



株式会社乗馬クラブクレイン presents

2024 Tokyo イベントィングフェスティバル JUNE

(日本馬術連盟公認総合馬術競技会)

実施要項

1. 主催：NPO 法人 Japan Eventing
2. 運営：NPO 法人 Japan Eventing
3. 会場：日本中央競馬会 馬事公苑
〒158-0098 東京都世田谷区上用賀 2-1-1
4. 日程：令和6年6月8日（土）～9日（日）
5. 規程：国際馬術連盟総合馬術競技会規程
日本馬術連盟競技会関連規程
ホーストライアルルール(別紙①)2024
TREC JAPAN2024 規定
6. 競技種目：
 - ・ 総合馬術競技
 - EV85(公認/非公認), EV75(公認/非公認)
 - ・ 障害飛越競技(非公認)
 - 80cm, 90cm, 100 cm, 110cm, 120cm
 - RRC 障害飛越競技(6/9(日)開催 別紙要項参照)
 - 85cm, 95cm
 - ・ 馬場馬術競技
 - 自由選択課目 (20×60) ※自由演技を除く
 - 自由選択課目 (20×40)
 - ・ TREC 競技 ノービスクラス(6/8 開催 TREC JAPAN ルールブック参照)

・第1競技 EV85 競技(公認)

馬場馬術競技	JEF 総合馬術 中級課目 2020
クロスカントリー競技	全長 1,800~2,300m 最大分速 450m 飛越数 16~22 個以内 高さ 固定障害 0.85m 以内 ブラシ障害 1.05m 以内 幅 最も高い部分 1.05m 以内 土台 1.45m 以内 高さのない障害 1.70m 以内 飛び降り 1.10m 以内
障害飛越競技	全長 350m~400m 分速 350m 障害数 9~10 個 (11 飛越以内) 高さ 0.95m 以内 幅 1.10m 以内 土台/三段横木 1.30m 以内

・第2競技 EV85 競技(非公認)

馬場馬術競技	実施せず
クロスカントリー競技	全長 1,800~2,300m 最大分速 450m 飛越数 16~22 個以内 高さ 固定障害 0.85m 以内 ブラシ障害 1.05m 以内 幅 最も高い部分 1.05m 以内 土台 1.45m 以内 高さのない障害 1.70m 以内 飛び降り 1.10m 以内

障害飛越競技	実施せず
--------	------

・第3競技 EV75 競技(公認)

馬場馬術競技	JEF 総合馬術 初級課目 2020
クロスカントリー競技	全長 1,500~2,000m 最大分速 420m 飛越数 14~20 個以内 高さ 固定障害 0.75m 以内 ブラシ障害 0.95m 以内 幅 最も高い部分 1.00m 以内 土台 1.15m 以内 高さのない障害 1.40m 以内 飛び降り 0.95m 以内
障害飛越競技	全長 350m~400m 分速 350m 障害数 9~10 個 (11 飛越以内) 高さ 0.85m 以内 幅 1.05m 以内 土台/三段横木 1.25m 以内

・第4競技 EV75 競技(非公認)

馬場馬術競技	実施せず
クロスカントリー競技	全長 1,500~2,000m 最大分速 420m 飛越数 14~20 個以内 高さ 固定障害 0.75m 以内 ブラシ障害 0.95m 以内 幅 最も高い部分 1.00m 以内 土台 1.15m 以内 高さのない障害 1.40m 以内 飛び降り 0.95m 以内

障害飛越競技	実施せず
--------	------

- ・第5競技 80cmクラス飛越競技
基準表 A 238 条 2.1 分速 350m H80cm W100cm 以内 障害数 10 個以内
- ・第6競技 90cmクラス飛越競技
基準表 A 238 条 2.1 分速 350m H90cm W110cm 以内 障害数 10 個以内
- ・第7競技 110cmクラス飛越競技
基準表 A 238 条 2.1 分速 350m H110cm W130cm 以内 障害数 11 個以内
- ・第8競技 120cmクラス飛越競技
基準表 A 238 条 2.1 分速 350m H120cm W140cm 以内 障害数 11 個以内
- ・第9競技 85cmクラス飛越競技
基準表 A 238 条 2.1 分速 350m H85cm W105cm 以内 障害数 10 個以内
- ・第10競技 95cmクラス飛越競技
基準表 A 238 条 2.1 分速 350m H95cm W110cm 以内 障害数 10 個以内
- ・第11競技 RRC 障害飛越競技
RRC 障害馬術競技会規定参照
- ・第12競技 TREC 競技ノービスクラス
TREC JAPAN 2024 競技規定
- ・第13競技 馬場馬術自由選択課目 (20m×60m)
- ・第14競技 馬場馬術自由選択課目 (20m×40m)

競技実施日

6月8日 (土)

第1・3競技の馬場馬術 第13・14競技

第5・6競技

第12競技

6月9日 (日)

第1競技～第4競技の障害馬術及びクロスカントリー競技

第7競技～11競技

7. 参加資格

- ①公認競技については、選手が申込時点において、日本馬術連盟の会員で騎乗者B級以上を有していること。馬匹についても申込時点において、日本馬術連盟の登録馬であること。
- ②未成年者は保護者の承諾書を要する。

- ③同一日における同一馬の出場は、EV75・85のクラスは2回迄とする。
- ④同一クラスに同一人馬で参加した場合、2回目に関してはオープン参加とする。(同一人馬でなければポイント獲得及び表彰の対象とする。)
- ⑤障害飛越競技のみの参加に関しては、出場回数は制限しない。

8. 参加申込

令和6年5月28日(火)までに、

- 参加申込書
- 入厩届をNPO 法人 Japan Eventing へ E-mail にてお申し込みください。
※RRCに関してはRRC要項に基づき申し込みを行ってください。

振込先 NPO 法人 Japan Eventing

三菱 UFJ 銀行 江古田支店(店番号190) 普通 0289268

お問い合わせ先: japan.eventing@gmail.com

〒112-0001

東京都文京区白山 5丁目 7-6 レジデンス Hara-Machi 1F

NPO 法人 Japan Eventing 事務局 あて

Tel: 03-6902-2775

9. 参加料

登録料 (1頭につき)	<u>12,000 円</u>
①日本馬術連盟総合公認競技 (第1・3競技)	<u>30,000 円</u>
②総合馬術非公認競技(クロスカントリーのみ) (第2・第4競技)	<u>20,000 円</u>
③障害飛越競技 (第5-11競技)	<u>10,000 円</u>
④馬場馬術競技 (第13競技及び第14競技)	<u>10,000 円</u>
⑤TREC 競技	<u>15,000 円</u>

※1度納入された参加料・登録料は返却しない。

但し主催者の都合で競技種目を取り止めた場合はこの限りではない
競技の運営上、頭数制限及び競技種目を中止する場合がございます。

10. 順位決定

- ①3種目の総合成績で順位を決定する。
- ②3種目合計点が同点の場合は、クロスカントリーの成績の上位の選手を上位とする。さらに同点の場合は、クロスカントリーの既定タイムに近い選手を上位とする。
- ③馬場馬術競技、障害飛越競技のみの順位決定は行わない。
- ④審判の判断により、危険とみられる場合は走行を停止させる場合がある。

