

TREC

(Techniques de Randonnée Équestre de Compétition)

Règlement selle et attelage

Édition 2023



Une **ACTIVITÉ
CONVIVIALE**

pour tous,
mettant en valeur
le savoir-faire
du **cavalier**,
du **meneur** et
de **son cheval!**



www.cheval.quebec

Partenaire financier:

Québec 



Merci à nos collaborateurs:

Illustrations:

Julie Dagenais (selle)
Marthe Boisjoly (attelage)

Photographies:

Susan Dornan-Boulé
Carole Charest
Ranch Madikewi
Linda Lavoie
Mylène Pronovost

Relecture:

Sébastien Boutin
Germain Brunet
Giorgio Giusti
Marie-Claude Lafrennière
Thierry Maurrouard
Frédéric Pierrestiger
Céline Raymond
Frédérique Vervoort

Correction et révision:

Henri Pothen
Julie Villeneuve

Rédaction:

Marie Pothen

Conception graphique et réalisation:

Martine Pronovost

Imprimeur:

numeriQca



Photo de Linda Lavoie

Toute reproduction totale ou partielle est interdite à moins d'une autorisation écrite de Cheval Québec.

Publié par Les éditions Vice Versa

7665, boul. Lacordaire
Montréal, Québec H1S 2A7

ISBN 978-2-923974-57-6 (13^e édition, 2023)
ISBN 978-2-923974-12-5 (12^e édition, 2016)
ISBN 978-2-9810792-3-7

Dépôts légaux

Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
2023
Bibliothèque et Archives Canada, 2023



Cheval Québec

7665, boul. Lacordaire, Montréal, Québec H1S 2A7
Tél.: 514 252-3053 | Sans frais: 1 866-575-0515
info@cheval.quebec
www.cheval.quebec

RÈGLEMENT DE TREC

TABLE DES MATIÈRES

1. Préambule	5
2. Généralités.....	5
2.1 Présentation de la discipline	5
2.2 Officiel de compétition	5
2.3 Conditions générales de participation	6
2.3.1 Les équidés	6
2.3.2 Les cavaliers	6
2.4 Équipement du cavalier	6
2.5 Harnachement	6
2.6 Droits d'inscription	7
2.7 Déroulement de l'événement	7
2.7.1 TREC d'un jour	7
2.7.2 TREC de deux jours	7
2.8 Classement – règles générales	7
2.8.1 Classement individuel	7
2.8.2 Classement en équipe	8
2.8.3 Affichage des résultats	8
2.8.4 Champion provincial	8
2.9 Éliminations	8
2.9.1 Chutes	9
2.10 Niveaux de compétition	9
3. Parcours d'Orientation et de Régularité (POR)	10
3.1 Généralités	10
3.2 Matériel obligatoire	10
3.2.1 Matériel d'attache	11
3.2.2 Trousse de maréchalerie	11
3.2.3 Matériel de signalisation	11
3.2.4 Document d'identification	11
3.2.5 Trousse de premiers soins pour humains et chevaux	11
3.3 Appareil de communication ou d'orientation	11
3.4 Itinéraire et salle des cartes	12
3.5 Vitesses	12
3.6 Contrôles	13
3.6.1 Départ	13
3.6.2 Tronçons	13
3.6.3 Passage	14
3.6.4 Arrivée	14
3.6.5 Fin d'itinéraire	14
3.6.6 Santé des chevaux (contrôle vétérinaire).....	14
3.6.6.1 Modalité de contrôle de boiterie	15
3.7 Notation	15
3.7.1 Pénalité pour matériel	15

3.7.2 Pénalité vétérinaire	15
3.7.3 Pénalité de temps	15
3.7.4 Pénalité de retard	15
3.7.5 Pénalité de contrôle de tronçon	15
3.7.6 Pénalité contrôle de passage.....	16
3.8 Élimination	16
3.9 Tableau des pénalités de POR	16
4. Maîtrise des allures (MA).....	17
4.1 Généralités	17
4.2 Couloir	17
4.3 Chronométrage	18
4.4 Notation	18
4.5 Pénalité	18
5. Parcours en terrain varié (PTV).....	18
5.1 Généralités	18
5.2 Parcours	18
5.3 Tracé et reconnaissance	19
5.4 Notation	19
5.5 Temps alloué	20
5.6 Pénalités sur le parcours	20
5.6.1 Pénalité de temps	20
5.6.2 Refus	20
5.6.3 Dérober	20
5.6.4 Volte	20
5.6.5 Chute	20
5.6.6 Erreur de parcours	21
5.7 Élimination	21
5.8 Tableau des pénalités	21
5.9 Difficultés du PTV	22
6. Code de conduite.....	23
7. Médicaments et drogues à l'usage des chevaux – contrôle antidopage des chevaux.....	23
8. ANNEXE: POR.....	37
8.1 Carnet de route du cavalier	37
8.2 Fiche de contrôle de POR.....	38
8.3 Abaque de vitesse	39
9. ANNEXE: MA à la selle	43
9.1 Barème de notation: Débutant couloir 100 m.....	43
9.2 Barème de notation: Intermédiaire et avancé couloir 100 m.....	44
9.3 Barème de notation: Avancé couloir 150 m.....	45
9.4 Feuille de notation de la MA.....	46
10. ANNEXE: PTV.....	49
Règlement de TREC Attelage	141

1 – Préambule

Cheval Québec est le seul organisme officiellement reconnu pour régir les compétitions régionales et provinciales de TREC au Québec. Pour ces raisons, ce règlement fait office de marche à suivre officielle de la discipline au Québec.

Le TREC « École » est une formule pour apprivoiser la discipline. Les cavaliers mis en situation de compétition apprennent la discipline grâce à l'encadrement d'un formateur qui leur prodigue des conseils d'entraînement et de stratégie. À la fin de la journée, une fiche individuelle détaillant les points forts et moins forts est remise à chaque cavalier. Le formateur donne au cavalier des clefs de travail, d'amélioration et d'entraînement individuel pour qu'il se prépare à un prochain TREC.

Il est directement tiré du site Internet : <https://www.cheval.quebec/circuit-trec.html>

2 – Généralités

2.1 Présentation de la discipline

	Parcours d'orientation et de régularité (POR)	Maitrise des allures (MA)	Parcours en terrain varié (PTV)	TOTAL
Débutants	280 points	60 points	100-140 points	440-480 points
Intermédiaires	280 points	60 points	140-160 points	480-500 points
Avancés	280 points	60 points	160-180 points	500-520 points

Le TREC (Techniques de Randonnée Équestre de Compétition) a pour but d'évaluer le couple cavalier/cheval dans la pratique des techniques de randonnée équestre, et ce, dans les meilleures conditions de sécurité et d'agrément possibles. Le TREC développe l'autonomie et la capacité du cavalier à s'orienter en pleine nature, à franchir les différentes difficultés naturelles que l'on peut rencontrer lors des sorties équestres, avec une gestion maîtrisée de l'effort de sa monture.

Il y a différents niveaux de compétitions et les difficultés sont adaptées en fonction de celles-ci.

2.2 Officiel de compétition

L'organisateur choisit un juge en chef parmi la liste des juges en chef reconnus par Cheval Québec, qui l'approuvera ensuite. L'organisateur sera différent du juge en chef.

Le juge en chef doit :

- Faire respecter le présent règlement.
- Trancher en cas de litige sur le règlement.
- S'assurer du respect du règlement par les différents juges et contrôleurs.
- Recevoir et gérer les réclamations en rapport avec les épreuves (plaintes, demandes de révision).
- Valider les résultats de chacune des phases de la compétition et les résultats finaux.
- Valider le tracé du POR et de PTV de l'organisateur avec l'aide logistique de Cheval Québec.

Les cas non prévus dans le règlement sont traités par le juge en chef. Ce dernier est reconnu apte à prendre une décision fondée sur le bon sens et le franc jeu, s'inscrivant dans l'esprit du règlement de Cheval Québec.

2.3 Conditions générales de participation

L'organisateur vérifie que les participants respectent les conditions suivantes :

2.3.1 Les équidés

- Tous les équidés admis sont sains.
- Tous les équidés admis doivent être âgés de 4 ans ou plus (5 ans pour les avancés).
- Tous les équidés admis doivent avoir été testés négatifs dans l'année en cours pour l'anémie infectieuse équine : preuve acceptée : un test de dépistage négatif de l'année en cours (Test Coggins).
- Les équidés qui ont tendance à ruer doivent être identifiés par un ruban rouge dans la queue.
- Les étalons doivent être identifiés par un ruban jaune à la queue. Prendre note que les étalons sont interdits pour les cavaliers de moins de 18 ans.
- Un cavalier doit participer à l'ensemble de la compétition avec le même équidé.

2.3.2 Les cavaliers

- Les cavaliers sont membres de Cheval Québec ou ont acheté une carte journalière de Cheval Québec.
- Les cavaliers possédant encore des cartes de membres valides de la Fédération équestre du Québec ou « privilège » de Québec à cheval peuvent participer aux compétitions de TREC.
- Les cavaliers de moins de 18 ans possèdent une autorisation écrite des parents pour participer à l'activité.
- Les cavaliers de moins de 18 ans sont accompagnés d'un adulte sur le POR*.

* Un participant de moins de 18 ans peut participer à un POR sans être accompagné d'un adulte s'il respecte les conditions suivantes :

- Avoir participé à 3 TREC débutant accompagné d'un adulte ;
- Avoir 15 ans lors de la compétition ;
- Avoir une autorisation parentale écrite stipulant qu'il peut partir seul.

2.4 Équipement du cavalier

La tenue adaptée à la pratique de l'équitation** (pantalon et polo avec col ou chemise) est exigée pour toutes les épreuves. Le port du casque de sécurité adapté à la pratique de l'équitation est obligatoire en tout temps sur le terrain de compétition et pour toutes les épreuves du TREC. Les chaussures du cavalier doivent disposer d'un talon assurant la sécurité.

Si un participant porte des chaussures sans talon, l'utilisation d'étriers de sécurité est obligatoire. Le port du gilet protecteur (protège-dos) aux normes en vigueur est recommandé sur le PTV.

** Les camisoles, les T-shirts, les shorts, et les jeans troués ne sont pas des vêtements adaptés à la pratique du TREC.

2.5 Harnachement

Le harnachement doit être parfaitement adapté au cheval et au caractère des épreuves. Le harnachement : mors, selle ou enrênements peuvent être modifiés entre les phases.

Les cuirs et les aciers de l'équipement sont propres et bien entretenus. Le harnachement peut être contrôlé à tout moment de l'événement. La monte au licou est autorisée sauf pour les étalons. La monte sans selle n'est pas autorisée.

- Types de selles : au choix.
- Types d'embouchures : au choix.
- Enrênements : seule la martingale à anneaux est autorisée.

Le juge en chef ou l'organisation se réservent le droit d'interdire le départ à tout concurrent dont les équipements sont insuffisants ou inadaptés.

2.6 Droits d'inscription

Les droits d'inscription sont laissés à l'appréciation de l'organisateur, mais ils se situent dans un barème proposé par Cheval Québec.

Le concurrent doit s'inscrire et payer son inscription au plus tard le lundi avant la compétition, sinon il encourra des frais supplémentaires pour une inscription sur place. Toute annulation après la date de clôture d'inscription sera refusée et aucun remboursement ne sera effectué, (à noter que sur preuve émise, les raisons vétérinaires et médicales sont des raisons valables aux remboursements,).

2.7 Déroulement de l'événement

L'évènement se déroule sur un ou deux jours consécutifs. Pour un organisateur habitué, les 3 niveaux doivent être présentés à chaque TREC, sur 2 jours. Pour un organisateur novice, première organisation d'un TREC, il est recommandé de présenter seulement le niveau débutant sur une journée. Cheval Québec assure un soutien logistique pour chaque organisation de TREC.

L'organisateur peut décider de l'attribution des numéros de dossards pour des raisons fonctionnelles. L'heure officielle doit être visible et disponible à un endroit connu de tous (le panneau d'affichage).

Le juge en chef est le seul à décider l'annulation du départ, si les conditions du parcours ou climatiques le rendent impossible. Seul le juge en chef peut autoriser ou interdire le départ d'un ou de plusieurs cavaliers.

2.7.1 TREC d'un jour

Lors d'un TREC d'une journée, l'enchaînement des épreuves est le suivant : POR, MA, PTV. Une pause peut être prévue avant la MA ou avant le PTV.

L'ordre de départ pour le POR et le PTV est le même. L'ordre de départ de la MA peut se faire selon l'ordre d'arrivée du POR, si cette épreuve (la MA) suit immédiatement le POR.

2.7.2 TREC de deux jours

Lors d'un TREC sur deux jours, la première journée est réservée à l'épreuve du POR. La MA et le PTV se tiennent la deuxième journée.

2.8 Classement – règles générales

Pour pouvoir faire partie du classement général, il faut que le concurrent effectue l'entièreté des épreuves (POR, MA, PTV) avec le même cheval, peu importe sa catégorie.

2.8.1 Classement individuel

Le couple cavalier/cheval ayant obtenu le plus grand nombre de points sur l'ensemble des épreuves est déclaré le meilleur couple de l'événement dans sa catégorie.

En cas d'égalité au total des points, **les ex aequo** sont départagés par le pointage obtenu au parcours d'orientation et de régularité (POR).

Si l'égalité persiste encore, les ex aequo sont départagés par le pointage obtenu au parcours en terrain varié (PTV).

Si l'égalité persiste toujours, les ex aequo sont départagés par le pointage obtenu à la maîtrise des allures (MA).

Et si l'égalité persiste malgré tout, les ex aequo sont départagés par tirage au sort. Un concurrent ne peut être classé que s'il a participé sans abandon et sans élimination à chacune des épreuves, avec le même cheval.

2.8.2 Classement en équipe

Les équipes sont formées de 2 ou 3 couples cavaliers/cheval (il faut éviter au maximum les équipes de 3). Les équipes réalisent le parcours d'orientation et de régularité ensemble du début à la fin. Le résultat final du POR est le même pour tous les membres de l'équipe.

Les épreuves et le pointage de la maîtrise des allures (MA) et du parcours en terrain varié (PTV) se réalisent et se comptabilisent individuellement. Toutefois, le résultat final du TREC en équipe pris en compte pour le classement est celui de l'équipe. Les pointages de chaque membre pour toutes les épreuves POR, PTV et Ma sont additionnés pour obtenir le classement final. Pour les équipes de 3 il faut calculer une moyenne des 2/3 pour avoir le classement définitif de l'équipe.

Si un membre de l'équipe reçoit la note de 0 sur une des épreuves, son résultat sera additionné à l'ensemble de l'équipe et une moyenne des 2/3 sera calculée pour obtenir la note finale de l'équipe.

2.8.3 Affichage des résultats

L'organisateur doit afficher les résultats, préalablement approuvés par le juge en chef, au moins 30 minutes avant la remise des prix. Durant cette période, le compétiteur qui estime que son pointage est erroné doit avertir le juge en chef pour que ce dernier effectue une vérification avant la remise des rubans. Une fois que les prix sont remis, le pointage et le classement ne peuvent être modifiés.

2.8.4 Champion provincial

Pour prétendre participer au classement provincial, un couple cavalier / cheval doit avoir pris part, au minimum à 3 épreuves de sa catégorie, sanctionnées par Cheval Québec.

Les 8 meilleurs cavaliers de chaque catégorie se retrouveront pour une finale sur 2 jours permettant de désigner le champion provincial de la discipline et de sa catégorie.

2.9 Éliminations

Est éliminé de l'événement :

- Tout concurrent qui abandonne au cours d'une des épreuves. Un abandon est considéré lorsque le concurrent en a avisé un officiel.
- Tout concurrent qui abandonne pour des raisons médicales.
- Tout concurrent qui ne respecte pas le règlement.
- Tout concurrent qui adopte un comportement antisportif (brutalité avec des participants ou des équins, manque de respect envers les participants ou des équins).
- Tout participant qui adopte un comportement mettant en péril la sécurité, celle des participants ou celle des équins.
- Tout concurrent dont le cheval a été arrêté définitivement par le vétérinaire ou par le juge en chef de l'épreuve.

Il est à noter qu'un concurrent peut se voir retirer le droit de participer aux compétitions du circuit de l'année de TREC si celui-ci a reçu 3 avertissements écrits suite à des comportements fautifs ou antisportifs.

L'élimination reliée aux différentes épreuves est précisée par les règlements particuliers qui s'y rapportent.

2.9.1 Chutes

La chute doit être constatée par un juge ou un contrôleur pour être prise en compte. Un concurrent à cheval est considéré comme ayant fait une chute quand il y a séparation involontaire de corps d'avec son poney/cheval. Un poney/cheval est considéré comme ayant fait une chute lorsque son épaulement et/ou sa hanche ont touché le sol, ou sont en appui sur un élément d'une difficulté.

Lors d'une chute, la note de 0 sera attribuée sur la phase considérée (MA, PTV). Pour le POR, le concurrent se voit attribuer les points du plus mauvais résultat du POR moins 100 points.

Lors d'une chute, le cavalier est arrêté et doit sortir de la phase à pied. Le concurrent et/ou poney/cheval devra avoir un avis favorable du juge en chef pour pouvoir continuer la compétition.

Lors d'une chute sur le PTV, le juge le plus proche de l'endroit de la chute agite un fanion rouge. Les cavaliers sur le parcours avant le lieu de l'incident doivent s'arrêter et aucun cavalier n'est autorisé à partir avant que le juge en chef en donne l'autorisation.

Un concurrent à pied est considéré comme ayant une perte d'équilibre à pied quand il met à terre une partie du corps involontairement pour se rééquilibrer. Cette perte d'équilibre sera notée comme un franchissement dangereux.

2.10 Niveaux de compétition

Dénomination	Chevaux	POR	MA	PTV	Classement
Débutant 1 ou 2 jours. Individuel ou équipe de 2 maximum. (exception pour les équipes de 3)	4 ans	Tracé très simple sur des chemins bien visibles. Distance: 5 à 15 km. Vitesse: 5 à 10 km/h. Moyenne: 6 à 8,5 km/h. Contrôle de tronçons avec large marge d'erreur. Contrôle du matériel possible. Pas de POR pour les enfants de moins de 12 ans.	100 m / 2 m	12 à 14 difficultés. Saut max 60 cm	Total max: 440-460 points pour 1 cavalier. 880 à 920 points pour 2 cavaliers.
Intermédiaire 1 ou 2 jours. Individuel ou équipes de 2 maximum.	4 ans	Tracé facile sur des chemins bien visibles. Azimuts « départ de chemin » possibles. Distance: 15 à 30 km. Vitesse: 5 à 12 km/h. Moyenne: 7,5 à 8,5 km/h. Positionnement « large » des contrôles après une difficulté topographique, permettant de rectifier une erreur. Contrôle du matériel POR possible à tout moment.	150 m / 2 m	14 à 16 difficultés. Saut max 80 cm	Total max: 480 points pour 1 cavalier. 960 points pour 2 cavaliers.

Dénomination	Chevaux	POR	MA	PTV	Classement
Avancé 2 jours. Individuel	5 ans	Tracé sur piste et hors-piste, itinéraires avec ou sans tracé, calcul de points, azimuts etc. Distance: 20 à 45 km. Vitesse: 5 à 12 km/h. Moyenne: 8 à 10 km/h. Les contrôles valident la navigation juste, la marge d'erreur est réduite. Contrôle du matériel POR possible à tout moment.	150 m/2 m	16 à 18 difficultés. Saut max 110 cm	Total max: 500 à 520 points.

3 – Parcours d'Orientation et de Régularité (POR)

3.1 Généralités

Le principe du POR est de parcourir une distance permettant d'évaluer les qualités physiques du cheval et les compétences de navigateur du cavalier, qui doit respecter le tracé d'un itinéraire et des vitesses prescrites. Tout ceci dans un temps idéal, donné par l'organisateur et en fonction de la catégorie dans laquelle concourt le cavalier.

Dans certains niveaux, comme les intermédiaires et les avancés, l'itinéraire peut comporter des difficultés topographiques créant des problèmes d'orientation et imposant des choix dans l'utilisation du terrain. Le parcours comporte des points de contrôle dont le nombre et l'emplacement sont inconnus des participants.

L'itinéraire peut varier de 5 à 45 km selon les niveaux.

- Débutant: 5 à 15 km.
- Intermédiaire et avancé de 15 à 45 km.

L'organisateur doit avoir accès à un minimum de 20 km de sentiers pour proposer les 3 niveaux de compétitions.

3.2 Matériel obligatoire

Pour l'épreuve du POR, les concurrents doivent se munir de tout le matériel nécessaire pour une sortie de plein air à cheval (section 3.2.1). L'équipement destiné au transport de ce matériel doit être parfaitement adapté (sacoques, tapis à poche, etc. à noter que le sac à dos ne fait pas partie du matériel adapté). Pour les épreuves de PTV et de MA, ce matériel n'est pas obligatoire.

Voici le matériel pouvant être partagé entre les membres d'une même équipe:

- Trousse de premiers soins.
- Trousse de maréchalerie.

L'organisateur peut, à sa discrétion, vérifier ou non, en partie ou en entier le matériel obligatoire lors d'un contrôle.

3.2.1 Matériel d'attache :

- Licou
- Laisse

3.2.2 Trousse de maréchalerie :

- Chevaux ferrés
 - Cure-pied
 - Outils nécessaires pour retirer un fer (pince multifonctionnelle, à déferrer ou tricoises)
 - Ferrure de rechange ou hipposandale
 - Outils nécessaire pour remettre un fer (clou, râpe, brochoir, marteau)
- Chevaux non ferrés
 - Cure-pied
 - Râpe
- Chevaux avec hipposandale
 - Cure-pied
 - Hipposandale de rechange de taille adaptée

3.2.3 Matériel de signalisation :

- Lampe portative (frontale ou autre) avec piles de rechange.
- Brassard, bandes ou dossard réfléchissants.

3.2.4 Documents d'identification :

- Carte d'identité avec photo pour le cavalier.
- Carte de membre de Cheval Québec.
- Test Coggins.

Des photocopies de ces documents d'identifications peuvent être utilisées.

3.2.5 Trousse de premiers soins pour humains et chevaux :

Cette trousse doit comprendre au minimum

- 6 compresses stériles.
- 1 bande pour chevaux autocollante (style vetrap).
- 1 bandage triangulaire.
- Ciseaux à bouts ronds.
- Solution désinfectante ou antiseptique.
- 12 pansements.
- Gants en caoutchouc.
- Ruban adhésif.
- Couverture de survie.

Les produits contenus dans la trousse doivent être en ordre de date d'expiration.

3.3 Appareil de communication ou d'orientation

Seuls les documents topographiques remis par l'organisateur sont autorisés pour la compétition.

Il est recommandé que les concurrents aient avec eux un téléphone cellulaire pour des raisons de sécurité. Celui-ci sera placé, à la salle des cartes, dans une enveloppe scellée par les contrôleurs, pour toute la durée du parcours d'orientation. Le concurrent qui ouvre cette enveloppe et utilise son appareil est automatiquement éliminé.

Si l'enveloppe est ouverte pour porter assistance à une personne en danger, le concurrent aidant À pourra continuer l'épreuve. Toutefois, l'enveloppe doit être scellée à nouveau par un officiel. L'officiel doit également prendre en note le temps d'arrêt du concurrent qui a porté secours. Le temps d'arrêt de ce dernier sera ensuite déduit pour le tronçon qu'il parcourait à ce moment.

3.4 Itinéraire et salle des cartes

Le concurrent dispose de 20 minutes pour reporter l'itinéraire de la carte « mère » sur une des cartes vierges que l'organisation lui aura remise.

Le parcours est communiqué au concurrent au moyen d'un tracé, d'azimuts, par indication de coordonnées, ou points de rendez-vous, qui ne sont pas forcément des lieux de contrôle. Les distances mesurées sur la carte par le juge en chef sont les seules à prendre en considération.

L'organisateur et le juge en chef peuvent indiquer sur la carte ou sur le terrain les sections de sentiers à éviter, quand ils sont jugés dangereux.

Un carnet de route sera distribué aux concurrents dans la salle des cartes, ils doivent le présenter à tous les points de contrôle.

Catégorie	Vitesse suggérée	Vitesse moyenne sur le parcours	Distance maximale du POR	
			TREC 1 jour	TREC 2 jours
Débutant	5 à 12 km/h	6 à 8,5 km/h	10 km	15 km
Intermédiaire	5 à 12 km/h	7,5 à 8,5 km/h		15-30 km
Avancé	5 à 12 km/h	8 à 10 km/h		45 km

Une fois rentré dans la salle des cartes, le concurrent n'a droit à aucun contact avec l'extérieur. Le temps de consultation de la carte mère est de 20 minutes. Cependant, un concurrent peut rester dans la salle des cartes, au-delà du temps imparti, pour ranger son matériel. Son temps de POR aura débuté. Il ne peut cependant pas consulter la carte mère plus que les 20 minutes prévues.

Le temps de départ du cavalier pour le POR, correspond à l'heure prévue de sa sortie de la salle des cartes. Celle-ci est indiquée, par le juge responsable, sur le carnet de route.

Il est interdit de quitter la salle des cartes avant la fin des 20 minutes imparties.

Le cheval du cavalier peut être tenu, attaché ou marché à la sortie de la salle des cartes.

Sur le parcours, l'organisateur peut indiquer ou flécher certains passages difficiles pour les débutants.

3.5 Vitesses

Il existe un certain nombre de difficultés qui peuvent être ajoutées à la création de l'itinéraire du POR selon les catégories.

La création de l'itinéraire prend en compte les 4 fondamentaux (points remarquables, distance, azimut et altimétrie).

- Les débutants:

Doivent pouvoir se fier aux points remarquables et avoir des calculs de distances simples (c'est-à-dire des vitesses de base qui permettent de corriger le parcours en cas d'erreur).

- Les intermédiaires:
Doivent pouvoir intégrer des notions d'orientation avec des azimuts départ de chemin, du point par point indiqué sur la carte mère et des vitesses plus grandes laissant moins de place à l'erreur.
- Les avancés:
Ne devraient pas se laisser distraire par les points remarquables, être en mesure d'effectuer le parcours avec une grande précision (calcul des distances) et démontrer une reconnaissance du terrain par les courbes de niveaux. En plus des azimuts départs de chemin, un cavalier de TREC avancé doit être en mesure de suivre un azimut, de trouver des points à l'aide de coordonnées UTM, ainsi que par recouplement et/ou rayonnement.

Les vitesses imposées sont signalées à chaque départ de tronçon par un panneau. Elles sont choisies par les organisateurs en respectant les critères suivants*** :

***Selon les circonstances, une vitesse inférieure peut être choisie afin d'assurer un passage sécuritaire au couple cavalier/cheval. L'organisateur adaptera la vitesse moyenne aux conditions du terrain.

De plus, selon la catégorie, l'organisateur s'efforcera de ne pas imposer la même vitesse sur 2 tronçons successifs. Dans le cas où un contrôle est manqué, les deux tronçons seront jugés comme un seul à parcourir à la vitesse qui était connue du cavalier.

