

TRAIL – FEUILLE DE NOTATION

CLASSE :LIEU : DATE :

Note : -1 1/2 = extrêmement mauvais, -1 = très mauvais, -1/2 = mauvais, 0 = correct, +1/2 = bien, +1 = très bien, +1,1/2 = excellent

PENALITES :

1/2 point : Chaque fois qu'une barre, pole, cône **plante d'ornement ou tout autre composante d'un obstacle** ou autre obstacle est frôlé.

1 point : Heurter ou marcher sur une barre, un pole, un cône ou autre obstacle, **Allure incorrecte**, Bris d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins. Au galop, lorsque les antérieurs ou les postérieurs ne franchissent pas ensemble la perche. Sauter par-dessus ou ne pas marcher à l'endroit requis de l'obstacle.

Au trot, lorsque les antérieurs ou les postérieurs sont posés dans le même espace entre deux perches.

-3 points : **Allure incorrecte**, bris d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées, Etre sur le mauvais pied ou Bris d'allure au galop (excepté pour reprendre le bon pied), Faire tomber ou déplacer sévèrement un obstacle. **Sortir des limites d'un obstacle**, mettre un pied en dehors des couloirs, **tomber** ou sauter par dessus un obstacle **dès que le cheval v a engagé un pied** (reculer, pont, pas de côté, ...). **Manquer un élément de l'obstacle avec un pied.**

-5 points : Perte du contrôle de la barrière ou laisser-aller de la barrière. Perte de l'objet à déplacer. Lâcher un imperméable. 1^{ER} ou 2^{ème} refus (dérobade ou tentative d'éviter un obstacle en faisant un écart ou en reculant de plus deux foulées). Utilisation de sa deuxième main pour inspirer crainte ou flatter le cheval. **Sortir des limites d'un obstacle**, mettre plus d'un pied en dehors des couloirs, **tomber** ou sauter en bas d'un obstacle avec plus d'un pied. **Manquer un élément de l'obstacle avec plus d'un pied.**

Désobéissance flagrante du cheval. Dérobade ou tentative d'éviter un obstacle en faisant un écart ou en reculant de plus deux foulées. Défaut de compléter entièrement un obstacle. Ne pas maintenir le tracé décrit dans l'obstacle où entre les obstacles.

-0 pointage : Utiliser plus de un doigt entre les rênes. Utilisation des deux mains (sauf pour les classes de Snaffle Bit ou les classes de Hackamore désignées à deux mains) ; Utilisation du romal autrement que défini dans les règlements. Franchir un obstacle de façon incorrect ou autrement que dans l'ordre spécifié. Aucune tentative pour exécuter un obstacle. Défaillance ou bris de l'équipement qui retarde l'achèvement du parcours. Toucher le cheval de façon répétitive et/ou excessive sur l'encolure pour lui faire baisser la tête. Chute du cheval ou du cavalier. Ne pas entrer ou franchir un obstacle du bon côté, y compris tourner de plus de ¼ de tour. **Entrer ou sortir d'un obstacle du mauvais côté ou dans la mauvaise direction.** Aller en dehors des marques désignées sur parcours. Troisième refus. Ne pas prendre l'allure désignée **entre les obstacles. Ne pas respecter la bonne direction entre les obstacles.**

N° Dossier	OBSTACLES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL PENALITES	SCORE FINAL	Class.
	Pénalités															
	Pointage															

	Pénalités															
	Pointage															

	Pénalités															
	Pointage															

	Pénalités															
	Pointage															

	Pénalités															
	Pointage															

	Pénalités															
	Pointage															

	Pénalités															
	Pointage															

JUGE : Signature :