11. 表彰

各競技の 6 位までを入賞とし、入賞馬にリボン、副賞を贈る。
各種目の出場者が 50 人を超えた場合はグループ分けをし、
各グループの上位 6 位までを入賞とする。
年間の JEF 公認総合馬術競技会の成績を総合して年間ランキングを作成し、上位者には賞品・賞状を授与する。

12. 打合せ及び出場順の発表

- ①打ち合わせ会は開催しない。連絡事項は、Japan イベントिंगHP
および大会特設グループLINEなどに掲載するので必ず参照のこと。
- ②エントリーの追加・変更

大会前：Email: japan.eventing@gmail.com 宛に連絡

大会期間中：競技前日の 15 時までに大会事務局にてお願いします。

変更料：1500 円(全選手共通)種目変更も含む

- 1 クロスカントリーに参加する騎乗者の服装・馬装は国際馬術連盟総合馬術競技会規程に記載の通りとし、バックガードの着用を義務づける。
- 2 馬に騎乗する場合は、いかなる場合でも必ず 3 点以上の固定式顎紐付乗馬用防護帽を着用すること。選手以外が騎乗する場合も同様とする。
- 3 参加馬匹は健康検査及び JEF 予防接種実施要領を規程通り実施していること。
- 4 選手等の宿舍は各自手配し、経費は各自負担とする。
- 5 参加馬の厩舎は主催者が準備する。
- 6 厩舎での火器の使用及び喫煙は一切禁止とする。
- 7 馬の輸送費は補助しない。
- 8 馬糧は各自にて持参すること。退厩の際は全て持ち帰ること。敷料については、おが粉とし、会場で用意する。また厩舎及び周辺を清掃し、ゴミ等を一切残さないこと。
- 9 施設の利用に関しては、それぞれ開催場所の施設利用心得を厳守すること。
- 10 期間中の人馬の事故等に対しては、主催者への連絡をもって応急処置を行うが、その責めは負わない。
- 11 参加者は何らかの傷害保険に加入し、健康保険証またはコピーを持参すること。
- 12 参加選手は野外騎乗中、必ず自身のメディカルカードを外から見えるところに携帯して走行すること。
- 13 参加申込が少数の場合は、競技及び種目を中止することがある。
- 14 馬事公苑休憩室(宿泊)希望団体は申込用紙にその旨を記入すること。
また 10 日前までに正確な利用者名を届出ること。
(利用者 1 名つき 1705 円徴収します)

別紙①

NPO 法人 Japan Eventing 総合馬術ホーストライアルルール

NPO 法人 Japan Eventing 主催の総合馬術ホーストライアルシリーズでは、人馬にクロスカントリー走行の経験を積んでもらうため、以下のルールを適用いたします

● クロスカントリー走行中の「パス」について:

走行中、選手は、フェンスジャッジに対して「パス」を宣言することにより、障害を飛越せずに走行を継続し、次の障害に向かうことができる。走行中の「パス」の回数は問わないが、その都度宣言する必要がある。成績上は「棄権(R)」の扱いとなる。

※2024 年より EV95 クラス以上でのクラス出場での走行中のパスはなしとします。

● クロスカントリー走行中通算 3 反抗失権後の走行継続(同一障害での 3 反抗を除く)

選手は、通算での 3 反抗失権後も走行を継続することができる。成績上は「失権(E)」の扱いとなる。

ただし、同一障害で 3 回の反抗があった場合は認めない。

走行継続可能な例:

ある障害で 2 回の反抗の後に通過し、別の障害で 2 回の反抗後、「パス」を宣言して次の障害へ向かうことは認められる

走行継続が認められない例:

(1) ある障害で 3 回の反抗があった場合、パスを宣言して走行を継続すること

は できない

(2) 落馬および人馬転での失権

(3) 経路違反での失権

TREC JAPAN 競技会関連規程集 2024年度版

TREC(トレック)を始めよう！

TRECは現在ヨーロッパを中心に世界中で急成長中の新しい野外馬術競技です。

この競技名はフランス語の

Technique de Randonnée Equestre de Compétition(T.R.E.C)

から来ています。直訳すると「野外馬術の技術審査競技」。

もともとはフランスで馬を使ったトレールガイドの資格試験として行われていたものが競技として発展したものです。ヨーロッパ各国で盛んに行われるようになってきましたが、特に英国では権威あるBritish Horse Society(BHS英国馬事協会)が総括団体として普及に力を入れていることもあり急成長、毎週末どこかで大会が開かれるほどになっています。97年からは世界選手権も行われています。

TRECは、野外騎乗における人馬の適正を広範囲に亘ってテストするポイント制審査競技でタイムを競うレースではありません。

ブリティッシュ・ウエスタンといったスタイルを問わず、初心者からベテランまでの幅広い層が安全に楽しめる競技であり、教育効果も高いことから日本への導入が永らく望まれていましたが、国際ルールでは競技の中心となるフェーズ(部門)が公道を使ったオリエンテーリングであることや、日本とヨーロッパとの馬文化の成熟度の違いにより、そのままの形では日本に導入しにくいものがありました。

しかしこのたび、日本の馬文化の現状にあわせた独自のルールに基づくTRECJapan競技を開発することにより、日本でもTRECを安全に身近に楽しめるようになりました。

みなさまのご参加をお待ちいたしております。

TREC競技の魅力

1 自然を楽しめる。

大自然の中で馬術を習得できます。障害飛越、馬場馬術、ウエスタン競技などの基礎を馬場の中ではなく、野外で習得できます。エンデュランスの基礎訓練としても最適です。

2 安全で楽しい

TRECは基本的にポイントによる採点競技であり、スピードレースではありません。ぎりぎりまで自分を追いこんでチャレンジすることもできますし、また無理をせず気楽に楽しむこともできます。

3 フレキシブル

この競技は人馬の広範な技能を必要とします。その点では決して易しいものではありませんが、また同時に非常にフレキシブルなものでもあります。本格的国際競技は2日間に亘って行われますが、会場と競技者の都合に合わせて1日で行うこともできます。すべてのフェーズを行わなくてもかまいません。

4 参加しやすい

参加する馬の種類は問いません。エンデュランスもルールでは「馬は種類を問わない」と定めてありますが、1日160kmを走る本格的競技では持久力にすぐれたアラブ種以外の馬はあまり見かけません。TREC競技の会場ではあらゆる種類の馬を見かけます。特別すぐれた血統の競技馬である必要はなく、ポニーや農耕馬も出場しています。ローカル競技会では殆どの参加者が普段着のまま参加しています。高価な服装や特別な馬具を買い求める必要もありません。

