

# TREC

(Techniques de Randonnée Équestre de Compétition)

## Règlement selle et attelage

Édition 2016



Une **ACTIVITÉ  
CONVIVIALE**

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



[www.cheval.quebec](http://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



*Photo de Linda Lavoie*

Conception graphique et réalisation:

Martine Pronovost

Imprimeur:

numeriQca

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

ISBN 978-2-923974-12-5 (12<sup>e</sup> édition 2016)

978-2-9810792-3-7



**CHEVAL QUÉBEC**

4545, av. Pierre-De Coubertin

Montréal (Québec) H1V 0B2

Tél. : 514 252-3053

Sans frais: 1 866-575-0515

Télééc. : 514 252-3068

# RÈGLEMENT DE TREC 2016

## TABLE DES MATIERES

<b>1. Préambule .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Généralités.....</b>	<b>5</b>
2.1 Présentation de la discipline .....	5
2.2 Officiel de compétition .....	5
2.3 Conditions générales de participation .....	5
2.3.1 Les équidés .....	5
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
2.10 Niveaux de compétitions .....	9
<b>3. Parcours d'orientation et de régularité (POR) .....</b>	<b>10</b>
3.1 Généralités .....	10
3.2 Matériel obligatoire .....	10
3.2.1 Matériel d'attache .....	10
3.2.2 Trousse de maréchalerie .....	10
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 .....	11
3.5 Vitesses .....	12
3.6 Contrôles .....	13
3.6.1 Départ .....	13
3.6.2 Tronçons .....	13
3.6.3 Passage .....	13
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 .....	14
3.7 Notation .....	14
3.7.1 Pénalité pour matériel .....	14
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.....	15
3.8	Élimination .....	16
3.9	Tableau des pénalités de POR .....	16
<b>4.</b>	<b>Maîtrise des allures (MA).....</b>	<b>17</b>
4.1	Généralités .....	17
4.2	Couloir .....	17
4.3	Chronométrage .....	17
4.4	Notation .....	17
4.5	Pénalité .....	17
<b>5.</b>	<b>Parcours en terrain varié (PTV).....</b>	<b>18</b>
5.1	Généralités .....	18
5.2	Parcours .....	18
5.3	Tracé et reconnaissance .....	19
5.4	Notation .....	19
5.5	Temps alloué .....	19
5.6	Pénalités sur le parcours .....	19
5.6.1	Pénalité de temps .....	19
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 .....	20
5.7	Élimination .....	20
5.8	Tableau des pénalités .....	21
5.9	Difficultés du PTV .....	22
<b>6.</b>	<b>Code de conduite.....</b>	<b>23</b>
<b>7.</b>	<b>ANNEXE: POR .....</b>	<b>25</b>
7.1	Carnet de route du cavalier .....	25
7.2	Fiche de contrôle de POR.....	26
7.3	Abaque de vitesse .....	27
<b>8.</b>	<b>ANNEXE: MA à la selle .....</b>	<b>31</b>
8.1	Barème de notation: Débutant couloir 100 m.....	31
8.2	Barème de notation: Intermédiaire et avancé couloir 100 m .....	32
8.3	Barème de notation: Avancé couloir 150 m.....	33
8.4	Feuille de notation de la MA.....	34
<b>9.</b>	<b>ANNEXE: PTV.....</b>	<b>37</b>

# 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 : <http://cheval.quebec/Circuit-en-TREC>

## 2 – Généralités

### 2.1 Présentation de la discipline

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

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 les 12 mois, pour l'anémie infectieuse équine (preuve acceptée : test Coggins négatif de 12 mois maximum).
- 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 du club de la région hôte.
- 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. Lors d'une même compétition, toutes les épreuves sont effectuées avec le même harnachement ou un harnachement identique : même embouchure, même selle.

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.