3.6 Contrôles

À chaque contrôle, les concurrents doivent passer entre les fanions. Les contrôles sont matérialisés par 2 fanions, rouge à droite et blanc à gauche, formant une porte de minimum 2 m de largeur. La hampe du fanion est de 3 cm au-dessus du sol. Le fanion triangulaire, souple ou rigide, mesure au maximum 20 cm de côté par 20 cm.

Les panneaux indiquant le départ, l'arrivée et les vitesses sont blancs, d'une grandeur de 30 cm x 30 cm et situés à droite de la porte, sur le panneau du fanion de contrôle.

3.6.1 Départ

Connu des concurrents, il se situe à la sortie de la salle des cartes, il est matérialisé par 2 fanions réglementaires. La vitesse du premier tronçon est affichée dans la salle des cartes.

3.6.2 Tronçons

Le nombre et la position des contrôles de tronçons sont inconnus des concurrents. Les lignes de départ et d'arrivée de chaque contrôle sont matérialisées par les fanions réglementaires. Le départ et l'arrivée à un contrôle peuvent être à des endroits différents tout en étant à proximité l'un de l'autre. Pour identifier le bon itinéraire lorsque plusieurs sentiers se croisent, un organisateur peut employer un double ou un triple fanionnage.

Les temps d'arrivée au tronçon sont comptés au franchissement de la ligne par le premier antérieur du cheval du dernier cavalier de l'équipe.

En vue d'un point de contrôle, les concurrents doivent obligatoirement rejoindre ce point par le plus court chemin, selon l'itinéraire indiqué, et sans s'arrêter. Le concurrent ne peut pas rebrousser chemin dans le but de retrouver l'itinéraire. Les contrôleurs ne sont pas autorisés à interpellier les cavaliers, mais peuvent venir en aide à tout concurrent dans le besoin.

Le temps d'arrêt prévu pour les cavaliers à chaque point de contrôle de tronçon est de 5 minutes. Les contrôleurs sont habilités à modifier la durée de l'arrêt en fonction des circonstances, notamment pour éviter les regroupements de concurrents sur l'itinéraire.

Le contrôleur écrit le temps d'arrivée et de départ prévu sur la feuille de contrôle et sur la feuille de route du concurrent. Le temps est arrondi à la minute près. Un concurrent pourrait repartir moins

de 5 minutes après le départ du concurrent précédent ou plus de 5 minutes après son arrivée s'il y avait attrouplement.

Exemple: Concurrent A arrive au contrôle à 10 h 10
Concurrent B arrive au contrôle à 10 h 11
Concurrent C arrive au contrôle à 10 h 11

Concurrent A repartira à 10 h 10 + 5 min = 10 h 15

Concurrent B repartira à 10 h 15 + 5 min = 10 h 20

Concurrent C repartira à 10 h 20 + 5 min = 10 h 25

3.6.3 Passage

Des contrôles de passage peuvent être utilisés pendant un POR pour vérifier que les concurrents sont passés par ces endroits sans forcément avoir des contrôleurs sur place. Ils doivent être visibles et sont matérialisés par les fanions règlementaires (s'il y a un contrôleur). Pour les niveaux débutant, les contrôles de passage se trouvent toujours sur un chemin visible.

Le contrôle peut être matérialisé par :

- Le poinçonnage de la feuille de route par le cavalier.
- La distribution d'un ticket de passage.
- L'utilisation de tout autre moyen, dont l'ensemble des concurrents aura été informé avant le départ de l'épreuve.

L'ordre des poinçons dans le carnet, fait foi de l'ordre dans lequel le concurrent a rencontré les poinçons.

Tout concurrent arrivé à un contrôle de passage ne peut retourner sur l'itinéraire déjà parcouru.

3.6.4 Arrivée

Le contrôle d'arrivée est inconnu des concurrents, il peut être situé en tout endroit du tracé.

Les carnets de route des concurrents sont remis définitivement au contrôleur d'arrivée. S'il y a lieu, le contrôleur indique l'heure et l'endroit du contrôle vétérinaire. Après ce contrôle, les concurrents sont libres de rejoindre les écuries dans le temps et l'itinéraire de leur choix.

3.6.5 Fin d'itinéraire

Le contrôle de fin d'itinéraire est connu de tous les concurrents, et il permet de s'assurer que tous les cavaliers sont revenus du POR. Il est généralement situé à l'entrée des écuries ou au secrétariat. Aucune pénalité liée au temps ou de respect de l'itinéraire n'est appliquée sur ce contrôle. Toutefois, si le concurrent ne s'est pas présenté au contrôle d'arrivée, l'heure de passage au contrôle de fin d'itinéraire notée sur la feuille du contrôleur permet les calculs des points de pénalité.

3.6.6 Santé des chevaux (contrôle vétérinaire)

Avant le départ, en certains points de contrôle et à l'arrivée, le vétérinaire ou la personne désignée par l'organisation peut vérifier l'état des chevaux. Il peut décider de l'arrêt temporaire ou définitif d'un cheval et ses décisions sont sans appel.

Le contrôle de santé des chevaux doit être fait au minimum avant le POR et avant le PTV. Ce contrôle se fait avec le ferrage ou les hipposandales prévues pour le POR.

Dans le cas où aucun vétérinaire ne serait disponible, les chevaux pourront être vérifiés par le juge en chef ou une personne désignée et qui a l'expertise nécessaire à la conduite du contrôle vétérinaire.

3.6.6.1 Modalité de contrôle de boiterie :

- Il s'effectue en faisant trotter le cheval en ligne droite sur une distance de 20 m minimum, tête libre.
- Tout cheval présentant une irrégularité d'allure à chaque foulée sera éliminé de la compétition.

3.7 Notation

Cette épreuve est notée en déduisant les points de pénalité d'un total optimal de 280 points attribués au départ à chaque concurrent. Le barème des pénalités est le suivant :

3.7.1 Pénalité pour matériel :

10 points de pénalité pour 1 item manquant,
20 points de pénalité pour 2 items manquants,
40 points de pénalité pour 3 items manquants.

3.7.2 Pénalité vétérinaire :

Arrêt pour cause de boiterie.

3.7.3 Pénalité de temps :

1 point par minute complète de retard ou d'avance par rapport au temps idéal de chaque tronçon.
Exemple: pour un temps idéal de 55'

- Le concurrent, mettant 54'59" aura un temps réel de 54' (arrondi à la minute lue), donc obtiendra 1 point de pénalité.
- Le concurrent, mettant 55'59" aura un temps réel de 55', donc aucun point de pénalité.
- Le concurrent, mettant 56'59" aura un temps réel de 56', donc obtiendra 1 point de pénalité.

Pour chaque tronçon, le résultat est calculé indépendamment des autres tronçons. De ce fait, les pénalités sont définitivement acquises et ne peuvent être rattrapées sur les autres tronçons.

3.7.4 Pénalité de retard

Un cavalier se présentant en retard en salle des cartes, mais avant son heure de départ de POR, ne recevra pas de pénalité mais son heure de départ de POR demeure inchangée, il aura donc moins de temps pour tracer sa carte, que les autres concurrents.

Le cavalier qui se présente à la salle des cartes après son heure de départ de POR encourt une pénalité de 50 points. À la discrétion de l'organisation, il partira en dernier ou il sera inséré entre deux cavaliers.

3.7.5 Pénalité de contrôle de tronçons

Une même difficulté topographique ne peut être pénalisée 2 fois.

- 30 points pour arriver à un contrôle par un autre chemin que celui qui est prévu.
- 50 points pour chaque contrôle de tronçon manqué.
- 30 points pour tout concurrent qui, à la vue d'un contrôle, ne maintient pas son cheval dans le mouvement, dans le strict respect de l'itinéraire imposé sur le chemin le plus court vers la ligne d'arrivée de fin de tronçon.
- 10 points par fer manquant, pour un cheval préalablement ferré qui arrive déferré à un contrôle.

Le cavalier et son cheval ne peuvent partir du contrôle tant qu'un correctif n'est pas apporté (ferrage ou hipposandale).

- 10 points par hipposandale manquante, pour un cheval qui portait préalablement des hipposandales et qui arrive à un contrôle avec une hipposandale manquante. Le cavalier et son cheval ne peuvent partir du contrôle tant qu'un correctif n'est pas apporté (hipposandale de rechange).
- 30 points pour arriver à un contrôle avec une carte topographique ouverte après un passage à effectuer à la boussole.

3.7.6 Pénalité de contrôle de passage

- 30 points pour chaque contrôle de passage manqué.
- 30 points s'il y a eu une ou des erreurs dans l'ordre de poinçonnage. Le premier poinçon rencontré doit être poinçonné dans la première case du carnet de route du cavalier ou du haut de la feuille vers le bas s'il n'y a pas de case. L'ordre des poinçons sur le carnet de route du cavalier fait foi de l'ordre dans lequel le concurrent a rencontré ces contrôles sur le parcours.
- Un poinçon manqué ne peut pas entraîner une pénalité supplémentaire d'ordre de poinçonnage.

3.8 Élimination

Tout concurrent éliminé peut participer aux autres épreuves hors concours, sauf si le cheval est blessé. Est éliminé de la compétition :

- Tout concurrent qui est assisté dans la recherche de l'itinéraire du POR ou qui en communique le tracé. L'entraide entre concurrents n'est pas considérée comme de l'assistance.
- Tout concurrent qui utilise un appareil de communication ou d'orientation (téléphone, GPS, etc.) sauf pour porter secours à une personne en danger.
- Tout concurrent qui ne peut remettre son carnet de route à l'arrivée.
- Tout concurrent qui ne se présente ni au contrôle d'arrivée, ni au contrôle de fin d'itinéraire.
- Tout concurrent qui n'est pas en mesure d'apporter un correctif avant de repartir d'un contrôle de tronçon alors que son cheval a perdu un fer ou une hipposandale.

3.9 Tableau des pénalités de POR

Pénalités	Pointage	Total
Matériel	10 points pour 1 item	
	20 points pour 2 items	
	40 points pour 3 items	40 points max
Vétérinaire	Boiterie	Arrêt définitif
Temps	1 point par minutes dépassées	Non définis
Retard en salle des cartes	50 points (arrivée après heure départ POR)	50 points max

Pénalités	Pointage	Total
Contrôle de Tronçons	30 points pour mauvais chemin	
	50 points pour contrôle manqué	
	30 points pour arrêt ou chemin indirect	
	10 points pour ferrage perdu	Max 50 points à 90 (ferrage)
	30 points pour carte topographique ouverte après passage à la boussole.	
Contrôle de passage	30 points pour contrôle manqué	
	30 points pour poinçons dans le mauvais ordre ou manqués	Non définis

4 – Maîtrise des Allures (MA)

4.1 Généralités

Cette épreuve a pour but de montrer que le cavalier d'extérieur peut faire conserver à son équidé une cadence donnée sur une distance précisée. Pour cette épreuve le pas et le galop ont été les allures choisies pour vérifier la maîtrise de sa monture par le randonneur.

Il faut parcourir le couloir au galop le plus lent et ensuite le parcourir au pas le plus rapide. Le galop est demandé en premier et les lignes de départ et d'arrivée sont franchies dans l'allure demandée. Les changements de pieds ne sont pas pénalisés.

Il est conseillé de garder une zone de sécurité le long du couloir (2 m de chaque côté). Les abords du couloir ne doivent pas comporter d'éléments perturbateurs. Les juges, au nombre de 4 à 6 au total, doivent se tenir dans la zone qui leur est réservée. La Maîtrise des Allures est jugée de façon anonyme.

4.2 Couloir

Le couloir d'évolution est déterminé par le bord intérieur de deux lignes parallèles. La ligne fait partie de l'extérieur du couloir.

Le couloir doit:

- Pour un TREC débutant, mesurer 100 m de long et 2 m de large.
- Pour un TREC intermédiaire, mesurer 150 m de long et 2 m de large.
- Pour un TREC avancé, mesurer 150 m de long et 2 m de large.
- Être balisé de chaque côté et adapté au niveau de la compétition.
- L'intérieur du couloir doit être libre de toute ligne ou marque.
- Il est préférable d'effectuer la maîtrise des allures dans un couloir droit mais il est possible de l'effectuer dans un couloir en forme de fer à cheval d'une courbe d'un diamètre de 20 m.

4.3 Chronométrage

Le chronomètre est enclenché dès que le premier antérieur du cheval franchit la ligne de départ. Le chronomètre s'arrête lorsque le premier antérieur du cheval franchit la ligne d'arrivée.

4.4 Notation

- Le pointage maximal est de 30 pour le galop et de 30 points pour le pas, pour une possibilité de 60 points au total.
- Le pointage est attribué selon le barème de notation en annexe.
- Le pas et le galop sont notés indépendamment l'un de l'autre, donc une note de 0 sur une partie de l'épreuve permet au concurrent de parcourir l'autre partie de l'épreuve.
- La maîtrise des allures est jugée de manière anonyme par deux juges et une faute de même nature (rupture ou couloir) doit être constatée par les deux pour être prise en compte.
- Lorsque l'organisateur ne dispose que d'un juge pour l'épreuve, toutes les fautes constatées sont prises en compte.

4.5 Pénalité

Dans les deux parties de l'épreuve, le concurrent obtient la note de 0 s'il :

- Ne reste pas dans l'allure demandée (Rupture = R).
- Sort, même un seul pied, du couloir en cours de parcours (Couloir = C).
- N'a pas pris le départ 30 secondes après le signal du juge qui est à l'entrée du corridor pour le passage au galop et pour celui au pas (Faute = F).
- Après 3 refus ou 3 dérobadés (Faute = F).

5 – Parcours en terrain varié (PTV)

5.1 Généralités

L'épreuve consiste à enchaîner un certain nombre de difficultés qu'un cavalier randonneur peut rencontrer en promenade. Elle met en valeur la qualité du dressage des équidés utilisés pour la randonnée (confiance, hardiesse, maniabilité, équilibre, sûreté du pied) ainsi que la justesse, l'à propos des actions du cavalier et son expérience en terrain varié. C'est donc le couple cavalier/cheval qui est mis à l'épreuve.

Un paddock de détente est prévu par l'organisation. Le nombre de cavaliers peut y être limité (zone d'attente) en fonction de l'espace de celui-ci.

Dans le terrain de détente, un obstacle sautant fanionné dont la hauteur maximale ne dépasse pas celle du niveau de l'épreuve doit être prévu ainsi que, des barres pouvant servir de couloir et des cônes pour un slalom.

5.2 Parcours

Il est réalisé sur un itinéraire indiqué à effectuer dans un temps accordé. Il comprend 10 à 18 difficultés selon le niveau de compétition. Ces difficultés sont naturelles ou simulées, leur notation est variable selon le niveau de compétition, et précisées dans les fiches techniques qui s'y rapportent.

Le parcours doit répondre à certaines normes telles que :

- Être d'une longueur de 1 à 5 km.
- Comprendre le nombre de difficultés correspondant au niveau de compétition.
- Les difficultés sont numérotées et encadrées par des fanions qui mesurent 1 à 2 m de haut, rouge à droite et blanc à gauche.
- Le numéro de la difficulté respecte le code couleur (débutant en bleu, intermédiaire en jaune et avancé en vert) en fonction des catégories et est situé sur une plaque de 20 X 20 sur la hampe du fanion rouge.

- Parfois, un carton expliquant le franchissement est situé sur une plaque de 30 X 30 en dessous du numéro de l'obstacle, sur la hampe du fanion rouge (en main, en selle).
- Les lignes de départ et d'arrivée doivent être fannionnées.
- Le traceur du PTV peut prévoir un ou des passages obligatoires délimités par des fanions réglementaires.
- Un concurrent qui en rattrape un autre à la priorité. Le concurrent rattrapé doit s'écarter et laisser le passage. Si le concurrent est en train d'effectuer une difficulté, le juge indique sur sa feuille de notation la neutralisation du temps attribuée au cavalier rattrapant.
- Les associations de difficultés pour le niveau avancé, sont permises.

Exemple: Un petit tronc (30 cm) non fannionné avant des branches basses.
 Une cuvette (ou petite doline) non fannionnée avant le couloir.

- La vitesse moyenne maximum du tracé est de 12 km/h.
- Il n'y a pas de passage de sentier pour les débutants.
- Un passage de sentier de 2 foulées est autorisé pour les intermédiaires.
- Des passages de sentier de 1 à 2 foulées sont autorisés pour les avancés, mais ils doivent être différents.

Exemple: Haie / tronc.
 Haie / haie.
 Haie / contre-haut
 Contre-bas / tronc.
 Contre-haut/ contre-bas
 Etc.

5.3 Tracé et reconnaissance

Le tracé du parcours doit être affiché dès le premier jour de la compétition et doit mentionner :

- La liste des difficultés.
- Le plan du parcours avec les numéros et les couleurs.
- Le temps accordé.

Chaque difficulté ne peut figurer qu'une seule fois dans un tracé de PTV, par contre le style de difficulté peut être utilisé plusieurs fois.

Les allures sont libres sur les difficultés et entre les celles-ci, sauf cas particuliers définis par le règlement et le juge en chef.

Dans le cas d'une rupture d'allure sur une difficulté à plusieurs options d'allures (pas, trot, galop) : **l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.**

Le parcours est reconnu à pied par les concurrents. Les heures officielles d'ouverture et de clôture de la reconnaissance sont fixées à l'avance par le juge en chef. À partir de cette période officielle, le parcours ne peut plus subir de modifications. Le juge en chef peut tout de même retirer certaines difficultés du parcours pour des raisons de sécurité.

5.4 Notation

Chacune des difficultés est notée sur 10 selon le barème et les directives dont disposent les juges (voir les fiches techniques) pour un total maximum de 100 à 180 points selon la catégorie. Du total de points accumulés sont soustraits éventuellement les points de pénalité de temps.

Si le cavalier ne veut pas franchir une difficulté, il doit se présenter au juge de celle-ci et indiquer qu'il ne la franchira pas. Il obtiendra alors la note de 0 pour cette difficulté, mais pourra continuer son parcours. Si le concurrent évite la difficulté sans s'arrêter pour prévenir le juge, il obtiendra la note de 0 sur l'épreuve de PTV.

Dans le cas d'un passage de sentier, le refus ou la désobéissance sur le deuxième élément de la combinaison, oblige le concurrent à franchir à nouveau l'ensemble des éléments de la combinaison.

Lors des compétitions de niveau débutant, le juge peut indiquer au concurrent quelle est la difficulté suivante.

5.5 Temps alloué

Le temps maximum est déterminé par l'organisateur et ne doit pas dépasser une vitesse moyenne située entre 8 et 12 km/h. Pour déterminer le temps, l'organisateur le calcule sur base de la distance et de la vitesse moyenne. Les cavaliers effectuent le parcours à vitesse libre.

5.6 Pénalités sur le parcours

Un concurrent ne peut obtenir une note sous 0.

- 3 points pour une volte entre 2 difficultés.
- 3 points pour un reculer entre 2 difficultés.
- 30 points pour s'être présenté après son heure de départ de PTV.
- La note de 0 pour l'épreuve de PTV pour une erreur de parcours non rectifiée.

5.6.1 Pénalité de temps

- 5 points de pénalité après 1 minute de temps dépassé.
- 15 points de pénalité après 2 minutes de temps dépassé.
- 30 points de pénalité après 3 minutes ou plus de temps dépassé.
- 0 au total de l'épreuve si le temps du concurrent est le double du temps maximal accordé.

Exemple : si le temps maximum est de 18', la première minute commencée déterminant la pénalité est 19'.

5.6.2 Refus

Un arrêt suivi d'un saut de pieds fermes n'est pas considéré comme un refus. Le cheval peut faire un pas de côté, mais s'il recule, d'un pied, c'est un refus.

Après un refus, si le cavalier renouvelle ses efforts pour franchir ou s'il présente son cheval une seconde fois et qu'il s'arrête et recule, il s'agit d'un deuxième refus.

5.6.3 Dérober

Un cheval est considéré comme ayant dérobé quand, présenté devant l'obstacle il dépasse le front de l'obstacle sans le franchir ou que le cavalier est obligé de le représenter.

5.6.4 Volte

Le concurrent sera pénalisé pour une volte devant une difficulté s'il recoupe la trace qu'il a faite avant de franchir la difficulté.

Après avoir pénalisé un refus, un dérober, ou une chute, un concurrent peut effectuer une volte sans pénalité pour qu'il puisse présenter son cheval à nouveau sur la difficulté.

5.6.5 Chute

- Un concurrent à pied a fait une chute quand il met à terre une partie de son corps de façon involontaire pour se rééquilibrer.
- Un concurrent à cheval a fait une chute quand il y a séparation de corps d'avec son cheval.
- Un cheval a fait une chute quand son épaule et sa hanche ont touché le sol, ou sont en appui sur un élément d'une difficulté.

- Le concurrent qui fait une chute doit récupérer lui-même son cheval. Si le cheval est ramené au concurrent par une autre personne, il obtient la note de 0 à l'épreuve du PTV. Le cheval peut par contre, être arrêté et immobilisé par une tierce personne sans pénalité supplémentaire.
- Une seconde chute sur le PTV entraîne la note de 0 sur l'épreuve de PTV et l'arrêt du concurrent.

5.6.6 Erreur de parcours

Il y a erreur de parcours, et la note de 0 pour le PTV, quand le concurrent :

- N'accomplit pas le parcours conformément au plan affiché.
- Ne passe pas les difficultés ainsi que les lignes de départ et d'arrivée dans l'ordre ou dans le sens indiqué.
- Passe une difficulté ne faisant pas partie du parcours ou omet une difficulté.
- Ne corrige pas son erreur avant de passer à la difficulté suivante.
- Tout concurrent qui ne passe pas à un passage obligatoire.

5.7 Élimination

Est éliminé de la compétition :

- Tout concurrent qui a reçu de l'aide extérieure. Attraper un cheval en fugue n'est pas considéré comme de l'aide extérieure à condition que le cavalier vienne le chercher à l'endroit où il a été attrapé. Une aide minimale de la part des juges est acceptée pour indiquer le parcours au niveau débutant.
- Tout concurrent qui retourne à cheval sur le parcours avant la fin du passage du dernier concurrent.
- Tout concurrent qui effectue la reconnaissance, ou essais, en entier ou en partie du parcours à cheval. Ceci est valable pour le concurrent ou son cheval.

5.8 Tableau des pénalités

Pénalité	Pointage	Total
Parcours	30 points pour retard au départ du PTV.	30 points
	0 au PTV pour erreur de parcours.	0
	0 au PTV pour passage à une difficulté suivante sans prévenir le juge.	0
Temps	5 points après 1 min dépassée	
	15 points après 2 min dépassées	
	30 points après 3 min ou + dépassées	30 points
	0 au total du PTV si double du temps	0
Refus	Arrêt + reculer d'un pas.	Voir fiches PTV
Dérober	Passe la ligne de front du saut, sans sauter.	Voir fiches PTV
Volte	Recoupe sa trace.	Voir fiches PTV

Pénalité	Pointage	Total
Volte	Recoupe sa trace.	Voir fiches PTV
Chute	Chute du cavalier en main = pose une partie de son corps au sol involontairement pour se rééquilibrer.	Voir fiches PTV
	Chute du cheval = l'épaule et la hanche du cheval touchent le sol.	Voir fiches PTV
	Chute du cavalier à cheval = pose une partie de son corps au sol.	Max 2 chutes et note de 0
Erreur de parcours	Mauvais ordre de passage des difficultés.	
	Mauvais sens de passage des difficultés.	
	Ajoute ou omet une difficulté.	
	Ne corrige pas son erreur avant de changer de difficulté.	0

5.9 Difficultés du PTV

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

Dans tous les autres cas, il convient, 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. Les difficultés du PTV sont choisies parmi les 43 indiquées ci-dessous :

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 1. Branches basses | 23. Maniabilité en main |
| 2. Branches basses en main | 24. Montoir |
| 3. Chapeau de gendarme | 25. Passage de sentier |
| 4. Contre-bas | 26. Passerelle |
| 5. Contre-bas en main | 27. Passerelle en main |
| 6. Contre-haut | 28. Plan ascendant |
| 7. Contre-haut en main | 29. Plan ascendant en main |
| 8. Couloir | 30. Plan descendant |
| 9. Couloir en main | 31. Plan descendant en main |
| 10. Doline | 32. Portail (barrière) |
| 11. Escalier descendant | 33. Reculer |
| 12. Escalier descendant en main | 34. Reculer en main |
| 13. Escalier montant | 35. Remorque |
| 14. Escalier montant en main | 36. Ruelle en L |
| 15. Fossé | 37. Ruelle en double U |
| 16. Fossé en main | 38. Ruelle en U (demi-tour) |
| 17. Gué | 39. Ruelle en Z (zigzag) |
| 18. Haie | 40. Slalom |
| 19. Huit de chiffre | 41. Trèfle |
| 20. Immobilité | 42. Tronc |
| 21. Immobilité en selle | 43. Tronc en main |
| 22. Maniabilité | |

6 – Code de conduite

- Dans tous les sports équestres, le cheval est souverain.
- Le bien-être du cheval doit prédominer sur les exigences des éleveurs, des entraîneurs, des cavaliers, des propriétaires, des commerçants, des organisateurs, des commanditaires et des officiels.
- La brutalité =
 - Action saccadée et répétée sur le mors.
 - Un coup de cravache sur la tête.
 - Plus de 3 coups de cravache derrière la jambe.
 - Usage intempestif des éperons.
- Le cavalier doit faire preuve d’esprit sportif.
- Les insultes, les grossièretés sur l’animal ou sur les personnes alentour sont inacceptables.

Toute personne qui ne respecte pas ces présentes règles se verra suspendue pour la durée de la compétition et peut craindre des sanctions disciplinaires si ce n’est pas la première fois qu’elle est mise en cause.

Le juge en chef ainsi que les juges de terrain, doivent assurer la surveillance et appliquer les interdictions spéciales prévues par le présent règlement. Le juge en chef a compétence pour prendre les sanctions et décider des éliminations.

7 – Médicaments et drogues à l’usage des chevaux - Contrôle antidopage des chevaux

INTRODUCTION

- (1) Les règlements sur les drogues et médicaments énoncés ci-après ont pour but de contribuer à la protection de la santé, du bien-être et de la sécurité du cheval et du cavalier, de garantir l’égalité des chances entre les concurrents et de maintenir la confiance du public envers les compétitions sanctionnées par Cheval Québec.
- (2) Les membres de Cheval Québec qui concourent à l’étranger doivent être conscients que les règlements sur le contrôle antidopage des chevaux dans les autres juridictions peuvent différer de façon importante des règlements énoncés au présent chapitre.
- (3) Les vétérinaires dont les services sont retenus par les personnes responsables devraient consulter les présents règlements et l’Annexe des drogues de l’Agence canadienne du pari mutuel (Agriculture et Agro-alimentaire Canada) pour obtenir les lignes directrices sur l’administration des drogues et des médicaments aux chevaux prenant part à des compétitions sanctionnées par Cheval Québec. Les indications relatives à l’élimination énoncées dans l’Annexe des drogues peuvent ne pas s’appliquer aux produits composés. De plus, il importe de prendre acte de tous les avertissements et notes explicatives émis dans l’Annexe des drogues.

