



REGLEMENT DES COMPETITIONS 2011

Applicable au 1^{er} septembre 2010

Dispositions spécifiques Equitation Western

SOMMAIRE

PREAMBULE

I - ORGANISATION

- Art 1.1 - Terrains
- Art 1.2 - Présentateur ou speaker
- Art 1.3 - Secrétariat
- Art 1.4 - Tableau d'affichage

II- EPREUVES

- Art 2.1 - Nomenclature
- Art 2.2 - Epreuves réservées
- Art 2.3 - Epreuves réservées

III – OFFICIELS DE COMPETITION

- Art 3.1 - Qualification des Juges
- Art 3.2 - Jury de terrain

IV - CONCURRENTS

- Art 4.1 - Qualification / Participation
- Art 4.2 - Tenue des cavaliers
- A - Club
- B - Amateur et Pro

V - PONEYS ET CHEVAUX

- Art 5.1 - Conditions de participation des poneys / chevaux

- Art: 5.2 - Harnachement des chevaux

A - Club A, Club Poney et Club

B - Amateur 1, Amateur Elite, Pro 1 et Pro Elite

VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES

- Art 6.1 - Showmanship

A - Parcours

B - Notation de l'épreuve

C - Fautes

- Art 6.2 - Horsemanship

A - Parcours

B - Notation

C - Fautes

- Art 6.3 - Trail

A - Obstacles obligatoires

B - Obstacles autorisés, liste non limitative

C - Notation

D - Score 0

- Art 6.4 – Pole Bending

- Art 6.5 - Western Pleasure

A - Fautes

B - Cas d'élimination

- Art 6.6 - Western Riding

A - Parcours

B - Notation

C – Pénalités

- Art 6.7 – Barrel Race

- Art 6.8 - Reining

A - Notation

B - Score 0

C - Parcours

D - Description des parcours ou patterns

E - Carte des scores

Art 7.3 - Visite vétérinaire

Art 7.4 - Tirage au sort

Art 7.5 - Numérotation en épreuves Amateur
et Pro

Art 7.6 - Notation

VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Détente

Art 7.2 - Horaires

VIII - CLASSEMENT

PREAMBULE

L'Équitation Western est une équitation de tradition venue des Etats-Unis. A l'origine, c'est une équitation de travail destinée à l'élevage extensif, au gardiennage et au déplacement des troupeaux dans l'ouest américain. Elle s'appuie sur une pratique équestre qui recherche l'économie physique et psychique optimum du poney / cheval afin de le rendre disponible pour des actions rapides et précises dans le temps le plus long possible.

Les compétitions Western mettent en évidence :

- ◆ la vélocité et la maniabilité du poney / cheval,
- ◆ la soumission, l'équilibre, la rectitude et l'harmonie du poney / cheval,
- ◆ la franchise, la maniabilité, le perçant et l'endurance du poney / cheval,
- ◆ la souplesse, la fixité et l'aisance du cavalier,
- ◆ l'indépendance et l'opportunité des aides du cavalier,
- ◆ la stabilité, la solidité et l'assurance du cavalier.

I – ORGANISATION

Art 1.1 - Terrains

Pour la compétition

Reining Amateur: terrain clos de 25 m x 50 m minimum. Le sol doit être ferme recouvert de sable d'une épaisseur maximum de 10 cm permettant d'effectuer des arrêts glissés ou sliding stops.

Autres épreuves Amateur Club : terrain clos de 20 m x 40 m minimum.

Terrain d'entraînement

Un terrain d'entraînement séparé doit être mis à disposition des concurrents pour l'échauffement. En Amateur, si ce terrain ne présente pas les qualités de sol nécessaires, la piste principale devra être ouverte pour compléter la détente avant les épreuves.

Dans ce cas, un temps minimum de 15 mn est réservé entre chaque épreuve se déroulant sur le même terrain pour permettre une détente officielle pour les concurrents participant à l'épreuve suivante.

Art 1.2 - Présentateur ou speaker

- ◆ Sa présence est essentielle pour le bon déroulement des compétitions. Il doit avoir une bonne connaissance de la discipline comme des participants.
- ◆ Le Présentateur a la liste des concurrents avant chaque épreuve et l'annonce au micro. Il rappelle les points clé du règlement de chaque épreuve. Au cours de l'épreuve, il indique l'ordre de passage un concurrent à l'avance. Le Présentateur n'a aucune décision à prendre. Il n'a aucun jugement à émettre.

Art 1.3 - Secrétariat

Un responsable du secrétariat doit être, du début à la fin des épreuves, à la disposition du Président du jury de l'épreuve. Il doit être capable d'utiliser et d'appliquer le règlement et notamment de :

- ◆ veiller au bon fonctionnement du secrétariat,
- ◆ préparer le dossier du Président et des Juges, avec la liste détaillée des engagements pour permettre les vérifications d'usage,
- ◆ disposer du règlement des compétitions de la FFE en cours de validité avec les dispositions générales et les dispositions spécifiques du Western,
- ◆ disposer du programme détaillé du concours,
- ◆ disposer du plan des parcours,
- ◆ disposer du plan de répartition des Juges et des secrétaires.

Il est assisté :

- ◆ de secrétaires chargés du calcul des notes, de la photocopie des résultats et de leur affichage,
- ◆ d'agents de liaison entre les cabines de Juges et le secrétariat.

Un local isolé doit être prévu pour le secrétariat, accessible uniquement à l'organisateur, aux membres du jury, à l'exception de toute autre personne.

Le secrétariat est équipé idéalement :

- ◆ d'un ordinateur avec logiciel de calcul adapté ou, à défaut, d'une calculatrice,
- ◆ d'un photocopieur.

Art 1.4 - Tableau d'affichage

Il doit se situer à l'entrée de la carrière de compétition.

II- EPREUVES

Art 2.1 – Nomenclature

Les épreuves Western sont nommées par :

- ◆ la division: Club ou Amateur
- ◆ le niveau : 2, 1, Elite
- ◆ le type d'épreuve: Horsemanship, Showmanship, Trail, Western Pleasure, Western Riding, Reining, Pole Bending, Barrel Race.

LFC	EPREUVES	
Club	Club A	Horsemanship / Showmanship / Trail / Pole Bending/ Barrel Race
	Club Poney	Horsemanship / Showmanship / Trail / Pole Bending / Barrel Race /Reining
	Club	Horsemanship / Showmanship / Trail / Pole Bending / Barrel Race/ Reining
Amateur	Amateur Junior	Horsemanship /Showmanship /Pole Bending / Barrel Race / Western Pleasure / Western Riding/ Trail /Reining
	Amateur	Horsemanship /Showmanship /Pole Bending / Barrel Race / Western Pleasure / Western Riding/ Trail /Reining
Amateur et Pro	Amateur JC	Reining
	Amateur Elite	Trail / Western Pleasure / Western Riding /Reining

- ◆ Les épreuves Amateur JC Reining sont ouvertes uniquement aux poneys / chevaux de 3 à 5 ans, et quand ils sont montés avec mors de filet ou hackamore tenu à deux mains.
- ◆ Les épreuves Amateur Showmanship sont ouvertes aux chevaux à partir de 6 mois.
- ◆ Les épreuves Amateur et Amateur Junior sont fermées aux cavaliers LFC Pro.
- ◆ Les épreuves Amateur Junior sont réservées ont cavaliers de 18 ans et moins.

Art 2.2 - Epreuves réservées

- ◆ Toutes les épreuves Club et Amateur peuvent être réservées à une catégorie d'âge. Cette précision doit figurer sur la DUC.
- ◆ Toutes les épreuves Amateur de Trail, Western Pleasure, Western Riding, Reining peuvent être réservées à une catégorie d'âge de poneys / chevaux :
 - Futurity : poneys / chevaux de 3 et 4 ans,
 - Maturity : poneys / chevaux de 4 et 5 ans
 - Derby : poneys / chevaux de 5 et 6 ans.

Cette précision devra figurer sur la DUC pour chaque épreuve concernée.

Art 2.3 - Epreuves combinées

En compétition Club ou Club Poney, l'organisateur peut proposer une épreuve combinée avec un seul engagement et un seul classement. Une épreuve combinée comprend au minimum 3 ou 4 tests parmi : Reining,Trail, Horsemanship, Showmanship, Pole Bending et Barrel race. Les trois meilleurs résultats du couple sont pris en compte pour le classement.

III – OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 - Qualification des Juges

	EPREUVES CLUB	TOUTES EPREUVES AMATEUR	EPREUVES AMATEUR ELITE
Qualification Minimum	Club	National	National Elite
Nombre de Juges minimum	1	1	1
Commissaire au paddock	---	National	National Elite

Art 3.2 - Jury de terrain

A- Le Président du jury valide les plans de parcours et juge les concurrents. Chaque Juge est assisté d'un(e) secrétaire ou « Ring Stewart ».

B- Le Chef de piste est responsable du bon déroulement technique des épreuves. Il installe les parcours à partir des plans fournis par le Président du concours ou par le Président du jury. Il contrôle l'état de la piste. Il assure le contrôle des concurrents avant leur entrée en piste.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Qualification / Participation

	CLUB A CLUB PONEY	CLUB	AMATEUR	AMATEUR ELITE
Age minimum	---	---	10 ans	14 ans
Qualification	Galop 1	Galop 2	Galop 4 pour les 18 ans et moins	Galop 6 pour les 18 ans et moins
Nombre de participations par jour	5	5	Non limité	Non limité
Nombre de participations maxi par épreuve avec poneys / chevaux différents	2	2	3	3

LFC PRO : la Licence Fédérale de Compétition division Pro est obligatoire pour la participation en concours international.

Art 4.2 - Tenue des cavaliers

Cravache interdite.

A - Club

Tenue d'équitation libre, western ou classique. Dans tous les cas, le port du casque est obligatoire.

L'habillage du casque est autorisé. En Showmanship uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque.

Eperons : règlement club + éperon à molette en trèfle en Club uniquement.

B - Amateur

- ◆ Quelle que soit l'épreuve, le cavalier doit porter une tenue correcte avec chapeau western américain sans jugulaire - les chapeaux de cuir ne sont pas acceptés - des bottes style western, une chemise ou un chemisier boutonné à manches longues baissées. Le chapeau peut être remplacé par un casque aux normes.
- ◆ Les cavaliers devront porter une tenue correcte conforme au règlement lors de la détente et pour la remise des prix.
- ◆ Le chapeau avec jugulaire est autorisé dans les épreuves de vitesse.
- ◆ Le port de chaps est autorisé. Il est obligatoire pour les finales nationales seniors.
- ◆ Sont interdits : couteau, veste à franges, pantalons dans les bottes.
- ◆ Eperons autorisés, cravache et/ou fouet interdits.