5 教育的効果が高い

自然環境に優しいものであり、ライダーたちは同好の士と親睦を深めながら、自己実現を図ることができます。教育的な側面も単なるホーストレッキングより大きなものがあり、馬のウエルフェア全般に関わる知識、地形やコースを読む能力、そしてカントリーサイドの自然を慈しむ心が養われます。

目次

概要

第1フェーズ ベーシックホースマンシップ BH(Basic Horsemanship)

第2フェーズ 歩様コントロール CG(Control de Gate)

第3フェーズ 野外基礎課目PTV(Parcours en Terrain Varie)

第4フェーズ オリエンテーリング POR(Parcours d'orientation et de Regularite)

野外運動審査 課目一覧

TREC JAPAN実行委員会

JAPAN EVENTING

概要

日本の実情に即したTREC競技です。競技は4つのフェーズ(部門)に分かれ、それぞれのポイントの合計を競います。

- 第1フェーズ ベーシックホースマンシップ BH (Basic Horsemanship)
- 第2フェーズ 歩様コントロール CG (Control de Gate)
- 第3フェーズ ベーシクトレイルテクニク PTV (Parcours en Terrain Varie)
- 第4フェーズ オリエンテーリング POR (Parcours d'Orientation et de Regularite)

ミニTRECクラス

第1～第3フェーズのみを行い、第4フェーズのオリエンテーリングは行ないません。
第3フェーズは8項目とします。

ノービスクラス

第1～第3フェーズのみを行い、第4フェーズのオリエンテーリングは行ないません。
第3フェーズは16項目とします。

トレーニングクラス

第1～第4すべてのフェーズを行います。

競技会(練習会、トライアル、模擬競技)、講習会などを開催する場合は、事前に下記に連絡してください。

TREC JAPAN 実行委員会
NPO法人JAPAN EVENTING

G1 概要

競技は以下の4つのフェーズからなり、その合計ポイントを競う。

- 第1フェーズ ベーシックホースマンシップ BH 20ポイント
- 第2フェーズ 歩様コントロールCG 60ポイント
- 第3フェーズ ベーシクトレイルテクニク PTV 160ポイント
- 第4フェーズ オリエンテーリング POR 240ポイント

G2 人馬の年齢

- G2:1 ライダーの年齢は原則ノービスでは8歳以上、トレーニングでは12歳以上とする。ミニTRECクラスは特に年齢制限は設けない。
- G2:2 馬の年齢は4歳以上とし、種類は問わない。

G3 競技

- G3:1 競技はすべての種目を同一人馬のコンビネーションで行う。
- G3:2 スタート順とスタートタイムは主催者が決定する。

G4 失権

- G4:1 馬の体調、あるいはウエルフェアに問題があると判断された場合
- G4:2 CGあるいはPTVにおいて、外部からの援助を受けた場合
但し危険であると判断された場合はその限りではない。PORについても然りである。
- G4:3 PORフェーズにおいて、審判団の許可なくGPSを使用した場合。
- G4:4 PORフェーズにおいて審判団の許可なく携帯電話などを用いてルートについての相談を行った場合
但し危険であると判断された場合はその限りではない。

G5 抗議、質問

- G5:1 抗議、質問は審判長か主催者に対し紳士的に丁重に行わなければならない。
- G5:2 競技者はスコアについて、審判と直接議論することはできない。
- G5:3 主催者のコントロールが及ばない事柄については、抗議の対象とはならない。

G6 競技者の服装

- G6:1 服装は野外での騎乗に適した安全なものであれば自由であるが、馬が驚く可能性があるもの(派手な色や裾が長いレインコートなど)を着用することは出来ない。
- G6:2 安全基準を満たした乗馬用ヘルメットをかぶらなければならない。
ボディープロテクターの着用も必須とする、エアバック式プロテクターを着用する場合は通常のものと同様に併用することを強く推奨する。
- G6:3 審判団は競技者の服装が不適切と判断した場合、競技開始を止める権利を有する。

G 7 馬装と用具

- G 7 :1 原則として馬装と用具に規制はないが、安全な状態で競技馬に適合していなければならない。
- G 7 :2 PTVフェーズにおいて、ランニングマルタンガールを使用する場合、引き馬の審査では手綱をマルタンガールから外すか、マルタンガール自体を外さなくてはならない。
- G 7 :3 鞭の使用は可能だが、濫用は禁止する。
- G 7 :4 拍車の使用は可能だが、競技者が適切に使用できなければならず、馬体に拍車傷が認められる場合は失権となる場合がある。
- G 7 :5 馬装と用具は競技中いかなるときでも検査の対象となりえる。

第1フェーズ ベーシックホースマンシップBH 20ポイント

B1 目的

野外騎乗に出発する前の事前検査を想定し、馬とライダーの準備が適切に出来ているかをみる。

B2 審査方法

ライダーは引き馬で常歩と速歩をさせ、審判の前を往復(距離片道25m程度)したあと、下紀の項目について審査を受ける。馬具のフィッティング状況の確認と、ライダー本人の馬装する能力を確認するため、審判は必要に応じ、いったん馬具を取り外し、再度装着することをライダーに要求する場合がある。

B3 採点方法

各項目に問題がある場合、それぞれ2ポイントの減点となる。スコアシートに減点理由が書き込まれる。

グルーミング

ブラッシング:泥、汗マーク、異物の付着。怪我の有無。蹄と蹄鉄。

馬具、馬装

清潔さ、フィッティング、サイズの調節、修理の程度、トレイル用品の装着状況、馬装のスムーズさ。

プレゼンテーション

馬のコントロール、安全性、回転、リードロープの扱い、他者への配慮。

第2フェーズ 歩様コントロール CG

60ポイント(駢歩、常歩それぞれ30ポイント)

C1 目的

C1:1 地面にマークされた走路の中で、馬に遅い駢歩と速い常歩をさせることにより、ライダーが馬のペースをコントロールできるかをみる。駢歩は遅ければ遅いほどポイントが高く、常歩は速ければ速いほどポイントが高くなる。

C2 ステージ

C2:1 走路の長さは75m、幅は2.5mとする。走路は直線でなくてもかまわない。

C2:2 ミニTRECクラスでは全長を短縮する場合がある。その場合は、その比率に応じて得点表を変更する。

C3 採点

C3:1 以下の場合それぞれ3ポイントの減点となる。

コース上で停止、または後退した場合。

走路から馬の肢が外に出た場合。

C3:2 指定された歩様以外の歩様になった場合は10ポイントの減点となる。

C3:3 駢歩区間では事前に宣言して速歩で走行することも認められる。

その場合の得点は5点とする。

C4 落馬

C4:1 落馬の場合は0点となるが、落馬したステージ(駢歩ステージか常歩ステージ)のみに適用される。(但し落馬後は競技役員のチェックを受けないと再騎乗は認められない。)このフェーズでの落馬で自動的に失権となることはない。

"第3フェーズ ベーシックトレイルテクニック (野外基礎課題)

