

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「野外騎乗の技術競技」。

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)が統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TREC Japan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(TR EC Japanでは4つ、国際競技では3つ)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。

概要	1
第1フェーズ ベーシックホースマンシップ B H	4
第2フェーズ 歩様コントロール C G	5
第3フェーズ クロスカントリー障害物競争 P T V	7
第4フェーズ オリエンテーリング P O R	10
障害一覧	12

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。国際ルールで行われる公道を使った本格的なオリエンテーリングは行いません。レベル1とレベル2があります。

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 of Gate)
第3フェーズ	クロスカントリー障害物競走	PTV (Parcourse 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)

レベル1

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。クロスカントリー障害物競走(PTV)は国際ルールに比べ、短い距離で行い、障害物の数も少なくしてあります。

レベル2

第1～第4すべてのフェーズを行います。クロスカントリー障害物競走(PTV)はレベル1より障害物の数が増え、難度はあがりますが、国際ルールに比べ短い距離で行い、障害物の数も少なくしてあります。

オリエンテーリングの距離は国際ルールより短く、公道の使用を極力さけた安全な場所に設けたコースを使って行います。

TREC Japanを終了すると、国際ルールのTREC競技へと進みます。

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。

本競技に関する国内連絡先：
 一般社団法人 日本ホーストレッキング協会
 Japan Equestrian Tourism Association (JETA)
 〒182-0026 東京都調布市小島町2-54-2
 FAX: 042-483-0814
 E-mail: info@equi-tourism.jp
 URL: <http://equi-tourism.jp>

G 1 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 クロスカントリー障害物競走 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

G 2 人馬の年齢

- G 2 :1 ライダーの年齢は原則レベル1では10歳以上、レベル2では14歳以上とする。
- G 2 :2 馬の年齢は4歳以上とし、種類は問わない。

G 3 競技

- G 3 :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。
- G 3 :2 スタート順とスタートタイムは主催者が決定する。

G 4 失権

- G 4 :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は失権となる。
- G 4 :2 CGあるいはPTVにおいて、外部よりの援助を受けた者はそのフェーズを失権となる。再騎乗の際の援助は認められる。
- G 4 :3 PORフェーズにおいて、GPSの使用は禁止される。使用した場合はPORフェーズを失権となる。
- G 4 :4 PORフェーズにおいて、ルートについての相談を携帯電話などの手段を用いて外部のものを行うことは禁止される。違反した場合はPORフェーズを失権となる。

G 5 抗議、質問

- G 5 :1 抗議、質問は審判長か主催者に対し紳士的に丁寧に行わなければならない。
- G 5 :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。
- G 5 :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。

G 6 競技者の服装

- G 6 :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(赤や黄色の派手な色で裾が長いレインコートなど)を着用する場合は事前に主催者の許可を得なければならない。
- G 6 :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。ただしベテランウエスタンライダーなどが、自己責任においてヘルメット着用を希望しない場合は、事前に主催者に申告することにより非着用を認められる場合がある。ただしフェーズ4のオリエンテーリ

ングの際は必ず着用しなければならない。

- G 6 :3 主催者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 折り返し手綱、スタンディングマルタンガールなど馬の頭頸を固定する用具の使用は禁止する。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ばあい、引き馬競技ではリードロープを頭絡につけて用いるか、あるいは、リードロープ兼用の手綱をマルタンガールから外し、頭絡につけて用いなければならない。
- 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、程度により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 B H

20ポイント

B 1 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。

B 2 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2.5m 程度)したあと、下記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。

B 3 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 C G

60ポイント(駆歩、常歩それぞれ30ポイント)

C 1 目的

C 1 :1 地面にマークされた走路の中で、馬に遅い駆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。駆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。

C 2 ステージ

C 2 :1 走路の長さは75m、幅は2.5mとする。走路は直線でもかまわない。

C 3 採点

C 3 :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。

参考：国際競技では0点となる。

C 3 :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り、さらに一步ごとに1ポイントの減点となる。

参考：国際競技では0点となる。

C 3 :3 スタートラインとフィニッシュラインは指定された歩様で通過しなければならない。

C 3 :4 ジャッジにコールされて15秒以内にスタートを切らなければならない。

C 4 落馬

C 4 :1 落馬の場合は0点となるが、落馬したステージ(駆歩ステージか常歩ステージ)のみに適用される。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。

75m競技

得点	常歩		駈歩	
	秒数	時速(km/h)	秒数	時速(km/h)
30	36以下	7.50以上	16.60以上	16.26以下
28	37	7.30	16.45	16.40
26	38	7.10	16.30	16.56
24	39	6.90	16.15	16.70
22	40	6.75	16.00	16.87
20	41	6.60	15.85	17.00
18	42	6.40	15.70	17.20
16	43	6.30	15.55	17.36
14	44	6.10	15.40	17.50
12	45	6.00	15.25	17.70
10	46	5.90	15.10	17.90
8	47	5.70	14.65	18.40
6	48	5.60	13.90	19.40
4	50	5.40	13.15	20.50
2	52	5.20	12.56	21.50
0	54以上	5.00以下	12.00以下	22.50以上

