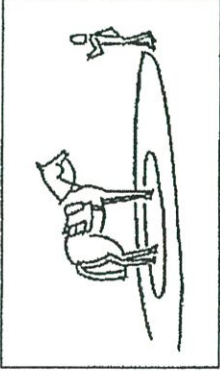


## 課題一覧

- 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

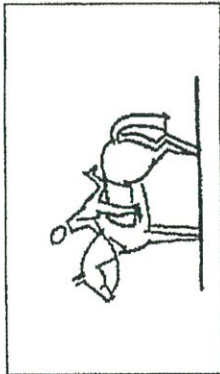
アブミをぶらつかせる — 1

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 馬への暴力、危険な行動 -3

踏み台を使つての騎乗 -3

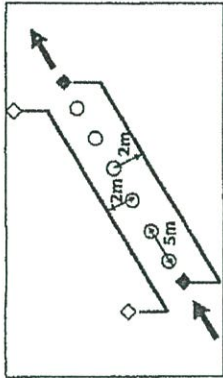
傾斜地の場合、低い方から乗ろうとする -1

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。

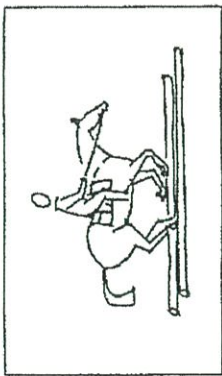
### 採点

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

股が丸太にさわわる。  
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。

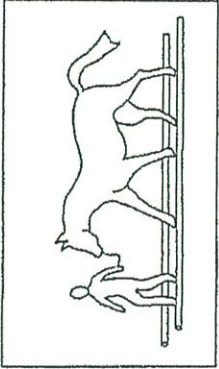
##### スタイル

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。  
馬の股や人の足が丸太にさわわる。  
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。

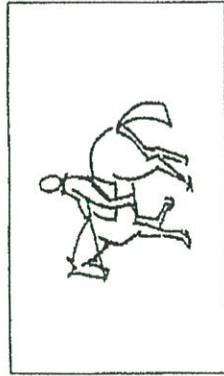
##### スタイル

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

## 6. 後退 reining back



### 概要

地面に置かれた丸太4本でつくられた長さ8 mの通路を4 m後退する。地面は平らであること。

- 長さ 8 m
- 丸太の間隔 0.8 m

### 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) ラインを表示する材料(石灰やチョークなど)

### 目的

後退時の馬の従順さとライダーの扶助の適切さを見る。  
馬の前肢が前方のラインを越えたところから採点を開始し(ジャッジがその旨を選手に伝える) 4 m後退して前肢が手前のラインを越えたところで終了とする。

### 技量 避けるべきミス

後退時に通路外へはみ出す、肢が丸太に触れる。  
動作が中断する。

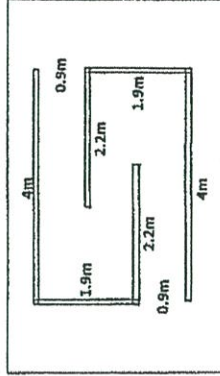
### スタイル

落ち着きと動作の正確さ。  
ライダーの姿勢。

### 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

## 7. S字 S-bend fest



### 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 4 m
- 幅 0.9 m

### 道具

4 mの丸太2本、2.2 mの丸太2本、1.9 m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30 cm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見る。

### 技量 避けるべきミス

丸太が落ちる。  
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。

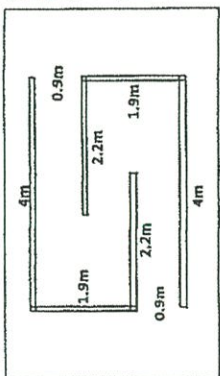
### スタイル

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、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

### 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 4 m  
—幅 0.9m

**道具**  
4 m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

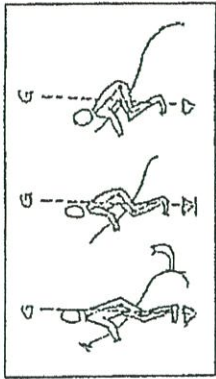
**目的**  
馬の従順さと動きの正確さ、およびライダーの扶助の適切さをみる。