160ポイント

P1 定義

P1:1 このフェーズは野外騎乗の際に必要なさまざまな技量をみるものである。自然の中で実際に遭遇する課題を乗り越えていく際の、馬の従順さ、勇敢さ、機敏さ、バランスと安定感、またライダーの騎乗技術・扶助の正確さとポイントにより評価する。

P2 コース

P2:1 課題はミニトレックでは8、ノービス・トレーニングは16とし定められた順番に走行しなければならない。天候や安全を考慮して主催者は課題の数を増減することができる。

P2:2 それぞれの課題には、右側に赤旗、左側に白旗を設置するとともに、番号を障害物の右側に掲示する。

P2:3 競技者には事前にルートが説明される。

P3 歩様の選択

歩法は自由である。

P4 コースウォーク

競技者は下見のために事前にコースを歩くことができる。コースウォークのための時間は主催者が決定して発表する。

P5 採点基準 (Marking)

P5:1 最高点は160ポイント。実際の採点は各障害ごとに10点満点で採点し、障害の数に応じた係数を乗じて160点満点になるように、ポイントを計算する。

(例：8障害の場合：7点×2=14点)

ポイントはEffectiveness (技量) と Style (スタイル) の観点から付与される。

P5:2 拒止

課題を3回拒止すると、0ポイントとなるが、次の障害に進むことはでき失権とならない。

P5:3 パス

課題をパスして次の課題に進むことが出来る。その場合は審判員に告げなければならない。

その課題は0点となる。

p5:4 コースを間違えても失権とはならず、審判員の指示に従いやり直すことが出来る。

P6 タイムスコアリング

TREC JAPANに関してはタイムスコアリングを適用しない。

P7 スタートとフィニッシュ

p7:1 スタートおよびフィニッシュラインは右に赤旗、左に白旗をたてる。

P8 採点基準

P8:1 障害のそれぞれを0から10までの段階で採点する。Effectiveness(技量) とStyle (スタイル) のそれぞれの観点から見る。馬への暴力、危険な行動の場合のみマイナスポイントがつくことがある。

P9 Effectiveness (技量)

P9:1 障害をうまく通過できたか否かを下記の点から採点する。

- できたか／できなかったか
- 通過したか／通過しなかったか
- 触ったか／触らなかったか
- 動いたか／動かなかったか
- 指示に従ったか／従わなかったか

採点例：

失敗なし／触らなかった／拒否や抵抗なし／歩様が変わらない／外に踏み出さない 等 =7

1回失敗した／触った／拒否や抵抗した／歩様が変わった／外に踏み出した 等 =4

2回失敗した／触った／拒否や抵抗した／歩様が変わった／外に踏み出した 等 =1

3回失敗した／触った／拒否や抵抗した／歩様が変わった／外に踏み出した 等 =0

この特典はスコアシートのEの欄に記入する。

P10 Style1 (スタイル)

Style得点をEffectiveness得点に加える。以下の基準に従って採点する。

大変良い +3、良い +2、少し良い +1、平均的 0、少し悪い -1、悪い -2

"あるいは歩様によって採点する場合。

駈歩 +3、常歩 -2

この得点はスコアシートのSの欄に記入する。

P11 Penalties (ペナルティー)

暴力的あるいは危険な行動の場合はマイナス点がつく -3

いくつかの障害については鎧のあげ忘れは-1となる。ウエスタン鞍には適用しない。

この得点はスコアシートのPの欄に記入する。

P12 落馬・転倒

落馬・転倒（人馬の）はEffectivenessが0点となる。PTVコース上においての2回の落馬・転倒はPTVフェーズからの失権となり安全上の理由から競技を続けることはできない。

P13 採点方法

EffectivenessにStyleを加え、Penaltiesを引く。（E + S - P）

すべての課題において、Effectivenessが0の場合、その課題の得点は0となる。暴力や危険な行動によるペナルティーがつく場合はマイナスポイントがつく。

スコアシートの記入例

ライダーNo,	E	S	P	得点
1	7	2		9
2	1	1		2
3	4	2	-1	5
4	0		-3	-3
5	7	3		10

"第4フェーズ オリエンテーリング POR
240ポイント

N1 定義

この種目はあらかじめ定められたルートを指定された速度で回ってこなければならない。このルートは馬のフィットネスの評価となるだけの長さがあり、地形的に変化にとんだ部分が含まれていることが望ましい。

N2 概要

N2:1 距離は10km、20km、30km、40kmの4段階とし、主催者が事前に定める。

N2:2 コースには数か所チェックポイントが設けられる。

N2:3 競技者が各区間を走行するための平均速度は事前に定められる。

N2:4 競技者のスコアは、指定されたタイムと実際に所要したタイムの差によって決められる。

N2:5 目標速度

時速6km～12km（分速100～200m）の範囲で主催者が決定する。連続する2区間では同じ速度を指定してはならない。コースによっては時速6km以下も認められる。

N2:6 ルートは25,000分の1あるいは50,000分の1の地図、あるいはそのいずれかに相当する図面で示され、事前に競技者に渡される。

N3 チェックポイント

N3:1 チェックポイントは指定された順に回らなければならない。競技者はチェックポイントの数と位置は事前に知ることが出来る。

N3:2 それぞれのチェックポイントは赤旗（右側）と白旗（左側）によってしめされる。実際のチェックポイントの手前50m以内にもう1セットの旗を置くことができる。

N3:3 チェックポイントが見えた場所から、競技者はチェックポイントへ真っすぐ進まねばならず、歩様を変えたり止まったりしてはならない。

N3:4 競技者はそれぞれのチェックポイントを指定された時刻に出発しなければならない。遅れに対してはタイムペナルティーが科される。

N4 チケットポイント

正しいルートを競技者が走行してしていることを確認するために、無人のチェックポイント（チケットポイント）を設けることができる。このチケットポイントを通過したことを示すための手段は事前に主催者によって発表される。

（例：指定された木にハンカチやバンダナを結びつけてくる。あるいは結びつけてあるハンカチなどを取ってくる。そこに示された番号を記録するなど）

N5 休止時間

それぞれのチェックポイントでは最低5分間の休止が科される。競技者は前の競技者が出発してから原則として5分間は出発できない。チェックポイントにおける混乱を避けるため、また安全上の理由がある場合などはこの休止時間を短縮もしくは延長する権限をチェックポイントの審判は有する。

N6 馬体検査

N6:1 馬体検査が組み込まれている競技の場合は、獣医師あるいは指定された役員が馬の状態をチェックする。

N6:2 10kmおよび20km競技では馬の体調検査はオプションとする。30km競技、40km競技では最低1回は馬の体調検査を行わなければならない。

N6:3 獣医師あるいは役員は必要と判断した場合、一定時間（15分以上）の休止を命じたり、競技を中断させることができる。この決定に対し競技者は異議申し立てをすることはできない。