C – Jeunes concurrents

Dans toutes les divisions, dans toutes les épreuves, le port du casque est obligatoire pour les cavaliers Juniors et moins. En Showmanship uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque.

V – PONEYS ET CHEVAUX**Art 5.1 - Conditions de participation des poneys / chevaux**

	CLUB A CLUB PONEY CLUB	TOUTES EPREUVES AMATEUR
Âge mini	4 ans	3 ans
Nombre de participations journalières	5	5

Le showmanship n'est pas comptabilisé dans le nombre de participations.

Tous les poneys/chevaux sans distinction d'origine peuvent participer aux épreuves Western.

En Showmanship Amateur, les poneys/chevaux sont acceptés à partir de 6 mois.

En Horsemanship et Western Pleasure un poney / cheval ne peut pas être monté par plus d'un cavalier dans la même épreuve.

Les mâles entiers ne sont pas autorisés dans les épreuves Amateur réservées aux Juniors, dans les épreuves Club, Club Poney et Club A.

Art 5.2 - Harnachement des chevaux**A - Club A, Club Poney et Club**

Règlement général + selle western ou selle de tradition ou selle anglaise.

Rênes fermées autorisées.

Les poneys/chevaux sont montés en mors de filet simple ou hackamore, tenue des rênes à une ou à deux mains. Mors de Bride, Rênes tenues à une ou deux mains, autorisé en Club.

B - Amateur

Dans toutes les épreuves, les chevaux de 5 ans et moins peuvent être montés soit en mors de bride, soit en mors de filet.

Les chevaux de 6 ans et plus sont montés en mors de bride, tenue des rênes à une main.

Le concurrent peut remettre en place le flot des rênes seulement à l'arrêt et avec sa main libre. Il ne doit en aucun cas toucher la partie des rênes qui se situe entre le mors et la main qui guide.

La queue ne doit pas être nattée.

Les chevaux doivent avoir le passage de bride rasé.

Les chevaux devront avoir le même harnachement lors de la détente officielle et pendant l'épreuve dans laquelle ils concourent.

L'utilisation d'une selle western et d'un tapis de selle est obligatoire pour toutes les épreuves montées.

1. Equipement autorisé

- ◆ Collier de chasse,
- ◆ Romal.

Le romal ne peut être utilisé pour donner un signal au poney / cheval. Aucun doigt n'est permis entre les rênes. L'utilisation de la main libre qui tient le romal pour modifier la tension ou la longueur des rênes entre la bride et la main qui tient les rênes est éliminatoire.

2. Equipement interdit

- ◆ martingale fixe ou à anneaux, sauf dans les épreuves de vitesse,
- ◆ muserolle, sauf dans les épreuves de vitesse,
- ◆ étriers couverts
- ◆ Les protections ou bandages sont interdits dans les épreuves Western Pleasure, Trail, Western Riding et Showmanship.
- ◆ Lasso ou Riata.

3. Embouchures

Tout mors de filet simple sans effet de levier. Le diamètre de chaque anneau est compris entre 5 et 10 cm. Le diamètre minimum de l'embouchure est de 8 mm à 20 mm, mesuré à un centimètre de l'anneau, et il est décroissant vers le joint. L'embouchure doit être ronde et lisse.

La gourmette ou alliance, si utilisée, doit être en nylon ou en cuir. Les rênes sont attachées aux anneaux au-dessus de cette gourmette ou alliance.

Tout mors de bride western. Ce type de mors exige l'utilisation d'une gourmette. Si celle-ci est en chaîne, il faut qu'elle ait au moins 13 mm de largeur, qu'elle repose à plat sur la mâchoire du poney / cheval et soit libre de toute barbe, broche et / ou torsade.

Le mors western possède les caractéristiques suivantes :

- ♦ La longueur hors tout maximale du levier est de 21,5 cm.

L'embouchure doit être ronde, lisse et d'un diamètre de 8 mm à 20 mm. Aucune partie à l'intérieur de la bouche ne peut être plus basse de plus de 3,2 mm à partir du canon du mors.

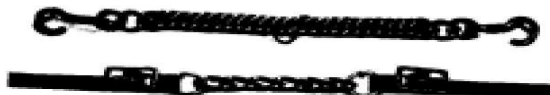
- ♦ La hauteur maximale permise du passage de langue est de 9 cm. Le mors releveur n'est pas permis. Les rênes sont tenues à une main et on ne doit jamais changer cette main pendant l'épreuve, sauf dans les épreuves de Trail où certains obstacles justifient un changement.

Tenue des rênes à une main : seul l'index ou le premier doigt est autorisé entre les rênes.

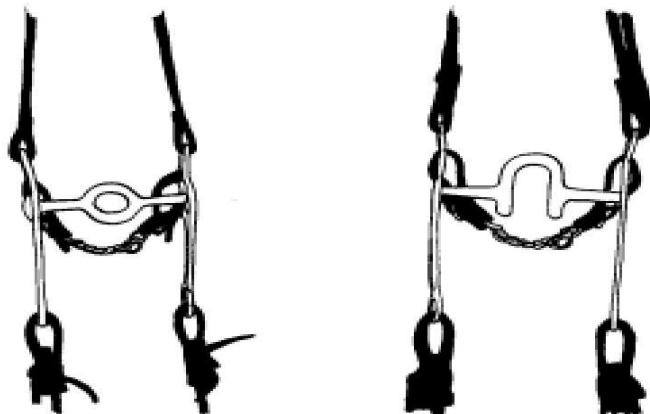
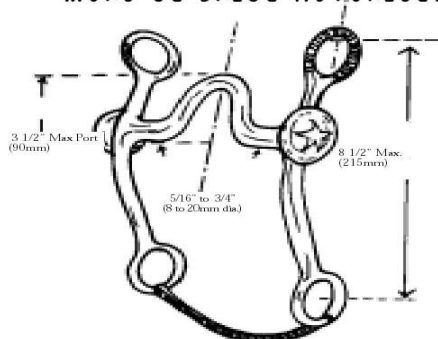
Lorsqu'il est fait allusion au hackamore western, cela ne signifie pas hackamore mécanique, il est rigoureusement interdit de placer du métal sous les barres du poney / cheval quel que soit le rembourrage ou la garniture de protection.

Schéma de mors autorisés ou interdits

GOURMETTES AUTORISEES



MORS DE BRIDE AUTORISES



MORS DE BRIDE INTERDITS

VI – NORMES TECHNIQUES ET PENALITES

Art 6.1 - Showmanship

Cette épreuve juge l'habilité du concurrent à préparer et présenter en main un poney / cheval au licol sur un parcours défini par le Président du jury. La discipline de présentation au licol n'est pas une épreuve de modèles et allures et ne doit pas être jugée comme telle.

L'affichage obligatoire du ou des parcours fournis par le Juge, doit être fait au moins trente minutes avant le début de la première épreuve de présentation au licol. Si le Juge requiert du travail additionnel de la part des concurrents pour établir son classement final, le parcours de ces manœuvres peut être affiché.

A - Parcours

Mener le poney / cheval au pas, au petit trot, au trot, au trot allongé ou reculer ; en ligne droite ou courbe, ou avec un enchaînement de ligne (s) droite (s) et courbe (s) ; arrêt, pivot de 90° (1/4), 180° (1/2), 270° (3/4), 360° (pivot complet) ou tout enchaînement ou multiple de ces pivots.

Obligatoire : une manœuvre exigeant que le poney / cheval soit arrêté afin de procéder à l'inspection.

Équipement autorisé : licol cuir ou nylon, ajustable.

La chaîne n'est obligatoire que pour les étalons. Elle peut être placée en dessous ou au dessus du licol.

B - Notation de l'épreuve

La notation des concurrents est de 0 à 20 : l'utilisation de différentiels de 1/2 point est acceptable. Dix points sont attribués selon l'apparence générale du concurrent et du poney / cheval et dix points sont attribués selon la performance.

C - Fautes

1a) Les fautes dans l'apparence générale du concurrent et du poney / cheval :

- ◆ poney / cheval en mauvaise condition ou présentant une parure incorrecte des sabots,
- ◆ licol ou longe sale, en mauvais état ; mauvais ajustement du licol et / ou de la longe,
- ◆ position mauvaise ou incorrecte du concurrent,
- ◆ une prise continue de la chaîne de la longe, ou l'excédent de la longe lové très serré autour de la main ou touchant le sol,
- ◆ changer de main ou placer les deux mains sur la longe, sauf en préparation pour montrer les dents au Juge.

1b) Les fautes sévères dans l'apparence générale du concurrent et du poney / cheval :

- ◆ mener un poney / cheval du mauvais côté,
- ◆ défaut complet dans les déplacements autour du poney / cheval et obstruction dans l'examen visuel du Juge,
- ◆ concurrent qui touche ou frappe le poney / cheval ou pointe du pied vers le sabot du poney / cheval lors de la mise au carré,
- ◆ concurrent qui se tient directement devant le poney / cheval,
- ◆ concurrent portant des chaps ou des éperons durant l'épreuve.

2a) Les fautes de réalisation :

- ◆ déviation latérale du poney / cheval lorsqu'il est en mouvement,
- ◆ poney / cheval qui ne s'arrête pas en ligne droite ou dont une hanche s'abaisse lorsqu'il stoppe,
- ◆ poney / cheval qui recule, avance ou pivote de façon molle ou tordue,
- ◆ poney / cheval qui ne se place pas au carré ou qui prend beaucoup de temps pour le faire,
- ◆ lors d'un pivot vers la droite, défaut de maintenir en position le postérieur droit ou faute de l'antérieur gauche qui se dépose derrière le droit,
- ◆ poney / cheval dont la tête et / ou l'encolure ne demeurent pas alignées avec le reste du corps lorsqu'il est en mouvement ou à l'arrêt,
- ◆ défaut d'exécuter des manœuvres aux bornes prescrites tout en conservant un parcours correct.

