

トレイル

ルール: 時間制ポイント集め

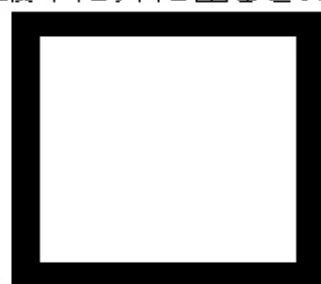
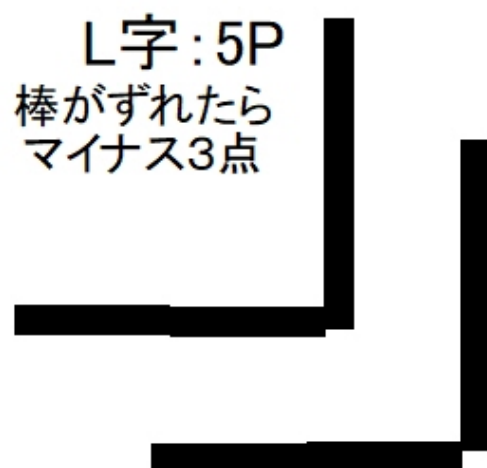
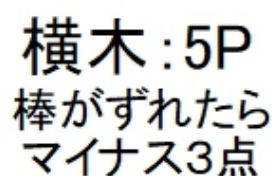
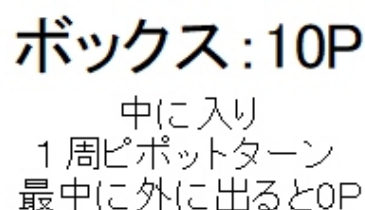
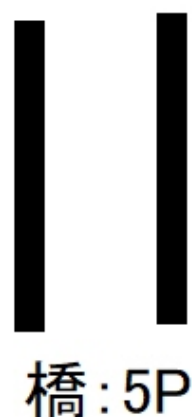
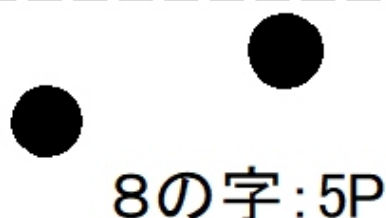
- ・4分以内に各障害物をクリアしてポイントを集めるゲーム。
- ・1カ所クリアしたら別の3カ所をクリアしないと1カ所目に戻れない。

例: ①→②→③→④→①OK!

①→②→③→①NG!

①→②→①NG!

①→①NG!



