle

Objectifs :
Exécuter la conduite à une main sur le huit de chiffre 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 les éléments à contourner
 - 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

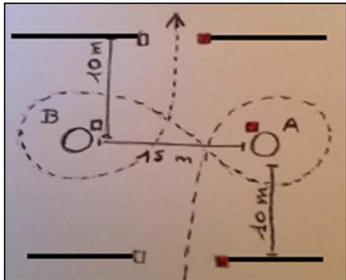
- Caractéristiques :**
- Dispositif composé d'une porte d'entrée, d'une porte de sortie et de 2 éléments à contourner A et B (tonneaux, drapeaux, ...); le tout est positionné selon les cotes du croquis ci-dessous
 - Les 2 éléments à contourner sont fanionnés des lettres A ou B ainsi que d'un fanion rouge ou blanc, selon le sens de franchissement 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 pénalisé
 - 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

Jugement :

- **Efficacité :** Changement d'allure, élément 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
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : -1 pt
Cheval qui sort de l'obstacle / sur la ligne : - 10 pts
Intervention des 2 mains / Tracé non respecté : - 10 pts

Efficacité :	S1-2-3	Style :	S2-3	S1	Pénalités :	S 1-2-3
Bonne	7	Galop	+ 3	+ 3	Insulte	-3
1 faute	4	Trot	0	-2	Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Pas	-2	-10	Sortie de l'obstacle / sur la ligne	-10
3 fautes	0				Intervention des 2 mains / Tracé non respecté	-10
					Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1



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



N° 5 :
Allée maraîchère en main

Groupe 2
Allure en main

Objectifs :
Passer dans le couloir sans toucher les barres, dans le respect de l'allure 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

- 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
Pénalités :	Insulte ou franchissement dangereux :	- 3 pts
	Étriers battants :	- 1 pt
	Utilisation forte des aides / défense du cheval :	- 1 pt
	Tension des rênes :	- 1 pt
	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 pénalisé
Exemple : un cheval entre au trot, passe au pas et repasse au trot (sans touché)²
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)²

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Trot	+3	Insulte	-3
1 faute	4			Pas	-2
2 fautes	1	Étriers battants	-1		
3 fautes	0			Obstacle entièrement franchi au galop	-10
		Tension des rênes	-1		
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					

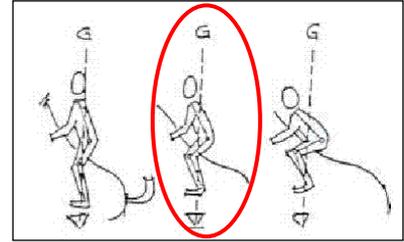


N° 6 :
Plan ascendant à cheval

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :

Effectuer l'exercice dans le respect du couloir d'évolution et dans l'allure initialement choisie



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 min²: 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
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- Pénalités : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : -10 pts

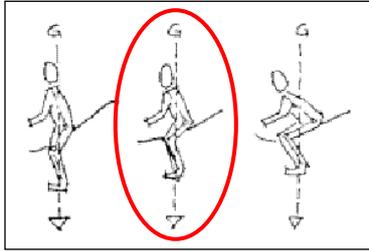
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir / sur la ligne	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 7 :
Plan descendant à cheval

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :
Effectuer l'exercice dans le respect du couloir d'évolution et dans l'allure initialement choisie



- 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 min²: 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
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : -10 pts

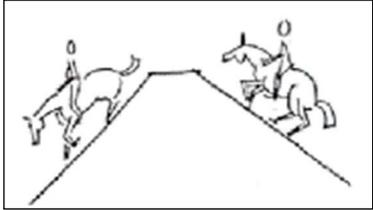
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir / sur la ligne	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 8 :
Chapeau de gendarme

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :
**Effectuer l'exercice dans le respect du couloir d'évolution
et dans l'allure initialement choisie**



- 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 min²: 5 à 6 m pour chacune des pentes
 - 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
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : -10 pts

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir / sur la ligne	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1

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



N° 9 :
Tronc à cheval

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :

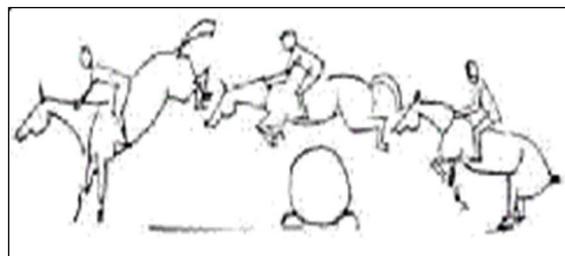
**Franchissent de l'obstacle par un saut
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.**