2b) Les fautes sévères de réalisation :

- ◆ renversement de borne(s) EN CLUB

- ◆ désobéissance sévère : un poney / cheval qui se cabre ou qui frappe le sol avec un membre ; un poney / cheval qui rue d'autres chevaux, des concurrents ou le Juge ; un poney / cheval qui tourne continuellement autour du concurrent.
- ◆ passer du mauvais coté d'une borne EN CLUB
- ◆ omission ou addition des manœuvres EN CLUB

3) Cas d'élimination :

- ◆ passer du mauvais coté d'une borne EN AMATEUR
- ◆ omission ou addition des manœuvres EN AMATEUR
- ◆ renversement de borne(s) EN AMATEUR
- ◆ perte de contrôle qui met en danger le concurrent lui-même, d'autres chevaux ou concurrents, ou le Juge ; un poney / cheval qui fuit le concurrent est considéré comme une perte de contrôle,
- ◆ port du dossard de manière non visible ou port d'un mauvais numéro de dossard,
- ◆ abandon,
- ◆ mauvais traitement délibéré,
- ◆ toute forme de dressage ou d'entraînement excessif par le concurrent, ou utilisation d'aides artificielles.

Un concurrent ayant obtenu une faute sévère est obligatoirement classé après tous les concurrents sans faute sévère, quelque soit la note.

Art 6.2 - Horsemanship

L'épreuve évalue l'habileté du cavalier à exécuter à poney / cheval une série de manœuvres avec précision et calme. Le parcours idéal de Horsemanship est précis et réalisé avec des aides et des signaux discrets.

A - Parcours

Le parcours est composé par le Président du jury. L'affichage obligatoire du ou des parcours doit être fait au moins une heure avant le début de la première épreuve. Si le Juge requiert du travail additionnel de la part des concurrents pour établir son classement final, le parcours de ces manœuvres peut être affiché.

Le concurrent doit exécuter son parcours avec exactitude, calme et précision.

Toute faute d'exécution du parcours tel que dessiné et / ou décrit, tout renversement de borne, tout passage du mauvais côté d'une borne ou toute désobéissance grave, n'entraînent pas une disqualification mais doivent être pénalisés.

B - Notation

La notation des concurrents est de 0 à 20 : l'utilisation de différentiels de ½ point est acceptable. 10 points sont attribués selon l'apparence générale du concurrent et du poney / cheval et 10 points sont attribués selon la performance.

C - Fautes

1a) Les fautes dans l'apparence générale du concurrent et du poney / cheval :

- ◆ habillement ou chapeau flottant, débraillé, sale ou mal approprié, perte du chapeau,
- ◆ utilisation excessive de signaux avec les rênes et / ou les jambes,
- ◆ poney / cheval mal préparé, en mauvaise condition ou présentant une parure incorrecte des sabots
- ◆ équipement en mauvais état ou mal ajusté,
- ◆ tenir la tête courbée ou pivoter exagérément celle-ci,
- ◆ position raide, artificielle ou non naturelle du corps, des jambes, des bras et / ou de la tête,
- ◆ tenue des rênes trop courte, trop longue ou inégale,
- ◆ jambe qui bouge et dont le genou est ouvert ou orteils pointant vers le bas,
- ◆ épaules courbées, bras tenus dans une position droite et sans flexion,
- ◆ concurrent qui regarde vers le sol afin de vérifier sur quel pied il galope ou qui perd l'équilibre vers l'avant lors d'un arrêt,
- ◆ mauvaise position du concurrent en selle, jambes tenues en avant ou en arrière de la verticale de façon excessive.

1b) Les fautes sévères dans l'apparence générale du concurrent et du poney / cheval :

- ◆ toucher le poney / cheval,
- ◆ agripper la corne de la selle ou toute partie de celle-ci,
- ◆ donner un signal avec l'extrémité du romal,
- ◆ éperonner en avant de la sangle principale.

2a) Les fautes de réalisation :

- ◆ mauvais pied au galop ou rupture d'allure pour quelques foulées,
- ◆ cercles étirés ou non circulaires, pli inverse,
- ◆ poney / cheval qui s'arrête brutalement de travers, ou dont une hanche s'abaisse durant l'exécution de l'arrêt,
- ◆ poney / cheval qui recule de façon molle ou de travers,
- ◆ lors d'un pivot,
 - défaut de maintenir en position le postérieur intérieur ou mauvais croisement des antérieurs,
 - défaut de compléter totalement les pivots de 90°,180°,270°,360°,
- ◆ poney / cheval dont la tête et / ou l'encolure sont excessivement tordues lorsqu'il est en mouvement sur une ligne droite, lorsqu'il s'arrête ou qu'il recule,
- ◆ résistance du poney / cheval suite à un signal ou à un commandement des rênes,
- ◆ hésitation durant une manœuvre sauf si elle est prescrite,
- ◆ défaut du poney / cheval à demeurer immobile durant l'exécution du parcours,
- ◆ exécution imprécise du parcours ou transitions rudes,
- ◆ défaut d'exécution des transitions de vitesse prescrites,
- ◆ port de tête trop haut,
- ◆ port de tête trop bas, la pointe de l'oreille plus basse que le garrot,
- ◆ chanfrein à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure tendue,
- ◆ nez pointé excessivement vers l'avant.

2b) Les fautes sévères de réalisation :

- ◆ omission ou addition de manœuvres, EN CLUB
- ◆ pivot dans la mauvaise direction, EN CLUB
- ◆ renversement de borne (s) ou passer du mauvais côté d'une borne, EN CLUB
- ◆ désobéissance ou résistance sévère du poney / cheval incluant, mais ne se limitant pas à cabrer, la ruade ainsi que le fait de frapper le sol avec un membre.

3) Cas d'élimination :

- ◆ défaut du concurrent de porter le bon dossard d'une manière visible,
- ◆ mauvais traitement délibéré,
- ◆ toute forme de dressage ou d'entraînement excessif par le concurrent,
- ◆ usage illégal des mains sur les rênes,
- ◆ chute du poney / cheval ou du cavalier,
- ◆ abandon,
- ◆ port de tête trop bas, la pointe de l'oreille constamment plus basse que le garrot,
- ◆ chanfrein constamment à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure constamment tendue.
- ◆ omission ou addition de manœuvres, EN AMATEUR
- ◆ pivot dans la mauvaise direction, EN AMATEUR
- ◆ renversement de borne (s) ou passer du mauvais côté d'une borne, EN AMATEUR

Un concurrent ayant obtenu une faute sévère est obligatoirement classé après tous les concurrents sans faute sévère, quelque soit la note.

Art 6.3 - Trail

Cette épreuve juge la performance du poney / cheval aux obstacles, tout en faisant ressortir la manière, les réactions aux indications du cavalier et la qualité du mouvement.

Il est permis de changer de main sur les rênes pour franchir un obstacle, si l'obstacle est dans une position qui justifie ce changement. Lorsque le poney / cheval est en mouvement, les mains du cavalier doivent être dégagées de la selle et du poney / cheval.

Le parcours doit être dessiné de façon à ce que chaque poney / cheval démontre les trois allures, pas, petit trot ou « jog » et galop, entre les obstacles. La qualité du mouvement et la cadence sont aussi évaluées dans le pointage de la manœuvre. Le poney / cheval doit tenir sa tête et son encolure de façon relaxée et naturelle, avec sa nuque au niveau ou légèrement au-dessus du garrot. Il ne doit pas garder son chanfrein derrière la verticale, ou trop à l'avant de la verticale présentant ainsi une apparence de résistance et ce durant toute la trajectoire entre les obstacles.

Le choix des allures entre les obstacles est à la discrétion du Juge. Le parcours doit être affiché au moins 1 heure avant l'heure prévue de l'épreuve.

A - Obstacles obligatoires

Barrière : ouvrir, franchir et fermer une barrière.

Barres au sol : franchir un minimum de 4 barres. Les barres peuvent être disposées en ligne droite, courbe cassée ou surélevées. Les passages au trot et au galop ne doivent pas être surélevés dans les épreuves Club A, Club Poney et Club. Tout élément élevé doit être placé dans une cavité, un billot à encoches ou autre système sécurisé l'empêchant de rouler.

L'espacement entre les barres pour passage au pas doit être de 40 cm à 60 cm et l'élévation maximale de 30 cm. L'espacement entre les barres surélevées doit être au minimum de 55 cm.

L'espacement entre les barres pour passage au trot doit être de 90 cm à 105 cm et l'élévation maximale de 20 cm.

L'espacement pour passage au galop doit être de 1,8 m à 2,1 m et peut être élevé jusqu'à 20 cm.

Reculer : la largeur minimum du passage est de 75 cm.

- ◆ Reculer à travers et en contournant un minimum de 3 bornes.
- ◆ Reculer à travers un parcours en L, U, V ou autres formes similaires : la hauteur maximale permise pour ces obstacles est 0,60 m.