ホースマンシップ

ルール:ライセンス3級以上向け

・決められたコースをきれいに演技します。審査委員が採点

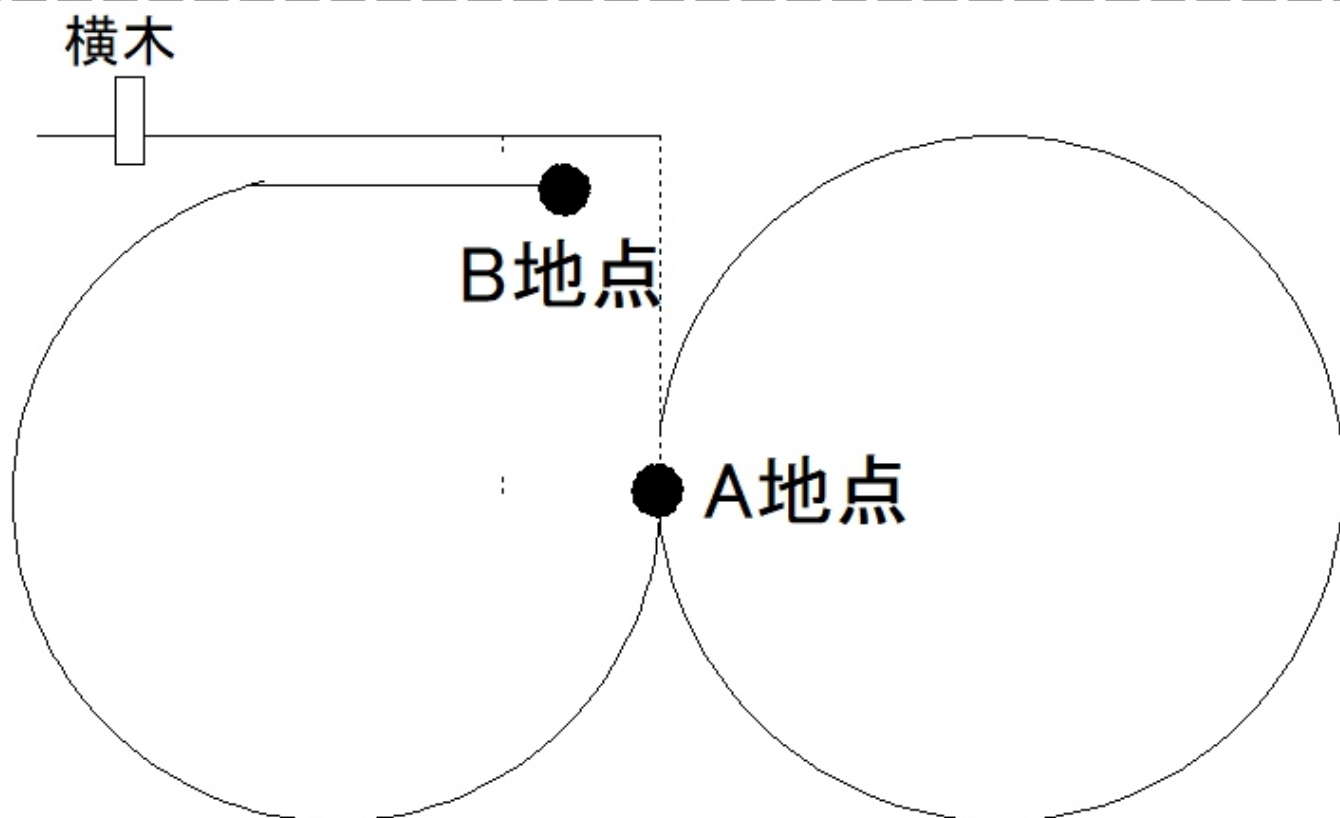
・採点方法:姿勢、バランス、合図、正確性(安定性)の

4項目を10点評価の合計で競います。

例:姿勢・7点、バランス・6点、合図・6点、

正確性(安定性)・7点、合計・26点

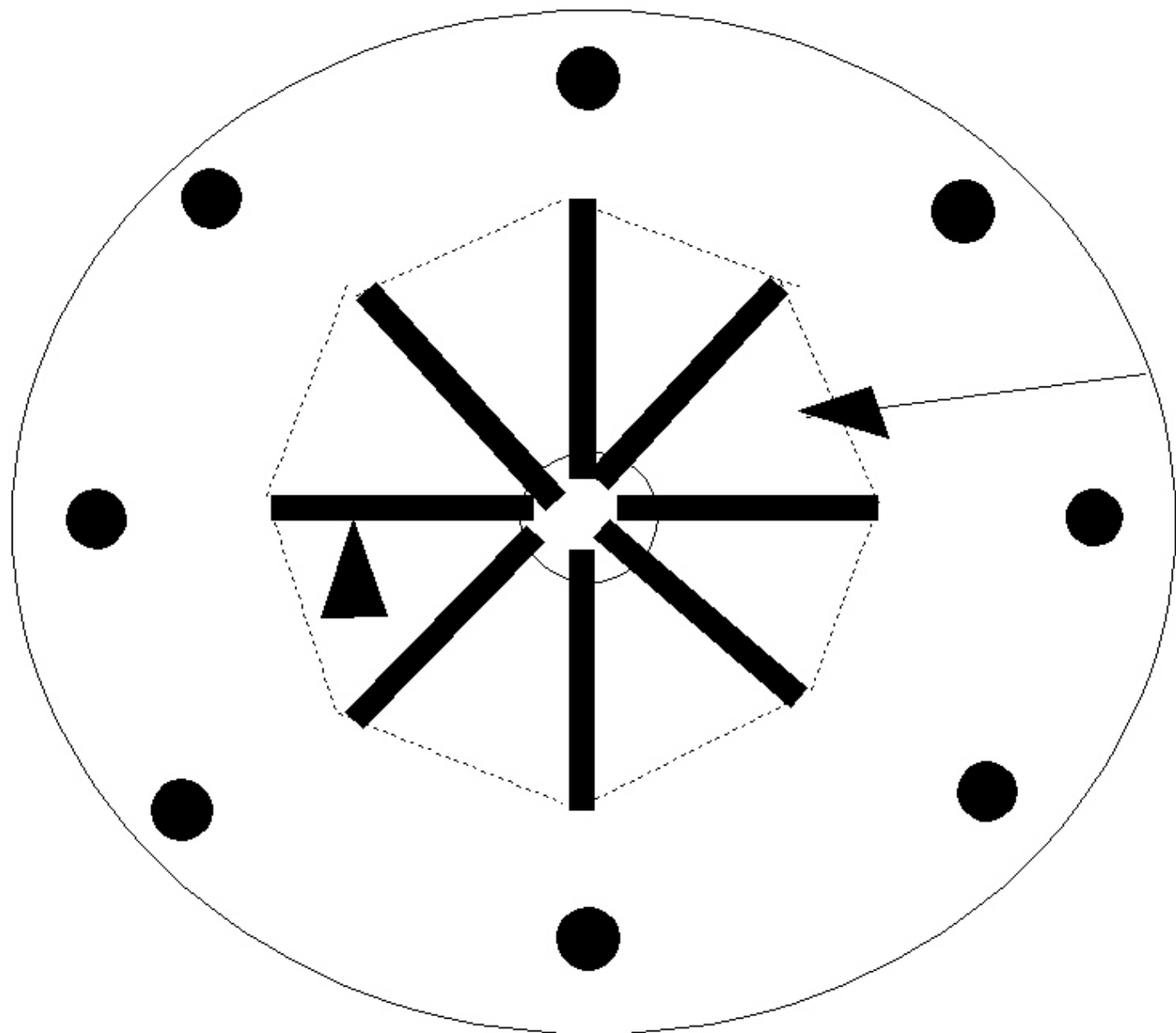
- 1.礼をして並足スタート→
- 2.横木を通過後(速歩でAに移動)→
3. A地点でピポットターン360度(右)→
4. A地点でピポットターン360度(左)→
5. 左手前で駆歩大きく1週→
6. A地点で左手前にシンプルリードチェンジ(7間歩以内)→
7. 右手前で駆歩大きく円を描き→
8. B地点で停止して5歩以上バックして停止



琴平(ことひら)

ルール: 馬と一緒に場所取りゲーム

- ・音楽がなっている間はポールの周りをまわり
音楽が止まったら空いているスペースに入ります。
- ・2頭入った場合先に枠内に
馬の前脚が入った馬が優先です。
- ・コーンがあるところはいれません。
- ・参加人数により予選を行い
勝ち残った数名で決勝を行います。



ジムカーナ

ルール：タイムレース

- ・スタートラインを馬の前足が越えてからゴールラインを馬の後ろ足が越えるまでのタイムを競います。
- ・駈歩の部、速歩の部に分かれて行います。
※速歩の部はサポート付きが選べます。
- ・障害物を倒すとプラス5秒です。