N7 ペナルティーポイント

このフェーズの満点は240点であり、下記のペナルティーポイントを差し引いたものが得点となる。

N7:1 獣医師あるいは担当役員によって休止を命ぜられた時間、1分ごとに1ポイント。

N7:2 基準タイムとのずれ（早くても遅くても）、1分ごとに1ポイント。

N7:3 チェックポイントが見えてから、競技者が正しいルートを同じ歩様で進行しない場合、すなわち、そのセクションの得点を競技者が意図的に変更しようとしていると、審判が判断した場合は30ポイント。

N7:4 指定されたルートを別方向からチェックポイントに入った場合。30ポイント。

N7:5 チェックポイントを通過しなかった場合。50ポイント。ミスしたチェックポイントの前後のステージは、前のステージの指定スピードで1つのステージを走行したものとする。

N7:6 チケットポイントを通り過ぎた場合の減点は特に設けないが明らかにショートカットのためチケットポイントに向かわなかった場合は失権となる場合がある。

N7:7 定時もしくは審判から指示されたスタート時刻より遅れた場合、チェックポイントのスタートの遅れ1分ごとに1ポイント。

N7:8 チケットポイントが番号制の場合、番号の誤差がポイント減点となる。

N8 落馬

このフェーズ中に落馬をした競技者は、安全上の理由から失権となる。その場合競技場を立ち去る前に必ず医事役員のチェックを受けること。受けない場合はイエローカードとなる。

課題一覧

- 1、静止 immobility
- 2、騎乗 mounting
- 3、スラローム slalom(ridden)
- 4、通路 corridor(ridden)
- 5、引き馬通路 in hand corridor

- 6、後退 reining back(ridden)
- 7、S字 S-bend test(ridden)
- 8、引き馬S字 in hand S-bent test
- 9、坂登り riding up an incline
- 10、坂下り riding down an incline

- 11、引き馬坂登り leading up an incline
- 12、引き馬坂下り leading down an incline
- 13、倒木ジャンプ tree trunk(ridden)
- 14、生垣ジャンプ hedge(ridden)
- 15、ステップアップ step up(ridden)

- 16、ステップダウン drop(ridden)
- 17、引き馬ステップアップ in-hand step up
- 18、引き馬ステップダウン in-hand step down
- 19、ゲート gate(ridden)
- 20、水渡り water crossing(ridden)

- 21、橋渡り footbridge(ridden)
- 22、引き馬橋渡り in-hand footbridge

参考：ノービス・トレーニング競技は16項目で行われる。(ミニTRECは8項目)

課題一覧

- 1、静止 immobility
- 2、騎乗 mounting
- 3、スラローム slalom(ridden)
- 4、通路 corridor(ridden)
- 5、引き馬通路 in hand corridor

- 6、後退 reining back(ridden)
- 7、S字 S-bend test(ridden)
- 8、引き馬S字 in hand S-bent test
- 9、坂登り riding up an incline
- 10、坂下り riding down an incline

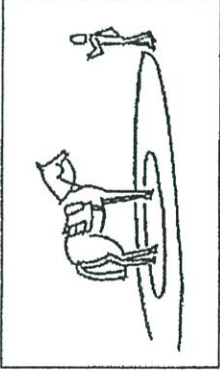
- 11、引き馬坂登り leading up an incline
- 12、引き馬坂下り leading down an incline
- 13、倒木ジャンプ tree trunk(ridden)
- 14、生垣ジャンプ hedge(ridden)
- 15、ステップアップ step up(ridden)

- 16、ステップダウン drop(ridden)
- 17、引き馬ステップアップ in-hand step up
- 18、引き馬ステップダウン in-hand step down
- 19、ゲート gate(ridden)
- 20、水渡り water crossing(riddden)

- 21、橋渡り footbridge(ridden)
- 22、引き馬橋渡り in-hand footbridge

参考：国際競技は16障害で行われる。

1. 静止 immobility



概要

この課題は平らな地面の上に描かれた二つの同心円を使って行われる。馬は内側の円の中に立ち、ライダーは外側の円の外に立つ。

—内側の円：直径 4 m

—外側の円：直径 8 m

放馬を避けるため、周囲を柵で囲むことが望ましい。

道具

ストップウォッチ 2

地面に円を描く材料(石灰やチョークなど)

囲いを作るためのロープなど

数字表示 1

目的

馬の落ち着きと従順さを見る。

採点

馬が内側の円の内側、ライダーが外側の円の外側にいる 1 秒毎に 1 ポイントとする。最高 10 ポイント。10 秒の終了はジャッジが知らせる。

外側の円の外にいるライダーは馬に声と手による動作で指示を出すことができる。

参考：国際ルールでは、声で指示を出せるが、動作や道具による指示は許されず、違反した場合はそこで計時を止め、そこまでの時間がポイントとなる。

介入

内側の円をでた馬のところをライダーが近づくことは介入とみなす。

介入ゼロ — 10 ポイント(最高)

介入 1 回 — 7 ポイント(最高)

介入 2 回 — 4 ポイント(最高)

介入 3 回 — 0 ポイント

ペナルティ

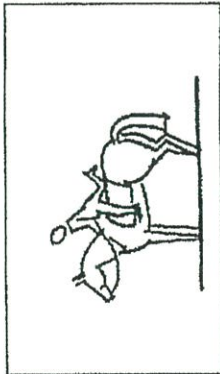
アブミをぶらつかせる — 1

馬への暴力、危険な行動 — 3

手綱が危険な位置にずり落ちる — 3

ライダーが内側の円から 10 秒以内に出入りできない場合は 0 ポイントとなる。

2. 騎乗 mounting



概要

地上に描かれた直径2.5mの円の中で行う。騎乗は15秒以内に行われなければならない。時間は馬が円内に肢を踏み入れた時から、ライダーが両足ともアブミを履いたときまでとする。

馬には左側か右側か指示された方から騎乗しなければならない。馬には左側か右側か指示された方から騎乗しなければならない。馬には左側か右側か指示された方から騎乗しなければならない。馬には左側か右側か指示された方から騎乗しなければならない。馬には左側か右側か指示された方から騎乗しなければならない。

鞍には適用しない。

踏み台の使用は原則許されないが、主催者の判断により踏み台(あるいはそれに代わる物)を置くことができる。アブミ革を伸ばすことは許されるが、すぐに適切な長さに戻さなければならない。

道具

数字表示 1

ストップウォッチ 1

地面に円を描く材料(石灰やチョークなど)

課題への入場地点を示すために旗を用いてもよい。

目的

馬の落ち着きと従順さを見る。ライダーの安全への配慮を見る。

技量 避けるべきミス

騎乗が終わる前に馬が円を出た場合は0ポイントとなる。

ライダーが騎乗中に馬が肢を動かすたびに、減点となる。

スタイル

ライダーの身軽さ、動作の正確さと安全への配慮。

採点

技量E 良い：ミスの数ごとに7, 4, 1, 0。馬の肢が円の外に出ると0。

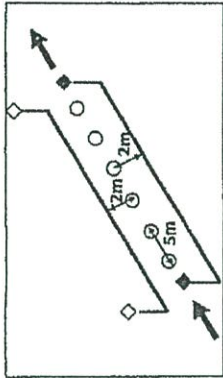
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2