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
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Obstacle non sauté : - 10 pts

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Obstacle non sauté	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1

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



N° 10 :
Haie

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :

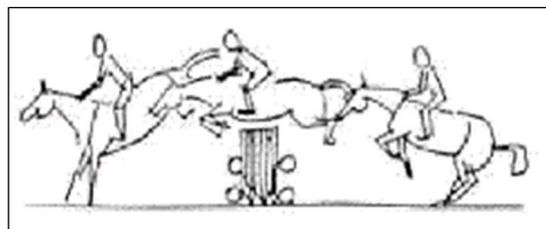
**Franchissent de l'obstacle par un saut
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.**

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 :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Obstacle non sauté : - 10 pts

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
2 fautes	1	Tracé adapté et contrôlé	+1		
3 fautes	0			Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



**N° 11 :
Fossé à cheval**

Groupe 3
Style en selle

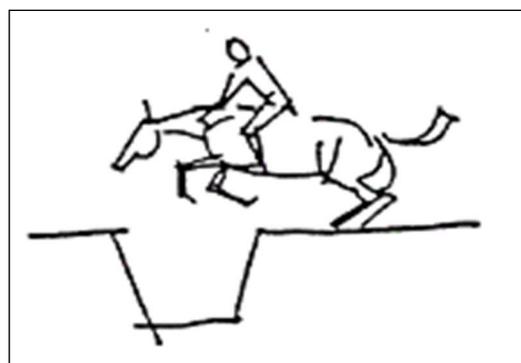
Objectifs :
Franchissement de l'obstacle en selle, avec ou sans saut, au gré du cavalier.
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

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 saut
- Le fossé peut être rempli d'eau ou non
- Largeur maximum : 1,25 m
- Profondeur maximum : 1 m



Jugement :

- **Efficacité :** Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
2 fautes	1	Tracé adapté et contrôlé	+1		
3 fautes	0				

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



N° 12 :
Contre haut à cheval

Groupe 3
Style en selle

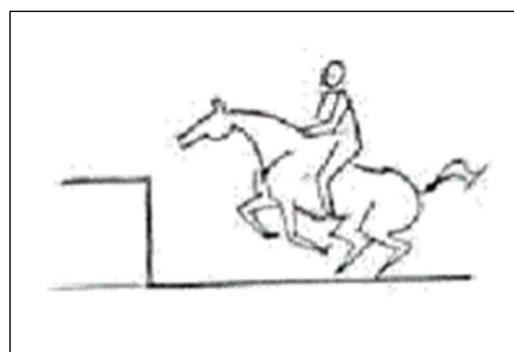
Objectifs :
Franchissement de l'obstacle en selle.
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

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 : - 3 pts
- Style : Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- Pénalités : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
2 fautes	1	Tracé adapté et contrôlé	+1		
3 fautes	0				
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 13 :
Contre bas à cheval

Groupe 3
Style en selle

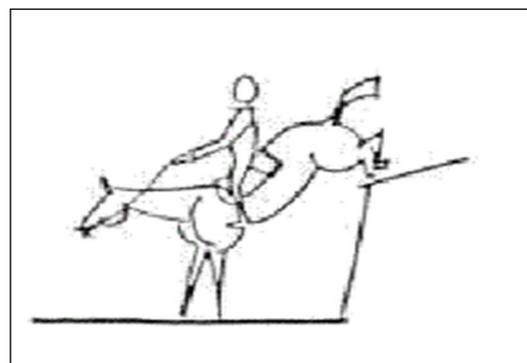
Objectifs :
Franchissement de l'obstacle en selle.
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

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 m ; série 2 = 0,90m ;
série 3 = 0,70m
- Front minimum de 2 m



Jugement :

- **Efficacité :** Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
2 fautes	1	Tracé adapté et contrôlé	+1		
3 fautes	0				
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



Groupe 3
Style en selle

N° 14 : Portail

Objectifs :