MISE EN APPLICATION

- (1) Le comité de contrôle des drogues et médicaments équins de Cheval Québec est responsable de l’application des présents règlements.
- (2) En cas de conflit d’interprétation des présents règlements portant sur le contrôle antidopage des chevaux, lequel conflit n’impliquant pas une audience ou un appel, la décision du comité de contrôle des drogues et médicaments équins est définitive et sans appel.

MÉDICAMENTS PERMIS

Les médicaments permis peuvent être administrés à un cheval durant une compétition sanctionnée par Cheval Québec. Consultez le Guide d'élimination publié par l'Agence canadienne du pari mutuel.



Les drogues ou substances interdites comprennent tout produit contenant un ingrédient ou un médicament pouvant affecter les performances d'un cheval en tant que substance stimulante, dépressive, tranquillisante, analgésique, anesthésique locale ou psychotrope (altération de l'humeur et/ou du comportement). Les stimulants et les dépresseurs sont définis comme des substances qui stimulent ou dépriment le système cardiovasculaire, respiratoire ou nerveux central.

- (1) Les médicaments permis sont les suivants:
 - a) Les médicaments anti-inflammatoires non-stéroïdiens (AINS) dont l'utilisation est approuvée au Canada pour les chevaux; la Flunixin, le Kétoprofène, la Phénylbutazone ou l'acide Acétylsalicylique, sous réserve des restrictions énoncées plus bas;
 - b) Le Firocoxib (comme exception au sous-paragraphe 1a);
 - c) Le Pergolide;
 - d) Les médicaments antiulcéreux: la Cimétidine, la Ranitidine, le Sucralfate ou l'Oméprazole;
 - e) L'Altrénogest (pour juments seulement);
 - f) Les agents antimicrobiens (antibiotiques et antiprotozoaires) Exception: La Benzylpénicilline procaïne (pénicilline G procaïne);
 - g) Les produits antiparasitaires (vermifuges) Exception: le lévamisole et le tétramisole;
 - h) L'Acide hyaluronique, la Chondroïtine-sulfate, la Glucosamine, le Pentosane et le Glycosaminoglycane polysulfaté (Adequan) (l'injection par voie intra-articulaire est interdite en compétition);
 - i) La Cyclosporine;
 - j) Le Misoprostol;
 - k) Les solutions intraveineuses, pourvu que les directives relatives aux pratiques interdites soient respectées;
 - l) Les vitamines.

Pratiques interdites

Le jour même d'une compétition, il est interdit d'administrer tout médicament ou substance injectable (y compris les AINS) à un cheval avant une épreuve sauf s'il s'agit d'agents antimicrobiens (la pénicilline G procaïne demeure interdite) ou de solutions intraveineuses administrés par un vétérinaire breveté. Celles-ci ne peuvent être administrées dans les 6 heures précédant le début de l'épreuve. Si par exception il est prévu que des chevaux soient présentés dans une épreuve qui débute après 18h, ces chevaux peuvent être traités jusqu'à 10h le matin de leur participation.

Remarque: Les guides d'élimination publiés pour le programme de contrôle des médicaments équins s'appliquent malgré tout. Les directives en matière d'élimination et de pratiques interdites décrites précédemment doivent être respectées.

- (2) Un seul médicament anti-inflammatoire non stéroïdien peut être administré. Si plus d'un médicament anti-inflammatoire non stéroïdien est détecté dans l'échantillon, le test sera considéré comme étant positif. Les échantillons contenant un médicament permis peuvent faire l'objet d'une analyse quantitative.
- (3) Les restrictions relatives aux médicaments permis sont les suivantes:
 - a) La concentration maximale de Flunixin permise dans le plasma ou dans le sérum est de 1,0 microgramme par millilitre;
 - b) La concentration maximale de Phénylbutazone permise dans le plasma ou dans le sérum est de 15,0 microgrammes par millilitre.
- (4) Les personnes responsables, les vétérinaires, les propriétaires, les entraîneurs et les cavaliers sont mis en garde contre l'utilisation des préparations médicinales, toniques, pâtes,

aliments, suppléments, aliments nutraceutiques ou produits à base d'herbes médicinales de toutes sortes, dont ils ne connaissent spécifiquement ni les ingrédients ni l'analyse quantitative, car ces produits sont susceptibles de contenir une drogue dont l'utilisation est interdite dans le cadre d'une compétition.

ADMINISTRATION AUTORISÉE DE MÉDICAMENTS

Anti-Inflammatoire Non Stéroïdien dont l'acronyme fréquemment utilisé est AINS, pour un cheval de 454 kg ou 1 000 lb. Les AINS sont des médicaments de catégorie 4 dans le classement de Cheval Québec.

Il importe de noter que les présents renseignements ne sont fournis qu'à titre indicatif. Puisqu'ils ne s'appliquent pas nécessairement à tous les chevaux, ils ne pourront servir de défense en cas d'infraction au règlement antidopage. Quand la molécule est administrée, la dose doit être calculée avec précision selon le poids réel de l'animal.

Il est de votre responsabilité de consulter le guide d'élimination produit par l'Agence canadienne du pari mutuel (date de révision la plus récente à ce jour, 3 avril 2020). Aussi, veuillez-vous informer auprès de votre vétérinaire traitant des changements possibles d'une révision plus récente du guide.

Unités de mesure utilisées :

- 1 millilitre ou 1 mL équivaut à 1 centimètre cube ou 1 cc.
- 1 gramme ou 1 g équivaut à 1 000 milligrammes ou 1 000 mg

(1) PHÉNYLBUTAZONE

(exemples de noms commerciaux: Butazone, Buzone, Bute)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de phénylbutazone est de 15 microgrammes par millilitre. Un maximum de 4,4 milligrammes par kilogramme (2 milligrammes par livre) de poids corporel peut être administré par période de 24 heures. Par exemple: pour un animal de 454 kilogrammes (1000 livres), la dose maximale quotidienne est de 2 grammes, ce qui équivaut à deux comprimés de 1,0 gramme, ou deux unités de pâte de 1,0 gramme, ou 10,0 millilitres de l'injectable (200 milligrammes par millilitre) ou 2 mesures rases de poudre (concentration de 266.66 milligrammes/gramme) de 1 gramme chacune, ou 20 millilitres de sirop (concentration de 100 milligrammes/millilitre). La durée du traitement ne doit pas dépasser cinq jours consécutifs et aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition.

(2) FLUNIXINE MÉGLUMINE

(exemples de noms commerciaux: BANAMINE, FLUNIXINE, FLUNAZINE)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de flunixin méglumine est de 1 microgramme par millilitre. Un maximum de 1 milligramme par kilogramme (0,5 milligramme par livre) de poids corporel doit être administré par période de 24 heures. Par exemple: pour un animal de 454 kg (1000 livres), la dose maximale quotidienne est de 500 milligrammes, ce qui équivaut à deux paquets de granulés de 250 milligrammes, ou un paquet de granulés de 500 milligrammes, ou 500 milligrammes de pâte orale (disponible en seringues doseuses de 1500 milligrammes), ou 10,0 millilitres de solution injectable IV (concentration de 50 milligrammes par millilitre). La durée du traitement ne doit pas dépasser cinq jours consécutifs et aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition.

(3) KÉTOPROFÈNE

(exemples de noms commerciaux: ANAFÈNE, KETOPROFEN V)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de kétoprofène est de 0,25 microgramme par millilitre. Un maximum de 2,2 milligrammes par kilogramme (1 milligramme par livre) de poids corporel doit être administré par période de 24 heures. Pour

un animal de 454 kilogrammes (1 000 livres), la dose maximale quotidienne est de 900 milligrammes, ce qui équivaut à 10 millilitres de la solution injectable (concentration de 100 milligrammes par millilitre). La durée du traitement ne doit pas dépasser cinq jours consécutifs et aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition.

(4) **FIROCOXIB**

(exemples de noms commerciaux: PREVICOX, PREVEQUINE)

La concentration sérique ou plasmatique maximale permise de firocoxib est de 0,24 microgramme par millilitre. Un retrait minimum de 14 jours pour un traitement qui a eu une dose de 57 milligrammes 1 fois par jour pendant 5 jours de firocoxib est recommandé avant l'administration de tout autre AINS autorisé. Quand le firocoxib est administré sous forme de comprimés, la dose quotidienne ne doit pas dépasser 0,1 milligramme par kilogramme de poids (0,045 milligramme par livre), soit un comprimé de 57 milligrammes ou un quart de comprimé de 257 milligrammes pour un cheval de 454 kilogrammes (1 000 livres). Aucune dose ne doit être administrée dans les 12 heures précédant la compétition. Ce médicament ne devrait pas être administré pendant plus de 14 jours consécutifs. **Cette molécule a un délai d'élimination qui est particulièrement long. Il en est de votre responsabilité de ne pas avoir 2 AINS dans le test de dopage si celui-ci n'est pas parfaitement éliminé avant un changement de médication.

Il est primordial de faire bien attention au temps d'élimination d'un médicament lors d'un changement de thérapie. Des interactions croisées peuvent survenir. Consulter votre vétérinaire pour connaître le temps d'élimination de chaque molécule.

Outil indispensable: Le guide d'élimination publiée par l'Agence canadienne de pari mutuel. Dernière édition à ce jour 3 avril 2020. Vous trouverez ce guide sur le site d'agriculture Canada au www.agriculture.canada.ca et vous pourrez cliquer sur l'onglet: guide d'élimination, date de révision 3 avril 2020 (version PDF, 1060 KB pour avoir la version PDF (livre). Ces données sont à titre informatives et ne garantissent pas un test antidopage négatif.

EXAMEN, PRÉLÈVEMENT DES ÉCHANTILLONS ET CONTRÔLE

- (1) Pour s'assurer que les chevaux prenant part aux compétitions sanctionnées par Cheval Québec ne transgressent pas les présents règlements, le président du comité provincial de contrôle des drogues et médicaments équins ou son délégué doit nommer un technicien chargé d'obtenir des échantillons officiels d'urine de chevaux sélectionnés. Le président peut également charger un vétérinaire breveté d'examiner les chevaux participant aux compétitions sanctionnées par Cheval Québec. Cet examen vétérinaire peut comprendre un examen physiologique, le prélèvement d'échantillons officiels ou tout autre test ou procédure, à la discrétion du ou de son délégué désigné.
- (2) Suite à la recommandation du président ou de son délégué, le technicien ou le vétérinaire breveté peut sélectionner tout cheval inscrit à quelque épreuve que ce soit d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec aux fins de prélèvement d'un échantillon, y compris tout cheval qu'un concurrent retire moins de 24 heures avant une épreuve à laquelle il est inscrit, pendant que le cheval se trouve sur les lieux de la compétition.
- (3) La sélection ciblée ou aléatoire des compétitions, épreuves et chevaux aux fins d'un test de dépistage de drogues doit être effectuée avant la compétition par le président du comité provincial de contrôle des drogues et médicaments équins ou par son délégué. De plus, des chevaux peuvent être spécifiquement sélectionnés aux fins d'un test de dépistage ciblé lors d'une compétition à la discrétion du ou de son délégué, pourvu qu'un tel test ciblé ne soit pas utilisé à des fins autres qu'un contrôle antidopage légitime.
- (4) Lorsqu'un cheval est sélectionné pour faire l'objet d'un prélèvement d'échantillon et subir un test de dépistage de drogues et que la personne responsable en est informée, celle-ci doit emmener le cheval à l'endroit désigné pour le prélèvement, au moment et de la manière prescrits. Si la personne responsable est dans l'impossibilité d'assister à la séance

de prélèvement d'échantillon, il ou elle doit nommer un représentant. La personne responsable, ou son représentant, doit être témoin du prélèvement de l'échantillon officiel, du scellage du contenant de l'échantillon officiel et de la signature de la documentation jointe à l'échantillon officiel destinée au laboratoire officiel. L'absence de la personne responsable ou d'un représentant constitue une renonciation à toute objection pouvant être soulevée à l'égard de l'identification d'un cheval testé et de la méthode utilisée pour prélever l'échantillon officiel, sceller le contenant et transmettre le tout au laboratoire officiel.

- (5) Le fait de ne pas soumettre un cheval sélectionné à un examen, à un prélèvement d'échantillon ou à un test de dépistage de drogues ou de ne pas collaborer avec le comité de contrôle des drogues et médicaments équin ou avec ses représentants désignés, constitue en soi une transgression aux présents règlements, et la personne responsable peut être passible des sanctions prévues au présent chapitre. Cette question doit être déterminée lors de l'audience tenue à ce propos.
- (6) Les tests et analyses officiels des échantillons doivent être effectués conformément aux procédures approuvées par Agriculture et Agroalimentaire Canada. Tous les tests et analyses que le chimiste officiel juge appropriés, que ce soit un examen général préalable ou une analyse quantitative ou qualitative, peuvent être effectués sur les échantillons d'urine prélevés par un technicien ou sur les échantillons sanguins prélevés par un vétérinaire breveté. Tous les échantillons officiels doivent être testés et analysés par un laboratoire officiel.
- (7) Une fois l'analyse de l'échantillon officiel terminée, le chimiste officiel le qualifie d'échantillon positif et délivre un certificat de résultat d'analyse positif s'il conclut:
 - a) dans le cas d'une drogue mentionnée à la partie A de l'Annexe, que la drogue est présente dans l'échantillon officiel;
 - b) dans le cas d'une drogue mentionnée à la partie 2 de l'Annexe, que la drogue est présente dans l'échantillon officiel en une concentration qui dépasse le seuil quantitatif pour cette drogue indiqué à cet article.

INSTALLATIONS DE CONTRÔLE – RESPONSABILITÉS DE L'ORGANISATEUR DE LA COMPÉTITION

Chaque compétition sanctionnée par Cheval Québec doit être dotée, à la satisfaction du comité provincial de contrôle des drogues et médicaments équin, ou de son délégué, d'installations convenables qui serviront pour les examens et les procédures de prélèvement d'échantillons officiels.

INFRACTIONS

- (1) Il est interdit:
 - a) d'administrer ou de permettre à quiconque d'administrer une drogue à un cheval inscrit à une compétition sanctionnée par Cheval Québec pouvant donner lieu à la délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif;
 - b) de faire quoi que ce soit à un cheval avant, pendant ou après une compétition sanctionnée par Cheval Québec qui aurait pour conséquence d'entraver le prélèvement ou l'analyse d'un échantillon officiel;
 - c) sauf autorisation contraire du technicien ou du vétérinaire breveté qui effectue le prélèvement de l'échantillon officiel, de faire prendre à un cheval choisi pour faire l'objet d'un prélèvement autre chose que de l'eau à boire;
 - d) d'entraver le prélèvement ou l'analyse d'un échantillon officiel;
 - e) de substituer un autre cheval à celui qui a été choisi pour faire l'objet d'un prélèvement;
 - f) de faire de fausses déclarations quant au contenu d'un échantillon officiel ou de remplacer ce contenu.

- (2) La délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif par le laboratoire officiel suite à l'analyse d'un échantillon officiel prélevé sur un cheval qui participe à une compétition sanctionnée par Cheval Québec constitue, d'une part, une preuve suffisante à première vue qu'une drogue a été administrée au cheval et, d'autre part, une infraction aux présents règlements.
- (3) La réception d'un avis de certificat de résultat d'analyse positif provenant d'un laboratoire officiel donne immédiatement lieu à une suspension temporaire de la personne responsable et du cheval. La suspension temporaire de la personne responsable et du cheval, demeurent en vigueur jusqu'à ce que la pénalité administrative soit acquittée ou qu'une décision ait été rendue à la suite de la tenue d'une audience provinciale.
- (4) La personne responsable tenue fautive et responsable, pour un cheval faisant l'objet d'un certificat de résultat d'analyse positif délivré suite à l'analyse de l'échantillon officiel prélevé doit déclarer forfait pour l'ensemble des prix gagnés lors de la compétition en question par ce cheval, lesquels prix doivent être redistribués en conséquence.

De plus, la personne responsable est passible de toute sanction pouvant être imposée par le comité d'audience. Toute suspension imposée à la personne responsable peut prendre effet au moment déterminé par le comité d'audience. Le cheval peut également être suspendu pour une durée déterminée par le comité d'audience.

- (5) Les sanctions imposées à une personne assujettie aux présents règlements qui administre, donne une consigne, aide, conspire avec une autre personne pour administrer ou embauche une personne qui administre ou tente d'administrer une drogue à un cheval qui participe à une compétition sanctionnée par Cheval Québec de manière à ce qu'un certificat de résultat d'analyse positif pourrait être délivré en application, peuvent être les mêmes sanctions que celles pouvant être imposées à la personne responsable.

PERSONNE RESPONSABLE

- (1) La personne responsable est l'individu chargé et devant répondre des soins, de l'entraînement, de la garde et de la performance du cheval. Elle peut être l'entraîneur ou le propriétaire, le cavalier, l'agent ou l'instructeur. Elle doit être majeure et doit détenir une adhésion en règle de Cheval Québec.
- (2)
 - a) En l'absence de preuve substantielle démontrant le contraire, la personne responsable est chargée des soins, de l'entraînement, de la garde et de la performance du cheval aux termes des dispositions relatives aux infractions et aux amendes des présents règlements. De plus, elle est responsable :
 - (1) de l'état du cheval;
 - (2) de la garde du cheval au moment de la compétition sanctionnée par Cheval Québec ou dans un délai suffisant avant cette compétition pour empêcher qu'une drogue soit administrée par qui que ce soit ou que le cheval soit exposé à l'administration d'une drogue qui pourrait résulter en la délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif;
 - (3) de ne pas inscrire un cheval à une compétition ou permettre l'inscription d'un cheval à une compétition si ce cheval a reçu une drogue pouvant donner lieu à la délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif;
 - (4) de connaître toutes les dispositions du présent chapitre et des autres règlements de Cheval Québec, y compris les dispositions relatives aux infractions et aux amendes. Les responsabilités de soins, d'entraînement, de garde et de performance du cheval, ainsi que les dispositions (a) à (d) inclusivement forment les « fonctions » de la personne responsable.

- b) Aux fins d'application des présents règlements, le terme « preuve substantielle » signifie une preuve affirmative manifeste et absolue permettant d'établir que la personne responsable:
 - (1) n'est pas responsable et n'a pas à répondre des fonctions qui lui sont attribuées et
 - (2) n'assume absolument aucune faute ou négligence quant à la délivrance d'un certificat de résultat d'analyse positif et au défaut d'exercer ses fonctions.
 - c) Si la personne responsable ne peut exercer ses fonctions pour cause de maladie ou autre, ou si elle est absente d'une compétition où des chevaux dont elle est responsable sont inscrits et logés, elle doit immédiatement en aviser le/la secrétaire de la compétition et, par la même occasion, nommer un remplaçant, qui inscrit dès lors son nom sur le formulaire d'inscription et assume l'entière responsabilité de l'exercice des fonctions. Un tel remplacement n'a pas pour effet de dégager automatiquement la personne initialement responsable et de son obligation de rendre compte de l'exercice de ses fonctions. Une ou plusieurs personnes responsables peuvent être trouvées solidairement responsables des soins, de l'entraînement, de la garde et de la performance du cheval et pour tout défaut dans l'exercice de leurs fonctions.
- (3) La personne responsable et le propriétaire conviennent que la personne responsable représente le propriétaire en ce qui concerne les chevaux inscrits à la compétition quant aux questions relatives aux inscriptions, aux abandons pour quelque motif que ce soit, au contrôle antidopage et à tout acte posé à l'endroit d'un cheval confié aux soins et à la garde de la personne responsable.

PROTÊTS

Aucun concurrent ou participant ne peut déposer un protêt alléguant qu'un autre concurrent ou participant aurait administré une drogue.

DIVULGATION PUBLIQUE

Toutes les audiences provinciales de contrôle antidopage des chevaux doivent être tenues en privé. Lorsqu'une pénalité administrative est acceptée ou qu'une infraction aux présents règlements est démontrée suite à la conclusion d'une audience provinciale tenue à cet effet, les renseignements suivants doivent être publiés sur le site Internet de Cheval Québec: le nom de la Personne responsable (ou les Personnes responsables), le nom du cheval, le médicament, la catégorie d'infraction et la pénalité. Les renseignements précisés ne seront publiés qu'après l'envoi de l'avis à la Personne responsable (ou les Personnes responsables) par Cheval Québec. Les renseignements demeurent publiés pour la durée de suspension. Si la personne responsable ou une personne liée ou associée divulgue publiquement des informations relatives à une infraction ou à une présumée infraction aux règlements avant la conclusion de l'audience privée et l'émission du rapport public de Cheval Québec, cette dernière peut formuler des commentaires sur ces informations publiques.

**BARÈME DES AMENDES ET PÉNALITÉS EN LIEN AVEC
LE CONTRÔLE DES MÉDICAMENTS ÉQUINS
En vigueur à compter du 1^{er} janvier 2023**

JOURS: Les *jours* désignent le nombre total de jours, sans tenir compte des fins de semaine et des jours fériés.

Amendes et pénalités administratives relatives au contrôle des médicaments équins: Tableau A

Catégorie d'infraction relative aux médicaments	Pénalité administrative (aucune audience; première infraction seulement)	Suspension d'un cheval appartenant à la personne responsable	Suspension d'un cheval n'appartenant pas à la personne responsable
Catégorie 1	Amende de 2500 \$ et suspension de 90 jours	90 jours	60 jours
Catégorie 2	Amende de 2000 \$ et suspension de 45 jours	45 jours	30 jours
Catégorie 3	Amende de 1500 \$ et suspension de 30 jours	30 jours	30 jours
Catégorie 4	Amende de 1000 \$ et suspension de 15 jours	15 jours	15 jours
Catégorie 5	Amende de 750 \$ et aucune suspension	Aucune suspension	Aucune suspension

Amendes et pénalités suivant une audience relative au contrôle des médicaments équins: Tableau B

Catégorie d'infraction	Pénalité imposée à la personne responsable* (première infraction seulement)	Suspension d'un cheval appartenant à la personne responsable (première infraction seulement)*	Suspension d'un cheval n'appartenant pas à la personne responsable (première infraction seulement)*
Catégorie 1	Amende de 2500 \$ à 5000 \$ et suspension de 90 jours à 24 mois	de 90 jours à 24 mois	de 60 jours à 24 mois
Catégorie 2	Amende de 2000 \$ à 4000 \$ et suspension de 60 à 90 jours	de 60 à 90 jours	de 60 à 90 jours
Catégorie 3	Amende de 1000 \$ à 2000 \$ et suspension de 45 à 90 jours	de 45 à 90 jours	de 45 à 90 jours
Catégorie 4	Amende de 500 \$ à 1000 \$ et suspension de 15 à 30 jours	de 15 à 30 jours	de 15 à 30 jours
Deuxième infraction	Amende de 2000 \$ à 7500 \$ et suspension de 30 jours à 24 mois	de 30 jours à 24 mois	de 30 jours à 24 mois
Troisième infraction	Amende de 3000 \$ à 15000 \$ et suspension d'au moins 60 jours avec possibilité de suspension à vie	Au moins 60 jours, possibilité de suspension à vie	Au moins 60 jours, possibilité de suspension à vie

Lorsque la personne responsable choisit de faire appel à une audience au lieu d'accepter une pénalité administrative (dans le cas d'une première infraction de catégorie 1 à 5), elle doit déboursier des frais de 750 \$. Un dépôt de 250 \$ est exigé au moment de déposer une demande écrite pour la tenue d'une audience. À la discrétion du comité d'audience et selon le cas, ce montant peut s'élever jusqu'à 5000 \$.

La pénalité imposée à la personne responsable pour une deuxième ou une troisième infraction s'applique à toutes les catégories d'infraction et à toute substance interdite dépistée à deux ou trois reprises chez le même cheval ou chez plusieurs chevaux.

* Tous les prix (en argent ou autres), et points rubans remportés par le cheval doivent être remis au comité organisateur du concours où l'infraction a eu lieu.

* La personne responsable et le cheval seront déclarés non en règle pour la durée de la suspension et jusqu'à ce que les amendes et les frais d'audience aient été payés en intégralité.

Source: Canada Équestre

Amendes et pénalités administratives relatives au contrôle des médicaments équins: Tableau C

Infraction	Pénalité
<p>Rejeter la demande d'une ou d'un officiel(le) certifié(e), dans l'exercice de ses fonctions, de procéder à une inspection indépendante et à une vérification de l'équipement et du matériel utilisés pour l'administration d'une injection à un cheval lors d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Audience automatique • Amende de 2500 \$ à 4000 \$ • Suspension de 90 jours
<p>Être en possession de l'une ou l'autre des substances suivantes, l'administrer ou en autoriser l'administration à un cheval inscrit à une compétition sanctionnée par Cheval Québec, et ce, de quelque façon que ce soit: (i) magnésium injectable; (ii) acide gamma-aminobutyrique (GABA) ou (iii) acide gamma-hydroxybutyrique (hydroxy-GABA).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Audience automatique • Amende de 2500 \$ à 4000 \$ • Suspension de 90 jours
<p>Enfreindre l'interdiction d'administrer tout médicament ou toute substance par injection à un cheval avant un concours, et ce: (i) le jour même du concours pour les épreuves débutant avant 18 h ou (ii) après 10 h pour les épreuves débutant après 18 h</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Première infraction: remise d'un avertissement à la ou les personne(s) responsable(s), élimination du cheval de la compétition • Infractions ultérieures: audience automatique pour la ou les personne(s) responsable(s), élimination du cheval de la compétition
<p>Présence de médroxyprogestérone dans un échantillon de contrôle des médicaments équins officiel lors d'une compétition sanctionnée par Cheval Québec</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Première infraction: infraction relative au contrôle des médicaments équins de catégorie 2 • Remarque: toute infraction ultérieure sera sanctionnée comme une deuxième infraction et nécessitera une audience

ANNEXE 1

PLAN DE CLASSIFICATION DES DROGUES ET MÉDICAMENTS

Ce plan de classification ne constitue pas une liste de toutes les substances prohibées chez les chevaux. Ce système a plutôt été conçu afin qu'un comité d'audience puisse imposer la sanction la plus appropriée lorsqu'une infraction aux règlements relatifs aux médicaments équins a été commise. Les drogues, médicaments et types de substances énumérés dans chacune des catégories du plan de classification ne constituent pas des listes exhaustives. Ces énumérations ne sont que des exemples des drogues, médicaments ou types de substances ayant des effets similaires sur les chevaux et dont la gravité est jugée équivalente s'ils sont détectés chez un cheval participant à une compétition sanctionnée. Les sanctions sont imposées selon la catégorie de la substance en cause.