ペナルティP アブミ革のねじれ・アブミをぶらつかせる -1

手綱を適切に引いていない -1

制限時間の15秒を超えたら1秒毎に -1

3. スラローム slalom



概要

地面に立てられた6本の棒を、スラロームで通りぬける。棒は5m間隔で等間隔に設置する。

一棒の高さは最低2m

一通路の幅は棒の左右に各2m、計4m

一最初の棒の4m前にスタートゲートを設ける。

一最後の棒の4m後にフィニッシュゲートを設ける。

道具

赤旗 2

白旗 2

数字表示 1

棒 6

通路を地面に表示する材料(石灰やチョークなど)

目的

馬の従順さと動きの柔軟さを見る。

技量 避けるべきミス

棒に触れる。

馬が走りだす(歩様の変化)。

通路の外にはみ出す。

棒を通過しそこねた場合0ポイントとなる。

スタイル

馬の歩様による。

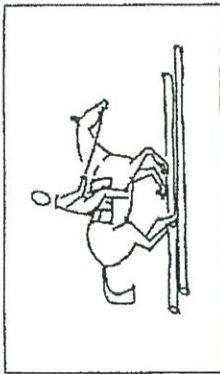
採点

技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0

スタイルS 駆歩 +3、速歩 0、常歩 -2

ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

4. 通路 corridor



概要

地面に置かれた丸太でつくられた細い通路を通りぬける。

- 長さ 8 m
- 丸太の間隔 0.8m(国際ルールは 0.5m)

道具

- 赤旗 2
- 白旗 2
- 数字表示 1

4 mの丸太4本、あるいは8 mの丸太2本(地面に固定されることが望ましい)

目的

馬の従順さと動きの正確さをみる。

技量

避けるべきミス
 馬が丸太にさわる。
 馬が走りだす(歩様の変化)。
 丸太の外に出ると0ポイントとなる。

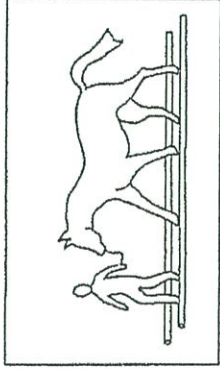
スタイル

馬の歩様による。

採点

技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0
 スタイルS 駈歩 +3、速歩 0、常歩 -2
 ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

5. 引き馬通路 in-hand corridor



概要

地面に置かれた丸太でつくられた細い通路を引き馬で通りぬける。歩様は速歩が常歩とし、駈歩はしてはならない。

- 長さ 8 m
- 丸太の間隔 0.8m(国際ルールは 0.5m)

道具

- 赤旗 2
- 白旗 2
- 数字表示 1

4 mの丸太4本、あるいは8 mの丸太2本(地面に固定されることが望ましい)

目的

馬の従順さと動きの正確さをみる。

技量

避けるべきミス
 後退を含めた拒止。
 馬の肢や人の足が丸太にさわる。
 馬が走りだす(歩様の変化)。
 丸太の外に出ると0ポイントとなる。

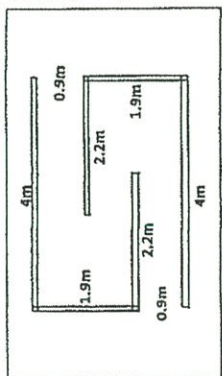
スタイル

馬の歩様による。

採点

技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ：0
 スタイルS 速歩 +3、常歩 -2
 ペナルティP 馬への暴力、危険な行動 -3
 アブミをぶらつかせる -1

8. 引き馬S字 in-hand S-bend test



概要

丸太でつくられたS字型の通路を通りぬける。丸太は何らかの物に乗せて地面から離しておくこと。

S字の一片(図参照)

長さ4m
幅0.9m

道具

4mの丸太2本、2.2mの丸太2本、1.9mの丸太2本
丸太を乗せて地面から浮かす台となるもの(石、煉瓦など、高さ30cmまで)

赤旗 2

白旗 2

数字表示 1

目的

馬の従順さと動きの正確さ、およびライダーの扶助の適切さをみる。

技量 避けるべきミス

馬や人が触れて丸太が落ちる。

馬や人が走路をはみ出る。

S字通過中に停止する。

拒止(後退を含む)。

歩様の変化。

スタイル

馬の落ち着き。

ライダーの扶助に対する従順さ。

採点

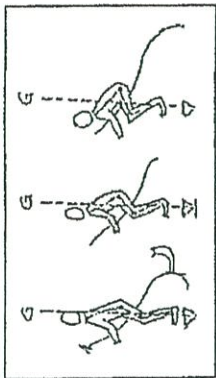
技量E 良い: 7, ミス1つ: 4, ミス2つ: 1, ミス3つ: 0

スタイルS 大変良い+3, 良い+2, 少し良い+1, 平均的0, 少し悪い-1, 悪い-2

ペナルティP 馬への暴力、危険な行動 -3

アブミをぶらつかせる -1

9. 坂上り riding up an Incline



概要

スムーズな坂(階段状になっていないこと)。
傾斜は25度以上45度まで。
坂の長さは6mから12m、傾斜角度による。
通路(マークの有無は問わない)の幅は2mから4m。

道具

赤旗 2

白旗 2

数字表示 1

目的

馬の落ち着きとバランス、馬を適切にコントロールするライダーの正しい姿勢をみる。

技量 避けるべきミス

歩様の变化(常歩、速歩、駆歩いずれでもよいが一貫した歩様で通ること)。

通路外へはみ出す。

坂の上下の旗の間を人馬がまっすぐ走行しない。

スタイル

馬の良いバランス。

ライダーの良い姿勢: 重心上に軽い鞍座で乗っていること。極端な前傾姿勢にならないこと。

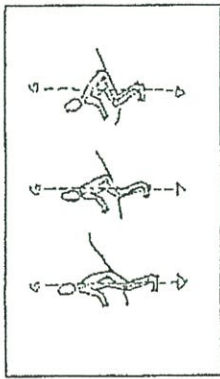
採点

技量E 良い: 7, ミス1つ: 4, ミス2つ: 1, ミス3つ: 0

スタイルS 大変良い+3, 良い+2, 少し良い+1, 平均的0, 少し悪い-1, 悪い-2

ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

10. 坂下り riding down an incline



概要
スムーズな坂(階段状になっていないこと)。
傾斜は25度以上45度まで。
坂の長さは6 mから12 m、傾斜角度による。
通路(マークの有無は問わない)の幅は2 mから4 m。