**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6 m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

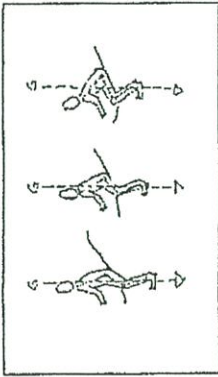
**目的**  
馬の落ち着きとバランス、馬を適切にコントロールするライダーの正しい姿勢をみる。

**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

### 1 0. 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。

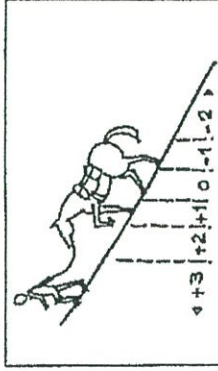
採点

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

### 1 1. 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てくること。

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

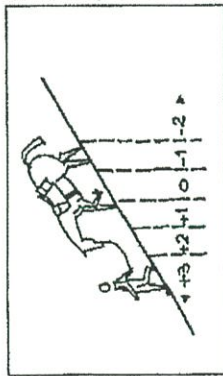
ライダーが馬より後 -2

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。

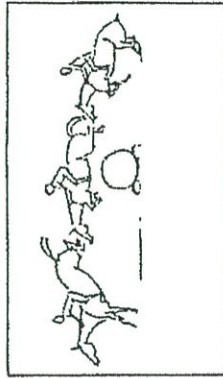
**スタイル**

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。  
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。  
-高さ: レベル1 約50cm  
レベル2 約70cm  
-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**

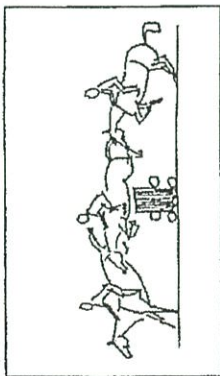
動きの一貫性、バランス、推進力。  
ライダーの良い姿勢。

**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。

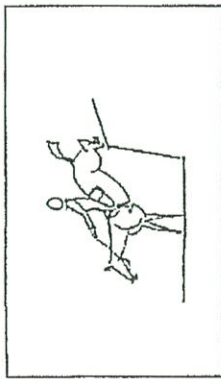
目的  
馬の落ち着きとバランス、および馬を適切にコントロールするためのライダーの姿勢をみる。  
歩様の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

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：2～3m

#### 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：2～3m

#### 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

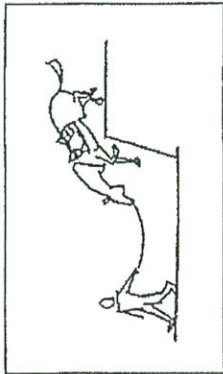
技量E 良い：7、ミス1つ：4、ミス2つ：1、ミス3つ：0

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。

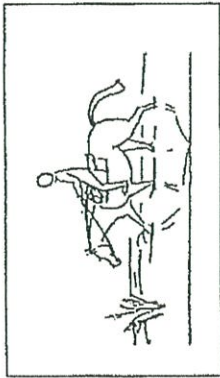
#### スタイル

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

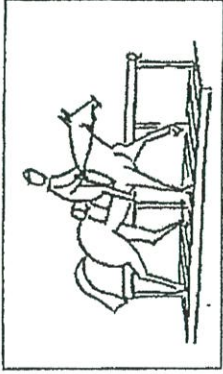
目的  
馬の落ち着きと前進気勢、ライダーの状況判断と扶助の適切さをみる。

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

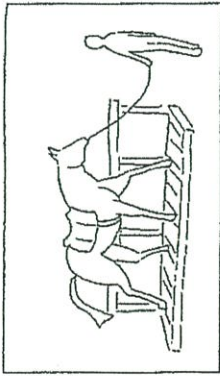
目的  
馬の落ち着きと前進気勢、ライダーの状況判断と扶助の適切さをみる。

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5 m

一橋は約1 m

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

ペナルティープ 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