B - Obstacles autorisés, liste non limitative

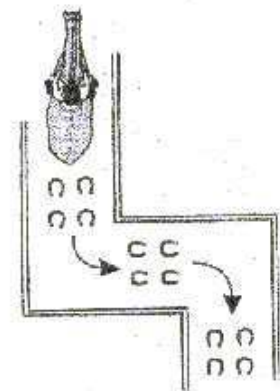
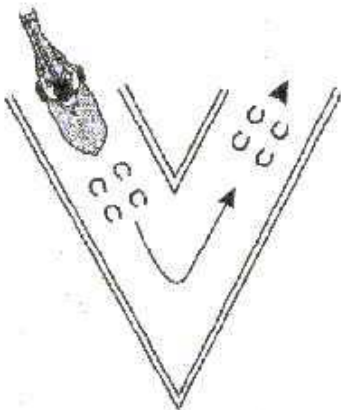
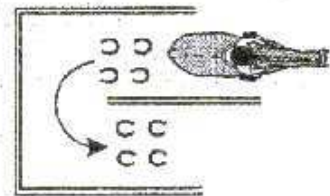
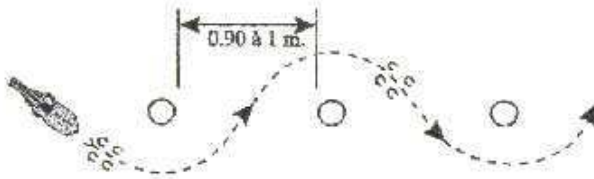
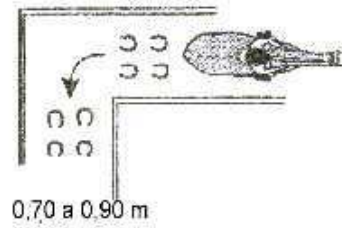
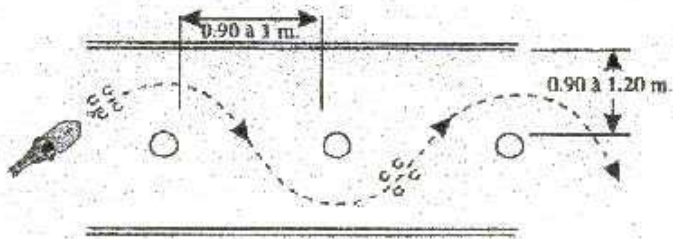
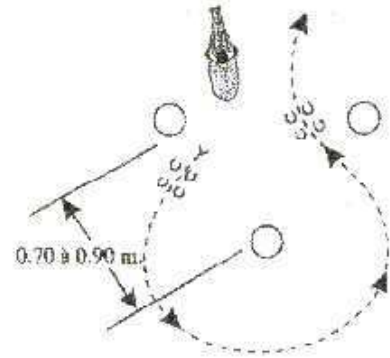
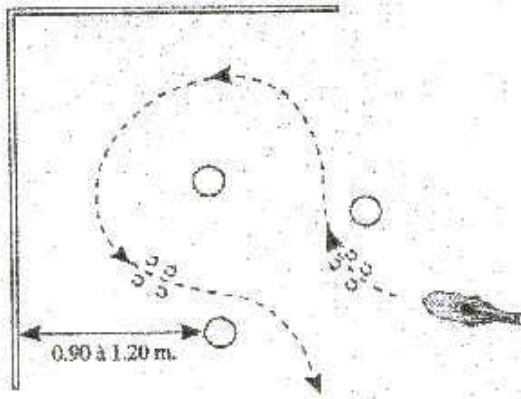
- ◆ descendre de poney / cheval,
- ◆ étendue d'eau, fossé ou petit étang. Le fond du contenant d'eau doit être non glissant.
- ◆ obstacles disposés en serpentine, à franchir au pas ou au trot. L'espacement minimum des obstacles pour le trot est de 1,80 m.
- ◆ transporter un objet d'un endroit à un autre. Seuls des objets qu'on pourrait vraisemblablement transporter lors d'une randonnée peuvent être utilisés.
- ◆ pont de bois. Dimensions minimum : 0,90 m de largeur, 1,80 m de longueur. Le pont doit être solide et sécuritaire et doit être franchi au pas.
- ◆ enfiler et enlever un imperméable,
- ◆ enlever et remettre des objets d'une boîte aux lettres,
- ◆ pas de côté sur des barres qui peuvent être surélevées d'un maximum de 0,30 m,
- ◆ obstacle fait de quatre barres disposées de manière à former un carré dont les côtés mesurent de 1,50 m à 2,10 m. Le concurrent entre dans le carré à l'endroit désigné. Lorsque les quatre pieds du poney / cheval sont dans le carré, le concurrent exécute une rotation telle qu'indiquée et quitte le carré.
- ◆ tout autre obstacle sécuritaire qu'on peut vraisemblablement rencontrer lors d'une randonnée et qui est approuvé par le Juge.

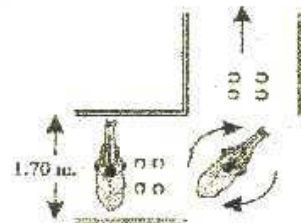
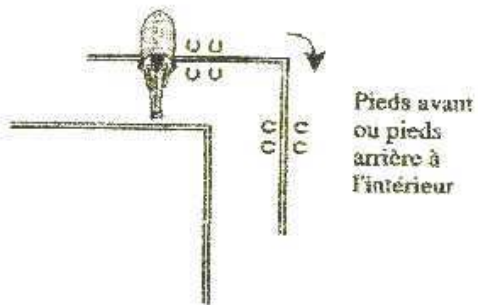
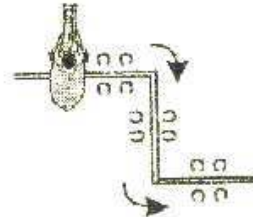
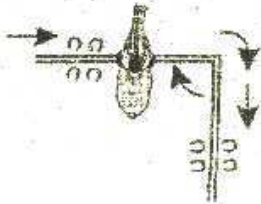
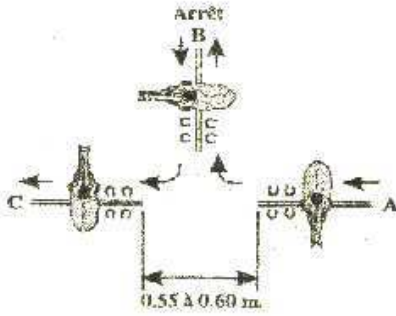
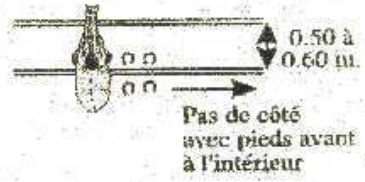
Une combinaison de deux ou plus de ces obstacles est acceptable. Chaque obstacle ainsi que le parcours doivent être conçus en tenant compte de la sécurité.

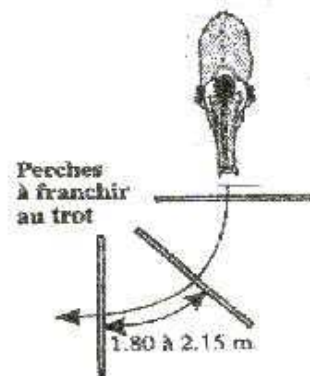
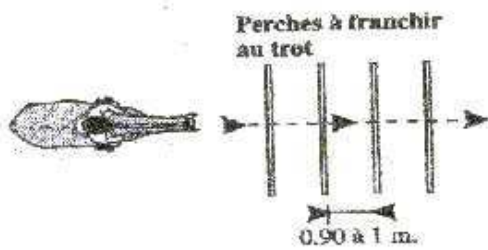
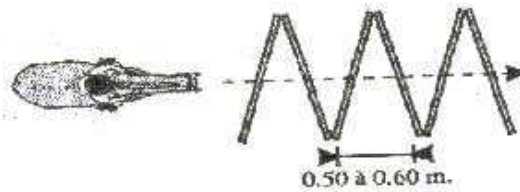
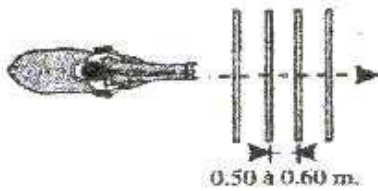
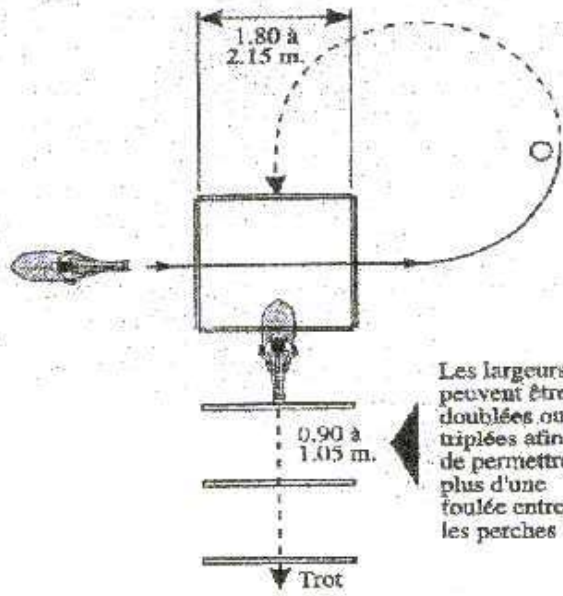
Un minimum de 6 obstacles est utilisé dont 3 doivent provenir de la liste des obstacles obligatoires et au moins 3 autres différents choisis dans la liste d'obstacles complémentaires permis.

Pour permettre de juger les allures, le parcours comprendra une distance minimale de 9 m au jog et de 15 m au galop.

En Club : Adaptation possible pour les distances et intervalles. Galop non obligatoire pour club A et Club Poney







C - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.

70 représente une performance moyenne. Chaque obstacle provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 :

-1,5 = extrêmement mauvais, -1 = très mauvais, -0,5 = mauvais, 0 = correct, +0,5 = bien, +1 = très bien, +1,5 = excellent. Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.

A cette évaluation de base sont ajoutées les éventuelles pénalités pour chaque obstacle :

FAUTES	PENALITES
Chaque fois qu'une barre, pole, cône ou autre obstacle est frôlé.	0,5 point
Heurter ou marcher sur une barre, un pole, un cône ou autre obstacle.	1 point
Rupture d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins.	1 point
Les antérieurs ou les postérieurs du poney / cheval se déposent dans le même espace où il doit n'y avoir qu'un membre.	1 point
Sauter par-dessus ou ne pas marcher à l'endroit requis de l'obstacle.	1 point
Division de la foulée lors du franchissement d'une barre au galop, barre entre deux antérieurs ou deux postérieurs.	1 point
Défaut de maintenir une cadence correcte au-dessus des barres au trot ou au galop.	1 point
Rupture d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées.	3 points
Etre sur le mauvais pied ou rupture d'allure au galop excepté pour reprendre le bon pied.	3 points
Modifier un profil ou faire tomber un élément d'obstacle	3 points
Mettre un pied en dehors des couloirs, ou sauter ou descendre d'un obstacle avec un pied : reculer, pont, pas de côté...	3 points
Ne pas maintenir le tracé dans l'obstacle ou entre les obstacles.	5 points
Dérobade : tentative d'éviter un obstacle par un écart ou refus : s'arrêter et reculer de plus de deux foulées.	5 points
Lâcher la barrière avant la fin de la manœuvre.	5 points
Utilisation de sa deuxième main pour inspirer crainte ou flatter le poney / cheval.	5 points
Désobéissance flagrante du poney / cheval : ruer, se cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre...	5 points
Mettre plus d'un pied en dehors des couloirs, ou sauter ou descendre d'un obstacle : reculer, pont, pas de côté...	5 points
Perte de l'objet à déplacer d'un point à un autre ou perdre l'imperméable.	5 points

D - Score 0 : élimination

- ◆ Utiliser plus de un doigt entre les rênes,
- ◆ erreur de parcours,
- ◆ toucher le poney / cheval de façon répétitive et / ou excessive sur l'encolure pour lui faire baisser la tête,
- ◆ chute du poney / cheval ou du cavalier,
- ◆ ne pas entrer dans un obstacle du bon côté ou ne pas le franchir, y compris tourner de plus de ¼ de tour,
- ◆ ne pas franchir un obstacle de la façon dont le parcours le décrit,
- ◆ aller en dehors des marques désignées sur parcours,
- ◆ aller au-delà des limites du parcours délimité par les cônes,
- ◆ troisième refus pour le même obstacle.