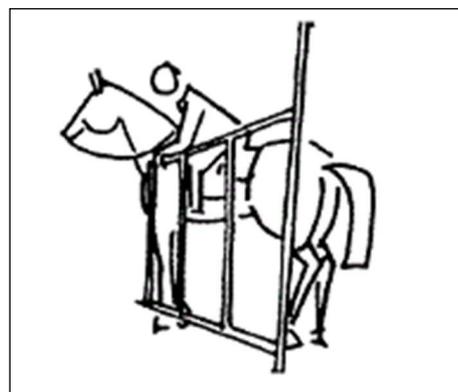
**Ouvrir, franchir et refermer le portail en étant à cheval.
La porte doit être tenue de bout en bout, ni lâchée, ni projetée.
Le cavalier est autorisé à effectuer l'exercice étriers déchaussés, s'il le désire.**

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

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



Jugement :

- **Efficacité :** Lâcher la porte : - 3 pts
- **Style :** Position adaptée du cavalier
Fluidité dans l'exécution de l'obstacle (pas de projection)
Cheval qui touche le portail
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière (fluidité)	+1
2 fautes	1	Cheval qui touche le portail	+1		
3 fautes	0				

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



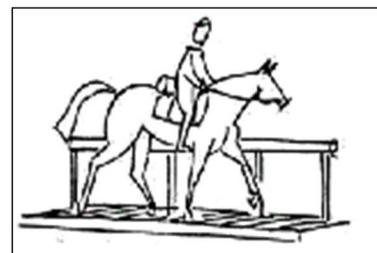
Groupe 3
Style en selle

N° 15 : Passerelle à cheval

Objectifs :

Effectuer l'exercice dans le respect du couloir d'évolution et de l'allure du pas.

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 :

- 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 ou sans rambarde(s)

Jugement :

- Efficacité : Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- Pénalités : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Cheval qui sort de l'obstacle : - 10 pts
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Pied sorti de l'obstacle	-10
				Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					

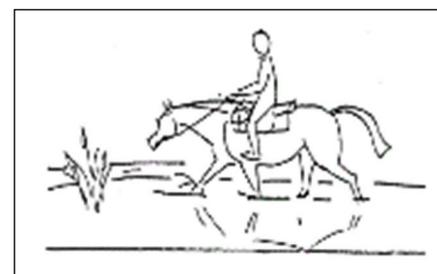


N° 16 :
Gué

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :

Effectuer l'exercice dans l'axe du dispositif et dans l'allure du pas obligatoirement.
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

Jugement :

- **Efficacité :** Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
Arrêt du cheval pour boire : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



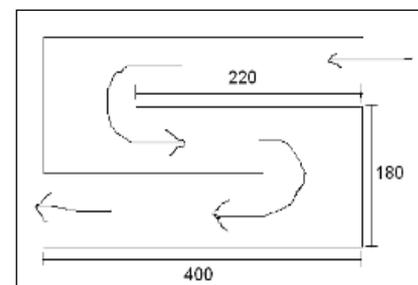
N° 17 :
Maniabilité à cheval

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :

Réaliser l'exercice en respectant le couloir d'évolution et à l'allure du pas obligatoirement.

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 :

- **Efficacité :** Rupture de progression (arrêt), changement d'allure : - 3 pts
Barre tombée : - 3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** 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 / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
2 fautes	1	Tracé adapté et contrôlé	+1		
3 fautes	0				
				Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



Groupe 3
Style en selle

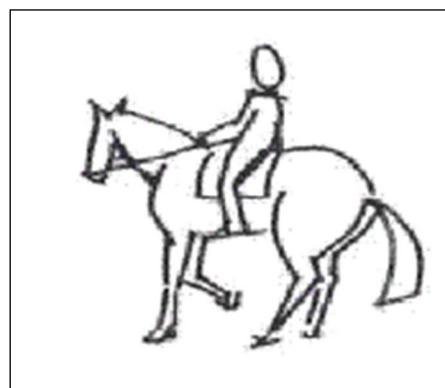
N° 18 : Reculer à cheval

Objectifs :

**Effectuer le reculer sans rupture d'allure et sans toucher les barres.
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



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 :

- **Efficacité :** Rupture de progression : - 3 pts
Chaque barre touchée : - 3 pts
Refus, volte, reculé (devant l'obstacle) : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la barre : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

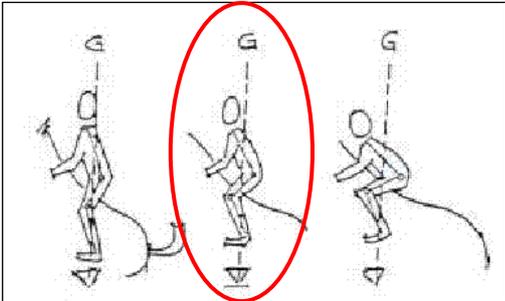
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Pied sorti du couloir / sur la barre	-10
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