Catégories	Drogues et médicaments
Catégorie 1	<ul style="list-style-type: none"> • Substances sans utilité pour les chevaux de performance. Plusieurs de ces composés n'offrent aucune utilisation médicale légitime pour les chevaux, et les autres ne seraient administrés qu'aux animaux d'une faiblesse extrême. L'utilisation abusive de ces composés soulève des préoccupations éthiques (et souvent légales) sérieuses. • La plupart de ces composés sont inscrits sur les listes des Annexes I et III de la Loi canadienne réglementant certaines drogues et autres substances. • Exemples de drogues de la catégorie 1 : <ul style="list-style-type: none"> - opioïdes tels que le fentanyl, la morphine, l'héroïne et la codéine, - cocaïne, - amphétamine et ses dérivés inscrits sur la liste de l'Annexe III de la LRCDas, - méthylphénidate (Ritalin), - méthaqualone.
Catégorie 2	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisation de ces composés est impropre durant la période entourant la performance. Une telle utilisation inappropriée peut altérer le comportement du cheval et sa capacité à performer. L'usage médical de ces composés indique un état de santé incompatible avec la compétition athlétique. • Benzodiazépine; • Barbituriques; • Agonistes bêta-adrénergiques dont l'utilisation est interdite pour les chevaux; • Anesthésiques locaux; • Érythropoïétine, darbépoétine; • Relaxants musculaires non-dépolarisants (par exemple, pancuronium, vécuronium); • Antidépresseur imipraminique; • Inhibiteur de la monoamine oxydase (antidépresseurs); • Antipsychotiques, y compris la plupart des phénothiazines (ainsi, la fluphénazine est incluse dans ce groupe, mais l'acépromazine ne l'est pas); • Kétamine; • Guaifénésine; • GABA; • Magnésium (dans une seringue).

Catégories	Drogues et médicaments
Catégorie 3	<ul style="list-style-type: none"> • Anti-inflammatoires non stéroïdiens non approuvés; • Situations où de multiples anti-inflammatoires non stéroïdiens approuvés sont détectés; • Stéroïdes anabolisants; • Drogues utilisées pour la sédation debout (butorphanol, acépromazine, détomidine, romifidine, xylazine); • Agents désactivateurs d'agonistes alpha-2 adrénergiques (yohimbine, tolazoline); • Anticholinergiques (atropine, glycopyrrolate, hyoscine/scopolamine et leurs dérivés); • Éphédrine; • Caféine; • Médicaments de l'appareil cardiovasculaire : <ul style="list-style-type: none"> - inhibiteurs de l'enzyme de conversion de l'angiotensine, - inhibiteurs de phosphodiesterase (y compris le sildénafil), - inhibiteur calcique, - bêta-bloquants, - digoxine, digitoxine; • Antihistaminiques, y compris l'hydroxyzine; • Anti-convulsifs non barbituriques; • Mésylates d'ergoloïdes et alcaloïdes de l'ergot (les tests actuels ne couvrent pas le mésylate de pergolide).
Catégorie 4	<ul style="list-style-type: none"> • Les anti-inflammatoires non stéroïdiens dont l'administration aux chevaux est autorisée au Canada, détectés seuls (lorsque les règlements spécifiques à une compétition interdisent une telle administration); • Diurétiques (y compris les diurétiques thiazidiques, l'acétazolamide, le furosémide et tout autre diurétique de l'anse); • Relaxants musculaires; • Dembexine; • Corticostéroïdes; • Isoxsuprine; • Parasympathomimétiques, y compris le bétanéchol; • DMSO; • Altrenogest; • Medroxyprogesterone; • Gabapentine.
Catégorie 5	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilisateurs de membrane (cromolyn, nédocromil); • Inhibiteurs de la pompe à protons, à l'exception de l'oméprazole; • Antagonistes des récepteurs H2, à l'exception de la ranitidine et de la cimétidine; • Anticoagulants.

Source : Canada Équestre

8. ANNEXE : POR

8.1 Carnet de route du cavalier

Participant :				
N° dossard :				
Coéquipier(s) :				
N° tél urgence :				
Contrôle	Heure d'arrivée	Heure de départ	Pénalité/observation	Poinçons
1				1
2				
3				2
4				
5				3
6				
7				4
8				
9				5
10				
	Poinçons	8	7	6

8.2 Fiche de contrôle de POR

Contrôleur: _____

Numéro du contrôle: _____

Vitesse suivante: _____

N° d'urgence: _____

N° Dossards	Heure d'arrivée	Heure de départ	Pénalités	Observations

Les pénalités sont:

- 30 points pour l'arrivée par un mauvais chemin.
- 30 points pour un concurrent qui, à la vue du contrôle, ne maintient pas son cheval dans le mouvement.
- 10 points pour un cheval qui arrive déferré alors qu'il était préalablement ferré.

8.3 Abaque de vitesse

km/h	5	6	7	8	9	10	11	12
20	00:14	00:12	00:10	00:09	00:08	00:07	00:07	00:06
40	00:29	00:24	00:20	00:18	00:16	00:14	00:13	00:12
100	01:12	01:00	00:51	00:45	00:40	00:36	00:33	00:30
200	02:24	02:00	01:43	01:30	01:20	01:12	01:05	01:00
300	03:36	03:00	02:34	02:15	02:00	01:48	01:38	01:30
400	04:48	04:00	03:26	03:00	02:40	02:24	02:11	02:00
500	06:00	05:00	04:17	03:45	03:20	03:00	02:44	02:30
600	07:12	06:00	05:09	04:30	04:00	03:36	03:16	03:00
700	08:24	07:00	06:00	05:15	04:40	04:12	03:49	03:30
800	09:36	08:00	06:51	06:00	05:20	04:48	04:22	04:00
900	10:48	09:00	07:43	06:45	06:00	05:24	04:55	04:30
1000	12:00	10:00	08:34	07:30	06:40	06:00	05:27	05:00

mètres

9. ANNEXE : MA à la selle

9.1 Barème de notation : Débutant couloir 100 m

Note	Temps au GALOP (secondes)	Temps au PAS (secondes)
30	21,0 (et +)	50,0 (et -)
29	20,9 (et +)	50,2 (et -)
28	20,8 (et +)	50,5 (et -)
27	20,7	50,8
26	20,6	51,1
25	20,5	51,5
24	20,4	51,8
23	20,3	52,1
22	20,2	52,4
21	20,1	52,8
20	19,9	53,2
19	19,8	53,6
18	19,7	54,0
17	19,5	54,4
16	19,3	54,8
15	19,1	55,2
14	18,9	55,6
13	18,7	56,0
12	18,5	56,5
11	18,3	57,1
10	18,1	57,6
9	17,9	58,1
8	17,6	58,7
7	17,3	59,2
6	17,1	59,7
5	16,8	60,1
4	16,5	60,7
3	16,3	61,2
2	16,0	61,7
1	15,7	62,1
0	- de 15,7	+ de 62,1

9.2 Barème de notation :**Intermédiaire et avancé couloir 100 m**

Note	Temps au GALOP (secondes)	Temps au PAS (secondes)
30	21,7 (et +)	48,0 (et -)
29	21,6 (et +)	48,2 (et -)
28	21,5 (et +)	48,5 (et -)
27	21,4	48,8
26	21,3	49,1
25	21,2	49,5
24	21,1	49,8
23	21,0	50,1
22	20,9	50,4
21	20,8	50,8
20	20,6	51,2
19	20,5	51,6
18	20,3	52
17	20,2	52,4
16	20,0	52,8
15	19,8	53,2
14	19,6	53,6
13	19,4	54,0
12	19,2	54,5
11	19,0	55,1
10	18,8	55,6
9	18,5	56,1
8	18,3	56,7
7	18,0	57,2
6	17,7	57,7
5	17,5	58,1
4	17,2	58,7
3	16,9	59,2
2	16,7	59,7
1	16,3	60,1
0	- de 16,3	+ de 60,1

9.3 Barème de notation : Avancé couloir 150 m

Note	Temps au GALOP (secondes)	Temps au PAS (secondes)
30	33,4 (et +)	69,0 (et -)
29	33,2	70,0
28	33,1	70,5
27	32,9	71,0
26	32,8	71,5
25	32,6	72,0
24	32,4	72,5
23	32,3	73,0
22	32,2	73,5
21	32,0	74,0
20	31,9	74,5
19	31,7	75,0
18	31,6	75,5
17	31,4	76,0
16	31,3	76,5
15	31,1	77,0
14	30,9	77,5
13	30,8	78,0
12	30,6	78,6
11	30,3	79,2
10	30,0	80,4
9	29,7	81,0
8	29,2	82,0
7	28,9	83,0
6	28,2	84,0
5	27,6	85,0
4	27,0	86,0
3	26,5	87,0
2	26,0	88,0
1	25,5	89,0
0	- de 25,5	+ de 89,0

9.4 Feuille de notation de la MA

N° dossard	Temps au galop	Temps au pas	Pénalités (R/C/F)	Observation

Les pénalités sont:

R = une rupture de l'allure.

C = toucher ou franchir le couloir.

F = faute (30 secondes après le signal du juge pour le départ, 3 refus ou dérobades)

10. ANNEXE : PTV

Fiches techniques et de notation des difficultés

1	Branches basses	52
2	Branches basses en main	54
3	Chapeau de gendarme	56
4	Contre-bas	58
5	Contre-bas en main.....	60
6	Contre-haut.....	62
7	Contre-haut en main	64
8	Couloir	66
9	Couloir en main.....	68
10	Doline	70
11	Escalier descendant.....	72
12	Escalier descendant en main	74
13	Escalier montant	76
14	Escalier montant en main.....	78
15	Fossé.....	80
16	Fossé en main	82
17	Gué.....	84
18	Haie.....	86
19	Huit de chiffre	88
20	Immobilité	90
21	Immobilité en selle.....	92
22	Maniabilité	94
23	Maniabilité en main.....	96
24	Montoir.....	98
25	Passage de sentier.....	100
26	Passerelle	102
27	Passerelle en main.....	104
28	Plan ascendant	106
29	Plan ascendant en main.....	108
30	Plan descendant	110
31	Plan descendant en main	112
32	Portail (barrière).....	114
33	Reculer	116
34	Reculer en main	118
35	Remorque	120
36	Ruelle en L.....	122
37	Ruelle en double U (niveau intermédiaire et avancé seulement).....	124
38	Ruelle en U (demi-tour).....	126
39	Ruelle en Z (zigzag)	128
40	Slalom	130
41	Trèfle.....	132
42	Tronc d'arbre	134
43	Tronc d'arbre en main	136

Le PTV présente différentes difficultés dont le franchissement sera jugé quant à l'allure ou le style du cavalier.

Comme expliqué dans le règlement plus haut, il existe des fautes de contrat, des fautes d'allure et des fautes de style, ainsi que des pénalités.

Si la difficulté est jugée selon l'allure, sont prises en compte les fautes de contrat et les choix d'allure ainsi que les pénalités.

Si la difficulté est jugée selon le style, sont prises en compte, les fautes de contrat et les fautes de style ainsi que les pénalités.

Difficultés jugées sur le choix d'allure	Difficultés jugées sur le style
Fautes de contrat	Fautes de contrat
Allure	Style
Pénalité	Pénalité

1 Branches basses

Caractéristiques

Combinaison de 1 à 5 branches basses mobiles.

Entrée et sortie matérialisées de 3 à 5 m.

Distance entre 2 branches basses: 1 m.

Elles peuvent être placées sur un rayon de la courbe inférieur ou égal à 8 m.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Nombre de branches	1 à 3	3 à 5	3 à 5
Hauteur au-dessus du garrot	30 cm	25 cm	20 cm
Largeur	2 à 2,20 m	2 à 2,20 m	2 à 2,20 m

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 1 à 5 perches d'environ 2 à 3 cm de diamètre et leurs supports gradués de 1,20 m à 2,10 m.

Contrat

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

Fautes de contrat

- Volte;
- Faire tomber une ou plusieurs barres;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

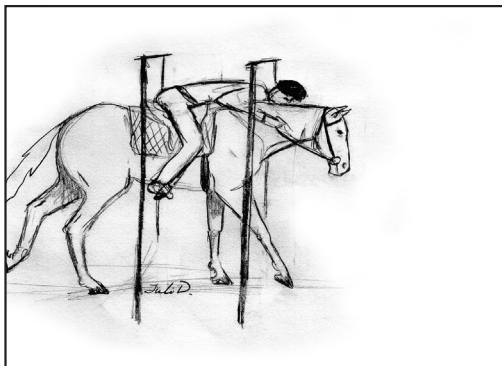
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Branches basses

Numéro:
Contrôleur:

Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	dérobé



Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Allures = A	G = +3
	T = +0
	P = -3
Pénalités = P	Pm = -10
	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	Pm = Porte manquée
1f = 1 faute	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
2f = 2 fautes	Br = Brutalité, insulte
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	FD = Franchissement dangereux
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

2 Branches basses en main

Caractéristiques

Combinaison de 1 à 5 branches basses mobiles.

Entrée et sortie matérialisées de 3 à 5 m.

Distance entre 2 branches basses: 1 m.

Elles peuvent être placées sur un rayon de la courbe étant inférieur ou égal à 8 m.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Nombre de branches	1 à 3	3 à 5	3 à 5
Hauteur au-dessus du garrot	30 cm	25 cm	20 cm
Largeur	2 à 2,20 m	2 à 2,20 m	2 à 2,20 m

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 1 à 5 perches d'environ 2 à 3 cm de diamètre et leurs supports gradués de 1,20 m à 2,10 m;
- Panneau « en main ».

Contrat

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

Fautes de contrat

- Volte;
- Faire tomber une ou plusieurs barres;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

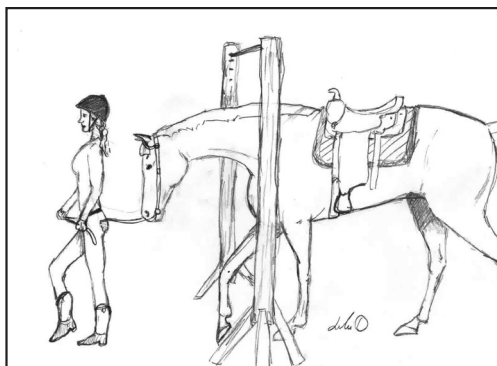
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Branches basses en main

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+3	0	10	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	T = +3 P = +0
Pénalités = P	Pm = -10 Br = -10 PS = -10 EB = -1/E
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende	
R = Réussi	Pm = Porte manquée
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	FD = Franchissement dangereux
	EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

3 Chapeau de gendarme

Caractéristiques

- Terrain régulier;
- Pente de 30° à 45°;
- Longueur de 5 à 6 m pour chacune des pentes;
- Front 2 à 4 m;
- Changement de pente : entre 1 et 2 m à l'horizontale.

Matériel et dispositif

- 3 fanions rouges et 3 fanions blancs (bas, milieu, fin);
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution.

Contrat

Respect de l'allure initiale dans le couloir d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, ou cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

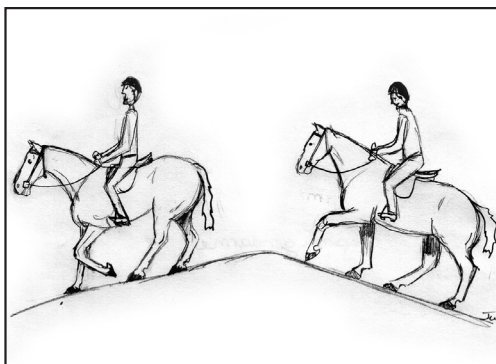
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Chapeau de gendarme

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+2	0	9	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	PS = Pieds sorti
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

4 Contre-bas

Caractéristiques

- Difficulté à bord franc, terrain stable;
- Abord et réception sans danger;
- Hauteur maximum:
 - o débutant : 0,60 m,
 - o intermédiaire : 0,60 m à 0,80 m,
 - o avancé : 0,80 m à 1,10 m,
- Front de 2 m à 3 m.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro.

Contrat

Franchissement régulier de la difficulté.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Contre-bas

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	4	+1	0	5	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
3f = 0	
Style = S	TB = +3
	B = +2
	Mo = +1
	Pa = +0
	Mé = -1
Ma = -2	
Pénalités = P	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-êre inférieure à 0

Légende

R = Réussi
1f = 1 faute
2f = 2 fautes
3f = 3 fautes =
0 à l'exercice

TB = Très bien
B = Bon
Mo = Moyen
Pa = Passable
Mé = Médiocre
Ma = Mauvais

Br = Brutalité, insulte
FD = Franchissement dangereux.
PS = Pied sorti ou cheval qui sort
du dispositif

1C = 1^{re} chute
2C = 2^e chute
EP = Erreur de parcours

5 Contre-bas en main

Caractéristiques

- Hauteur maximum :
 - o débutant : 0,60 m,
 - o intermédiaire : 0,80 m,
 - o avancé : 1,10 m ;
- Front de 2 à 3 m ;
- Un passage pour le cavalier peut être aménagé latéralement. Ce sentier ne peut pas être emprunté par le cheval ;
- Le terrain doit être stable au point d'appel (poutres, rondins, limitant le bord supérieur) et au point de réception.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc ;
- 1 numéro ;
- Un panneau « en main ».

Contrat

Franchissement régulier de la difficulté.

Fautes de contrat

- Volte ;
- Dérober ;
- Reculer ;
- Refus.

Fautes de style

- Franchissement irrégulier, irrégularité de l'allure ;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval) ;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier ;
- Intervention néfaste du cavalier ;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval ;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte ;
- Chute du cheval ou du cavalier ;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti ;
- Franchissement dangereux ;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

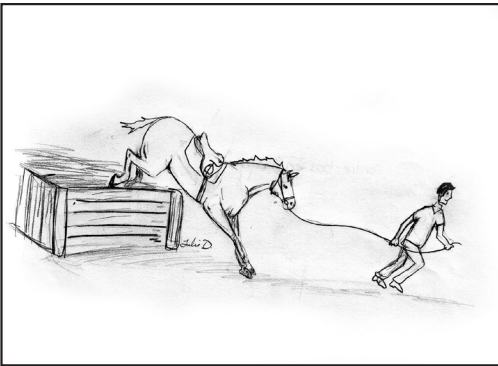
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Contre-bas en main

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	4	+1	0	5	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10 EB = -1/E
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende	
R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	Br = Brutalité, insulte PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif FD = Franchissement dangereux EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien B = Bon Mo = Moyen Pa = Passable Mé = Médiocre Ma = Mauvais	1C = 1 ^{re} chute 2C = 2 ^e chute EP = Erreur de parcours

6 Contre-haut

Caractéristiques

- Difficulté à bord franc, avec un bon appel, terrain stable;
- Abord et réception sans danger;
- Front de 2 à 3 m;
- Hauteur maximum :
 - o débutant : 0,60 m,
 - o intermédiaire : 0,60 m à 0,80 m,
 - o avancé : 1,1 m.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro.

Contrat

Franchissement régulier de la difficulté.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval et du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

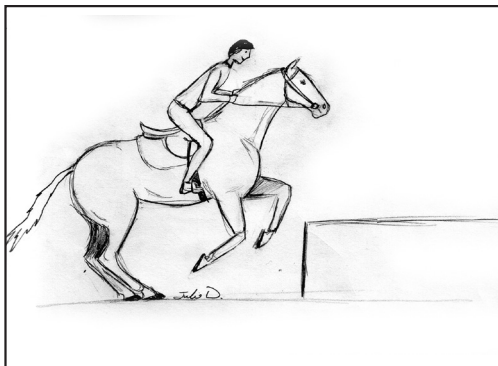
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Contre-haut

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	1	+0	0	1	1 refus + 1 volte

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

7 Contre-haut en main

Caractéristiques

- Hauteur maximum :
 - o débutant : 0,60 m,
 - o intermédiaire : 0,60 m à 0,80 m,
 - o avancé : 0,9 m;
- Front de 2 à 3 m;
- Un passage pour le cavalier peut être aménagé latéralement. Ce sentier ne peut pas être emprunté par le cheval;
- Le terrain doit être stable au point d'appel (poutres, rondins, limitant le bord supérieur) et au point de réception.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Un panneau « en main ».

Contrat

Franchissement régulier de la difficulté.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Franchissement irrégulier, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

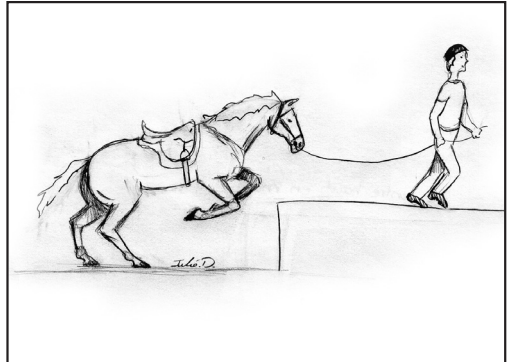
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Contre-haut en main

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	4	+0	0	4	1 refus

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10 EB = -1/E
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0
Effectuer l'exercice au galop sera considéré
comme un franchissement dangereux

Légende

R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^e chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

8 Couloir

Caractéristiques

Il est matérialisé par des barres posées et fixées au sol. Le terrain doit être régulier.

- Longueur: 8 m.

Largeur

- Débutant: 0,80 m;
- Intermédiaire: 0,65 m;
- Avancé: 0,50 m.

Matériel et dispositif

- 4 barres de 4 m;
- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro.

Contrat

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

Fautes de contrat

- Volte;
- Barre(s) touchée(s);
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

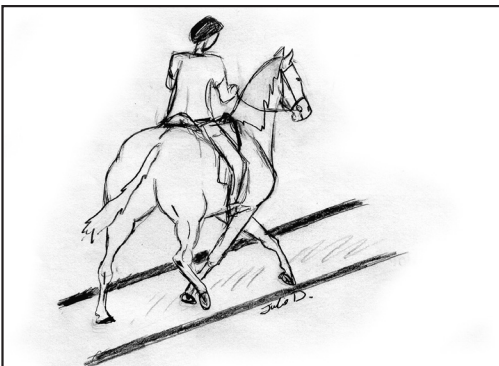
Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Couloir

Numéro:

Contrôleur:

Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	PS



Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Allure = A	G = + 3
	T = + 0
	P = - 2
Pénalités = P	PS = -10
	Br = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

9 Couloir en main

Caractéristiques

Il est matérialisé par des barres posées et fixées au sol.

- Longueur: 8 m.

Largeur

- Débutant: 0,80 m;
- Intermédiaire: 0,65 m;
- Avancé: 0,50 m.

Matériel et dispositif

- 4 barres de 4 m;
- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Panneau « en main ».

Contrat

Franchir la difficulté sans toucher les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Barre(s) touchée(s) par le cheval ou le cavalier;
- Rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Cavalier qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

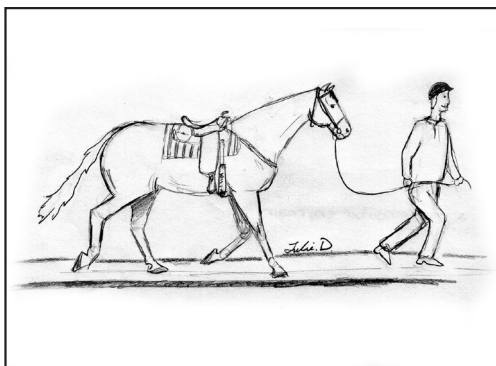
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Couloir en main

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allure = A	T = +3 P = +0
Pénalités = P	PS = -10 Br = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0
Effectuer l'exercice au galop sera considéré
comme un franchissement dangereux

Légende	
R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

10 Doline

Caractéristiques

- Terrain régulier;
- Pente de 30° à 40°;
- Longueur de 5 à 6 m pour chacune des pentes;
- Changement de pente: entre 1 et 2 m à l'horizontale;
- Front: 2 à 4 m.

Matériel et dispositif

- 3 fanions rouges et 3 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution.

Contrat

Respect de l'allure initiale dans le couloir d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Fautes de style

- Mauvaise position du cavalier;
- Progression irrégulière;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

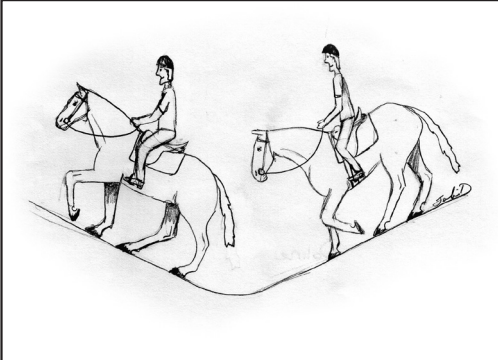
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Doline

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+2	0	9	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

11 Escalier descendant

Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé;
- Longueur comprise entre 5 et 10 m selon le degré de la pente;
- Front d'un minimum de 1,5 m;
- Entre 5 et 10 marches;
- Marches: profondeur 0,80 m, hauteur de 0,20 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution.

Contrat

Respect de la progression au pas dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de la progression (arrêt);
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Tout changement de l'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

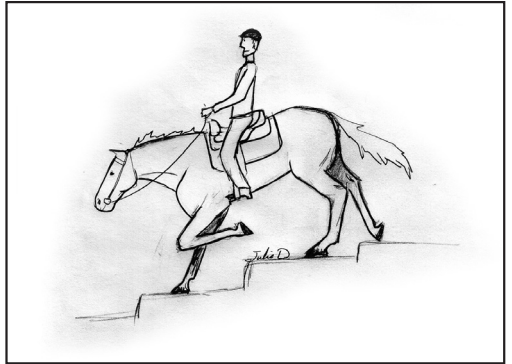
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Escalier descendant

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+1	0	8	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = + 3 B = + 2 Mo = + 1 Pa = + 0 Mé = - 1 Ma = - 2
Pénalités = P	Br = - 10 PS = - 10 FD = - 10
Pénalités PTV	1C = - 10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d’allure sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende	
R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

12 Escalier descendant en main

Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé;
- Longueur comprise entre 5 et 10 m selon le degré de la pente;
- Front d'un minimum de 1,5 m;
- Entre 5 et 10 marches;
- Marches: profondeur d'environ 0,80 m, hauteur de 0,20 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation de la zone d'évolution;
- Un panneau « en main ».

Contrat

Respect de la progression, au pas, dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de progression (arrêt);
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Tout changement de l'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

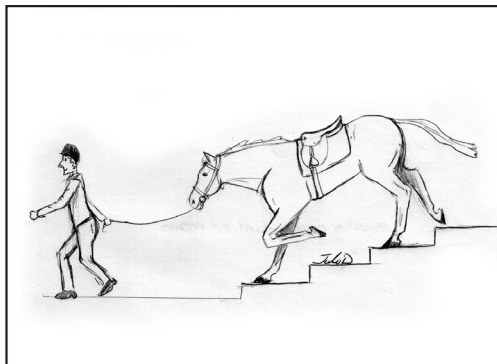
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Escalier descendant en main

Numéro: _____

Contrôleur: _____



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	-1	0	6	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Style = S	TB = +3
	B = +2
	Mo = +1
	Pa = +0
	Mé = -1
Pénalités = P	Ma = -2
	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	EB = -1/E
	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende

R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

13 Escalier montant

Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé;
- Longueur comprise entre 5 et 10 m selon le degré de la pente;
- Front d'un minimum de 1,5 m;
- Entre 5 et 10 marches;
- Marches: profondeur d'environ 0,80 m, hauteur de 0,20 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution.