## 2.10 Niveaux de compétitions

Dénomination	Chevaux	POR	MA	PTV	Classement
<p><b>Débutant</b></p> <p>1 ou 2 jours.</p> <p>Individuel ou équipe de 2 maximum. (exception pour les équipes de 3)</p>	4 ans	<p><b>Tracé très simple sur des chemins bien visibles.</b></p> <p>Distance: 5 à 15 km. Vitesse: 5 à 10 km/h. Moyenne: 6 à 8,5 km/h.</p> <p><b>Contrôle de tronçons avec large marge d'erreur.</b></p> <p>Contrôle du matériel possible.</p> <p>Pas de POR pour les enfants de moins de 12 ans.</p>	100 m / 2 m	<p><b>12 à 14 difficultés.</b></p> <p><b>Saut max 60 cm</b></p>	<p><b>Total max:</b></p> <p>440-460 points pour 1 cavalier.</p> <p>880 à 920 points pour 2 cavaliers.</p>
<p><b>Intermédiaire</b></p> <p>1 ou 2 jours.</p> <p>Individuel ou équipes de 2 maximum.</p>	4 ans	<p><b>Tracé facile sur des chemins bien visibles. Azimuts « départ de chemin » possibles.</b></p> <p>Distance: 15 à 30 km. Vitesse: 5 à 12 km/h. Moyenne: 7,5 à 8,5 km/h.</p> <p><b>Positionnement «large» des contrôles après une difficulté topographique, permettant de rectifier une erreur.</b></p> <p>Contrôle du matériel POR possible à tout moment.</p>	150 m / 2 m	<p><b>14 à 16 difficultés.</b></p> <p><b>Saut max 80 cm</b></p>	<p><b>Total max:</b></p> <p>480 points pour 1 cavalier.</p> <p>960 points pour 2 cavaliers.</p>
<p><b>Avancé</b></p> <p>2 jours.</p> <p>Individuel</p>	5 ans	<p><b>Tracé sur piste et hors-piste, itinéraires avec ou sans tracé, calcul de points, azimuts etc.</b></p> <p>Distance: 20 à 45 km. Vitesse: 5 à 12 km/h. Moyenne: 8 à 10 km/h.</p> <p>Les contrôles valident la navigation juste, la marge d'erreur est réduite.</p> <p>Contrôle du matériel POR possible à tout moment.</p>	150 m / 2 m	<p><b>16 à 18 difficultés.</b></p> <p><b>Saut max 110 cm</b></p>	<p><b>Total max:</b></p> <p>500 à 520 points.</p>

## **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 déferer 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.

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 recoupement 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\*\*\* :

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

\*\*\*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 interpeler 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 réglementaires (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
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 notations sont variables 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.

## 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 dérober 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
<b>Parcours</b>	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
<b>Temps</b>	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
<b>Refus</b>	Arrêt + reculer d'un pas.	Voir fiches PTV
<b>Dérober</b>	Passe la ligne de front du saut, sans sauter.	Voir fiches PTV
<b>Volte</b>	Recoupe sa trace.	Voir fiches PTV
<b>Chute</b>	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
<b>Erreur de parcours</b>	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. ANNEXE: POR

### 7.1 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



**7.3 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

metres







## 8. ANNEXE : MA à la selle

### 8.1 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

**8.2 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

### 8.3 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. ANNEXE: PTV

### Fiches techniques et de notation des difficultés

1	Branches basses .....	40
2	Branches basses en main .....	42
3	Chapeau de gendarme .....	44
4	Contre-bas .....	46
5	Contre-bas en main.....	48
6	Contre-haut.....	50
7	Contre-haut en main .....	52
8	Couloir .....	54
9	Couloir en main.....	56
10	Doline .....	58
11	Escalier descendant.....	60
12	Escalier descendant en main .....	62
13	Escalier montant .....	64
14	Escalier montant en main.....	66
15	Fossé.....	68
16	Fossé en main .....	70
17	Gué.....	72
18	Haie.....	74
19	Huit de chiffre .....	76
20	Immobilité .....	78
21	Immobilité en selle.....	80
22	Maniabilité .....	82
23	Maniabilité en main.....	84
24	Montoir.....	86
25	Passage de sentier.....	88
26	Passerelle .....	90
27	Passerelle en main.....	92
28	Plan ascendant .....	94
29	Plan ascendant en main.....	96
30	Plan descendant .....	98
31	Plan descendant en main .....	100
32	Portail (barrière).....	102
33	Reculer .....	104
34	Reculer en main .....	106
35	Remorque .....	108
36	Ruelle en L.....	110
37	Ruelle en double U (niveau intermédiaire et avancé seulement).....	112
38	Ruelle en U (demi-tour).....	114
39	Ruelle en Z (zigzag) .....	116
40	Slalom .....	118
41	Trèfle.....	120
42	Tronc d'arbre .....	122
43	Tronc d'arbre en main .....	124

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.