Groupe 3
Style en selle

N° 19 :
Escalier montant à cheval

Objectifs :
Effectuer l'exercice dans le respect du couloir d'évolution.
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 obligatoire

- 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 :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** 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
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

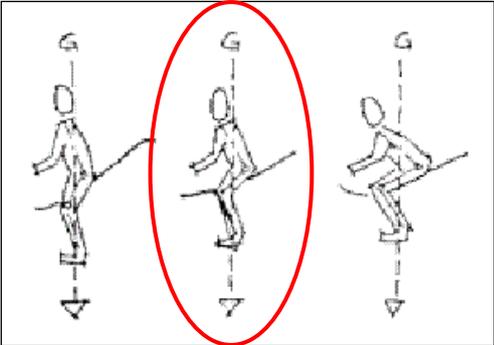
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Pied sorti du couloir / sur la ligne	-10
				Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 20 :
Escalier descendant à cheval

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :
Effectuer l'exercice dans le respect du couloir d'évolution.
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 obligatoire

- 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 :** Tracé adapté et contrôlé
Position adaptée du cavalier, en équilibre
Progression régulière
- **Pénalités :** 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
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Pied sorti du couloir / sur la ligne	-10
				Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10

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



N° 21 :
Passage de sentier

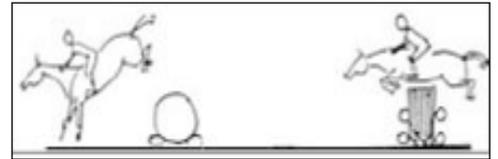
Groupe 3
Style en selle

Objectifs :

Franchissement des deux obstacles d'affilée.

Le saut est obligatoire.

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^{ème} obstacle, le 1^{er} obstacle doit être franchi à nouveau

Caractéristiques :

Combinaison de 2 obstacles sautant (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

Jugement :

- Efficacité : Refus, volte, reculé : - 3 pts
- Style : Tracé adapté et contrôlé
Position du cavalier adaptée
Progression régulière
- Pénalités : Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Obstacle sautant non-sauté : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval :: - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1		
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1

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

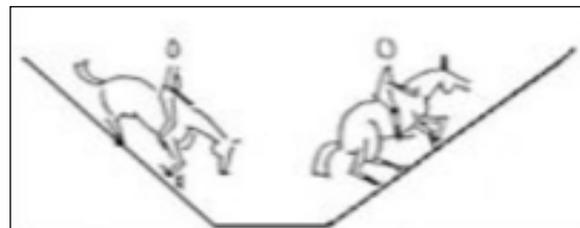
A adapter en fonction de la configuration du terrain.



**N° 22 :
Doline**

Groupe 3
Style en selle

Objectifs :
Effectuer l'exercice dans le respect du couloir d'évolution
en respectant l'allure initiale choisie.



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, ...)

Jugement :

- **Efficacité :** Rupture de progression, changement d'allure : -3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Position du cavalier adaptée
Progression régulière
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : -3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

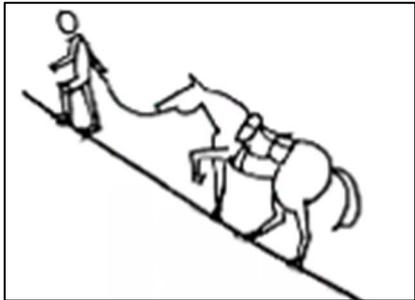
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Position adaptée du cavalier, en équilibre	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir / sur la ligne	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 23 :
Plan ascendant en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Réaliser l'exercice en respectant le couloir d'évolution et l'allure choisie, cheval en main



- 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
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

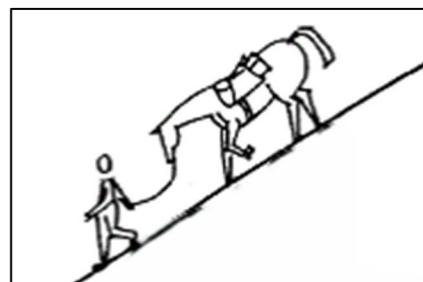
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
2 fautes	1	Tracé adapté et contrôlé	+1		
3 fautes	0				
				Tension des rênes	-1
				Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne (cheval ou cavalier)	-10
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 24 :
Plan descendant en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Réaliser l'exercice en respectant le couloir d'évolution et l'allure choisie, cheval en main