Contrat

Respect de la progression, au pas, dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de progression (arrêt);
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Tout changement de l'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

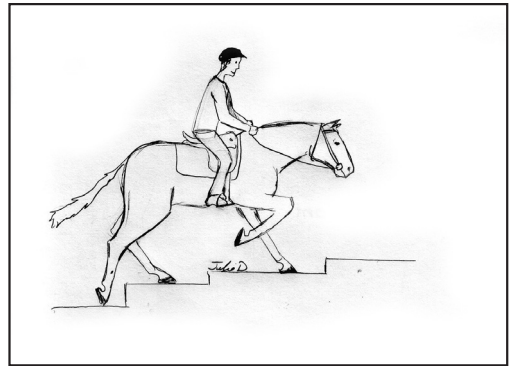
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Escalier montant

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	FD

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Style = S	TB = +3
	B = +2
	Mo = +1
	Pa = +0
	Mé = -1
	Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

**Tout changement d’allure sera considéré
comme un franchissement dangereux**

Légende	
R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l’exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

14 Escalier montant en main

Caractéristiques

- Escalier naturel ou aménagé;
- Longueur comprise entre 5 et 10 m selon le degré de la pente;
- Front d'un minimum de 1,5 m;
- Entre 5 et 10 marches;
- Marches: profondeur d'environ 0,80 m, hauteur de 0,20 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution;
- Un panneau « en main ».

Contrat

Respect de la progression, au pas, dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de progression (arrêt);
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Tout changement de l'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

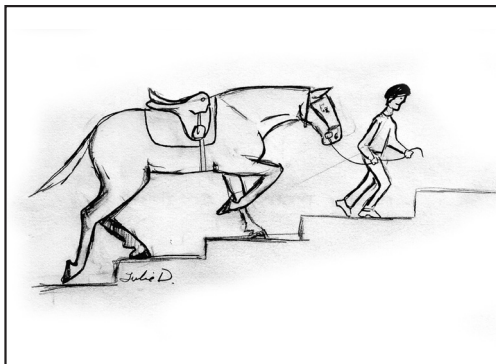
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Escalier montant en main

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	FD

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Style = S	TB = + 3
	B = + 2
	Mo = + 1
	Pa = + 0
	Mé = - 1
Pénalités = P	Ma = - 2
	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	EB = -1/E
	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende

R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

15 Fossé

Caractéristiques

Naturel ou creusé, il peut être franchissable sans saut, mais il ne faut pas marcher dedans. Il peut être avec ou sans eau. Terrain stable. Abord et réception sans danger.

- Front minimum de 2 m;
- Profondeur entre 0,50 et 1 m;
- Largeur maximum :
 - o débutant : 0,60 m,
 - o intermédiaire : 1 m,
 - o avancé : 1,50 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro.

Contrat

Franchissement de la difficulté dans le calme en sautant ou en enjambant.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

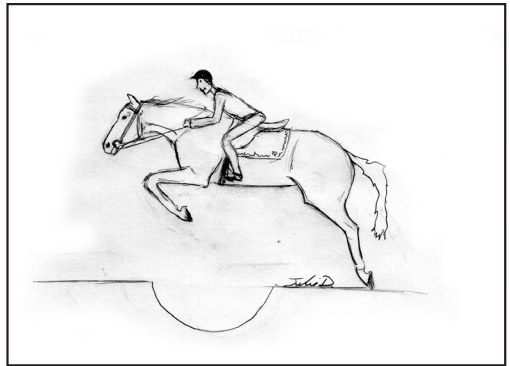
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Fossé

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Style = S	TB = +3
	B = +2
	Mo = +1
	Pa = +0
	Mé = -1
	Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

16 Fossé en main

Caractéristiques

Naturel ou creusé, il peut être franchissable sans saut, mais il ne faut pas marcher dedans. Il peut être avec ou sans eau. Difficulté à bord franc. Terrain stable. Abord et réception sans danger.

- Front de 2 m;
- Profondeur entre 0,50 m et 1 m;
- Largeur maximum :
 - o débutant : 0,60 m,
 - o intermédiaire : 0,80 m,
 - o avancé : 1,10 m.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- Un panneau « en main ».

Contrat

Franchissement de la difficulté dans le calme en sautant ou en enjambant.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

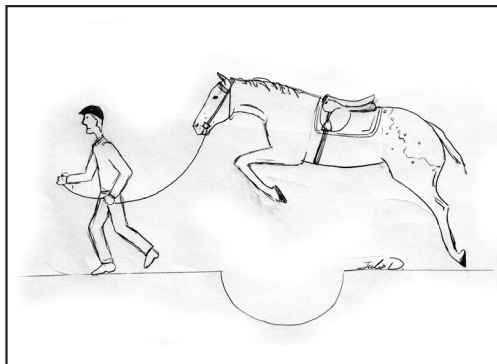
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire et pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Fossé en main

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	-2	0	5	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Style = S	TB = +3
	B = +2
	Mo = +1
	Pa = +0
	Mé = -1
Pénalités = P	Ma = -2
	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	EB = -1/E
	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende

R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

17 Gué

Caractéristiques

Autant que possible, le gué ne doit pas présenter de bords francs. Si tel est le cas, la hauteur maximale permise est de 20 cm.

- Longueur minimum de 4 m;
- Profondeur de 0,50 m à 1 m environ.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro.

Contrat

Respect de la progression, au pas, dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Irrégularité de la progression, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

18 Haie

Caractéristiques

Fabriquée ou naturelle, elle est barrée à 20 cm du haut de la partie brossée. Terrain stable avec un abord et une réception sans danger.

- Épaisseur maximum de 0,50 m;
- Front 3 à 4 m;
- Hauteur maximum :
 - o débutant : 0,60 m (max 40 cm de fixe et 20 cm de brosse),
 - o intermédiaire : 0,80 m (max 60 cm de fixe et 20 cm de brosse),
 - o avancé : 1,10 m (max 90 cm de fixe et 20 cm de brosse).

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- La haie comporte une partie compacte et une partie souple. La partie compacte détermine la hauteur de la haie. La partie souple doit pouvoir être brossée sans danger de blessure pour le cheval lors du saut.

Contrat

Franchissement de la difficulté, saut obligatoire.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

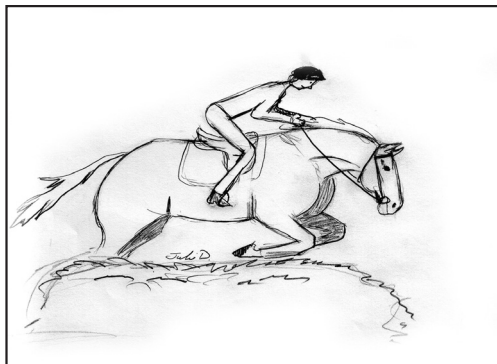
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Haie

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	Br

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = + 3 B = + 2 Mo = + 1 Pa = + 0 Mé = - 1 Ma = - 2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{er} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

19 Huit de chiffre

Caractéristiques

Effectuer un huit de chiffre à une main. En passant derrière des piquets.

- Largueur de la porte d'entrée: 3 m minimum;
- Le sens de contournement du piquet est imposé par la couleur de sa partie supérieure;
- Le cavalier tient les rênes dans une main.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Des piquets, cônes, barils, etc.

Contrat

Effectuer la difficulté à une main, en respectant le dispositif, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus;
- Porte manquée ou tombée.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte.
- Le cavalier reprend les rênes à 2 mains;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

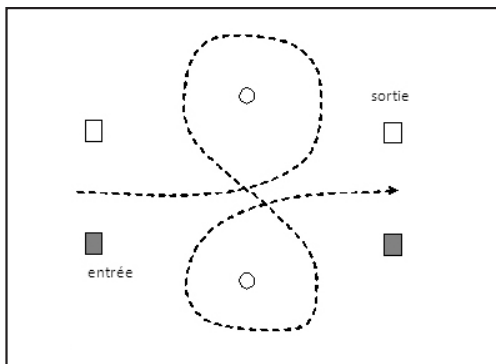
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Huit de chiffre

Numéro: _____

Contrôleur: _____



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Allure = A	G = + 3
	T = + 0
	P = - 2
Pénalités = P	PS = -10
	2M = -10
	Br = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	2M = Reprise des rênes à 2 mains
1f = 1 faute	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
2f = 2 fautes	Br = Brutalité, insulte
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	FD = Franchissement dangereux
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

20 Immobilité

Caractéristiques

L'immobilité se fait dans 2 cercles concentriques bien marqués sur un sol plat.

L'entrée dans le cercle se fait à pied ou en selle.

Les étriers doivent être remontés ou croisés si le cavalier rentre avec son cheval en main (selle classique).

- Au franchissement du cercle intérieur par le cheval ou par le cavalier, le premier chronomètre se déclenche. Le cavalier a 10 secs pour positionner le cheval et sortir du cercle intérieur;
- Quand le cavalier se trouve entre les deux cercles, zone neutre non chronométrée, toute intervention est comptée comme une faute;
- Lorsque le cavalier sort du cercle extérieur, le deuxième chronomètre se déclenche et le cavalier doit rester immobile;
- Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval sort du cercle intérieur ou après 10 sec.;
- Les rênes doivent être posées librement sur l'encolure et la laisse attachée de façon à ce qu'elle ne touche pas le sol;
- La voix est autorisée.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- Matériel de marquage (sable, peinture, chaux);
- 1 chronomètre;
- Deux cercles concentriques:
 - o cercle intérieur: 4 m de diamètre,
 - o cercle extérieur: 8 m de diamètre.

N.B. Il est plus sécuritaire de prévoir un endroit clos pour éviter les escapades.

Contrat

Le cheval doit rester 10 secondes dans le petit cercle sans que le cavalier intervienne. 1 point par sec. dans le cercle sans que le cheval ne le touche ou le franchisse.

Fautes de contrat et interventions (dès la sortie du petit cercle)

- Volte;
- Dérober;
- Refus;
- Retour vers le cheval;
- Gestes, lever les bras;
- Déplacement latéral du cavalier.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

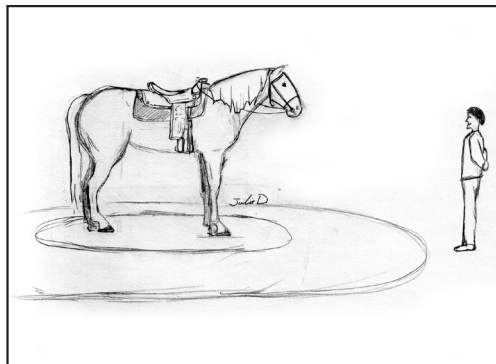
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire et pour se rééquilibrer.

Immobilité

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	+T	C	- P	TOTAL	Observation
89	8	+0	0	8	

Temps = T	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Contrat = C	0f = +0										
	1f = -3										
	2f = -6										
	3f = -10										
Pénalités = P	PS = -10										
	Br = -10										
	FD = -10										
	EB = -1/E										
Pénalités PTV	1C = -10										
	2C = Éliminé										
	EP = Éliminé										

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	T = Temps en secondes
1f = 1 faute	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
2f = 2 fautes	Br = Brutalité, insulte
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	FD = Franchissement dangereux
	EB = Étrier battant (selle classique) -1/ étrier
	1C = 1 ^{re} chute
	2C = 2 ^e chute
	EP = Erreur de parcours

21 Immobilité en selle

Caractéristiques

- L'immobilité se fait dans un cercle de 2,50 mètres de diamètre bien marqué sur un sol plat;
- L'entrée dans le cercle se fait en selle;
- Le cavalier dispose de 10 secs pour positionner son cheval et poser ses rênes, sur l'encolure, après le franchissement du premier pied dans le cercle;
- Lorsque le cavalier pose librement les rênes sur l'encolure, le chronomètre se déclenche et le couple cavalier/cheval doit rester immobile;
- Le chronomètre s'arrête lorsque le cheval sort du cercle, que le cavalier reprend les rênes ou que les 10 sec. sont passées;
- La voix est autorisée.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- Matériel de marquage (sable, peinture, chaux);
- 1 chronomètre;
- 1 cercle de 2,50 m de diamètre.

Contrat

Le cheval doit rester 10 secs dans le cercle, rênes lâchées et posées sur l'encolure.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Refus;
- Rênes non posée librement sur l'encolure du cheval.

Les pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Plus de 10 secondes pour se positionner dans le cercle et poser les rênes sur l'encolure du cheval;
- Rênes qui tombent au sol.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

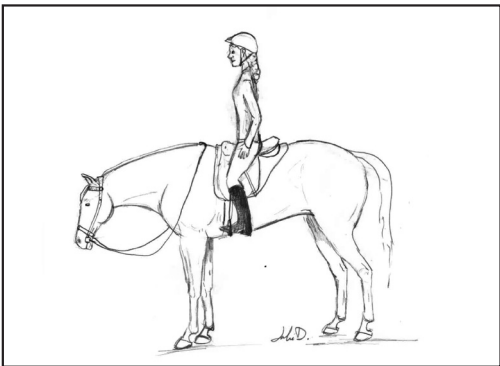
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Immobilité en selle

Numéro:

Contrôleur:

Dossard	+T	C	- P	TOTAL	Observation
89	10	-6	0	4	



Temps = T	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Contrat = C	Of = +0 1f = - 3 2f = - 6 3f = -10										
Pénalités = P	PS = -10 Br = -10 FD = -10 DT = -10										
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé										

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi
 1f = 1 faute
 2f = 2 fautes
 3f = 3 fautes = 0 à l'exercice

T = Temps en secondes
 PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
 Br = Brutalité, insulte
 FD = Franchissement dangereux
 DT= Dépassement de temps pour se positionner

1C = 1^{re} chute
 2C = 2^e chute
 EP = Erreur de parcours

22 Maniabilité

Caractéristiques

Louvoiement selon un tracé matérialisé par un couloir en forme de double U fait de barres surélevées. Chaque U a une longueur de 4 m.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Largeur	1 m	1 m	0,90 m
Hauteur	barres au sol	entre 0,2 et 0,4 m	entre 0,2 et 0,4 m

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 2 barres de 4 m, 2 barres de 2,20 m:
 - o débutant et intermédiaire: 2 barres de 2 m,
 - o avancé: 2 barres de 1,80 m;
- Support pour les barres.

Contrat

Respect de la progression au pas dans le dispositif d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Faire tomber une ou plusieurs barres;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

On ne compte qu'une faute par côté.

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

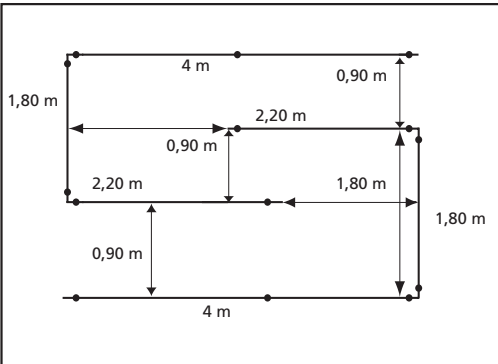
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Maniabilité

Numéro:
Contrôleur:

Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	PS



Contrat = C Style = S	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Pénalités = P	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités PTV	Br = -10 PS = -10 FD = -10
	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux

On ne compte qu'une faute par côté

Légende R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes = 0 à l'exercice TB = Très bien B = Bon Mo = Moyen Pa = Passable Mé = Médiocre Ma = Mauvais	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif Br = Brutalité, insulte FD = Franchissement dangereux 1C = 1 ^{re} chute 2C = 2 ^e chute EP = Erreur de parcours
---	--

23 Maniabilité en main

Caractéristiques

Louvoiement selon un tracé matérialisé par un couloir en forme de U fait de barres surélevées. Chaque U a une longueur de 4 m.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Largeur	1 m	1 m	0,90 m
Hauteur	barres au sol	entre 0,2 et 0,4 m	entre 0,2 et 0,4 m

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 2 barres de 4 m + 2 barres de 2,20 m +:
 - o débutant et intermédiaire: 2 barres de 2 m,
 - o avancé: 2 barres de 1,80 m;
- Support pour les barres;
- Panneau « en main ».

Contrat

Respect de l'allure au pas dans le dispositif d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Faire tomber une ou plusieurs barres;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

On ne compte qu'une faute par côté.

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

24 Montoir

Caractéristiques

Le montoir se fait sur un sol plat dans un cercle de 2,50 m de diamètre bien marqué au sol. L'organisation décide de quel côté doit s'effectuer le montoir, et il est le même pour tous les concurrents. Avec un cheval arrêté dans le cercle, on effectue le montoir à gauche ou à droite selon les indications des organisateurs. On peut sauter à cheval. L'utilisation d'un montoir (banc) est permis pour les débutants, et ce, sans pénalité.

Le cavalier est autorisé à entrer dans le cercle à cheval, étriers déchaussés. S'il entre à pied les étriers des selles classiques doivent être remontés.

À partir du moment où le cheval a mis un pied dans le cercle, le cavalier a 15 ou 20 secondes pour effectuer son montoir.

Le montoir est considéré effectué à partir du moment où le cavalier a chaussé les deux étriers.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Temps alloué	20 sec	15 sec	15 sec
Jugement	pied sorti	pied sorti	pied bougé

Étrier(s) chaussé(s) à l'envers = 1 point de pénalité par étrier chaussé à l'envers.

Pénalités pour dépassement de temps = 1 point par seconde entamée.

Matériel et dispositif

- 1 numéro;
- Marquage au sol (sable, peinture, chaux, etc.);
- 1 chronomètre;
- Panneau « à gauche » ou « à droite ».

Contrat

Le cheval doit rester dans le cercle ou immobile dans le cercle selon le cas, le cavalier doit se mettre en selle dans le temps imparti.

Fautes de contrat

- Volte;
- Pied sorti (débutant et intermédiaire) Pied bougé (avancé);
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Le cavalier gêne le cheval, choc de la jambe sur les flancs, pieds qui touchent la croupe, pied de l'étrier qui touche le coude du cheval au lieu de la sangle, etc.;
- Perte d'équilibre du cavalier;
- Prend beaucoup de temps pour se hisser;
- Le cavalier s'assoit lourdement.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cavalier;
- Dépassement de temps;
- Étrier(s) chaussé(s) à l'envers;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique);
- Monter à partir du mauvais côté.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

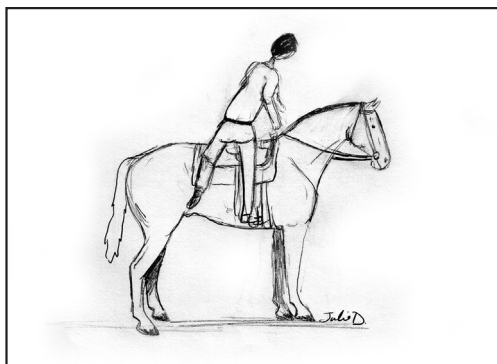
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Montoir

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+3	0	10	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10 EE = -1/E EB = -1/E MC = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	EE = Étrier à l'envers (-1/étrier)
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB = Étrier battant (selle classique) -1/ étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

25 Passage de sentier

Caractéristiques

Combinaison de deux obstacles sautants séparés par une ou deux foulées construits sur un terrain stable et homogène.

Les deux obstacles sont jugés comme un seul.

- Front de 3 m.

Type de passage de sentier**	Une foulée	Deux foulées
Vertical* – vertical	7,30 m	10,50 m
Vertical – contre-haut	7,00 m	10,00 m
Vertical – contre-bas	6,00 m	9,50 m
Contre-haut – vertical	5,40 m	9,50 m
Contre-bas – vertical	7,00 m	10,00 m
Vertical – fossé	6,50 m	9,50 m
Fossé – vertical	6,50 m	9,50 m
Contre-haut – contre-haut	5,40 m	7,50 m
Contre-bas – contre-bas	6,00 m	9,50 m
Fossé – fossé	ne peut exister	

*sont considérés comme vertical : tronc, haie.

** les distances proposées ici sont prévues pour une entrée au galop de travail.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Nombre de foulées	2 foulées	1 ou 2 foulées	1 ou 2 foulées
Hauteur maximale des obstacles ou largeur maximale du fossé			
Contre-bas	0,60 m	0,80 m	1,00 m
Contre-haut	0,50 m	0,70 m	0,90 m
Fossé	0,60 m	0,90 m	1,20 m
Haie	0,60 m	0,80 m	0,90 m
Tronc	0,60 m	0,80 m	0,90 m

Si les 2 obstacles de la combinaison sont de hauteurs différentes, le premier obstacle sera plus bas.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 2 lettres A et B.

Contrat

Franchissement de la difficulté, sauts obligatoires.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur
le style

Fautes de contrat

Style

Pénalité

26 Passerelle

Caractéristiques

Elle peut être au sol, en travers d'un ruisseau ou entre 2 boutons de terre, etc.
La passerelle se franchit obligatoirement au pas.

- Longueur d'environ 5 m ;
- Largeur minimum: 1 m ;
- Une ou deux rambardes (si surélevée).

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs ;
- 1 numéro ;
- 1 passerelle (bois, etc.) et 1 ou 2 rambardes.

Contrat

Respect de la cadence de progression au pas dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte ;
- Rupture de progression ;
- Dérober ;
- Reculer ;
- Refus.

Fautes de style

- Mauvaise position du cavalier ;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier ;
- Intervention néfaste du cavalier ;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte ;
- Chute du cheval ou du cavalier ;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti ;
- Franchissement dangereux.

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

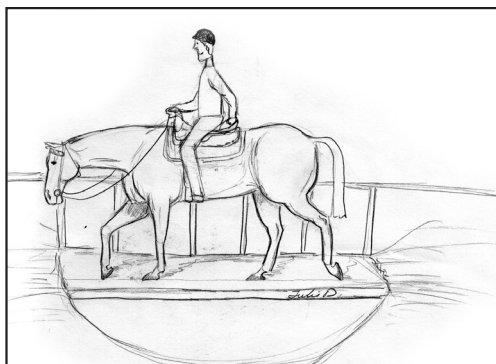
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Passerelle

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+2	0	9	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende	
R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	Br = Brutalité, insulte FD = Franchissement dangereux PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
TB = Très bien B = Bon Mo = Moyen Pa = Passable Mé = Médiocre Ma = Mauvais	1C = 1 ^e chute 2C = 2 ^e chute EP = Erreur de parcours

27 Passerelle en main

Caractéristiques

Elle peut être au sol, en travers d'un ruisseau ou entre 2 buttons de terre, etc.
La passerelle se franchit obligatoirement au pas.

- Longueur d'environ 5 m ;
- Largeur minimum: 1 m ;
- Hauteur maximum 1,20 m ;
- Une ou deux rambardes (si surélevée).

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs ;
- 1 numéro ;
- 1 passerelle (bois, etc.) et 1 ou 2 rambardes ;
- Panneau « en main ».

Contrat

Respect de la progression, au pas, dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte ;
- Rupture de progression ;
- Dérober ;
- Reculer ;
- Refus.

Fautes de style

- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval) ;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier ;
- Intervention néfaste du cavalier ;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval ;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte ;
- Chute du cheval ou du cavalier ;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti ;
- Franchissement dangereux ;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

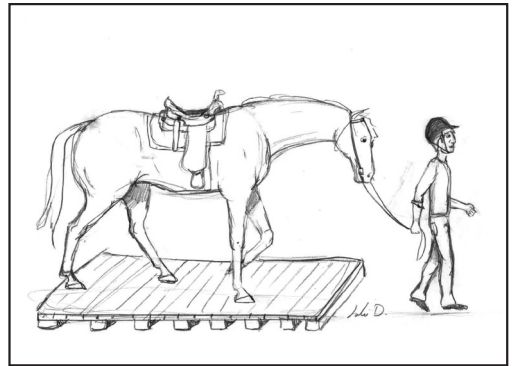
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Passerelle en main

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	-2	0	5	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = + 3 B = + 2 Mo = + 1 Pa = + 0 Mé = - 1 Ma = - 2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10 EB = -1/E
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende

R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

28 Plan ascendant

Caractéristiques

- Terrain sécuritaire permettant une progression régulière;
- Pente de 20° à 45°;
- Longueur comprise entre 6 m et 10 m selon le degré de la pente;
- Front entre 2 et 4 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution.

Contrat

Respect de l'allure initiale dans le couloir d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zig zag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

29 Plan ascendant en main

Caractéristiques

- Terrain sécuritaire permettant une progression régulière;
- Pente d'environ 20° à 45°;
- Longueur entre 6 et 10 m;
- Front entre 2 et 4 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution;
- Panneau « en main ».

Contrat

Respect de l'allure initiale dans le couloir d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Rupture de progression;
- Reculer;
- Dérober;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalité

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

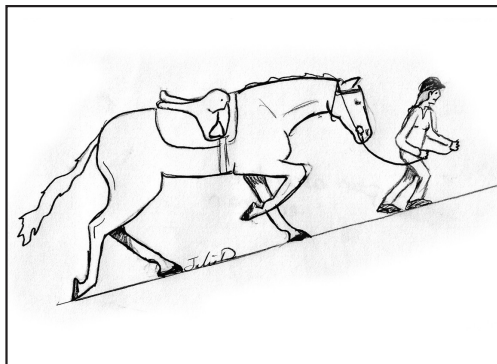
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Plan ascendant en main

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+3	0	10	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10 EB = -1/E
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux

Légende	
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB= Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	1C = 1 ^{re} chute
B = Bon	2C = 2 ^e chute
Mo = Moyen	EP = Erreur de parcours
Pa = Passable	
Mé = Médiocre	
Ma = Mauvais	

30 Plan descendant

Caractéristiques

- Terrain sécuritaire permettant une progression régulière;
- Pente d'environ 20° à 45°;
- Longueur entre 6 et 10 m;
- Front entre 2 et 4 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution.

Contrat

Respect de l'allure initiale dans le couloir d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval et du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zig zag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

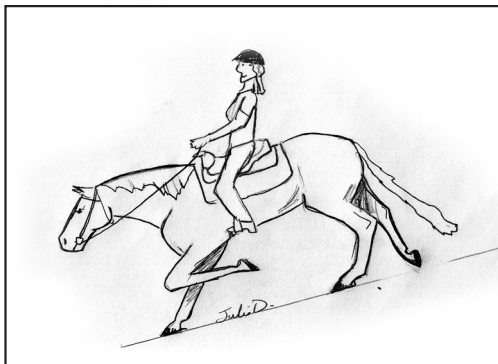
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Plan descendant

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+2	0	9	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^e chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

31 Plan descendant en main

Caractéristiques

- Terrain sécuritaire permettant une progression régulière;
- Pente d'environ 30° à 45°;
- Longueur entre 6 et 10 m;
- Front entre 2 et 4 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution;
- Panneau « en main ».

Contrat

Respect de l'allure initiale dans le couloir d'évolution.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Effectuer l'exercice au galop sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

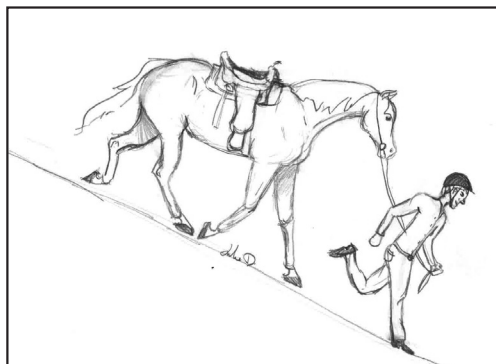
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Plan descendant en main

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+2	0	9	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = + 3 B = + 2 Mo = + 1 Pa = + 0 Mé = - 1 Ma = - 2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10 EB = -1/E
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0
Effectuer l'exercice au galop sera considéré
comme un franchissement dangereux

Légende	
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB= Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

32 Portail (barrière)

Caractéristiques

Barrière à pivot (avancé et intermédiaire), à bascule (intermédiaire et débutant) ou matérialisée avec une corde (débutant) à ouvrir et à refermer en restant à cheval.