第3フェーズ クロスカントリー障害物競走 P T V

160ポイント

P 1 定義

P 1 :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障害*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、またライダーの扶助の正確さをポイントにより評価する。

*注：「静止」や「騎乗」など実際の障害物を使わない課題も便宜上「障害」とよぶ。

P 2 コース

P 2 :1 ルートは最長3kmまでとし、ライダーは決められた時間以内に走行しなければならない。

P 2 :3 障害は、レベル1では8個、レベル2では12個とし、正しい順番に走行しなければならない。主催者の判断により、16個を超えない範囲で障害の数を増やすことができる。

P 2 :4 それぞれの障害には、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。

P 2 :5 競技者には事前にルートが説明される。

P 3 歩様の選択

障害間の歩様は自由である。

P 4 コースウオーク

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。コースウオークのための時間は主催者が決定して発表する。

P 5 採点基準(Marking)

P 5 :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。但し小数点以下は切り捨てとする。

(例：8障害の場合：7点×2=14点、12障害の場合：7点×1.33=9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。

P 5 :2 拒止

障害を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はならない。

P 5 :3 障害に取り組む意思の無い場合は、競技者は停止し、その旨を審判に伝えなければならない。

P 5 :4 コースを間違えて修正しない場合は、フェーズからの失権となる。
(例：審判に報告せずに障害を通過しない。)

P 6 タイムスコアリング

P 6 :1 ペナルティー

- 規定タイムを1分オーバー：3ポイント
- 規定タイムを2分オーバー：7ポイント
- 規定タイムを3分オーバー：15ポイント

タイムオーバーの場合のペナルティーは15ポイントを上限とする。規定時間より早い場合にはタイムペナルティーは科されない。主催者の判断によりタイムスコアを適用しないこともある。その場合は参加者に事前にその旨を発表すること。

P 7 スタートとフィニッシュ

P 7 :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。

P 8 採点基準

P 8 :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。

P 9 Effectiveness(技量)

P 9 :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/拒止や抵抗なし/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/拒止や抵抗した/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/拒止や抵抗した/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/拒止や抵抗した/歩様が変わった/外に踏み出した 等 =0

この得点はスコアシートのEの欄に記入する。

P 10 Style(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。

駆歩 +3、常歩 -2

この得点はスコアシートのSの欄に記入する。

P 11 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アブミのあげ忘れは-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。

P 12 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。

P 13 採点方法

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

すべての障害において、Effectivenessが0の場合、その障害の得点は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

N 1 定義

この種目はあらかじめ定められたルートで指定された速度で回ってこななければならない。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。

N 2 概要

N 2 :1 距離は10km、20km、30km、40kmの4段階とし、主催者が事前に定める。

N 2 :2 コースには数か所チェックポイントが設けられる。

N 2 :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。

N 2 :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。

N 2 :5 目標速度

時速6km～12km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。

N 2 :6 ルートは25,000分のIあるいは50,000分のI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。

N 3 チェックポイント

N 3 :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らされない。

N 3 :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。

N 3 :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。

N 3 :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間に出発しなければならない。遅れにたいしてはタイムペナルティーが科される。

N 4 チケットポイント

正しいルートを競技者が走行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。このチェックポイントを通じ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。チケット

(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。)

N 5 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雑をさけるため、また安全上の理由がある場合などはこの休止時間を4分あるいは3分に短縮する権限をチェックポイントの審判は有する。

N 6 馬の体調検査

N 6 :1 馬の体調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体調をチェックする。

N 6 :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。

N 6 :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、あるいは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。

N 7 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。

N 7 :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。

N 7 :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。

N 7 :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。30ポイント。

N 7 :4 指定されたルートと別方向からチェックポイントに入った場合。30ポイント。

N 7 :5 チェックポイントと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。

N 7 :6 チケットポイントを通じなかった場合。50ポイント。

N 7 :7 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。

N 8 落馬

このフェーズ中に落馬をした競技者は、次のチェックポイントでその状況を役員に報告しなければならない。PORフェーズでの落馬では自動的に失権とはならない。

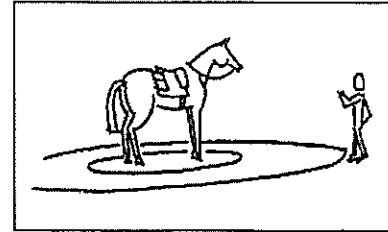
障害（課題）一覧

レベル1は下記より8障害以上、レベル2は下記より12障害以上を選ぶ。

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-bend 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)
- ②③ 引き馬橋渡り in-hand footbridge