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
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1
				Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne (cheval ou cavalier)	-10
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 25 :
Contre-haut en main

Groupe 4
Style en main

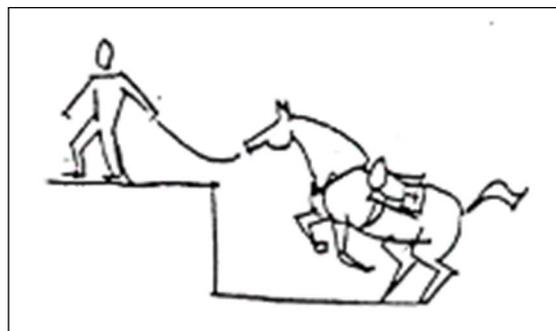
Objectifs :
Franchissement de l'exercice cheval en main.
Les changements d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.

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 = 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 :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
2 fautes	1	Tracé adapté et contrôlé	+1		
3 fautes	0			Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1

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



N° 26 :
Contre-bas en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :

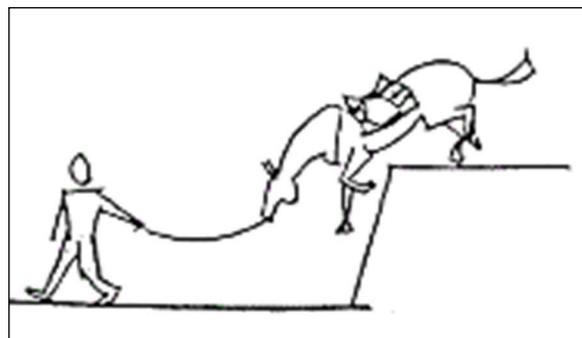
**Franchissement de l'exercice cheval en main.
Les changements d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.**

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 = 1m ; série 2 = 0,90m ; série 3 = 0,70m
- Front minimum de 2 m



Jugement :

- **Efficacité :** Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1

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



N° 27 :
Van

Groupe 4
Style en main

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
Si le cavalier embarque avec le cheval, le cheval ne devra ni le dépasser ni le bousculer
- 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 :

- **Efficacité :** Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
Arrêt pas suffisamment marqué : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (en cas d'embarquement du cavalier dans le van : pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers 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 / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti de l'obstacle (cheval)	-10
				Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1

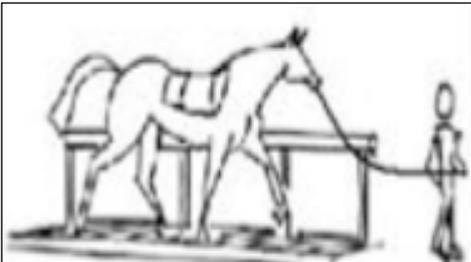
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté



N° 28 :
Passerelle en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Réaliser l'exercice en respectant le couloir d'évolution, cheval en main.
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 ou sans rambarde(s)

Jugement :

- **Efficacité :** Rupture de progression, changement d'allure : - 3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti de l'obstacle : - 10 pts
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Progression régulière	+1
		2 fautes	1		
3 fautes	0				
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 29 :
Fossé en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :

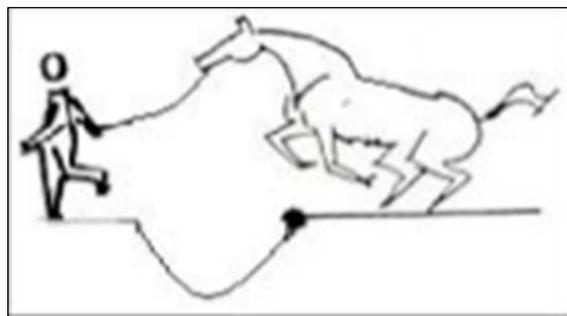
**Franchir l'exercice cheval en main, avec ou sans saut, au gré du cavalier.
Le changement d'allure et le saut de pied ferme sont autorisés.**

Les points essentiels :

- Franchissement régulier, équilibre et impulsion
- 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 :

- **Efficacité :** Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1

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



N° 30 :
Reculer en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Réaliser l'exercice, sans rupture d'allure et sans toucher les barres.