- Hauteur d'environ 1,20 m
- Largeur de 2 m à 4 m

N.B.: Attention à la sécurité de la barrière à pivot: le pivot doit être fixe, sans jeu. Aucune partie ne doit dépasser du cadre. La barrière doit s'ouvrir dans les deux sens par rapport à l'axe de rotation.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Barrière tube, bois, etc.;
- Matérialisation du couloir d'évolution.

Contrat

Ouvrir et refermer une barrière en restant à cheval et sans lâcher le portail.

Fautes de contrat

- Volte;
- Barrière lâchée;
- Dérober;
- Reculer, avant d'entrée dans la zone de la difficulté;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval et du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Le cheval touche le portail.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Porte projetée.

Le positionnement du concurrent ne peut être compté comme une pénalité.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

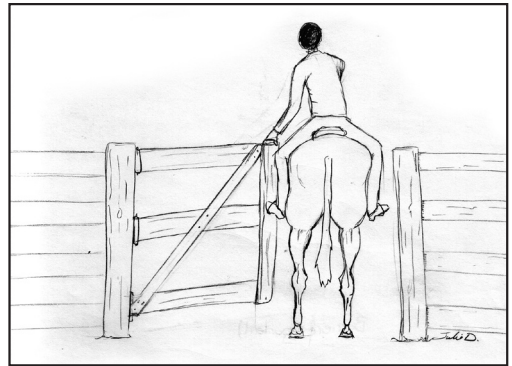
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Portail

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	2C

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10 PP = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	Br = Brutalité, insulte FD = Franchissement dangereux PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif PP = Porte projetée
TB = Très bien B = Bon Mo = Moyen Pa = Passable Mé = Médiocre Ma = Mauvais	1C = 1 ^e chute 2C = 2 ^e chute EP = Erreur de parcours

33 Reculer

Caractéristiques

Effectuer un reculer de 3 ou 4 m dans un couloir de 8 m matérialisé par des barres.

Le cavalier est autorisé à accomplir le reculer les étriers déchaussés.

Dans la zone de reculer, toutes les barres touchées sont comptées comme des fautes de contrat.

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

La zone de reculer commence, dès que le premier antérieur du cheval a franchi la ligne de début, et se termine dès que le dernier antérieur franchit la ligne de fin de zone.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Largeur :	1 m	0,90 m	0,80 m
Longueur du reculer :	3 m	3 m	4 m

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 4 barres de 4 m;
- Les barres sont fixées au sol;
- Matérialisation de la zone de reculer de chaque côté du couloir (sable, peinture, chaux, etc.).

Contrat

Respect de la cadence de progression dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Toucher les barres pendant le reculer;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer avant la difficulté;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval et du cavalier;
- Interventions néfastes du cavalier.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

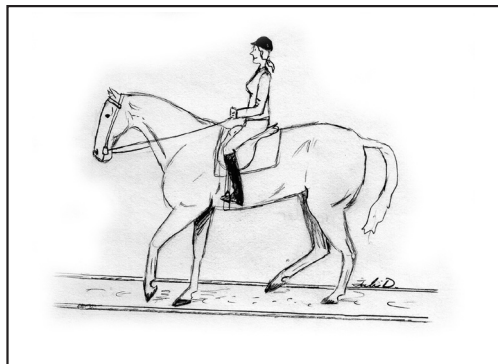
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Reculer

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{er} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^{er} chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

34 Reculer en main

Caractéristiques

Effectuer un reculer dans un couloir de 8 m matérialisé par des barres. Les toucher de barres avant et après la zone de reculer ne sont pas comptabilisés. L'allure d'entrée et de sortie est libre.

La zone de reculer commence, dès que le premier antérieur du cheval a franchi la ligne de début, et se termine dès que le dernier antérieur franchit la ligne de fin de zone.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Largeur :	1 m	0,90 m	0,80 m
Longueur du reculer :	2 m	2 m	3 m

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs ;
- 1 numéro ;
- 4 barres de 4 m
- Les barres sont fixées au sol ;
- Matérialisation de la zone de reculer de chaque côté du couloir (sable, peinture, chaux, etc.) ;
- Panneau « en main ».

Contrat

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

Fautes de contrat

- Volte ;
- Le cheval ou le cavalier touche les barres pendant le reculer ;
- Rupture de progression ;
- Dérober ;
- Reculer avant la difficulté ;
- Refus ;
- Le cavalier pousse le cheval.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure ;
- Mauvaise position du cavalier ;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier ;
- Intervention néfaste du cavalier ;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval ;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte ;
- Chute du cheval ou du cavalier ;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti ;
- Franchissement dangereux ;
- Étrier(s) battant(s) (selle classique).

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

35 Remorque

Caractéristiques

- Entrer et sortir, en main, d'une remorque, avec un cheval dessellé;
- Si possible entrée par l'arrière et sortie par devant;
- Le cavalier ne peut pas être aidé, ni aménager l'abord de la remorque à sa convenance;
- Cette difficulté est notée hors temps;
- Le cheval doit rester 5 secondes dans la remorque.

Matériel et dispositif

- 1 remorque minimum de 2 places;
- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Bien stabiliser la remorque pour éviter tout mouvement au moment de l'embarquement;
- Panneau « en main ».

Contrat

Embarquer, respecter le temps d'arrêt et débarquer le cheval dans le calme.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus;
- Temps d'arrêt non respecté.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

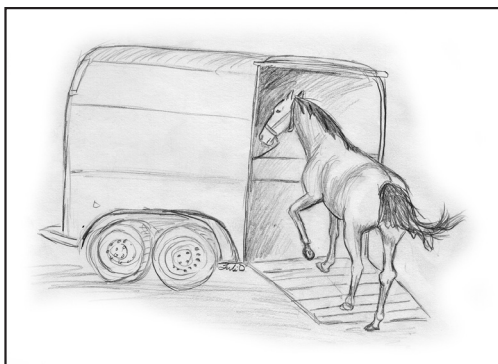
Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Remorque

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	4	+2	0	6	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Le cheval doit être dessellé avant de monter dans la remorque

Légende

R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{er} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

36 Ruelle en L

Caractéristiques

Changement de direction dans un couloir en L **fait de barres surélevées**. La largeur de l'entrée et de la sortie sont de 4 m.

Hauteur maximum : 0,30 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 10 barres de 4 m;
- 12 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans toucher les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Barre(s) tombée(s);
- Rupture de progression, changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure : l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

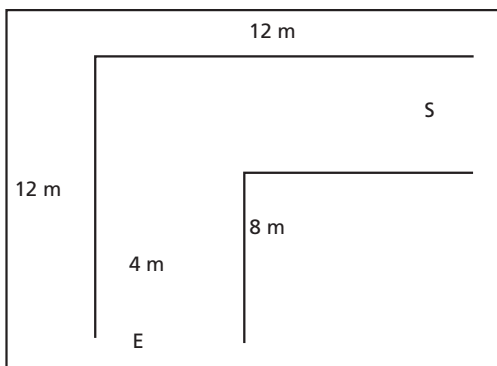
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Ruelle en L

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allure = A	G = +3 T = +0 P = -2
Pénalités = P	Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	Br = Brutalité, insulte FD = Franchissement dangereux PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
G = Galop T = Trot P = Pas	1C = 1 ^{re} chute 2C = 2 ^e chute EP = Erreur de parcours

37 Ruelle en double U (niveau intermédiaire et avancé seulement)

Caractéristiques

Changement de direction dans un couloir en double U **fait de barres surélevées.**

La largeur de l'entrée est de 4 mètres, la sortie est de 5 mètres.

Hauteur maximum 0,30 m.

Largeur intérieure du premier U: 9 m puis 10 m pour le second.

Entrée en main gauche ou en main droite.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 9 barres de 4 m;
- 7 barres de 3 m;
- 18 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans toucher les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Barre(s) tombée(s);
- Rupture de progression, changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

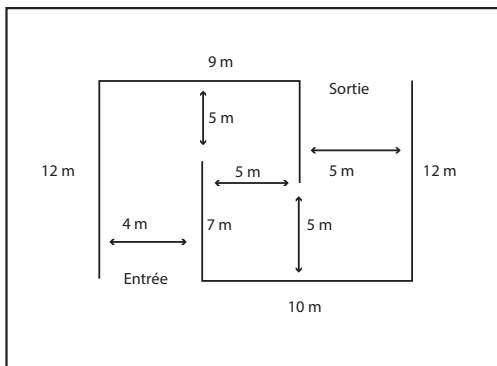
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Ruelle en double U

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+0	0	4	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allure = A	G = +3 T = +0 P = -2
Pénalités = P	Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

38 Ruelle en U (demi-tour)

Caractéristiques

Changement de direction dans un couloir en U fait de barres surélevées. La largeur de l'entrée est 4 mètres, la sortie est 5 mètres.

Hauteur maximale: 0,30 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 1 barre de 4 m;
- 9 barres de 3 m;
- 12 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans toucher les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Barre(s) tombée(s);
- Rupture de progression, changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

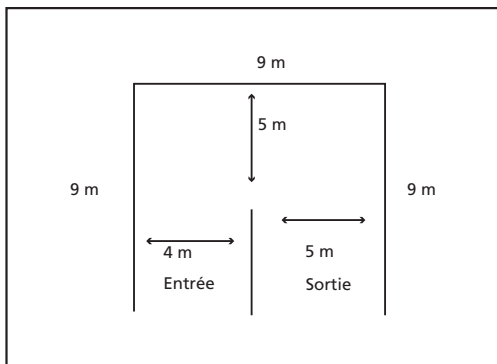
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Ruelle en U

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	-2	0	5	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allure = A	G = +3 T = +0 P = -2
Pénalités = P	Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes = 0 à l'exercice G = Galop T = Trot P = Pas	Br = Brutalité, insulte FD = Franchissement dangereux PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif 1C = 1 ^{re} chute 2C = 2 ^e chute EP = Erreur de parcours
---	--

39 Ruelle en Z (zigzag)

Caractéristiques

Traverser un couloir en Z **fait de barres surélevées**. La largeur de l'entrée est 4 mètres, la sortie est 5 mètres.

Hauteur maximale 0,30 cm.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 5 barres de 4 m;
- 9 barres de 3 m;
- 16 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans toucher les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Barre(s) tombée(s);
- Rupture de progression, changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

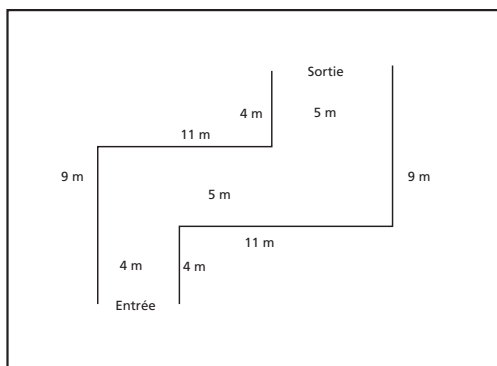
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Ruelle en Z

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allure = A	G = +3 T = +0 P = -2
Pénalités = P	Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

40 Slalom

Caractéristiques

Slalom entre des piquets enfoncés dans le sol sur le même alignement.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Dispositif:	5 cônes	5 piquets	6 piquets
Distance piquets:	6 m	5 ou 6 m	5 m

Portes d'entrée et de sortie est à 2 m du premier cône ou piquet.

Piquets minimum 1 m de haut.

Largeur intérieure du couloir 4 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 5 cônes ou 5-6 piquets sécuritaires;
- Matérialisation du couloir au sol (sable, peinture, chaux, etc.).

Contrat

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

Fautes de contrat

- Volte;
- Piquet(s) touché(s) ou piquet(s) tombé(s);
- Rupture de progression, changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

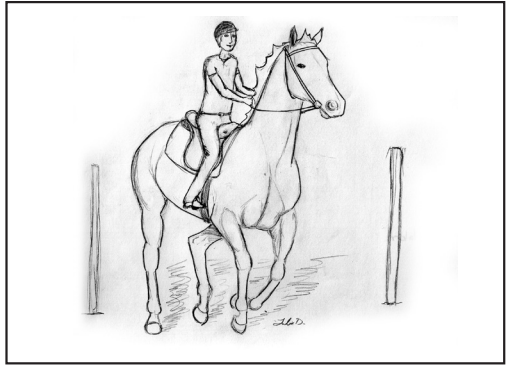
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Slalom

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	1	+3	0	3	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allure = A	G = +3 T = +0 P = -2
Pénalités = P	Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

41 Trèfle

Caractéristiques

Le trèfle est constitué de 3 boucles à effectuer autour de barils dans l'ordre des lettres en respectant les sens de rotation.

Distance entre les barils 15 m minimum.

Distance entre les portes d'entrée de sortie et la ligne de baril : 20 m.

Le sens de franchissement des portes est laissé à l'initiative de l'organisateur.

Il existe 6 patrons différents.

Matériel et dispositif

- 4 fanions rouges et 3 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 3 barils;
- Lettres A, B, C.

Contrat

Respect du dispositif dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Baril(s) tombé(s);
- Changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

En cas de rupture d'allure : l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

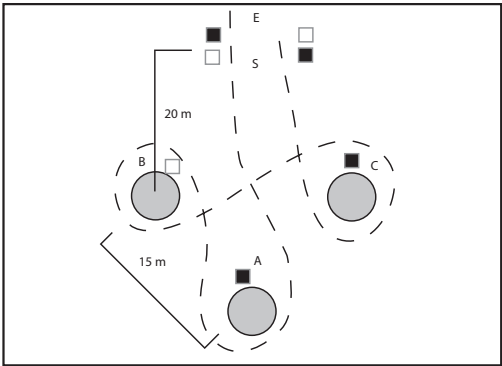
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Trèfle

Numéro: _____

Contrôleur: _____



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allure = A	G = +3 T = +0 P = -2
Pénalités = P	Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Le sens du trèfle peut être différent du sens du dessin.

Légende	
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
G = Galop	1C = 1 ^{re} chute
T = Trot	2C = 2 ^e chute
P = Pas	EP = Erreur de parcours

42 Tronc d'arbre

Caractéristiques

Tronc d'arbre compact ou empilement sans branches secondaires, posé sur un terrain stable et homogène.

Le tronc d'arbre doit être sauté.

Le changement d'allure et le saut de pieds fermes sont autorisés.

- Front de 2 m au minimum.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Hauteur maximale:	0,60 m	0,90 m	1,10 m
Diamètre maximal:	0,60 m	0,80 m	1 m

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- 1 gros tronc ou un empilement.

Contrat

Franchissement de la difficulté, saut obligatoire.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier;
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Manque de rectitude (zig zag, cheval qui se traverse).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

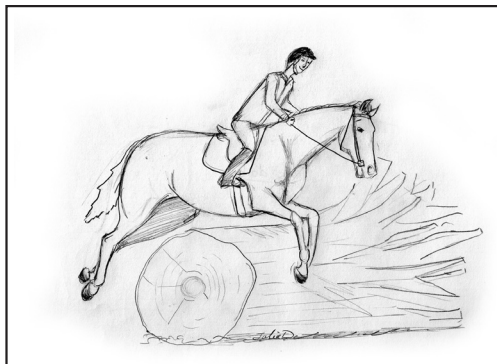
Un cavalier chute de cheval quand il y a séparation de corps avec son cheval.

Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Tronc d'arbre

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	1	+3	0	4	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	TB = +3 B = +2 Mo = +1 Pa = +0 Mé = -1 Ma = -2
Pénalités = P	Br = -10 PS = -10 FD = -10
Pénalités PTV	1C = -10 2C = Éliminé EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

43 Tronc d'arbre en main

Caractéristiques

Tronc d'arbre compact ou empilement sans branches secondaires, posé sur un terrain stable et homogène. Le tronc d'arbre doit être sauté. Le changement d'allure et le saut de pieds fermes sont autorisés.

- Front de 3 m et un appel bien marqué;
- Un passage pour le cavalier peut être aménagé latéralement le cas échéant. Ce sentier ne peut pas être emprunté par le cheval.

	Débutant	Intermédiaire	Avancé
Hauteur maximale:	0,40 m	0,60 m	0,70 m

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- 1 gros tronc ou un empilement;
- 2 barres pour oreiller le tronc pour le niveau débutant;
- Panneau « en main ».

Contrat

Franchissement de la difficulté, saut obligatoire.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Progression irrégulière, irrégularité de l'allure;
- Mauvaise position du cavalier (cavalier derrière la tête de son cheval);
- Perte d'équilibre du cheval ou du cavalier;
- Intervention néfaste du cavalier;
- Cavalier qui tire dans la bouche du cheval;
- Manque de rectitude (zigzag, cheval qui se traverse, qui n'est pas en face de la difficulté).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Chute du cheval ou du cavalier;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Franchissement dangereux;
- Étrier(s) battant(s) en selle classique.

Le changement d'allure, le saut de pieds fermes et le petit pied sont autorisés.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Un cavalier chute quand une partie de son corps touche le sol de façon involontaire pour se rééquilibrer.

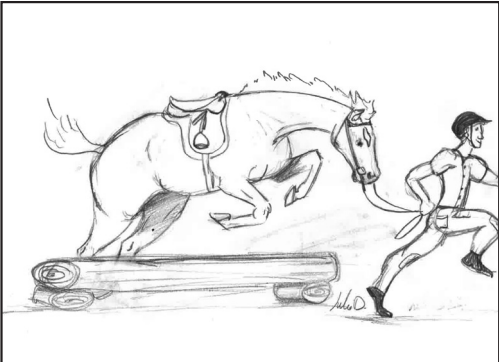
Un cheval chute quand sa hanche et son épaule touchent le sol.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Tronc d'arbre en main

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	EP

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Style = S	TB = +3
	B = +2
	Mo = +1
	Pa = +0
	Mé = -1
Pénalités = P	Ma = -2
	Br = -10
	PS = -10
	FD = -10
Pénalités PTV	EB = -1/E
	1C = -10
	2C = Éliminé
	EP = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied sorti ou cheval qui sort du dispositif
3f = 3 fautes = 0 à l'exercice	EB = Étrier battant (selle classique) -1/étrier
TB = Très bien	
B = Bon	
Mo = Moyen	
Pa = Passable	1C = 1 ^{re} chute
Mé = Médiocre	2C = 2 ^e chute
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours

RÈGLEMENT DE TREC ATTELAGE

TABLE DES MATIÈRES

1. Préambule	143
2. Généralités.....	143
2.1 Présentation de la discipline	143
2.2 Officiel de compétition	143
2.3 Conditions générales de participation	143
2.4 Équipement du meneur et de l'équipier	143
2.5 Harnachement	144
2.6 Droits d'inscription	144
2.7 Déroulement de l'événement	144
3. Normes techniques.....	144
3.1 Notation	144
3.2 Contrôle de l'équipement	144
3.3 Trousses de pharmacie vétérinaire et humaine	144
3.4 Trousse de maréchalerie	145
3.5 Matériel de réparation	145
4. Maîtrise des allures (MA).....	145
4.1 Généralités	145
4.2 Le patron	145
4.3 Notation	146
4.4 Pénalités	146
5. Parcours d'Orientation et de Régularité (POR)	146
5.1 Pénalités	146
5.2 Notation	146
5.3 Élimination	146
6. Parcours en Terrain Varié (PTV).	147
6.1 Parcours	147
6.2 Particularités	147
6.3 Notation	147
6.4 Pénalités	147
6.5 Éliminations	148
6.6 Difficultés du PTV	148
7. Code de conduite.....	148

8. Médicaments et drogues à l'usage des chevaux – Contrôle antidopage des chevaux	149
9. ANNEXE : POR	153
9.1 Carnet de route du meneur.....	153
9.2 Fiche de contrôle de POR.....	154
9.3 Abaque de vitesse	155
10. ANNEXE : MA à l'attelage	159
10.1 Suggestion de patron de MA	159
10.2 Feuille de notation de la MA.....	160
11. ANNEXE : PTV	163

RÈGLEMENT TREC ATTELAGE

1 – Préambule

Le TREC en attelage, ouvert à tous les équidés, a pour but d'évaluer un ou plusieurs poneys/chevaux, son meneur et son ou ses équipiers dans diverses applications des techniques de randonnée en attelage, dans les meilleures conditions de sécurité et d'agrément.

Elles s'appliquent en relation avec les dispositions techniques de TREC.

2 – Généralités

2.1 Présentation de la discipline

Le TREC en attelage se compose de trois épreuves :

- La maîtrise des allures (MA);
- Le Parcours d'Orientation et de Régularité (POR);
- Le Parcours en Terrain Varié (PTV).

Le règlement de TREC s'applique pour toutes les dispositions qui ne font pas l'objet de spécificité TREC attelage.

2.2 Officiel de compétition

C.F règlement TREC page 5.

2.3 Conditions générales de participation

En plus des conditions générales de participation nommées dans le règlement général de TREC, les concurrents doivent répondre aux normes suivantes :

- Les concurrents et les équipiers doivent être titulaires d'une licence de membre de Cheval Québec;
- Chaque attelage se compose au minimum d'un meneur et d'un équipier, chargé de la lecture de la carte;
- Pour un attelage en simple, le meneur doit être accompagné d'un équipier;
- Pour un attelage en double, le meneur doit être accompagné d'un ou deux équipiers;
- Pour un attelage à 4, le meneur doit être accompagné de deux équipiers;
- Pour des raisons évidentes de sécurité, un attelage ne peut rester sans le meneur ou l'équipier;
- Les meneurs mineurs doivent être accompagnés d'un équipier de plus de 18 ans;
- Les meneurs âgés de 12 à 16 ans doivent avoir l'accompagnateur à leur côté dans la voiture et non derrière;
- Aucun meneur en dessous de 12 ans n'est accepté.

2.4 Équipement du meneur et de l'équipier

Le port du casque de sécurité adapté à la pratique de l'équitation est obligatoire pour tous les concurrents et les équipiers. La tenue doit être propre et adaptée à la discipline.

Le port du gilet protecteur (protège-dos) aux normes en vigueur est recommandé sur le PTV.

Chaque concurrent a l'obligation de porter la numérotation fournie par l'organisateur et doit avoir en sa possession ses papiers d'identité (ou des copies de ceux-ci).

2.5 Harnachement

La compétition est ouverte à tous les attelages qui répondent aux critères suivants :

- Harnais (cuir, nylon, biothane ou granite) en bon état, solides, propres, adaptés à la discipline et bien réglés;
- Voiture hippomobile en bon état et adaptée à la discipline, avec lumières et signalisation;
- Le choix de l'embouchure est libre, mais il est obligatoire que les équidés aient un mors en bouche ainsi que des œillères sur la bride;
- Le fouet est obligatoire durant toute la compétition, il doit être dans la main du meneur durant le passage des contrôles au POR et à tout moment durant la MA et le PTV.

Lors d'une même compétition, toutes les épreuves sont effectuées avec le même harnachement, le même attelage de chevaux ainsi que les mêmes équipiers sous peine d'élimination.

2.6 Droit d'inscription

C.F règlement de TREC page 7.

2.7 Classement

C.F règlement de TREC page 7.

3 – Normes techniques

3.1 Notation

Les épreuves consistent en :

		Maîtrise des allures	Parcours d'orientation et de régularité (POR)	Parcours en terrain varié (PTV)	TOTAL
Débutants	Simple	50 points	300 points	160 points	510 points
	Double	50 points	300 points	160 points	510 points

3.2 Contrôle de l'équipement

Celui-ci s'effectue avant le départ du POR et permet de vérifier la sécurité du matériel. Le contrôle de l'équipement n'est pas considéré comme une épreuve mais il peut être vérifié à tout moment durant la compétition de TREC.

- Les contenants destinés au transport de l'équipement de réparation, de maréchalerie et de pharmacie seront parfaitement adaptés;
- L'examineur peut demander au concurrent d'effectuer lui-même des rectifications sur les réglages défectueux et autres nécessités;
- L'examineur peut empêcher le départ d'un attelage, si les règles de sécurité ne sont pas respectées;
- Si l'équipement présenté ne correspond pas à celui prescrit, le concurrent aura la possibilité de le mettre en conformité avant le début de l'épreuve et de le représenter à l'examineur;
- Il est fortement recommandé que les voitures hippomobiles soient munies d'un frein et cela sera obligatoire pour l'année 2015.

3.3 Trousses de pharmacie vétérinaire et humaine

C.F règlement de TREC page 11.

3.4 Trousse de maréchalerie

C.F règlement de TREC page 11.

3.5 Matériel de réparation

– Réparation de cuirs :

- 2 aiguilles,
- fil,
- couteau,
- ficelle ou lacet,
- emporte-pièce,
- quelques rivets,
- 1 trait de remplacement ou équivalent.

– Réparation de la voiture :

- bombe anti crevaison (pour les voitures à roues gonflables),
- clefs adaptées à la voiture,
- tournevis 2 cruciformes et 2 plats,
- 2 mousquetons,
- ruban adhésif.

4 – Maîtrise des allures

4.1 Généralités

Cette épreuve a pour but de montrer que le meneur d'extérieur peut faire conserver à son ou ses équidé(s) une cadence donnée sur une distance précisée. Pour cette épreuve les 3 allures ont été choisies pour vérifier la maîtrise de sa monture par le meneur.

Le meneur et son attelage doivent effectuer le patron de maîtrise des allures proposé par le règlement, en respectant les contrats d'allure mentionnés.

Les abords, ne doivent pas comporter d'éléments perturbateurs. Les juges, au nombre de 4 à 6 au total, doivent se tenir dans chacune des zones qui leur sont réservées. La Maîtrise des Allures est jugée de façon anonyme.

4.2 Le patron

- Chaque zone doit être délimitée par des cônes et par un marquage au sol (peinture, sable, chaux);
- Départ au pas sur 10 m;
- Zone de transition de 3 m;
- 20 m au trot;
- Zone de transition de 5 m;
- 30 m au galop;
- Zone de transition de 10 m;
- 10 m au pas;
- Zone de transition de 15 m;
- 15 m au galop;
- Le patron peut s'effectuer à main gauche ou à main droite mais cela est déterminé d'avance par l'organisateur;
- Une des illustrations possibles du patron est disponible en annexe.

4.3 Notation

Le meneur et son attelage obtiennent la note de 10 pour chaque contrat d'allure respecté pour un total maximal de 50 points. Un schéma possible du patron se trouve en annexe. Un contrat commence dès que le premier antérieur du cheval de tête franchit la ligne de départ de zone, et se termine dès que le premier antérieur du cheval de tête franchit la ligne de fin de zone (démarcation avec la zone de transition).

4.4 Pénalités

Dans les différentes zones, le concurrent obtient la note de 0 s'il :

- Ne reste pas dans l'allure demandée (Rupture = R);
- N'a pas pris le départ 30 secondes après le signal du juge qui est à l'entrée du corridor (Faute = F);
- Après 3 refus ou 3 dérobades (Faute = F);
- Franchit la zone de transition dans une autre allure que celle demandée (Faute = F);
- Passe en dehors ou renverse les cônes signalant les zones (Couloir = C).