Cas d'élimination supplémentaires en épreuves Amateur:

- ◆ port de tête trop bas, la pointe de l'oreille constamment plus basse que le garrot,
- ◆ chanfrein constamment à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure constamment tendue.

Pointage à adapter selon la gravité entre les obstacles :

- ◆ port de tête trop haut,
- ◆ port de tête trop bas, la pointe de l'oreille plus basse que le garrot,

- ◆ chanfrein à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure tendue,
- ◆ chanfrein trop à l'avant de la verticale,
- ◆ ouverture excessive de la bouche.

Art 6.4 - Pole Bending

Course en slalom chronométrée sur une ligne de 6 piquets.

Un poney / cheval peut débuter à gauche ou à droite du premier piquet et poursuivre le parcours en alternant les virages gauche et droite. Il doit exécuter le parcours le plus rapidement possible.

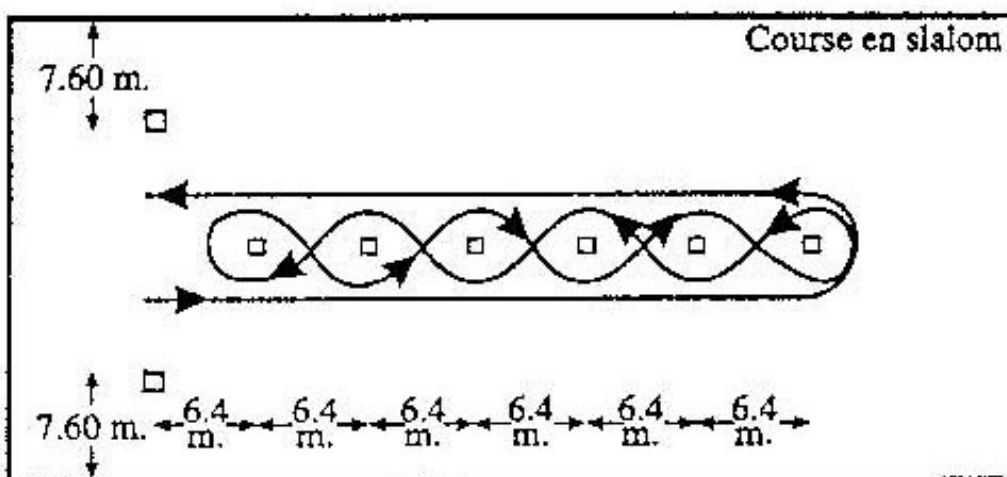
La course se fait autour des 6 piquets distants de 6,40 m, le premier devant être placé à 6,40 m de la ligne de départ. Les piquets doivent mesurer entre 1,60 m et 1,80 m de hauteur et leur base doit présenter une dimension maximale de 38 cm.

Pénalités :

Chaque piquet renversé 5 secondes

Cas d'élimination :

- ◆ erreur de parcours non rectifiée en épreuve Club,
- ◆ erreur de parcours en épreuves Amateur
- ◆ renverser tous les piquets,
- ◆ chute du poney / cheval ou du cavalier,
- ◆ ne pas franchir la ligne de départ ou d'arrivée.



Art 6.5 - Western Pleasure

- ◆ Les chevaux sont présentés collectivement sur la piste aux trois allures dans les deux directions. A la demande du Juge, les poneys / chevaux allongent le pas, le petit trot ou «jog », ou le galop western « lop » dans une ou deux directions. Au trot, un allongement doit être demandé au moins une fois dans l'une des directions, sauf si le juge ne l'estime pas nécessaire. Les cavaliers doivent être assis au trot allongé. Les chevaux sont appelés à reculer sur demande. Le dépassement est permis et ne doit pas être pénalisé tant que le poney / cheval maintient sa cadence régulière et son rythme.
- ◆ Les rênes sont souples maintenant un léger contact.
- ◆ Les chevaux, lors du changement de direction, doivent tourner vers l'intérieur du manège. Le Juge peut demander de changer de direction au pas et au trot, mais non au galop.
- ◆ Le Juge peut demander un travail supplémentaire aux concurrents. On ne demande pas cependant un travail autre que celui énuméré.
- ◆ Le Juge ne demande pas au concurrent de descendre de poney / cheval, sauf pour examen du harnachement lors de l'alignement au milieu.

A - Fautes

- 1 Vitesse excessive,
- 2 galoper sur le mauvais pied,
- 3 rupture d'allure,
- 4 lenteur excessive, perte du mouvement avant, produisant une allure dérégulée et / ou artificielle au galop,
- 5 ne pas prendre l'allure demandée lors des transitions,
- 6 toucher le poney / cheval ou la selle avec la main libre,
- 7 tête portée trop haut,
- 8 tête portée trop bas,
- 9 chanfrein à l'arrière de la verticale,
- 10 chanfrein trop à l'avant de la verticale,
- 11 ouvrir la bouche de façon excessive,
- 12 trébucher,
- 13 allures rapides, saccadées,
- 14 rênes excessivement longues sans contact,
- 15 galop trop oblique ou galop sur deux pistes : quand le pied postérieur extérieur touche le sol à l'intérieur de la ligne du pied antérieur intérieur.

B - Cas d'élimination

- ◆ Changer de main sur les rênes ou deux mains sur les rênes,
- ◆ plus d'un doigt entre les rênes,
- ◆ poney / cheval qui porte des protections,
- ◆ chute,
- ◆ utilisation des éperons en avant de la sangle,
- ◆ fautes qui entraînent la disqualification à l'exception des épreuves réservées aux débutants où ces fautes seront pénalisées en fonction de la gravité,
- ◆ port de tête trop bas, la pointe de l'oreille constamment plus basse que le garrot,
- ◆ chanfrein constamment à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure constamment tendue.

Le classement est réalisé à la fin de la présentation par le Juge qui place les concurrents successivement dans l'ordre de son choix en fonction des critères et des fautes.

Art 6.6 - Western Riding

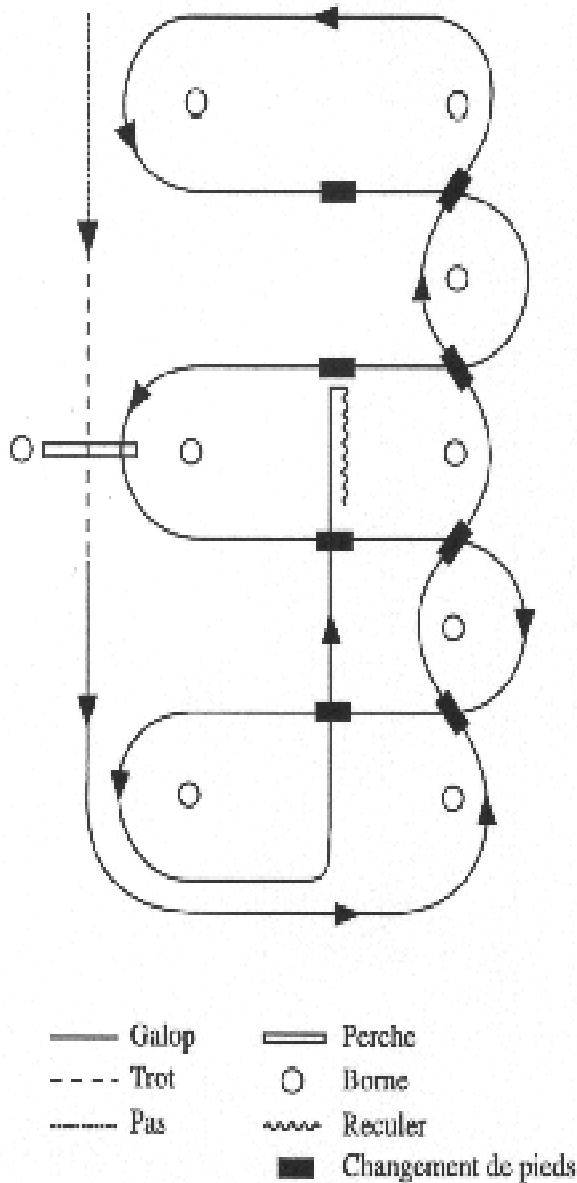
Le poney / cheval est jugé sur la qualité de ses allures et des changements de pied au galop, de sa réponse au cavalier et de son attitude.

Au moins 4 changements de pied doivent être des changements de pied volants effectués au galop.

Le Juge détermine lequel des quatre parcours est utilisé et s'assure qu'il est correctement disposé.