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

Jugement :

- **Efficacité :** Rupture de progression : - 3 pts
Chaque barre touchée : - 3 pts
Refus, volte, reculé (devant l'obstacle) : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la barre : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : - 1 pt

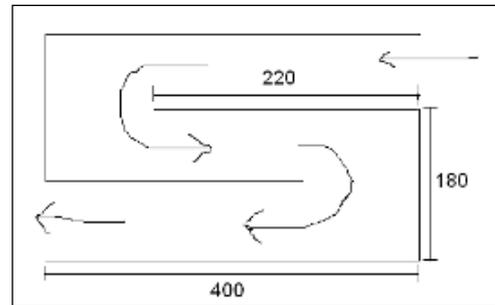
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir de progression / sur la barre (cheval ou cavalier)	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 31 :
Maniabilité en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Réaliser l'exercice en respectant le couloir d'évolution, cheval en main. 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 :

- **Efficacité :** Rupture de progression : - 3 pts
Barre tombée : - 3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Pied sorti du couloir de progression / sur la barre : - 10 pts
Franchissement complet à une allure autre que le pas : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir de progression / sur la barre (cheval ou cavalier)	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1	Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1

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



N° 32 :
Tronc en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Franchissement de l'exercice, cheval en main.
Le saut n'est pas obligatoire.
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 :** Barre tombée : - 3 pts
Refus, volte, reculé : - 3 pts
- **Style :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : - 1 pt

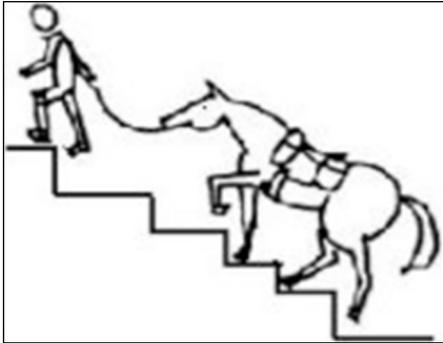
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1		
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 33 :
Escalier montant en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Réaliser l'exercice en respectant l'allure du pas, cheval en main.



- 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 :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
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
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

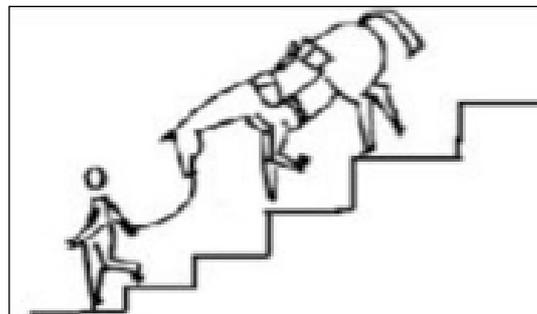
Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne (cheval ou cavalier)	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1	Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté					



N° 34 :
Escalier descendant en main

Groupe 4
Style en main

Objectifs :
Réaliser l'exercice en respectant l'allure du pas, cheval en main.



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 :** Tracé adapté et contrôlé
Positionnement du cavalier (pas de cheval qui pousse ou qui dépasse)
Progression régulière
- **Pénalités :** Étriers battants : - 1 pt
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
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt
Tension des rênes : -1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Positionnement du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Progression régulière	+1	Pied sorti du couloir de progression / sur la ligne (cheval ou cavalier)	-10
3 fautes	0	Tracé adapté et contrôlé	+1	Franchissement de l'entier du dispositif à une autre allure que le pas	-10
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1
				Étriers battants	-1
				Tension des rênes	-1

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

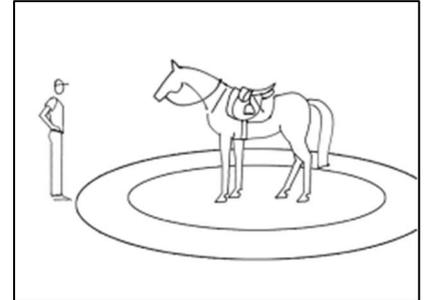


N° 35 :
Immobilité en main

Groupe 5
Immobilités

Objectifs :

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.