5 – Parcours d'Orientation et de Régularité (POR)

Épreuves	Vitesse	Vitesse moyenne	Distances	Temps en salle des cartes
Débutant simple	5 à 10 km/h	6 à 8 km/h	≤ 12 km	20 min
Débutant double	5 à 12 km/h	7 à 9 km/h	≤ 20 km	20 min

Exceptionnellement, le juge en chef ou le traceur POR peut appliquer une vitesse inférieure dans le cas d'un relief à fort dénivelé.

Sur le POR uniquement, le meneur et le(s) équipier(s) peuvent intervertir leurs fonctions si les conditions de participation sont respectées.

5.1 Pénalités

C.F règlement de TREC page 15.

5.2 Notation

C.F règlement de TREC page 15.

- Seul le passage d'un attelage complet au contrôle entraîne la validation du contrôle.

5.3 Élimination

En plus des recommandations du règlement de TREC en page 16 :

- Tout concurrent qui utilise un indicateur de vitesse ou compteur de distance, lors du POR sera éliminé;
- Un marquage de couleur sur la roue de l'attelage est permis;
- Pour des raisons de sécurité, le(s) équipier(s) ne peuvent s'éloigner de l'attelage de plus de 10 m.

6 – Parcours en Terrain Varié (PTV).

En plus du règlement général de TREC il faut prendre en compte quelques spécificités dues à l'utilisation de l'attelage.

6.1 Parcours

Le tracé comprend des difficultés naturelles ou simulées pouvant être rencontrées dans le cadre de la randonnée. Les associations sont autorisées (c.f règlement de TREC page18).

Épreuves	Distances	Nombres de difficultés	vitesse
Débutant simple	Max 1 km	16	≤ 10 km/h
Débutant double	Max 1 km	16	≤ 12 km/h

6.2 Particularités

– Sont autorisés:

- La voix;
- L'aide du ou des équipiers, hormis le fait de toucher les guides et le harnachement;
- L'arrêt.

– Sont obligatoires:

- Le franchissement par l'équipage au complet des lignes de départ et d'arrivée des difficultés;
- Un fouet tenu en main lors du franchissement des difficultés.

– Est interdit:

- Tout système d'attache du meneur ou du coéquipier à la voiture.

6.3 Notation

C.F règlement de TREC page 19.

Une difficulté est jugée dès le passage du premier antérieur de l'équidé de tête entre les fanions d'entrée et jusqu'au passage de l'essieu arrière entre les fanions de sortie.

La notation de chaque difficulté est expliquée dans le détail des fiches de PTV.

6.4 Pénalités

- Un équipier qui touche aux guides entraîne la note de 0 sur la difficulté;
- Meneur ou équipier quittant la voiture, éjecter ou pied à terre volontaire: 30 points;
- 2^e mise à terre d'un membre de l'équipage, volontaire ou non: 0 sur l'épreuve de PTV;
- Voiture renversée: 0 sur l'épreuve de PTV;
- Les autres pénalités C.F règlement de TREC page 20;

Pénalité	Pointage	Total
Chute	1 ^{re} chute d'un membre de l'équipage.	30 points
	2 ^e chute d'un membre de l'équipage.	0
	Voiture renversée	0
Aide	Équipier touche aux guides	0 sur la difficulté

6.5 Éliminations

C.F règlement page 21.

6.6 Difficultés du PTV

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

Dans tous les autres cas, il convient, 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.

Les difficultés du PTV sont choisies parmi les 25 suivantes :

- | | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| 1. Bordure maraîchère | 14. Piquets et bouchons de couleur |
| 2. Chapeau de gendarme | 15. Plan ascendant |
| 3. Cloche | 16. Plan descendant |
| 4. Conduite à une main | 17. Pont |
| 5. Demi-tour sur place | 18. Reculer |
| 6. Départ en côte | 19. Remiser |
| 7. Départ en descente | 20. Rond-point |
| 8. Dévers | 21. Ruelle en double U |
| 9. Dispositif à 2 ou 3 portes | 22. Ruelle en L |
| 10. Doline | 23. Ruelle en U |
| 11. Forêt de sapins | 24. Ruelle en Z |
| 12. Gué | 25. Trèfle à trois feuilles |
| 13. Immobilité | |

7 – Code de conduite

- Dans tous les sports équestres, le cheval est souverain;
- Le bien-être du cheval doit prédominer sur les exigences des éleveurs, des entraîneurs, des cavaliers, des propriétaires, des commerçants, des organisateurs, des commanditaires et des officiels;
- La brutalité =
 - action saccadée et répétée sur le mors,
 - un coup de cravache sur la tête,
 - plus de 3 coups de cravache derrière la jambe,
 - usage intempestif des éperons ou du fouet pour l'attelage;
- Le cavalier doit faire preuve d'esprit sportif;
- Les insultes, les grossièretés sur l'animal ou sur les personnes alentour sont inacceptables.

Toute personne qui ne respecte pas ces présentes règles se verra suspendu pour la durée de la compétition et peut craindre des sanctions disciplinaires si ce n'est pas la première fois qu'il est mis en cause.

Le juge en chef ainsi que les juges de terrain, doivent assurer la surveillance et appliquer les interdictions spéciales prévues par le présent règlement. Le juge en chef a compétence pour prendre les sanctions et décider des éliminations.


8 – Médicaments et drogues à l'usage des chevaux - Contrôle antidopage des chevaux

En vigueur à compter du 1^{er} janvier 2023

C.F règlement en page 23.

9. ANNEXE : POR

9.1 Carnet de route du meneur

Participant :				
N° dossard :				
Coéquipier(s) :				
N° tél. urgence :				
Contrôle	Heure d'arrivée	Heure de départ	Pénalité/observation	Poinçons
1				1
2				
3				2
4				
5				3
6				
7				4
8				
9				5
10				
	Poinçons	8	7	6

9.2 Fiche de contrôle de POR

Contrôleur: _____

Numéro du contrôle: _____

Vitesse suivante: _____

N° d'urgence: _____

N° dossards	Heure d'arrivée	Heure de départ	Pénalités	Observations

Les pénalités sont:

- 30 points pour l'arrivée par un mauvais chemin;
- 30 points pour un concurrent qui, à la vue du contrôle, ne maintient pas son cheval dans le mouvement;
- 10 points pour un cheval qui arrive déferré alors qu'il était préalablement ferré.

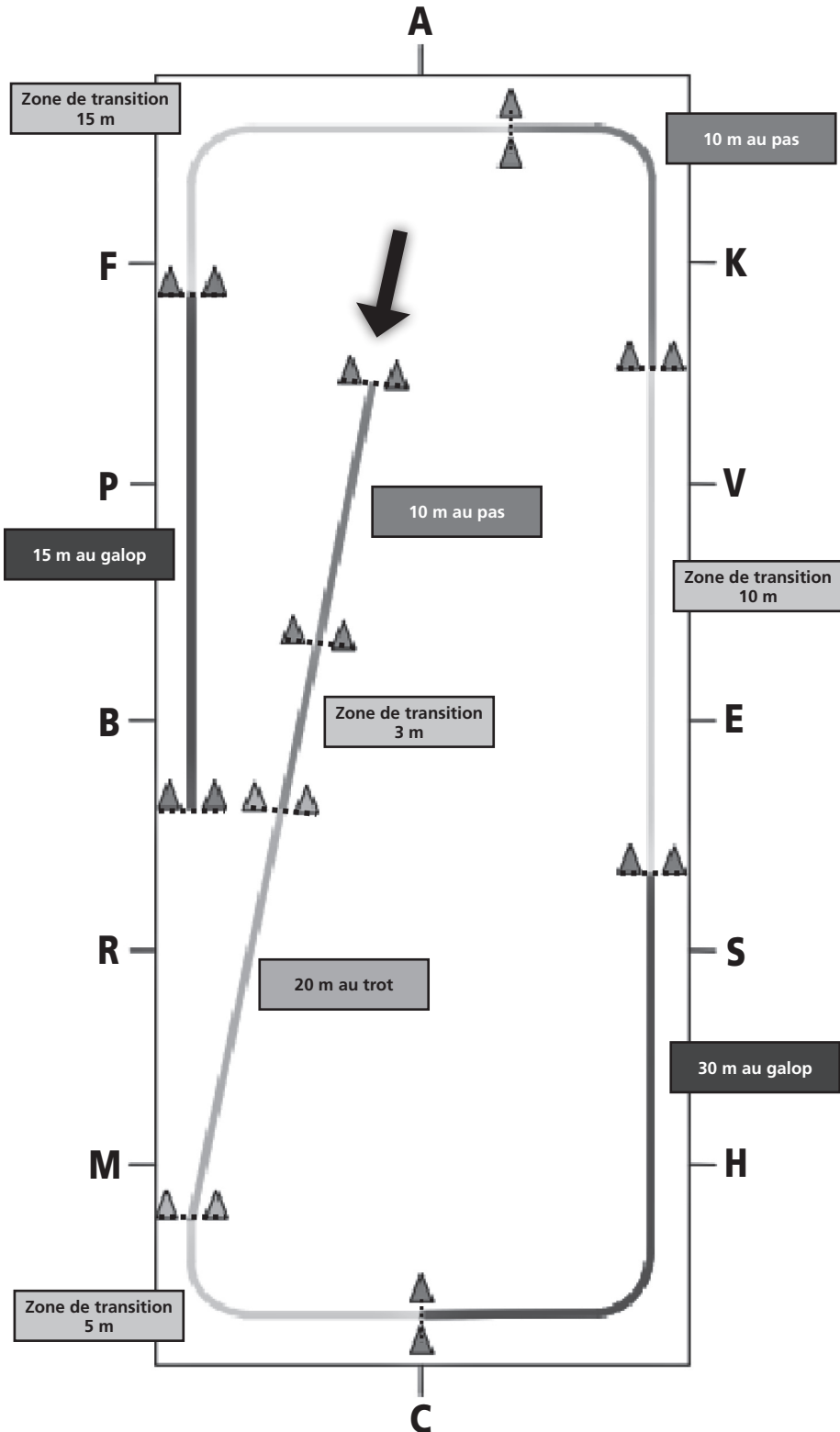
9.3 Abaque de vitesse

km/h	5	6	7	8	9	10	11	12
	20	00:14	00:12	00:10	00:09	00:08	00:07	00:07
40	00:29	00:24	00:20	00:18	00:16	00:14	00:13	00:12
100	01:12	01:00	00:51	00:45	00:40	00:36	00:33	00:30
200	02:24	02:00	01:43	01:30	01:20	01:12	01:05	01:00
300	03:36	03:00	02:34	02:15	02:00	01:48	01:38	01:30
400	04:48	04:00	03:26	03:00	02:40	02:24	02:11	02:00
500	06:00	05:00	04:17	03:45	03:20	03:00	02:44	02:30
600	07:12	06:00	05:09	04:30	04:00	03:36	03:16	03:00
700	08:24	07:00	06:00	05:15	04:40	04:12	03:49	03:30
800	09:36	08:00	06:51	06:00	05:20	04:48	04:22	04:00
900	10:48	09:00	07:43	06:45	06:00	05:24	04:55	04:30
1000	12:00	10:00	08:34	07:30	06:40	06:00	05:27	05:00

Mètres

10. ANNEXE : MA à l'attelage

10.1 Suggestion de patron de MA



10.2 Feuille de notation de la MA

N° dossard	Zone 1: Pas 10 m (10/R/C/F)	Zone 2: Trot 20 m (10/R/C/F)	Zone 3: Galop 30 m (10/R/C/F)	Zone 4: Pas 10 m (10/R/C/F)	Zone 5: Galop 15 m (10/R/C/F)	Observation	TOTAL

- 10 points par zone réussie;
- 0 par zone manquées à cause d'une pénalité:
 - R = une rupture de l'allure,
 - C = passe en dehors ou renverse les cônes signalant les zones,
 - F = faute (franchit la ligne de début de zone dans une autre allure que celle demandée, 30 secondes après le signal du juge pour le départ, 3 refus ou dérobadés).

11. Annexe : PTV

Fiches techniques et de notation des difficultés

1. Bordure maraîchère	164
2. Chapeau de gendarme	166
3. Cloche	168
4. Conduite à une main	170
5. Demi-tour sur place	172
6. Départ en côte	174
7. Départ en descente	176
8. Dévers	178
9. Dispositif à 2 ou 3 portes (cônes)	180
10. Doline	182
11. Forêt de sapins	184
12. Gué	186
13. Immobilité	188
14. Piquets et bouchons de couleur	190
15. Plan ascendant	192
16. Plan descendant	194
17. Pont	196
18. Reculer	198
19. Remiser	200
20. Rond-point	202
21. Ruelle en double U	204
22. Ruelle en L	206
23. Ruelle en U	208
24. Ruelle en Z	210
25. Trèfle à trois feuilles	212

Le PTV présente différentes difficultés dont le franchissement sera jugé quant à l'allure ou le style du cavalier.

Comme expliqué dans le règlement plus haut, il existe des fautes de contrat, des fautes d'allure et des fautes de style, ainsi que des pénalités.

Si la difficulté est jugée selon l'allure, sont prises en compte les fautes de contrat et les choix d'allure ainsi que les pénalités.

Si la difficulté est jugée selon le style, sont prises en compte, les fautes de contrat et les fautes de style ainsi que les pénalités.

Difficultés jugées sur le choix d'allure	Difficultés jugées sur le style
Fautes de contrat	Fautes de contrat
Allure	Style
Pénalité	Pénalité

1 Bordure maraîchère

Caractéristiques

Elle est matérialisée par des barres surélevées. Le terrain doit être régulier.

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Longueur: 8 m;
- Largeur: 2 m;
- Hauteur: 0,20 m - 0,30 m.

Matériel et dispositif

- 4 barres de 3 ou 4 m;
- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 16 supports;
- 1 numéro.

Contrat

Passer dans le couloir sans faire tomber les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Barre(s) tombée(s);
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, pied sorti;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

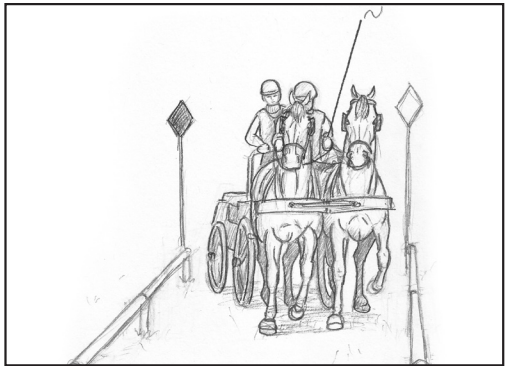
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Bordure maraîchère

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	BT = -10 Br = -10 PS = -10 F = -10 FD = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	BT = Barre tombée
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

2. Chapeau de gendarme

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain régulier;
- Pente de 30° à 40°;
- Longueur 10 m minimum;
- Largeur 3,5 m minimum;
- Changement de pente: entre 1 et 2 m à l'horizontale.

Matériel et dispositif

- 3 fanions rouges et 3 fanions blancs (bas, milieu, fin);
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, chaux, peinture, etc.).

Contrat

Franchir la difficulté, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux;

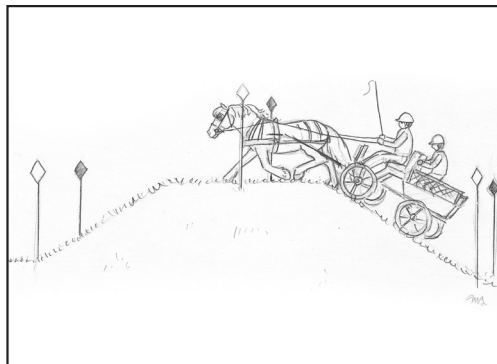
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Chapeau de gendarme

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+3	0	10	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR= Voiture renversée

3. Cloche

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain régulier;
- La cloche se trouve à droite du couloir d'évolution;
- Largeur du couloir d'évolution: 2 m;
- Hauteur de la cloche: 1,80 m;
- Distance entre la cloche et le couloir: 1,50 m;

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 1 potence avec la cloche;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, chaux, peinture, etc.).

Contrat

Faire retentir la cloche, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure, rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Cloche qui ne retentit pas;
- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

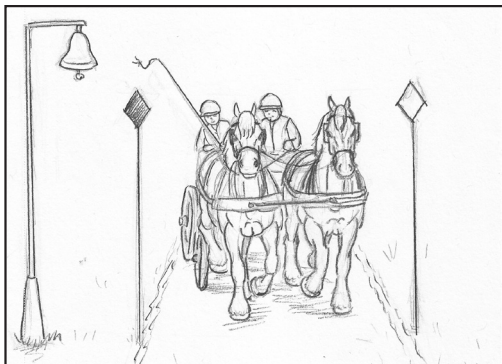
Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Cloche

Numéro:
Contrôleur:

Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89			-10	0	C



Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Allures = A	G = +3
	T = +0
	P = -3
Pénalités = P	F = -10
	Br = -10
	C = -10
	FD = -10
	PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30
	2PT = Éliminé
	EP = Éliminé
	VR = éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	C = Cloche qui ne retentit pas
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

4. Conduite à une main

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Distance entre la porte d'entrée et le piquet: entre 20 et 25 m;
- Le sens de contournement du piquet peut être imposé par la couleur de sa partie supérieure;
- Le meneur tient les rênes dans une main et le fouet dans l'autre.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Un piquet, arbre, baril, avec ou sans couleur.

Contrat

Respecter le dispositif, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Piquet renversé;
- Reprise des guides à deux mains;
- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

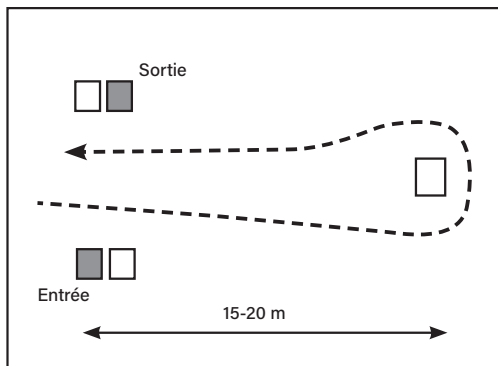
Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Conduite à une main

Numéro:

Contrôleur:

Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	



Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 2M = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	2M = Reprend les guides à 2 mains
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
G = Galop	PS = Pied ou roue sortie
T = Trot	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

5. Demi-tour sur place

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Effectuer un demi-tour (180°) dans le cercle en gardant la roue de son choix à l'intérieur du cercle, et d'en ressortir sur la trace laissée lors de l'entrée;
- Largeur de la porte d'entrée et de sortie: 3 m minimum;
- Diamètre du cercle: 1,50 m;
- Distance entre la porte d'entrée et le cercle: 20 à 25 m.

Le cercle est divisé en deux moitiés, la première moitié est divisée en trois portions égales.

Entrée et sortie dans la portion centrale = 10 points.

Entrée et sortie dans les portions de part et d'autre = 5 points.

Entrée ou sortie dans la deuxième moitié = 0 points.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du cercle (chaux, peinture, sable, etc.).

Contrat

Effectuer un demi-tour en laissant la roue de la voiture dans le cercle.

Fautes de contrat

- Entrer et sortir dans une autre zone que la zone centrale;
- Volte;
- Dérober;
- Refus.

Pénalités

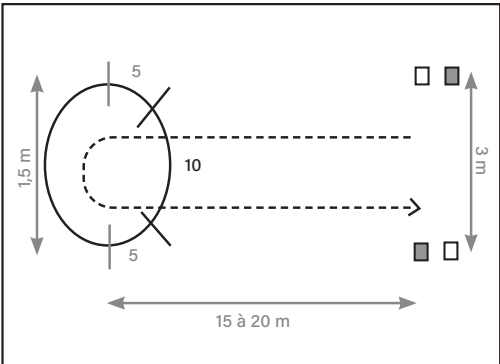
- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Demi-tour sur place

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	- P	TOTAL	Observation
89	5	0	5	

Contrat = C	1Z = 10 2Z = 5 3Z = 0
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 2/2 = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	2/2 = Toucher la 2 ^e moitié du cercle
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR= Voiture renversée

6. Départ en côte

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain régulier;
- Pente de 20° à 30°;
- Longueur de 5 m maximum;
- Largeur 2,50 m minimum;
- Largeur de la zone matérialisée de l'arrêt: 1,50 m.

L'essieu avant doit s'arrêter dans la zone matérialisée, durant cet arrêt le meneur peut utiliser le frein, les guides pour maintenir son attelage.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 1 chronomètre;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, chaux, peinture, etc.).

Contrat

Maintenir un arrêt de 5 secondes dans la zone matérialisée à mi pente et un départ franc au pas jusqu'à la sortie de la difficulté.

Fautes de contrat

- Volte;
- changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Départ franc au pas (Bon);
- Départ hésitant ou saccadé (Moyen);
- Départ brutal (Mauvais).

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Franchissement dangereux;
- Erreur de parcours;
- Voiture non arrêtée ou reculant.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

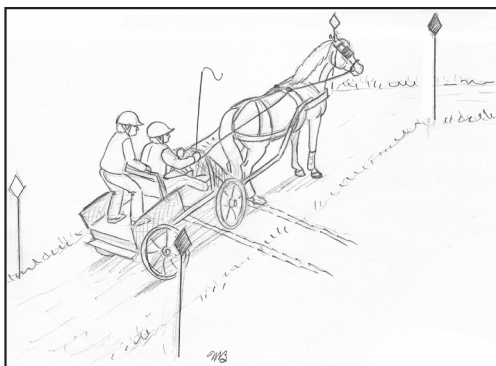
Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Départ en côte

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	B = + 3 M = + 0 Ma = - 3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 VRe = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	F = Absence de fouet
	Br = Brutalité, insulte
R = Réussi	VRe = Voiture non arrêtée ou reculant
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied ou roue sortie
3f = 3 fautes	
B = Bon	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
M = Moyen	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

7. Départ en descente

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain régulier;
- Pente de 20° à 30°;
- Longueur de 5 m maximum;
- Largeur 2,50 m minimum;
- Largeur de la zone matérialisée de l'arrêt: 1,50 m.

L'essieu avant doit s'arrêter dans la zone matérialisée, durant cet arrêt le meneur peut utiliser le frein, les guides pour maintenir son attelage.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 1 chronomètre;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, chaux, peinture, etc.).

Contrat

Maintenir un arrêt de 5 secondes dans la zone matérialisée à mi pente et un départ franc au pas jusqu'à la sortie de la difficulté.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Fautes de style

- Départ hésitant ou saccadé;
- Départ brutal.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux;
- Voiture non arrêtée ou avançant.

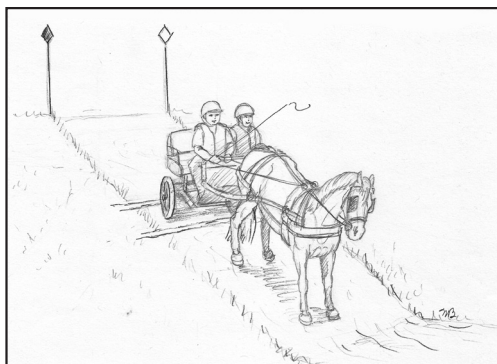
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le style
Fautes de contrat
Style
Pénalité

Départ en descente

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+S	- P	TOTAL	Observation
89	7	-3	0	4	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Style = S	B = +3 M = +0 Ma = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 VA = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	F = Absence de fouet
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	VA = Voiture non arrêtée ou avançant
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
B = Bon	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
M = Moyen	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
Ma = Mauvais	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

8. Dévers

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain régulier;
- Pente de 20° à 30°;
- Distance entre l'entrée et le piquet de contournement : 3 m;
- Largeur 3 m minimum.

Matériel et dispositif

- 3 fanions rouges et 3 fanions blancs (haut, bas, fin);
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, chaux, peinture, etc.).

Contrat

Franchir la difficulté, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure : l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

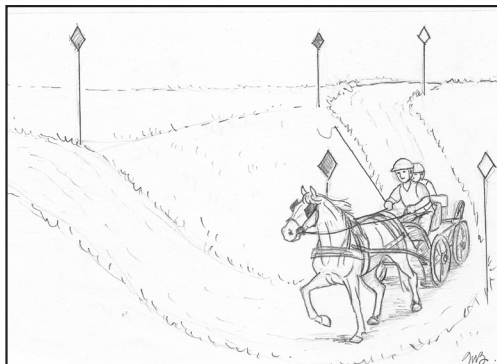
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.
Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Dévers

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	1	+3	0	4	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

9. Dispositif à 2 ou 3 portes (cônes)

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Distance intérieure de la porte 2 m (composée de 2 cônes, superposée de 2 balles);
- Distance entre les portes 10 m;
- Distance entre l'entrée et la première porte 12 m;
- Distance entre la sortie et la dernière porte 12 m;

Le bord intérieur de la première porte est aligné avec le bord extérieur de la suivante et ainsi de suite.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 4 à 6 cônes avec 4 à 6 balles;

Contrat

Respecter le dispositif, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Balle tombée;
- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

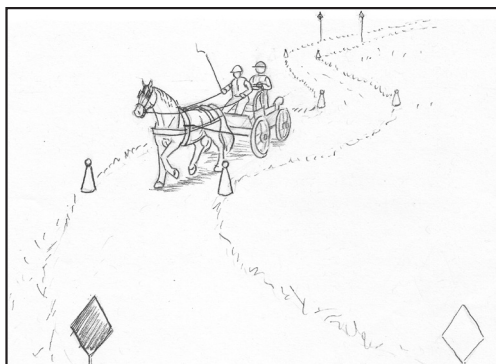
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Dispositif à 2 ou 3 portes (cônes)

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 BT = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	F = Absence de fouet
R = Réussi	BT = Balle tombée
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

10. Doline

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain régulier;
- Pente de 30° à 40°;
- Longueur 10 m minimum;
- Largeur 3,5 m minimum;
- Changement de pente: entre 1 et 2 m à l'horizontale.

Matériel et dispositif

- 3 fanions rouges et 3 fanions blancs (bas, milieu, fin);
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, chaux, peinture, etc.).

Contrat

Franchir la difficulté, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

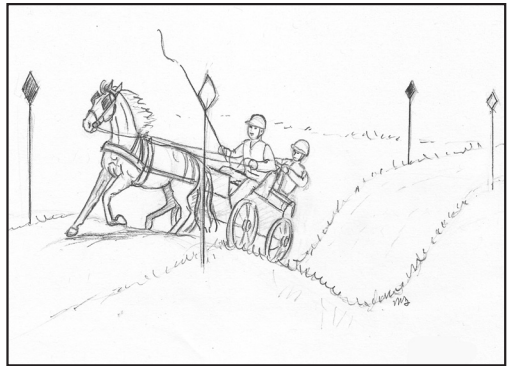
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Doline

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Allures = A	G = +3
	T = +0
	P = -3
Pénalités = P	F = -10
	Br = -10
	FD = -10
	PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30
	2PT = Éliminé
	EP = Éliminé
	VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

11. Forêt de sapins

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Cônes placés en ligne droite;
- Distance entre les cônes: 12 m;
- Distance entre l'entrée et le premier cône: 4 m;
- Distance entre l'entrée et le dernier cône: 4 m;
- Largeur d'entrée et de sortie 3 m minimum;
- Largeur du couloir d'évolution: 8 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 5 cônes avec 5 balles;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, chaux, peinture, etc.).