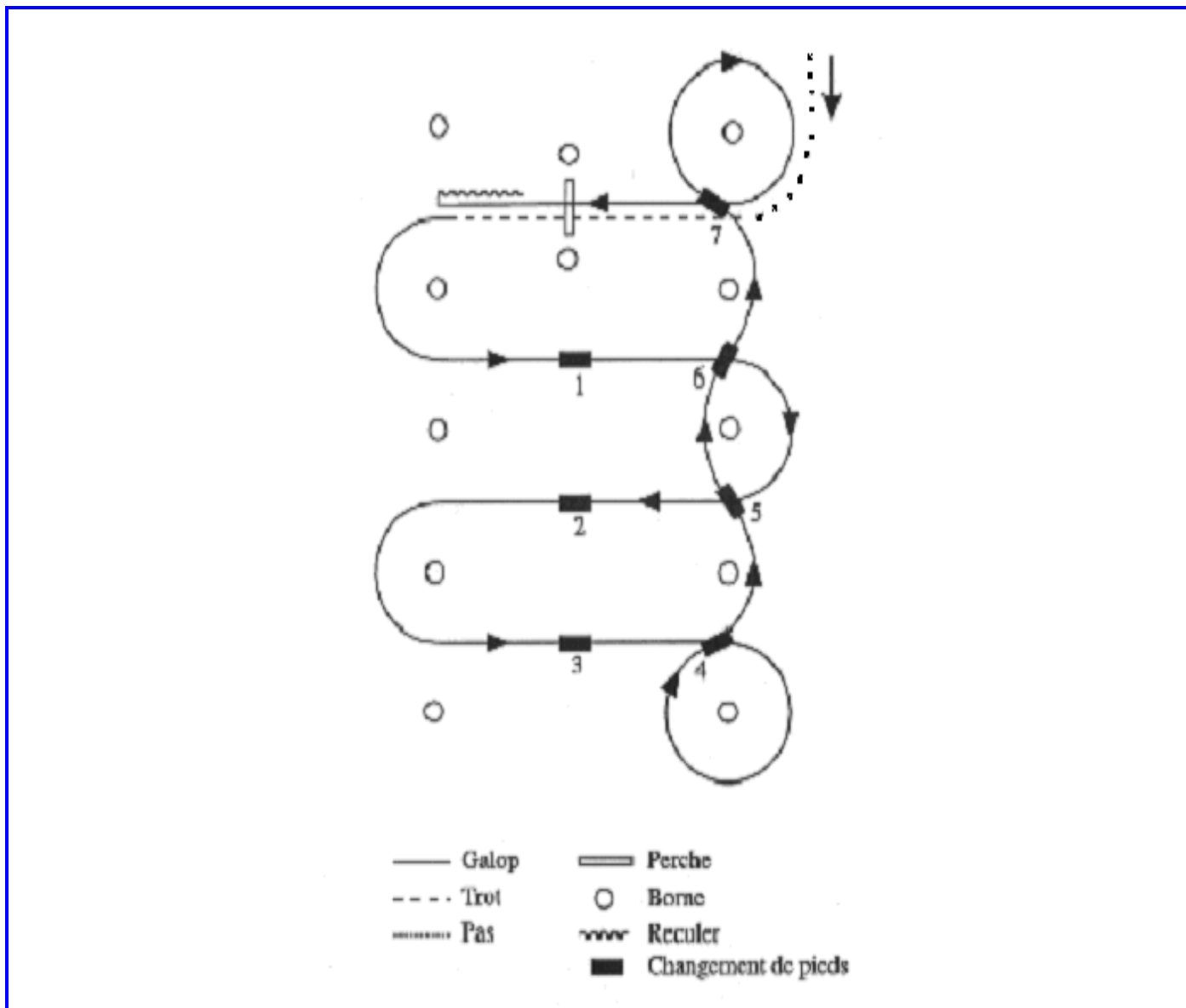
A - Parcours

Western Riding Parcours 1



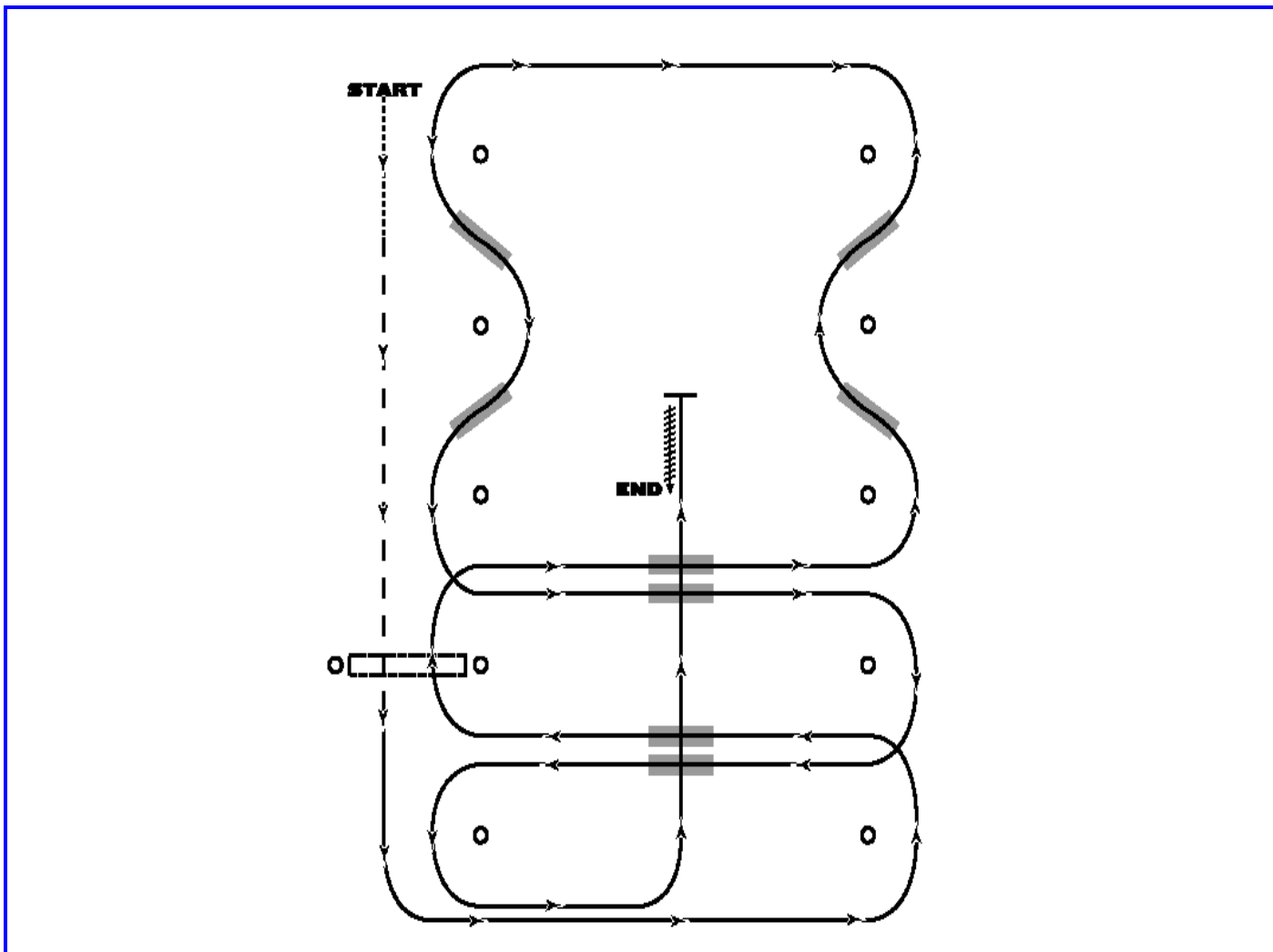
1	Pas, sur une distance au moins égale à 4,5 m, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop et contourner l'extrémité du manège.
3	Premier changement de pied en ligne.
4	Deuxième changement de pied en ligne.
5	Troisième changement de pied en ligne.
6	Quatrième changement de pied en ligne et contourner l'extrémité du manège.
7	Premier changement de pied transversal.
8	Deuxième changement de pied transversal.
9	Franchir la barre au sol au galop.
10	Troisième changement de pied transversal.
11	Quatrième changement de pied transversal.
12	Galoper jusqu'au centre, s'arrêter, reculer.

Western Riding Parcours 2



1	Pas, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop.
3	Premier changement de pied transversal.
4	Deuxième changement de pied transversal.
5	Troisième changement de pied transversal.
6	Cercle et premier changement de pied en ligne.
7	Deuxième changement de pied en ligne.
8	Troisième changement de pied en ligne.
9	Quatrième changement de pied en ligne et cercle.
10	Franchir la barre au sol au galop.
11	Galoper, s'arrêter, reculer.

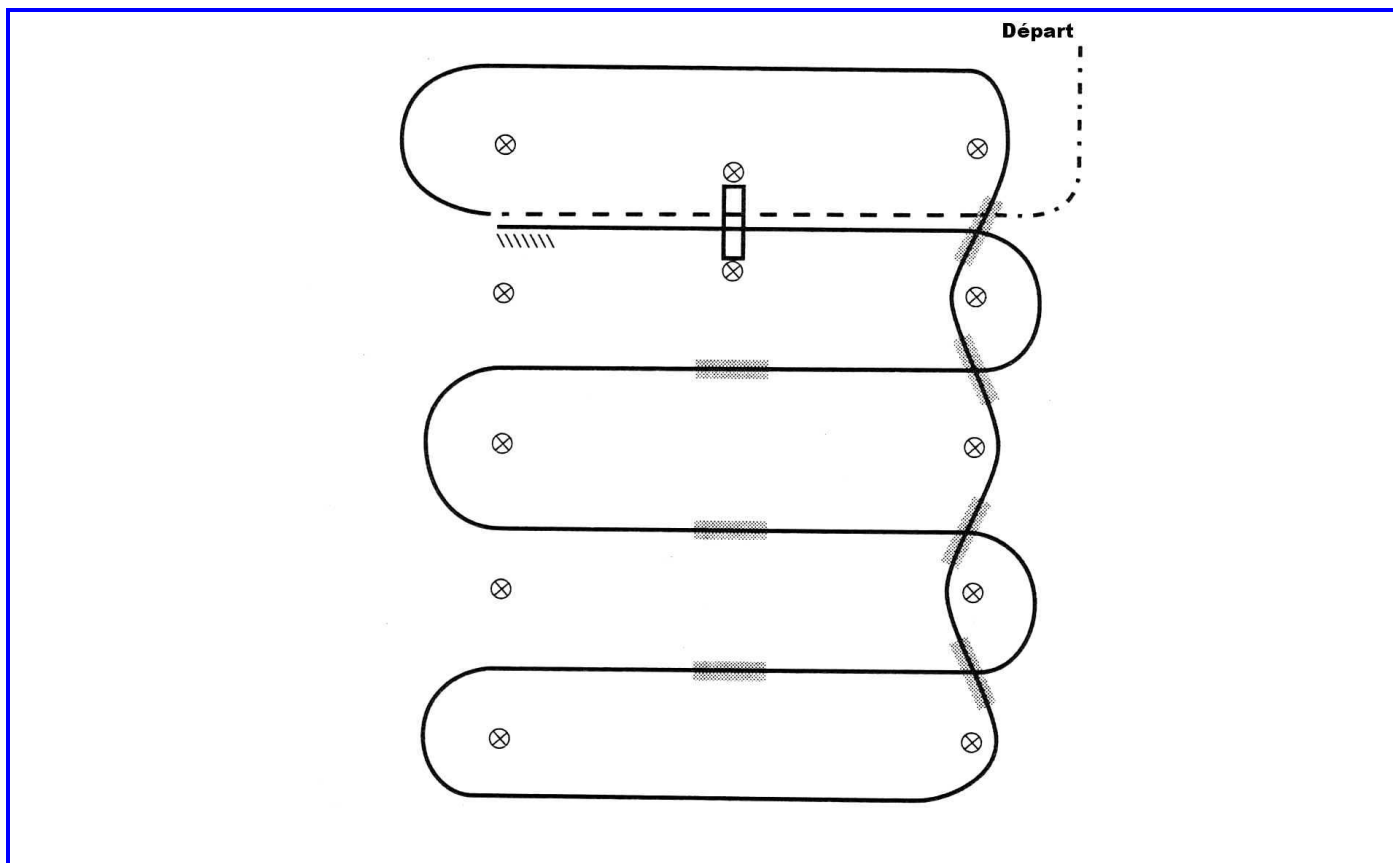
Western Riding Parcours 3



———— Galop	▭ Barre	- - - - - Pas	Reculer
- - - - - Trot	⊗ Borne	▭ Changement de pied	

1	Pas, à mi-chemin entre les bornes, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop à gauche et contourner l'extrémité du manège.
3	Premier changement de pied transversal.
4	Franchir la barre au sol au galop.
5	Deuxième changement de pied transversal.
6	Premier changement de pied en ligne.
7	Deuxième changement de pied en ligne.
8	Troisième changement de pied en ligne.
9	Quatrième changement de pied en ligne.
10	Troisième changement de pied transversal
11	Quatrième changement de pied transversal.
12	Contourner le cône, galoper jusqu'au centre, stop, reculer.