道具
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1

目的

馬の落ち着きとバランス、馬を適切にコントロールするライダーの正しい姿勢をみる。

技量 避けるべきミス

歩態の変化(常歩、連歩、駆歩いずれでもよいが一貫した歩態で通ること)。
通路外へはみ出す。
坂の上下の旗の間を人馬がまっすぐ走行しない。

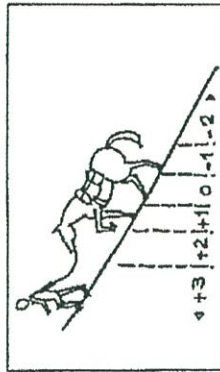
スタイル

馬の良いバランス。
ライダーの良い姿勢：重心上に軽い騎座で乗っていること。極端な後傾姿勢にならないこと。

採点

技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

11. 引き馬坂上り leading up an incline



概要
馬を安全に一定のペースで引いて登れるスムーズな坂で、坂の上が平らであること。
傾斜は25度以上45度まで。
長さは最低10 m。
通路(マークの有無は問わない)の幅は2 mから4 m。

道具
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1

目的

馬の落ち着きと従順さと意欲、および引き馬で馬を適切にコントロールするライダーの技量をみる。

技量 避けるべきミス

前進をためらう、拒否する。
放馬する。
手綱、引き綱が地面に触れる。
走り出す。
通路外へはみ出す。
馬が人間につつかかる。
坂の上下の旗の間を人馬がまっすぐ進まない。

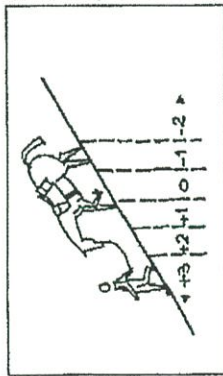
スタイル

ライダーが手綱や引き綱をピンと張ることなく、馬が落ち着いて、従順に意欲を持ってついでくこと。

採点

技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ：0
スタイルS +3から-2までライダーが馬を引く位置によってつける。
ライダーが馬の前 +3
ライダーが馬の頭の横 +2
ライダーが馬の肩 +1
ライダーが腹帯の位置 0
ライダーが馬の後肢の位置 -1
ライダーが馬より後 -2
アブミをぶらつかせる -1
マルダンの外し忘れ -2
馬への暴力、危険な行動 -3

1 2. 引き馬坂下り leading down an incline



概要

馬を安全に一定のペースで引いて下れるスムーズな坂で、坂の下が平らであること。
傾斜は25度以上45度まで。
長さは最低10m。
通路(マークの有無は問わない)の幅は2mから4m。

道具 2
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1

目的

馬の落ち着きと従順さと意欲、および引き馬で馬を適切にコントロールするライダーの技量をみる。

技量 避けるべきミス
前進をためらう、拒否する。
放馬する。
手綱、引き綱が地面に触れる。
走りだす。
通路外へはみ出す。
馬が人間につつかかる。
坂の上下の旗の間を人馬がまっすぐ進まない。

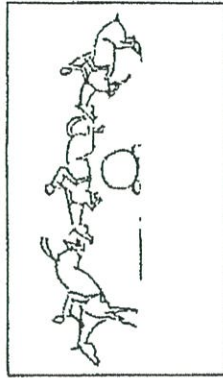
スタイル

ライダーが手綱や引き綱をピンと張ることなく、馬が落ち着いて、従順に意欲を持ってついでくること。

採点

技量E 良い: 7, ミス1つ: 4, ミス2つ: 1, ミス3つ: 0
スタイルS +3から-2までライダーが馬を引く位置によってつける。
ペナルティP
ライダーが馬の前 +3
ライダーが馬の頭の横 +2
ライダーが馬の肩 +1
ライダーが腹背の位置 0
ライダーが馬の後肢の位置 -1
ライダーが馬より後 -2
アブミをぶらつかせる -1
マルタンの外し忘れ -2
馬への暴力・危険な行動 -3

1 3. 倒木ジャンプ free trunk



概要

平らな地面に置かれた倒木(枝のないもの)あるいは積み上げた丸太を飛越する。

一高さ: レベル1 約50cm
レベル2 約70cm
一障害物の幅: 3m以上

道具 2
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1
倒木、あるいはそれを代わる物 1

目的

馬の落ち着きとバランス、および馬を適切にコントロールするためのライダーの姿勢をみる。
歩線の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

技量 避けるべきミス
拒止(後退を含む)。

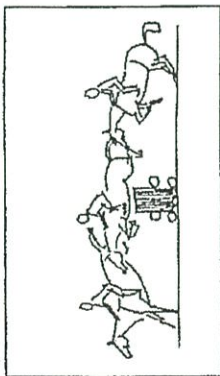
スタイル

動きの一貫性、バランス、推進力。
ライダーの良い姿勢。

採点

技量E 良い: 7, ミス1つ: 4, ミス2つ: 1, ミス3つ: 0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

14. 生垣ジャンプ hedge



概要
自然のあるいは人工の生垣をジャンプする。

- 高さ：レベル1 約50cm
- レベル2 約70cm
- 厚さ：最高 0.5m
- 障害物の幅：3 m以上

道具 2
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1

目的
馬の落ち着きとバランス、および馬を適切にコントロールするためのライダーの姿勢をみる。
歩様の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

技量 避けるべきミス
拒止(後退を含む)。

スタイル
動きの一貫性、バランス、推進力。
ライダーの良い姿勢。

採点
技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

15. ステップアップ step up



概要
平らな地上の急傾斜の側面を持つ障害物。

- 高さ：レベル1：約50cm
- レベル2：約70cm
- 幅：2～3 m

道具 1
赤旗 1
白旗 1
数字表示 1

注：着地側の地面は整備され、平らでなければならぬ。

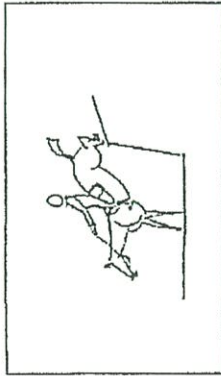
目的
馬の落ち着きとバランス、および馬を適切にコントロールするためのライダーの姿勢をみる。
歩様の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

技量 避けるべきミス
急に走り出す。
拒止(後退を含む)。

スタイル
動きの一貫性、バランス、推進力。
ライダーの良い姿勢。

採点
技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

16. ステップダウン step down



概要
平らな地面上の急傾斜の側面を持つ障害物。

- 高さ：レベル1：約50cm
レベル2：約70cm
- 幅：2～3 m

道具
1 赤旗
1 白旗
数字表示 1

注：着地側の地面は整備され、平らでなければならぬ。

目的

馬の落ち着きとバランス、および馬を適切にコントロールするためのライダーの姿勢をみる。
歩様の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

技量 避けるべきミス
拒止(後退を含む)。

スタイル
動きの一貫性、バランス、推進力。
ライダーの良い姿勢。

採点

技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

17. 引き馬ステップアップ in-hand step up



概要
平らな地面上の急傾斜の側面を持つ障害物。

- 高さ：レベル1：約50cm
レベル2：約70cm
- 幅：2～3 m

道具
1 赤旗
1 白旗
数字表示 1

注：着地側の地面は整備され、平らでなければならぬ。

目的

馬の落ち着きとバランス、およびライダーが引き馬で馬を適切にコントロールしているかをみる。
歩様の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