Contrat

Respecter le dispositif, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Balle tombée;
- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

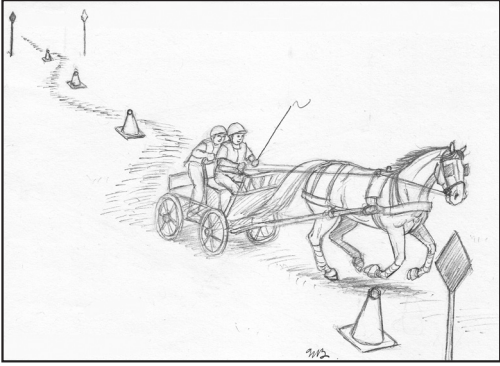
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Forêt de sapins

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	1	+3	0	4	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 BT = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-êtr inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	BT = Balle tombée
2f = 2 fautes	Br = Brutalité, insulte
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

12. Gué

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Bord en pente douce;
- Longueur minimum de 4 m;
- Profondeur de 0,40 m à 1 m maximum.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro.

Contrat

Respect de la progression, au pas, dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

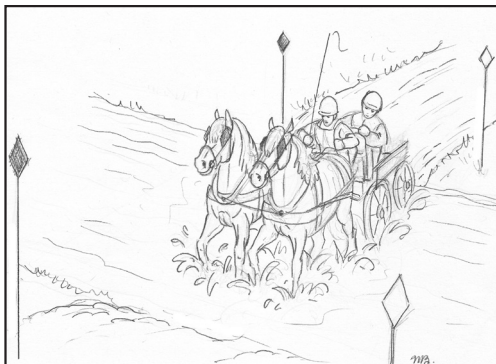
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Gué

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	C	- P	TOTAL	Observation
89	7	0	7	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Pénalités = P	F = -10
	Br = -10
	FD = -10
	PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30
	2PT = Éliminé
	EP = Éliminé
	VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

13. Immobilité

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- L'immobilité se fait entre 2 fanions espacés de 2,50 m;
- La zone d'immobilité est de 1 m de large et est matérialisée (chaux, sable, peinture);
- Le meneur dépose les guides et retire son pied du frein, le chronomètre pour l'immobilité débute à ce moment pour 10 secondes;
- Le chronomètre s'arrête lorsque l'essieu franchit le couloir d'évolution (par l'avant ou l'arrière), que le meneur reprend les guides, que le groom intervient ou que les 10 sec. sont passées;
- La voix est autorisée.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- Matérialisation de la zone d'immobilité (sable, peinture, chaux, etc.);
- 1 chronomètre.

Contrat

Maintenir un arrêt de 10 secondes dans la zone matérialisée.

Fautes de contrat

- Volte;
- Dérober;
- Refus;
- Guides non posées;
- Pied resté sur le frein.

Les pénalités

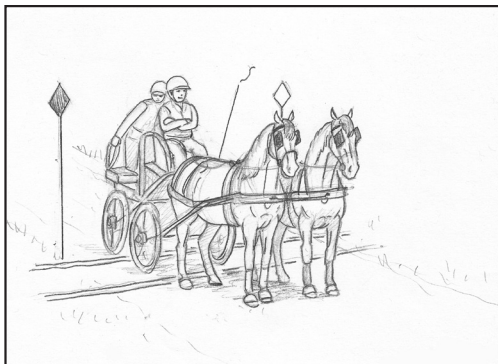
- Brutalité, insulte;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Immobilité

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	T	C	- P	TOTAL	Observation
89	8	+0	0	8	

Temps = T	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Contrat = C	Of = +0										
	1f = -3										
	2f = -6										
	3f = -10										
Pénalités = P	Br = -10										
	FD = -10										
	F = -10										
	PS = -10										
Pénalités PTV	PT = -30										
	2PT = Éliminé										
	EP = Éliminé										
	VR = Éliminé										

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
T = Temps en secondes	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

14. Piquets et bouchons de couleur

Caractéristiques

- Largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Piquets disposés librement;
- Distance entre les piquets : 6 m;
- Distance entre l'entrée et le premier cône : 4 m;
- Distance entre l'entrée et le dernier cône : 4 m.

Le groom doit remettre les bouchons de couleur, préalablement mélangés, sur les piquets correspondants.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 3 piquets de couleurs différentes;
- 3 bouchons de même couleur que les piquets.

Contrat

Remettre les bouchons sur les piquets aux couleurs correspondantes.

Fautes de contrat

- Bouchon(s) tombé(s);
- Volte;
- Bouchon remis sur un piquet de couleur ne correspondant pas;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Pénalités

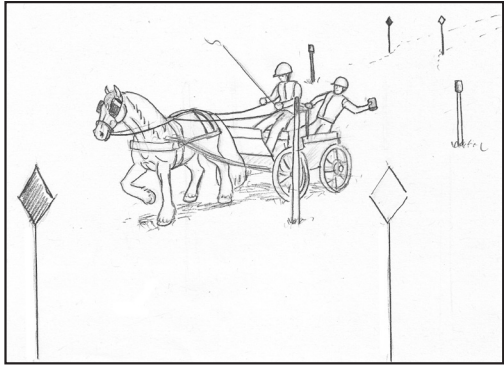
- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Piquets et bouchons de couleur

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	Co	C	- P	TOTAL	Observation
89	7	-3	0	4	

Couleur = Co	3C = 10 2C = 7 1C = 4 NR = 0
Contrat = C	0f = +0 1f = -3 2f = -6 3f = -10
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 BT = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi
 1f = 1 faute
 2f = 2 fautes
 3f = 3 fautes

F = Absence de fouet
 BT = Bouchon tombée
 Br = Brutalité, insulte
 FD = Franchissement dangereux
 PS = Pied ou roue sortie

PT = 1^{er} pied à terre (groom ou meneur)
 2PT = 2^e pied à terre (groom ou meneur)
 EP = Erreur de parcours
 VR = Voiture renversée

15. Plan ascendant

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain sécuritaire permettant une progression régulière;
- Pente de 20° à 40°;
- Largeur 3,50 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, peinture, chaux, etc.).

Contrat

Franchir le dispositif, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

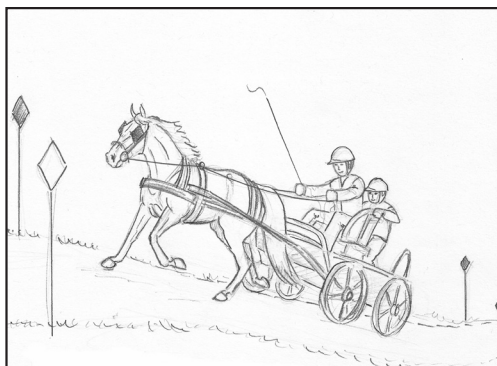
Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Plan ascendant

Numéro: _____

Contrôleur: _____



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	

Contrat = C	0f = +0
	1f = -3
	2f = -6
	3f = -10
Allures = A	G = +3
	T = +0
	P = -3
Pénalités = P	F = -10
	Br = -10
	FD = -10
	PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30
	2PT = Éliminé
	EP = Éliminé
	VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

16. Plan descendant

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Terrain sécuritaire permettant une progression régulière;
- Pente de 20° à 30°;
- Largeur 3,50 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Matérialisation du couloir d'évolution (sable, peinture, chaux, etc.).

Contrat

Franchir le dispositif, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure : l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

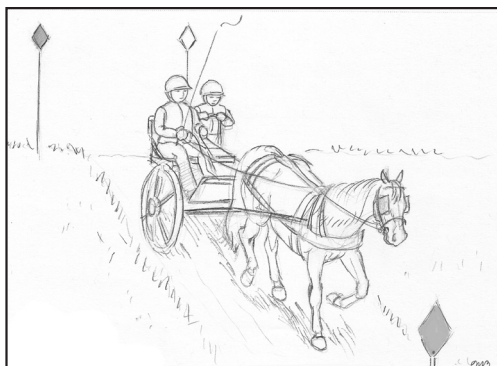
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Plan descendant

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+3	0	10	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes	F = Absence de fouet Br = Brutalité, insulte FD = Franchissement dangereux PS = Pied ou roue sortie PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur) 2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur) EP = Erreur de parcours VR = Voiture renversée

17. Pont

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Peut se situer en travers d'un ruisseau, entre 2 buttons de terre, etc.;
- La passerelle se franchit obligatoirement au pas;
- Longueur d'environ : 3 m;
- Hauteur : 0,20 m;
- Largeur minimum : 2,50 m;
- Deux rambardes de 0,50 m à 1,30 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- Pont à surface non glissante avec deux rambardes.

Contrat

Respect de la cadence de progression au pas dans l'axe du dispositif.

Fautes de contrat

- Volte;
- Rupture de progression;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

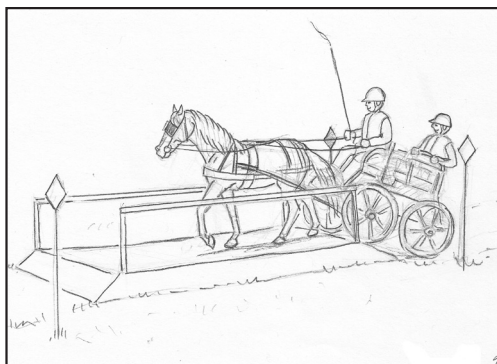
Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Pont

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	- P	TOTAL	Observation
89	7	0	7	

Contrat = C	R = 10 1f = 7 2f = 4 3f = 0
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Tout changement d'allure sera considéré comme un franchissement dangereux.

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

18. Reculer

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum.

Effectuer un reculer de 4 m dans un couloir de 5 m matérialisé par des barres surélevées.

Dans la zone de reculer, toutes les barres tombées sont comptées comme des fautes de contrat.

Le reculer est réussi quand les roues avant passent derrière la dernière marque au sol sans que les barres latérales ne tombent.

Seul le reculer est pris en compte et les points sont attribués selon l'atteinte de la zone de marquage au sol.

- Largeur: 4 m.
- Longueur du reculer: 5 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 4 barres de 3 m;
- 8 supports pour surélever les barres;
- Matérialisation de la zone de pointage du reculer (1 m, 3 m, 4 m avec du sable, de la peinture, de la chaux, etc.).

Contrat

Respect du dispositif en reculant sur 4 m.

Fautes de contrat

- Barre(s) tombée(s);
- Remise en avant de l'attelage;
- Volte;
- Dérober;
- Refus.

Pénalités

- Difficulté non réalisée;
- Brutalité, insulte;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

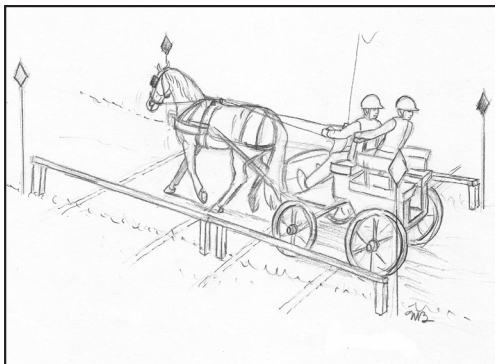
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Reculer

Numéro:

Contrôleur:



Dossard	R	C	- P	TOTAL	Observation
89	7	-3	0	4	

Reculer = R	Z3 = 10 Z2 = 7 Z1 = 5
Contrat = C	Of = +0 1f = -3 2f = -6 3f = -10
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
3Z = 3 ^e zone	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
2Z = 2 ^e zone	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
1Z = 1 ^e zone	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

19. Remiser

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Longueur: 4 m;
- Hauteur: 0,30 m;
- Largeur: 4 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 3 barres de 4 m;
- 2 lattes de 1,50 m;
- 10 supports pour surélever les barres.

Contrat

Rentrer en reculant dans le U et faire tomber les lattes du fond avec les 2 roues, sans faire tomber les barres.

Fautes de contrat

- Barre(s) tombée(s);
- Remise en avant de l'attelage;
- Latte(s) qui ne tombe(nt) pas;
- Volte;
- Dérober;
- Refus.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

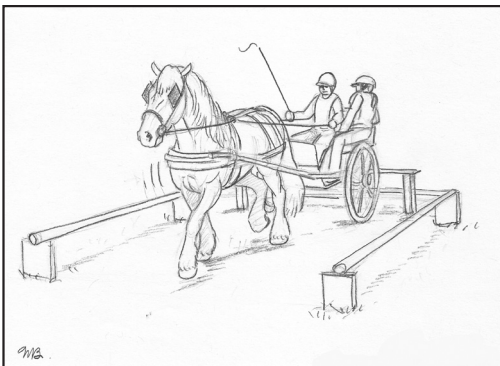
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Remiser

Numéro:
Contrôleur:

Dossard	C	C	- P	TOTAL	Observation
89	10	-3	0	7	



Contrat = C	2L = 10
	1L = 5
	NR = 0
	0f = +0
	1f = -3
Pénalités = P	2f = -6
	3f = -10
	F = -10
	Br = -10
	BT = -10
Pénalités PTV	FD = -10
	PS = -10
	U = -10
	PT = -30
	2PT = Éliminé
	EP = Éliminé
	VR = Éliminé

Aucune note ne peut-êre inférieure à 0

Légende	F = Absence de fouet
	BT = Barre tombée
R = Réussi	Br = Brutalité, insulte
1f = 1 faute	FD = Franchissement dangereux
2f = 2 fautes	PS = Pied ou roue sortie
3f = 3 fautes	U = Fond du U touché
	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
2L = 2 lattes	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
1L = 1 latte	EP = Erreur de parcours
NR = Non réalisé	VR = Voiture renversée

20. Rond-point

Caractéristiques

- La largeur de la porte d'entrée et de sortie est de 3 m minimum;
- Deux cercles concentriques;
- Diamètres du cercle intérieur: 12 m;
- Diamètres du cercle extérieur: 16 m.

Matériel et dispositif

- 1 fanion rouge et 1 fanion blanc;
- 1 numéro;
- 8 cônes.

Contrat

Respecter le dispositif, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Changement ou rupture d'allure;
- Cône(s) renversé(s);
- Volte;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

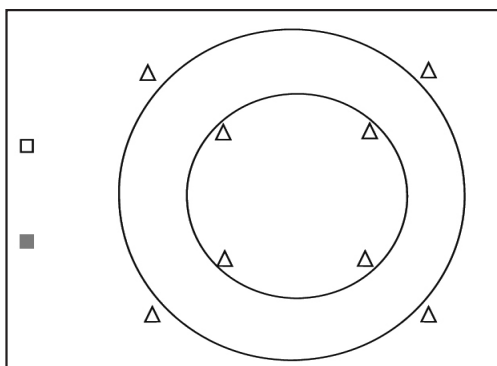
- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.
Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Rond point

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	0	0	-10	0	PS

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 4 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende

R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	Br = Brutalité, insulte
2f = 2 fautes	FD = Franchissement dangereux
3f = 3 fautes	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

21. Ruelle en double U

Caractéristiques

- Changement de direction dans un couloir en double U fait de barres surélevées;
- La largeur: entrée est 4 mètres, sortie est 5 mètres;
- Hauteur: 0,30 m;
- Longueur: 9 m;
- Largeur intérieure du premier U: 9 m puis 10 m pour le second;
- Entrée en main gauche ou en main droite.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 9 barres de 4 m;
- 7 barres de 3 m;
- 18 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans faire tomber les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Barre(s) tombée(s);
- Volte;
- Rupture ou changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

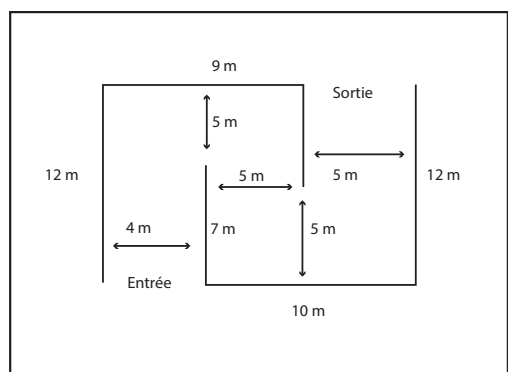
Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Ruelle en double U

Numéro:
Contrôleur:

Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	-3	0	4	



Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 4 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 FD = -10 PS = -10 BT = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	BT = Barre tombée
2f = 2 fautes	Br = Brutalité, insulte
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre
T = Trot	(groom ou meneur)
P = Pas	2PT = 2 ^e pied à terre
	(groom ou meneur)
	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

22. Ruelle en L

Caractéristiques

- Changement de direction dans un couloir en L fait de barres surélevées;
- La largeur de l'entrée et de la sortie sont de 4 m;
- Hauteur maximum : 0,30 m;
- Longueur extérieure : 12 m sur 12 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 10 barres de 4 m;
- 12 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans faire tomber les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Barre(s) tombée(s);
- Volte;
- Rupture ou changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure : l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

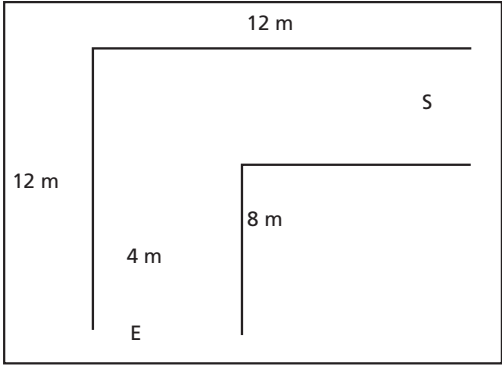
- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.
Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Ruelle en L

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+3	0	7	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 4 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 BT = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	BT = Barre tombée
2f = 2 fautes	Br = Brutalité, insulte
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
G = Galop	PS = Pied ou roue sortie
T = Trot	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

23. Ruelle en U

Caractéristiques

- Changement de direction dans un couloir en U fait de barres surélevées;
- La largeur de l'entrée est 4 mètres, la sortie est 5 mètres;
- Hauteur maximale: 0,30 m;
- Longueur du couloir: 9 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 1 barre de 4 m;
- 9 barres de 3 m;
- 12 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans faire tomber les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Barre(s) tombée(s);
- Volte;
- Rupture de progression, changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

24. Ruelle en Z

Caractéristiques

- Traverser un couloir en Z fait de barres surélevées;
- La largeur de l'entrée est 4 m, la sortie est 5 m;
- Hauteur maximale 0,30 m;
- Longueur: 15 m.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 5 barres de 4 m;
- 9 barres de 3 m;
- 14 supports.

Contrat

Franchir le dispositif sans faire tomber les barres, dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Barre tombée(s);
- Volte;
- Rupture ou changement d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Pénalités

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

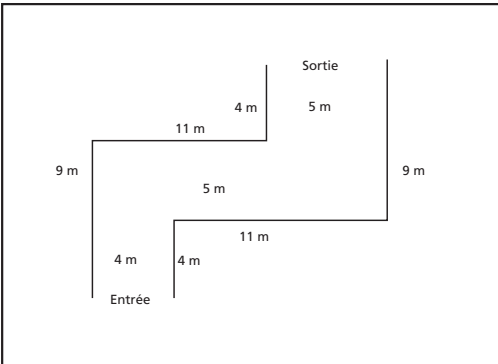
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Ruelle en Z

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	7	+0	0	7	

Contrat = C	R = 7
	1f = 4
	2f = 1
	3f = 0
Allures = A	G = +3
	T = +0
	P = -3
Pénalités = P	F = -10
	Br = -10
	BT = -10
	FD = -10
	PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30
	2PT = Éliminé
	EP = Éliminé
	VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi	F = Absence de fouet
1f = 1 faute	BT = Barre tombée
2f = 2 fautes	Br = Brutalité, insulte
3f = 3 fautes	FD = Franchissement dangereux
	PS = Pied ou roue sortie
G = Galop	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur)
T = Trot	2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur)
P = Pas	EP = Erreur de parcours
	VR = Voiture renversée

25. Trèfle à trois feuilles

Caractéristiques

- Le trèfle est constitué de 3 boucles à effectuer autour de barils dans l'ordre des lettres en respectant les sens de rotation;
- Distance entre les barils 15 m minimum;
- Distance entre les portes d'entrée de sortie et la ligne de baril: 20 m;
- Le sens de franchissement des portes est laissé à l'initiative de l'organisateur;
- Il existe 6 patrons différents.

Matériel et dispositif

- 2 fanions rouges et 2 fanions blancs;
- 1 numéro;
- 3 barils;
- 3 Lettres et fanions de couleur.

Contrat

Respect du dispositif dans l'allure la plus élevée et dans le respect de l'allure initialement choisie.

Fautes de contrat

- Baril(s) tombé(s);
- Volte;
- Changement ou rupture d'allure;
- Dérober;
- Reculer;
- Refus.

En cas de rupture d'allure: l'allure initiale est prise en compte, la reprise de l'allure initiale n'est pas pénalisée et n'intervient pas dans la note.

Choix d'allure

- Galop;
- Trot;
- Pas.

Pénalité

- Brutalité, insulte;
- Voiture renversée;
- Cheval qui sort du dispositif, ou roue sortie;
- Pied à terre (du groom ou du meneur);
- Absence de fouet;
- Erreur de parcours;
- Franchissement dangereux.

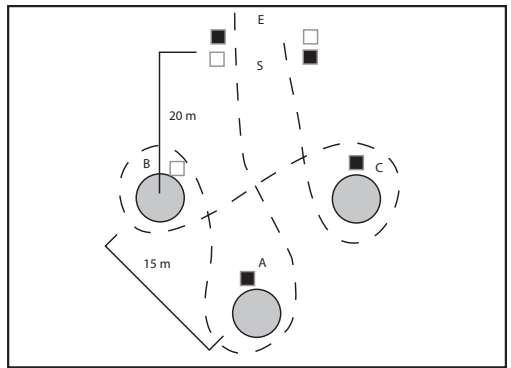
Une volte n'est pas pénalisée si elle suit directement un refus.

Un refus est un cheval qui s'arrête et qui recule d'un pied.

Difficulté jugée sur le choix d'allure
Fautes de contrat
Allure
Pénalité

Trèfle à trois feuilles

Numéro:
Contrôleur:



Dossard	C	+A	- P	TOTAL	Observation
89	4	+0	0	4	

Contrat = C	R = 7 1f = 4 2f = 1 3f = 0
Allures = A	G = +3 T = +0 P = -3
Pénalités = P	F = -10 Br = -10 BT = -10 FD = -10 PS = -10
Pénalités PTV	PT = -30 2PT = Éliminé EP = Éliminé VR = Éliminé

Aucune note ne peut-être inférieure à 0

Légende	
R = Réussi 1f = 1 faute 2f = 2 fautes 3f = 3 fautes	F = Absence de fouet BT = Barre tombée Br = Brutalité, insulte FD = Franchissement dangereux PS = Pied ou roue sortie
G = Galop T = Trot P = Pas	PT = 1 ^{er} pied à terre (groom ou meneur) 2PT = 2 ^e pied à terre (groom ou meneur) EP = Erreur de parcours VR = Voiture renversée

Tu vis **ou** tu es témoin d'un abus, de harcèlement, de négligence ou de violence dans un contexte sportif ?

Porter plainte
fait toute la différence.



Ressources à contacter en présence
d'une situation d'abus ou de
harcèlement

- **Sport'Aide:** Par téléphone et SMS
1-833-211-AIDE (2433)
1-833-245-HELP (4357)
- Le directeur de la protection de la
jeunesse de votre région
- Le service de police



Ce que tu vis dans ton sport est important

Le TREC, discipline naturelle

Le TREC, issu en droite ligne du tourisme équestre, est né de la volonté de rechercher et mettre en avant les qualités demandées à un bon cheval de voyage. Au milieu des années 80, l'idée vient de faire se mesurer entre eux les cavaliers de tourisme équestre. Des épreuves sont alors codifiées et réglementées. Le mot TREC naît en 1987 et le premier championnat international, organisé par la France, sous l'égide de la FITE, voit le jour en 1988.



De la confrontation naît le progrès. Tous les pays affiliés à la FITE l'ont immédiatement compris. Après le premier championnat d'Europe, ils emboîtent le pas à la France et organisent des épreuves. Pour répondre à leur attente, la FITE établit le règlement international et le fait évoluer sans cesse pour l'adapter à de nouvelles exigences, notamment aux jeunes et à l'attelage.

Notons au passage, que le lien étroit entre TREC et randonnée n'est pas rompu. Les adeptes du TREC ne vivent pas chaque jour avec un dossard de compétition, étant aussi et surtout des randonneurs qui, l'épreuve terminée, retournent marquer les chemins des fers de leur monture.

Au sein de la FITE, en une vingtaine d'années, le TREC, qui a su garder l'esprit et la convivialité du tourisme équestre, est devenu une discipline très fédérative, qui crée des liens solides et durables entre les pratiquants, d'où qu'ils viennent. Elle rassemble et unit les cavaliers autour d'un sport dont les qualités requises permettent d'évoluer en pleine nature en toute sécurité. C'est une authentique école de formation pour les cavaliers et les chevaux.

Aujourd'hui, dans le monde, le TREC passionne des milliers de cavaliers.

En conclusion, le TREC commence très simplement. Il est à la portée de tous, jeunes et adultes. Sa pratique ne justifie pas la possession d'une quelconque qualification équestre et le cheval est, le plus souvent, sans prétention.

Excellente école d'équitation, du niveau le plus modeste au plus élevé, affirmation d'un savoir-faire du cavalier et d'un niveau de dressage pour le cheval, le TREC a fait sa place dans le monde du cheval. Aspect important, il est devenu, pour nombre de centres équestres, un élément majeur de formation et d'animation. Ce n'est pas son moindre succès. Je dois souligner, pour m'en réjouir, la façon dont Cheval Québec s'est investi dans le TREC et de son action concrète et exemplaire, aussi bien au Québec qu'au plan fédéral au Canada.

Hervé Delambre,
Président de la FITE



Trouvant son origine en France en 1987, le TREC (Techniques de randonnée équestre de compétition) a su au fil des années rallier bon nombre de randonneurs intéressés à démontrer leur savoir-faire.

Le but du TREC est d'abord et avant tout de s'amuser !

- Il aide à faire progresser le cavalier et sa monture pour voyager en toute sécurité.
- Il permet au cavalier de développer, chez son cheval, des qualités indispensables à son utilisation à l'extérieur.

En développement au Québec depuis 1999, le TREC englobe diverses disciplines équestres regroupées en trois (3) épreuves.

POR

(Parcours d'orientation et de régularité)



Le principe du POR est d'effectuer, sur un itinéraire donné, une distance permettant d'évaluer la résistance du cheval, en respectant le tracé de l'itinéraire et les vitesses prescrites.

MA

(Maîtrise des allures)



La Maîtrise des allures consiste à démontrer qu'un cavalier randonneur peut faire marcher rapidement son cheval au pas et le faire galoper lentement sur un chemin donné.

PTV

(Parcours en terrain varié)



Le PTV consiste à mettre en valeur la qualité du dressage des chevaux utilisés pour la randonnée ainsi que la justesse, l'a propos des actions du cavalier et son « métier » en terrain varié. C'est donc le couple cavalier/cheval qui est mis à l'épreuve.

Pour obtenir le calendrier complet des activités de TREC (ateliers de formation et compétitions) consultez le site Internet de Cheval Québec au **www.cheval.quebec** ou communiquez au tél. : 514 252-3053
Courriel : info@cheval.quebec