Western Riding Parcours 4



—————	Galop	□	Barre
- - - - -	Trot	⊗	Borne
- · - · -	Pas		Reculer
■	Changement de pied		

1	Pas, transition au trot, franchir la barre au sol.
2	Transition au galop à droite et contourner l'extrémité du manège.
3	Premier changement de pied en ligne.
4	Deuxième changement de pied en ligne.
5	Troisième changement de pied en ligne.
6	Quatrième changement de pied en ligne et contourner l'extrémité du manège.
7	Premier changement de pied transversal.
8	Deuxième changement de pied transversal.
9	Troisième changement de pied transversal.
10	Franchir la barre au sol au galop.
11	Galop, stop, reculer.

Western Riding Parcours 5

À
mettre.....

B - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.

70 représente une performance moyenne. Chaque obstacle provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 :

-1,5 = extrêmement mauvais, -1 = très mauvais, -0,5 = mauvais, 0 = correct, +0,5 = bien, +1 = très bien, +1,5 = excellent. Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.

A cette évaluation sont ajoutées les éventuelles pénalités pour chaque manœuvre.

C - Pénalités

5 points :

- ◆ mauvais pied au-delà de la zone désignée suivant les schémas,
- ◆ désobéissance marquée incluant, ruade, mordre, cabriole et cabrer.

3 points :

- ◆ omettre de prendre l'allure indiquée ou d'arrêter à plus de 3 m de l'endroit spécifié
- ◆ rupture d'allure au pas ou au trot de plus de 2 foulées
- ◆ changement de pied décomposé, toute rupture d'allure au galop
- ◆ mauvais pied vis-à-vis ou avant la borne précédant la zone désignée ou mauvais pied vis-à-vis ou après la borne suivant la zone désignée,
- ◆ changement de pied additionnel n'importe où dans le parcours, sauf lors d'une correction d'un changement en trop ou d'un mauvais pied.
- ◆ Parcours UN et TROIS : omettre de prendre le galop en dessous de 9 mètres après avoir franchi la barre au trot.

1 point :

- ◆ rupture d'allure au pas ou au trot pour deux foulées ou moins,
- ◆ frapper ou faire rouler la barre,
- ◆ mauvais pied au-delà d'une foulée de chaque côté du point central de la zone désignée et entre les bornes,
- ◆ chevaucher la barre, barre entre les deux antérieurs ou les deux postérieurs au galop.

0,5 point :

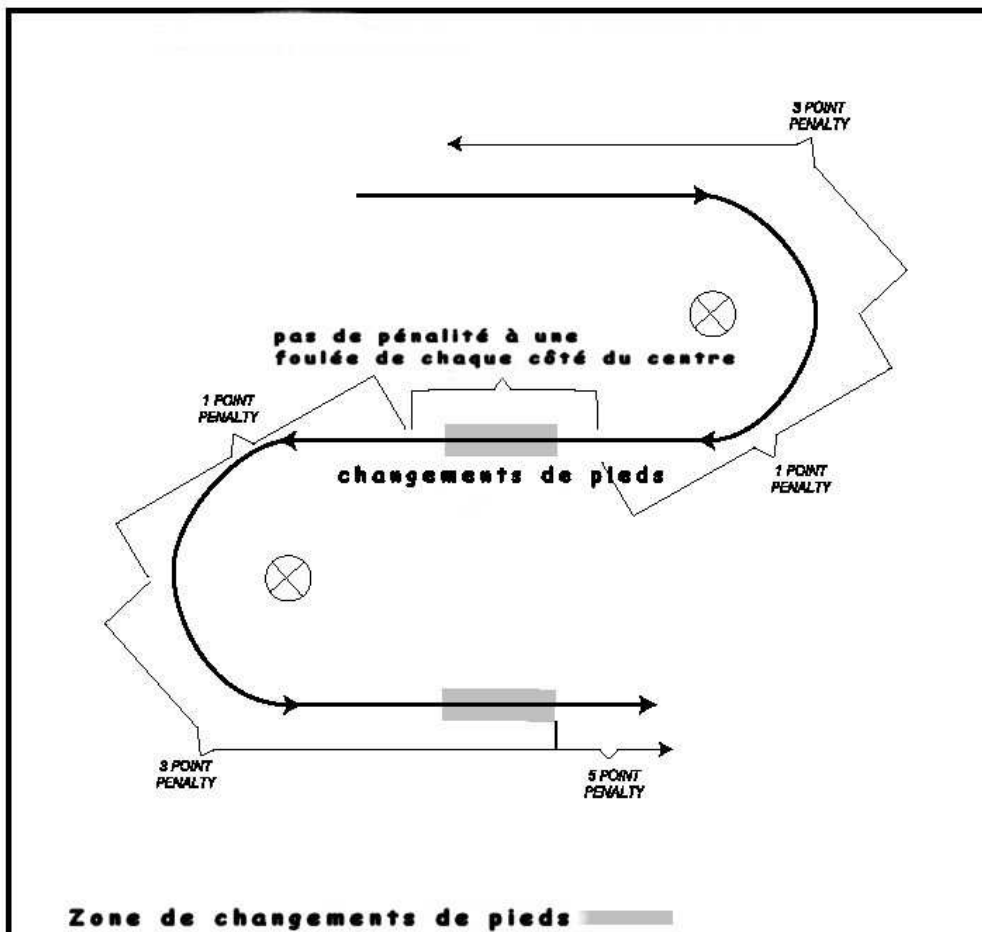
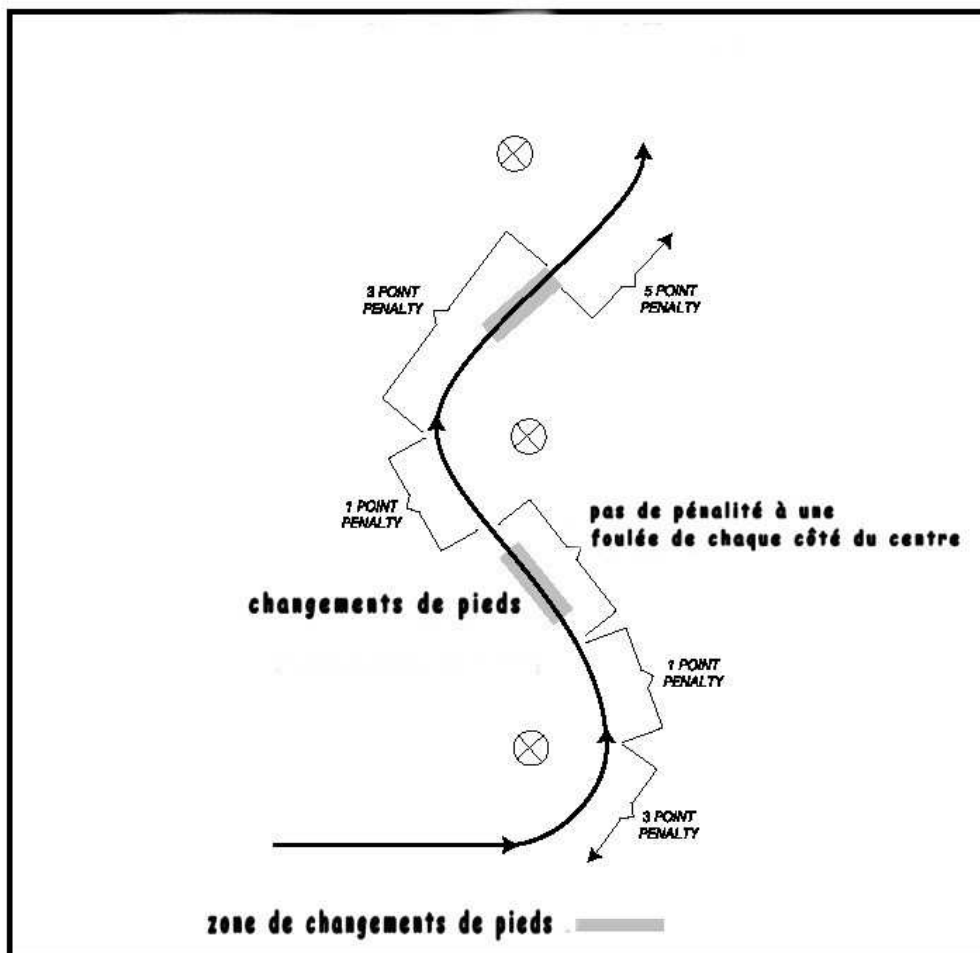
- ◆ tutoyer la barre,
- ◆ sautellement simultané des postérieurs lors du changement de pied,
- ◆ changement de pied dissocié avant / arrière.

Score 0 : élimination

- ◆ chute du poney / cheval ou du concurrent,
- ◆ erreur de parcours,
- ◆ renverser une borne,
- ◆ passer à côté de la barre,
- ◆ refus majeur – arrêter et reculer 2 foulées ou 4 pas avec les antérieurs,
- ◆ désobéissance majeure – poney / cheval qui se cabre, corriger / entraîner le poney / cheval,
- ◆ omettre de prendre le galop avant la borne du premier virage pour les parcours 1 et 3.
- ◆ Quatre changements de pied et plus décomposés et / ou défaut de changement de pied,
- ◆ tourner plus de 90°(+ d'1/4 de tour).