<b>Difficultés jugées sur le choix d'allure</b>	<b>Difficultés jugées sur le style</b>
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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



### 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



# 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



# 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



# 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



# 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



# 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.



## 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.



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
<b>Temps alloué</b>	20 sec	15 sec	15 sec
<b>Jugement</b>	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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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
<b>Hauteur maximale des obstacles ou largeur maximale du fossé</b>			
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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



# 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 40 Slalom

### Caractéristiques

Slalom entre des piquets enfoncés dans le sol sur le même alignement.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



# 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

	<b>Débutant</b>	<b>Intermédiaire</b>	<b>Avancé</b>
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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>









# RÈGLEMENT DE TREC ATTELAGE 2016

## TABLE DES MATIÈRES

<b>1. Préambule .....</b>	<b>131</b>
<b>2. Généralités.....</b>	<b>131</b>
2.1 Présentation de la discipline .....	131
2.2 Officiel de compétition .....	131
2.3 Conditions générales de participation .....	131
2.4 Équipement du cavalier .....	131
2.5 Harnachement .....	132
2.6 Droits d'inscription .....	132
2.7 Déroulement de l'événement .....	132
<b>3. Normes techniques.....</b>	<b>132</b>
3.1 Notation .....	132
3.2 Contrôle de l'équipement .....	132
3.3 Trousses de pharmacie vétérinaire et humaine .....	132
3.4 Trousse de maréchalerie .....	133
3.5 Matériel de réparation .....	133
<b>4. Maîtrise des allures (MA).....</b>	<b>133</b>
4.1 Généralités .....	133
4.2 Le patron .....	133
4.3 Notation .....	134
4.4 Pénalités .....	134
<b>5. Parcours d'Orientation et de Régularité (POR) .....</b>	<b>134</b>
5.1 Pénalités .....	134
5.2 Notation .....	134
5.3 Élimination .....	134
<b>6. Parcours en Terrain Varié (PTV). .....</b>	<b>135</b>
6.1 Parcours .....	135
6.2 Particularités .....	135
6.3 Notation .....	135
6.4 Pénalités .....	135
6.5 Éliminations .....	136
6.6 Difficultés du PTV .....	136
<b>7. Code de conduite.....</b>	<b>136</b>

<b>8. ANNEXE : POR .....</b>	<b>139</b>
8.1 Carnet de route du meneur.....	139
8.2 Fiche de contrôle de POR.....	140
8.3 Abaque de vitesse .....	141
<b>9. ANNEXE : MA à l'attelage .....</b>	<b>145</b>
9.1 Suggestion de patron de MA .....	145
9.2 Feuille de notation de la MA.....	146
<b>10. ANNEXE : PTV .....</b>	<b>149</b>

# 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 2016.

### 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 L'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 2016.

## 2.7 Classement

C.F règlement de TREC 2016.

# 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	<b>510 points</b>
	Double	50 points	300 points	160 points	<b>510 points</b>

## 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 2016.

### 3.4 Trousse de maréchalerie

C.F règlement de TREC 2016.

### 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 équidés 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 2016.

### 5.2 Notation

C.F règlement de TREC 2016.

- 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 2016 :

- 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 2016).

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 2016.

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<sup>e</sup> 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 2016 ;

Pénalité	Pointage	Total
Chute	1 <sup>re</sup> chute d'un membre de l'équipage.	30 points
	2 <sup>e</sup> 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 2016.