参考：国際競技は16障害で行われている。

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に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

ペナルティー

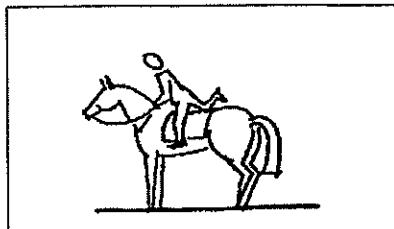
アブミをぶらつかせる — 1

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秒以内に出られない場合は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。飛び乗りは許される。円の中に入るときにライダーは下馬していてもよいが、アブミは上げるか馬の背でクロスしていなければならない(ウエスタン

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みる。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

ペナルティーP 馬への暴力、危険な行動 -3

踏み台を使つての騎乗 -3

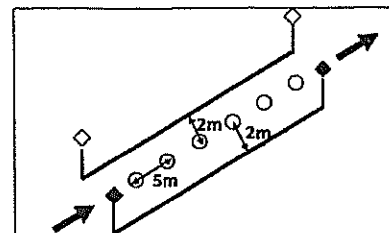
傾斜地の場合、低い方から乗ろうとする -1

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秒を超える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みる。

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 駈歩 +3、速歩 0、常歩 -2

ペナルティー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

肢が丸太にさわる。

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。

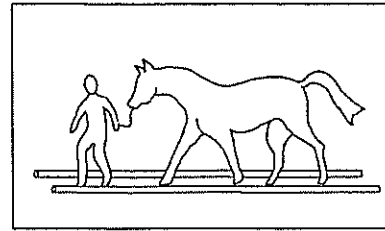
採点

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

ペナルティー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

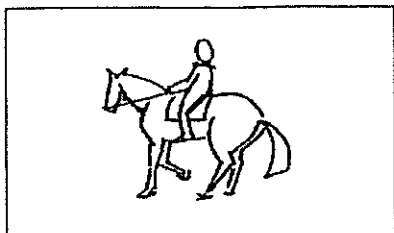
技量E 良い: 7, ミス1つ: 4, ミス2つ: 1, ミス3つ: 0

スタイルS 速歩 +3、常歩 -2

ペナルティー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でつくられた長さ8mの通路を4m後退する。地面は平らであること。

- 長さ8m
- 丸太の間隔0.8m

道具

赤旗 2
白旗 2
数字表示 1
4mの丸太4本、あるいは8m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)
4m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。

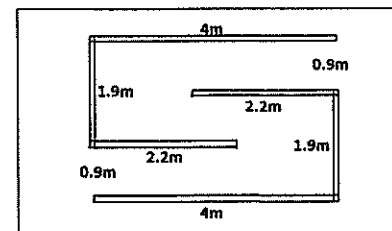
スタイル

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
ペナルティーP 馬への暴力、危険な騎乗 -3

7. S字 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
丸太に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。

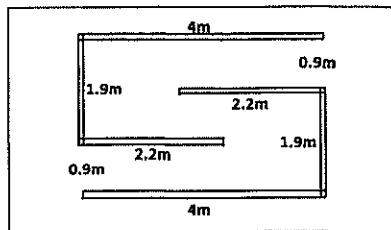
スタイル

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
ペナルティー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 0.9 m

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。

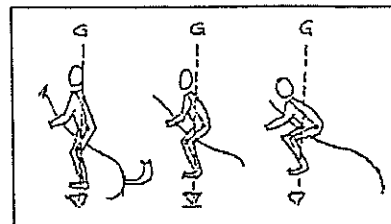
スタイル

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
ペナルティー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

歩様の変化(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。

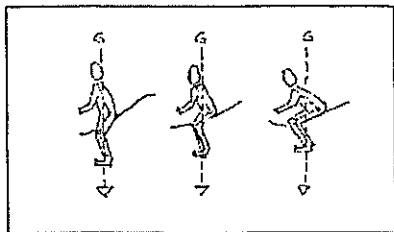
スタイル

馬の良いバランス。
ライダーの良い姿勢: 重心上に軽い騎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
ペナルティー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

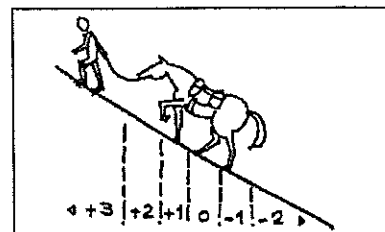
目的
 馬の落ち着きとバランス、馬を適切にコントロールするライダーの正しい姿勢をみる。

技量 避けるべきミス
 歩様の変化(常歩、速歩、駈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
 ペナルティー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10m。
 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