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

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
- Le cavalier se voit attribuer 1 point par seconde pendant laquelle le cheval reste dans le cercle intérieur

Jugement :

- **Temps réalisé :** Temps passé par le cheval dans le cercle intérieur : 1 pt / s
- **Efficacité :** Intervention du cavalier entre les 2 cercles : - 3 pts
Refus, volte, reculé (devant l'obstacle) : - 3 pts
- **Pénalités :** Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Dépassement des 10 secondes pour placer le cheval (cercle intérieur) : - 10 pts
Cheval placé incomplètement dans le cercle : - 10 pts
Rênes posées non librement sur l'encolure : - 10 pts
Étriers battants (si entrée en main) : - 1 pt
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Temps réalisé :		Temps passé par le cheval dans le cercle intérieur	1 pt / s
Efficacité :		Pénalités :	
1 faute	-3	Insulte	-3
2 fautes	-6	Franchissement dangereux	-3
3 fautes	-10	Dépassement du temps pour placer le cheval	-10
		Cheval placé incomplètement dans le cercle	-10
		Rênes non libres	-10
		Étriers battants (si entrée en main)	-1
		Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1

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

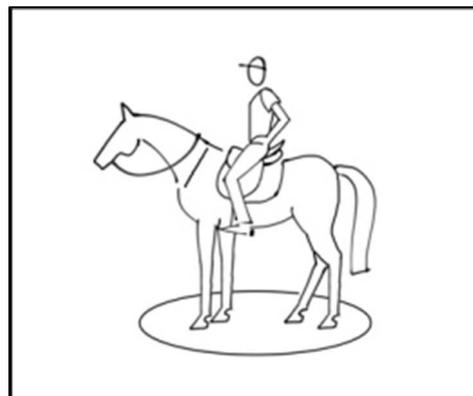


N° 36 :
Immobilité à cheval

Groupe 5
Immobilités

Objectifs :

Le cheval doit rester librement 10 secondes dans un cercle de 2.5 m, rênes lâchées et posées librement sur l'encolure.



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 :

- **Temps réalisé :** Temps passé dans le cercle : 1 pt / s
- **Efficacité :** Refus, volte, reculé (devant l'obstacle) : - 3 pts
- **Pénalités :**
 - Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
 - Dépassement des 10 secondes pour lâcher les rênes : - 10 pts
 - Cheval placé incomplètement dans le cercle : - 10 pts
 - Rênes posées non librement sur l'encolure : - 10 pts
 - Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Temps réalisé :		Temps passé dans le cercle	1 pt / s
Efficacité :		Pénalités :	
1 faute	-3	Insulte	-3
2 fautes	-6	Franchissement dangereux	-3
3 fautes	-10	Dépassement du temps pour lâcher les rênes	-10
		Cheval placé incomplètement dans le cercle	-10
		Rênes non libres	-10
		Étriers battants (si entrée en main)	-1
		Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1

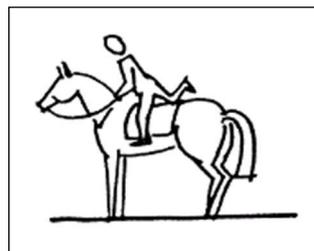
Une note d'efficacité de « zéro » entraîne forcément la note finale « zéro » sur la difficulté



**N° 37 :
Montoir**

Groupe 6
Montoir

Objectifs :
**Monter à cheval sans que celui-ci ne déplace aucun
des 4 pieds**



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
- Le montoir est terminé au moment où le cavalier a chaussé le deuxième étrier

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)
- 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
- Le cavalier peut entrer dans la difficulté à cheval ou en main

Jugement :

- **Efficacité :** Chaque pied du cheval déplacé : - 3 pts
Refus, volte, reculé (devant l'obstacle) : - 3 pts
- **Style :** Légèreté du cavalier
Pied ne touchant pas la croupe du cheval
Étriers chaussés à l'endroit
- **Pénalités :** Étriers battants (si entrée en main) : - 1 pt
Insulte ou franchissement dangereux : - 3 pts
Dépassement des 15 secondes pour effectuer l'exercice : - 1 pt / s
Pied sorti du cercle / sur la ligne : - 10 pts
Utilisation forte des aides / défense du cheval : - 1 pt

Efficacité :		Style :		Pénalités :	
Bonne	7	Légèreté du cavalier	+1	Insulte	-3
1 faute	4			Franchissement dangereux	-3
2 fautes	1	Pied ne touchant pas la croupe du cheval	+1	Étriers battants (si entrée à pied)	-1
3 fautes	0			Dépassement de temps	-1/s
		Étriers chaussés à l'endroit	+1	Pied sorti du cercle / sur la ligne	-10
				Utilisation forte des aides / défense du cheval	-1

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