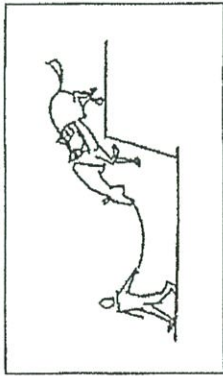
技量 避けるべきミス
急に走り出す。
拒止(後退を含む)。

スタイル
動きの一貫性、バランス、推進力。
ライダーの身のこなし。

採点

技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ：0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な行動 -3
アブミをぶらつかせる -1

18. 引き馬ステップダウン in-hand step down



概要
平らな地面上の急傾斜の側面を持つ障害物。

- 高さ：レベル1：約50cm
レベル2：約70cm
- 幅：2～3m

道具
赤旗 1
白旗 1
数字表示 1

注：着地側の地面は整備され、平らでなければならぬ。

目的

馬の落ち着きとバランス、およびライダーが引き馬で馬を適切にコントロールしているかを見る。歩様の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

技量 避けるべきミス

急に走り出す。
拒止(後退を含む)。

スタイル

動きの一貫性、バランス、推進力。
ライダーの身のこなし。

採点

技量 良い：7, ミス1つ：4, ミス2つ：1, ミス3つ：0
スタイルS 大変良い+3, 良い+2, 少し良い+1, 平均的0, 少し悪い-1, 悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な行動 -3
アブミをぶらつかせる -1

19. ゲート gate



概要
蝶番のついたゲートを騎乗したまま開け閉めする。ゲートは両方向に開くものが望ましい。

- 高さ：1.2m程度
- 幅：最低1m

道具
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1

目的

馬の従順さと落ち着き、ライダーの扶助の適切さを見る。ゲートの開け閉めはライダーの手のみでおこなう。

技量 避けるべきミス

課題終了前にライダーの手がゲートから離れる。
手から離れたゲートが馬にぶつかる、あるいは馬がゲートを押す。
馬がゲートの支柱にぶつかる。

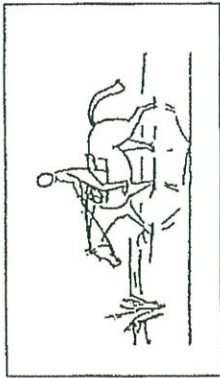
スタイル

馬の落ち着き。
ゲートに触っているライダーの手が変わらないこと。
安全への配慮。
ライダーの扶助の適切さ。

採点

技量 良い：7, ミス1つ：4, ミス2つ：1, ミス3つ、落馬：0
スタイルS 大変良い+3, 良い+2, 少し良い+1, 平均的0, 少し悪い-1, 悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

20. 水渡り water crossing



概要
この課題は常歩で行う。
- 水場の幅は最低4 m
- 深さは約50cm

道具
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1

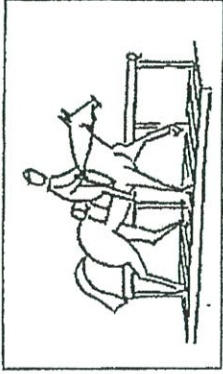
目的
馬の落ち着きと前進気勢、ライダーの状況判断と扶助の適切さをみる。

技量 避けるべきミス
拒止、後退。
歩様の変化。
水に飛びこむ、あるいは飛び出す。
常歩以外の歩様で水場の過半を通ると0ポイント。

スタイル
一定したペースで通過すること。
馬の落ち着きと前進気勢。
ライダーの状況判断と扶助の適切さ。

採点
技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

21. 橋渡り footbridge



概要
実際の流れにかかると、二つの盛土の間にかかると、あるいは地面の上に設置されたものでもかまわない。この課題は常歩で行う。
- 橋の長さは最低5 m
- 幅は約1 m
- 片側か両側に手すりを設ける。

道具
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1
木か鉄製の橋 1

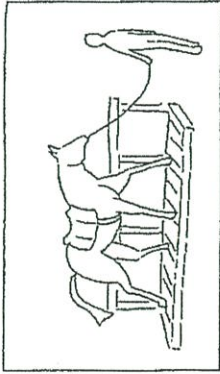
目的
馬の落ち着きと前進気勢、ライダーの状況判断と扶助の適切さをみる。

技量 避けるべきミス
拒止、後退。
歩様の変化。
橋に飛びこむ、あるいは飛び出す。
常歩以外の歩様で橋の過半を通ると0ポイント。

スタイル
一定したペースで通過すること。
馬の落ち着きと前進気勢。
ライダーの状況判断と扶助の適切さ。

採点
技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ、落馬：0
スタイルS 大変良い+3、良い+2、少し良い+1、平均的0、少し悪い-1、悪い-2
ペナルティP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

2.2. 引き馬橋渡り in-hand footbridge



概要

実際の流れにかかると、2つの盛土の間にかかる橋。あるいは地面の上に設置されたものでもかまわない。この課題は常歩で行う。

一橋の長さは最低5m

一橋は約1m

一片側か両側に手すりを設ける。

道具

赤旗 2

白旗 2

数字表示 1

木か鉄製の橋 1

目的

馬の落ち着き、従順さ、馬を適切にコントロールするライダーの姿勢をみる。

技量 避けるべきミス

拒止、後退。

放馬。

馬がライダーを押ししたり、橋にぶつかったりする。

手綱、リードロープが地面に触れる。

歩様の変化。

橋に飛びこむ、あるいは飛び出す。

スタイル

馬の落ち着きと前進気勢。

ライダーが手綱やリードロープを張って馬を引かなくても馬が自主的についてくること。

採点

技量

良い: 7, ミス1つ: 4, ミス2つ: 1, ミス3つ: 0

橋から飛び出すと0ポイント

常歩以外の歩様で橋の過半を通ると0ポイント

スタイルS 大変良い+3, 良い+2, 少し良い+1, 平均的0, 少し悪い-1, 悪い-2

ペナルティP 馬への暴力、危険な行動 -3

アブミをぶらつかせる -1

TREC Japan 競技規程

(非売品)

無断転載/複製/引用を禁ず

TREC 第2フェーズ 歩様コントロール早見表

Mini TREC 60m競技

得点	常歩 秒数	駈歩 秒数
30	27 以下	12.45 以上
28	28	12.3
26	29	12.15
24	30	12
22	31	11.45
20	32	11.3
18	33	11.15
16	34	11
14	35	10.45
12	36	10.3
10	37	10.15
		10
8	38	9.45
6	39	9.3
4	40	9.15
2	41	9
0	42 以上	8.45 以下

※駈歩区間をすべて速歩で行った場合は一律5点となる

TREC 75m競技

得点	常歩 秒数	駈歩 秒数
30	36 以下	16.6 以上
28	37	16.45
26	38	16.3
24	39	16.15
22	40	16
20	41	15.85
18	42	15.7
16	43	15.55
14	44	15.4
12	45	15.25
10	46	15.1
8	47	14.65
6	48	13.9
4	50	13.15
2	52	12.56
0	54 以上	12 以下

※駈歩区間をすべて速歩で行った場合は一律5点となる