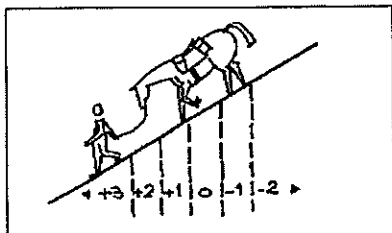
目的
 馬の落ち着きと従順さと意欲、および引き馬で馬を適切にコントロールするライダーの技量をみる。

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。
 馬が人間につっかかる。
 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
 ペナルティーP 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 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
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1

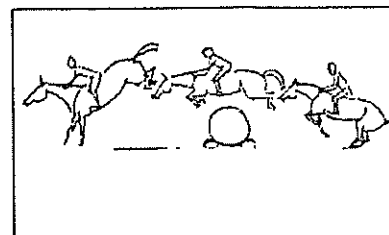
目的
馬の落ち着きと従順さと意欲、および引き馬で馬を適切にコントロールするライダーの技量をみる。

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。
馬が人間につっかかる。
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
ペナルティーP 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 tree 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
赤旗 2
白旗 2
数字表示 1
倒木、あるいはそれに代わる物 1

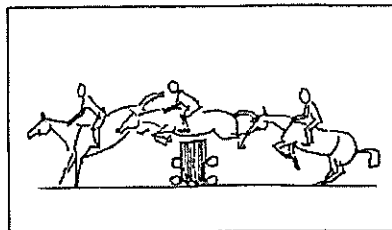
目的
馬の落ち着きとバランス、および馬を適切にコントロールするためのライダーの姿勢をみる。
歩様の変化と立ち止まった状態からのジャンプは許される。

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
ペナルティー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：3m以上

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、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)。

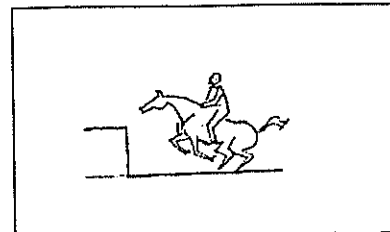
スタイル

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
ペナルティー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ない。

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)。

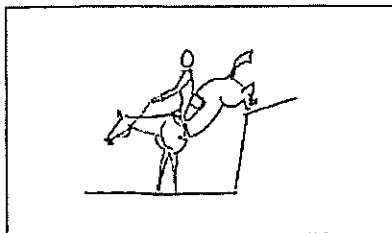
スタイル

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
ペナルティー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

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ない。

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)。

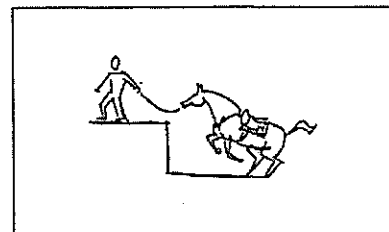
スタイル

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
ペナルティー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

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ない。

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)。

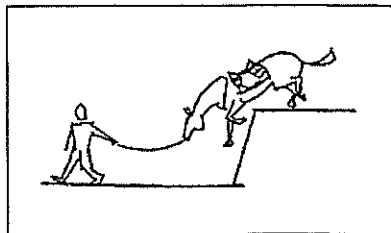
スタイル

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
ペナルティー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ない。

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
ペナルティー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。

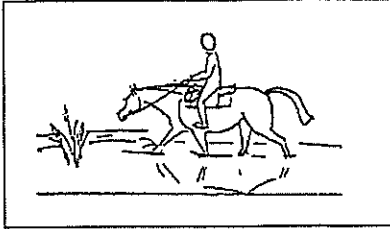
スタイル

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
ペナルティー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4m
- 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。

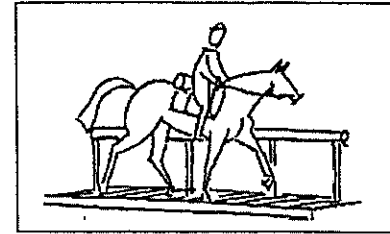
採点

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

ペナルティー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か、二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

一幅は約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。

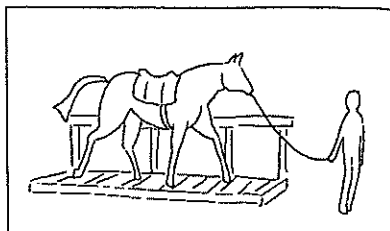
採点

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

ペナルティー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か、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。

- 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、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E 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

第1版

2011年6月1日発行

(非売品)

無断転載/複製/引用を禁ず

一般社団法人 日本ホーストレッキング協会

Japan Equestrian Tourism Association (JETA)

〒182-0026 東京都調布市小島町2-54-2

FAX: 042-483-0814

E-mail: info@equi-tourism.jp

URL: <http://equi-tourism.jp>

障害一覧のイラスト：FITE(国際観光乗馬連盟)のInternational TREC Rules より。