## 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. ANNEXE : POR

### 8.1 Carnet de route du meneur

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



**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

Metres

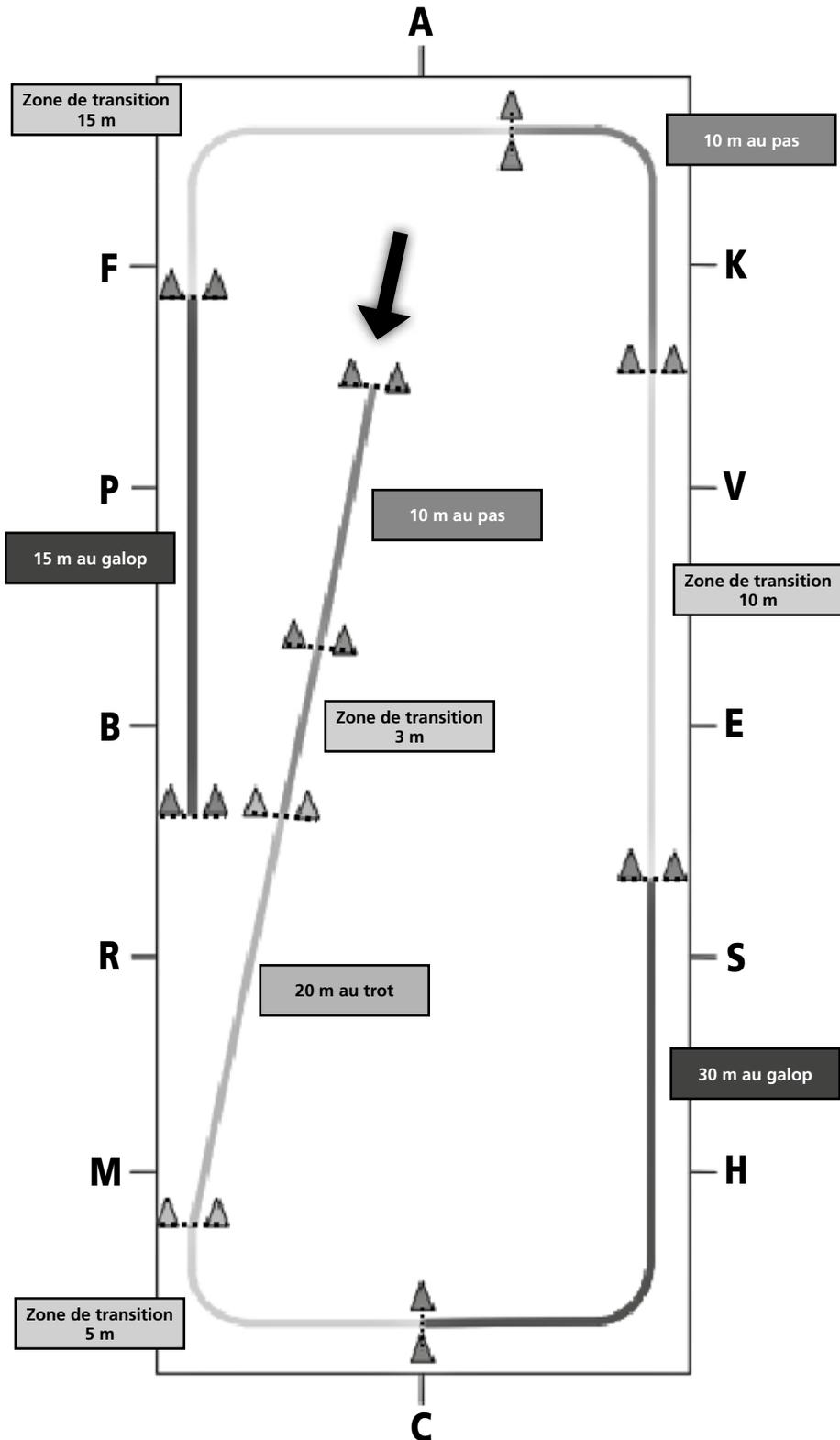






# 9. ANNEXE: MA à l'attelage

## 9.1 Suggestion de patron de MA









## 10. Annexe : PTV

### Fiches techniques et de notation des difficultés

1. Bordure maraîchère .....	150
2. Chapeau de gendarme .....	152
3. Cloche .....	154
4. Conduite à une main .....	156
5. Demi-tour sur place .....	158
6. Départ en côte .....	160
7. Départ en descente .....	162
8. Dévers .....	164
9. Dispositif à 2 ou 3 portes (cônes) .....	166
10. Doline .....	168
11. Forêt de sapins .....	170
12. Gué .....	172
13. Immobilité .....	174
14. Piquets et bouchons de couleur .....	176
15. Plan ascendant .....	178
16. Plan descendant .....	180
17. Pont .....	182
18. Reculer .....	184
19. Remiser .....	186
20. Rond-point .....	188
21. Ruelle en double U .....	190
22. Ruelle en L .....	192
23. Ruelle en U .....	194
24. Ruelle en Z .....	196
25. Trèfle à trois feuilles .....	198

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 comptes, 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



### 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le style</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Style</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



# 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.



## 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.



## 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.



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.



## 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.



## 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.



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>



## 25. 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

- 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.

<b>Difficulté jugée sur le choix d'allure</b>
<b>Fautes de contrat</b>
<b>Allure</b>
<b>Pénalité</b>





## 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](http://www.cheval.quebec)** ou communiquez au tél. : 514 252-3053  
Courriel : [info@cheval.quebec](mailto:info@cheval.quebec)