Cas d'élimination

- ◆ port de tête trop bas, la pointe de l'oreille constamment plus basse que le garrot,
- ◆ chanfrein constamment à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure constamment tendue.



Art 6.7 – Barrel Race

Il s'agit de réaliser un parcours en feuille de trèfle le plus rapidement possible autour de trois tonneaux identiques disposés en triangle.

Cette discipline met en avant vitesse et maniabilité. Elle cherche à développer aisance et équilibre du cavalier et à l'amener à maîtriser sa monture dans des situations de vitesse.

A - Terrain

Une compétition de Barrel Race peut être organisée dans une carrière ou un manège. La surface minimum est d'environ 50 m x 20 m. Le terrain doit être plat et clos. Le sol doit être homogène et nivelé autour des tonneaux tous les 8 à 10 concurrents si nécessaire. En respectant les proportions pour la mise en place du parcours, les épreuves Club A peuvent être organisées dans un terrain de 40 x 20 m.

B - Jury

Désigné par l'organisateur, il est composé au minimum d'un Président de jury et d'un assesseur responsable du chronométrage et des pénalités.

C – Harnachement spécifique en épreuves Club

EPREUVES	SEUL HARNACHEMENT AUTORISE	INTERDIT
Club A	Martingale fixe ou à anneaux	Eperons Cravache
Club Poney		
Club		

D – Participations

Cavaliers : 3 participations autorisées par jour

Poneys / chevaux : 3 participations autorisées par jour en Club A, Club Poney et Club, 1 participation en Amateur.

Lors d'un concours, un même poney / cheval peut appartenir à trois équipes maximum mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

[Schéma](#)

F – Normes techniques

Un minimum de 4 m doit séparer chacun des deux premiers tonneaux de l'enceinte de la carrière ou du manège.

Un minimum de 8 m doit séparer le 3e tonneau de l'enceinte du fond de la carrière ou du manège.

Distance entre les tonneaux A et B : 12 m à 30 m.

Distance entre la ligne de Départ / Arrivée et le tonneau C : 30 à 44 m.

Distance de la ligne de D/A au point situé au milieu de la ligne entre les deux tonneaux A et B : 15 à 22 m, distance égale à celle qui sépare la ligne des tonneaux A et B du tonneau C.

Les organisateurs peuvent utiliser les dimensions qui conviennent le mieux aux possibilités de leur terrain tant qu'ils restent dans les fourchettes de distances indiquées et en conservant les proportions.

Les distances pour les poneys A notamment peuvent être raccourcies.

Lors de l'installation des tonneaux, la mesure s'effectue au centre du tonneau.

Les tonneaux doivent être fermés aux extrémités, d'une capacité de 200 litres et d'un diamètre égal de bas en haut. Ils peuvent être faits de plastique ou de métal et non lestés. Les tonneaux sont interdits sur le terrain de détente.

E – Déroulement

Epreuve en deux manches. Tous les concurrents passent sur la première manche. Ensuite tous les concurrents partent sur la deuxième manche.

La deuxième manche est fermée aux cavaliers n'ayant pas pris le départ de la première manche.

Le concurrent part derrière la ligne de départ qui est aussi la ligne d'arrivée. Il effectue un parcours en trèfle autour des trois tonneaux. Après avoir contourné le troisième tonneau, il rejoint le plus rapidement possible la ligne d'arrivée. Le chronomètre se met en route dès que la tête du poney / cheval passe la ligne de départ. Le chronomètre s'arrête lorsque la tête du poney / cheval franchit la ligne d'arrivée.

Le concurrent peut choisir entre deux parcours en trèfle. S'il commence par le tonneau qui est à sa droite, il le contourne à main droite, puis il va à main gauche sur le second et le troisième tonneau C à main gauche. S'il commence par le tonneau qui est à sa gauche, il le contourne à main gauche, puis il va à main droite sur le second tonneau et le tonneau C à main droite.

Chaque tonneau doit être contourné par-dessus. Le concurrent peut indifféremment entamer son parcours par la gauche ou par la droite, le tonneau situé au fond du terrain est obligatoirement contourné en dernier et toujours par-dessus. Les concurrents qui ne respectent pas le tracé du circuit sont éliminés s'ils ne rectifient pas leur erreur.

Toucher un tonneau, même pour l'empêcher de tomber, est autorisé et n'entraîne aucune pénalité. Cependant, si un tonneau a été déplacé, il doit être remis en place pour le concurrent suivant.

Renverser un tonneau n'est pas éliminatoire mais entraînera des secondes de pénalités pour le concurrent.

F – Pénalités

Tonneau renversé	5 secondes
2e tonneau renversé	10 secondes
3e tonneau renversé	10 secondes
Erreur de parcours non rectifiée	Elimination
Chute	Elimination

G – Classement

Total des deux chronomètres, 1^{ère} manche + 2^{ème} manche. Le meilleur couple est celui ayant réalisé le total le plus près de zéro

Les concurrents qui ne partent pas sur la deuxième manche sont éliminés.

Le classement s'établit en fonction des temps réalisés, du plus rapide au plus lent en additionnant le temps réalisé pour effectuer le parcours aux pénalités en secondes qui ont été appliquées. Le total du temps et des pénalités éventuelles de la 1e manche est ajouté à celui de la 2e manche pour constituer le score et le classement final, le concurrent ayant le plus petit total est déclaré vainqueur.

En cas d'élimination sur la première manche, le cavalier peut repartir sur la deuxième manche avec l'autorisation du Président de jury. Dans ce cas, il se voit attribuer le total du dernier classé de la première manche plus 20 secondes.

Classement équipe : on ajoute les trois meilleurs temps de la première manche, pénalités comprises, aux trois meilleurs temps de la deuxième manche, pénalités comprises.

Pour qu'une équipe soit classée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.

Art 6.8 - Reining

L'épreuve de Reining consiste à exécuter des enchaînements de figures visant à mettre en valeur la finesse du dressage, la maniabilité et l'attitude du cheval guidé entre des rênes souples sans résistance apparente.

A - Notation

La notation suggérée se fait sur une base de 0 à l'infini.

70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 :

-1,5 = extrêmement mauvais, -1 = très mauvais, -0,5 = mauvais, 0 = correct, +0,5 = bien, +1 = très bien, +1,5 = excellent. Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.

A cette évaluation sont ajoutées les éventuelles pénalités pour chaque manœuvre.

Lorsqu'il y a égalité pour la première position, les participants peuvent être départagés par un barrage qui consiste à refaire le même parcours dans le même ordre de passage. Toutefois, il n'y a pas plus d'un rappel. Si l'égalité persiste après le rappel, les participants sont tous ex aequo.

B – Score 0 : Le score « 0 » n'est pas éliminatoire en Reining, les concurrents sont classés à la dernière place. Cependant, ce résultat ne peut pas être comptabilisé pour une qualification.

- ◆ Usage de plus d'un doigt entre les rênes. Seul l'index ou le premier doigt est permis entre les rênes.
- ◆ utilisation des deux mains, sauf si l'utilisation des deux mains est permise avec un mors de filet ou romal ou changement de main sur les rênes,
- ◆ utilisation incorrecte du romal,
- ◆ erreur de parcours,
NB : Un arrêt complet lors du premier quart d'un cercle tout juste après le départ au galop, n'est pas considéré comme une addition de manœuvre ; une pénalité de 2 points, pour rupture d'allure est alors attribuée.
- ◆ rupture d'équipement retardant l'exécution du parcours,
- ◆ dérobade ou refus d'exécution d'un commandement entraînant un délai dans l'exécution du parcours,
- ◆ poney / cheval qui s'emballe ou absence de contrôle au point où il est impossible de savoir si le parcours est respecté,
- ◆ au départ, trotter sur une longueur de plus d'un demi-cercle ou de plus de la moitié de la longueur du manège,
- ◆ dépassement de plus d'un quart de tour lors des spins,
- ◆ chute du concurrent ou du poney / cheval,
- ◆ mauvais numéro de dossard,
- ◆ mauvais ordre de passage du cavalier, comme inscrit sur la liste du secrétariat,
- ◆ non respect de la tenue,
- ◆ une rêne entrant en contact avec le sol lorsque le poney / cheval est en mouvement,
- ◆ Inclusion de manœuvre par exemple, reculer de plus de deux foulées ou tourner de plus de 90 °.

FAUTES	PENALITES
Départ au galop trotté sur moins de deux foulées sauf quand départ du petit côté	0,5
Spin : dépasser de moins d'un huitième de tour / être en dessous de moins d'un huitième de tour	0,5
Changement de pied une foulée après la zone de changement de pied	0,5
Changement de pied dans la zone mais en deux foulées	0,5
Poney / cheval désuni sur le cercle sur une foulée	1
Stopper à moins de 6 m de la lice Cette distance peut être adaptée pour les épreuves Club.	0,5
Poney / cheval désuni sur le cercle, par quart de tour commencé	1
Spin : dépasser de huitième à un quart de tour / être en dessous d'un huitième à un quart de tour	1
Départ au galop trotté sur deux foulées et jusqu'à un quart de cercle ou une demi longueur	2
Rupture d'allure	2
Poney / cheval qui se fige ou s'immobilise lors des spins ou roll-backs	2
Galop avant de parvenir au centre du manège, ne pas s'arrêter, ou prendre le pas avant d'effectuer le départ au galop pour les parcours N° 2, 3, 4, 5, 6 et 8	2
Ne pas être au galop à la première borne lors des parcours exigeant une entrée au galop, soit pour les parcours N° 1, 7, 9 et 10	2
Ne pas avoir complètement franchi la borne désignée avant d'amorcer l'arrêt	2
Eperonner en avant de la sangle principale	5
Utiliser sa main libre pour inspirer crainte ou récompense	5
Tenir sa selle avec l'une ou l'autre de ses mains	5
Désobéissance du poney / cheval, ruer, mordre, se cabrer, cabrioler et / ou frapper le sol avec un membre.	5

Le Juge peut offrir une reprise de parcours à tout concurrent qui, selon l'opinion du Juge, est incapable de compléter son parcours pour des raisons hors du contrôle du cavalier. Dans le cas où une reprise serait autorisée selon l'opinion du Juge, celui-ci doit en aviser aussitôt que possible la direction du concours.

C - Parcours

Les parcours doivent être affichés avec descriptions et schémas.

Des bornes sont placées près de la clôture ou du mur, sur chacun des deux côtés, de la façon suivante :

- ◆ au centre du manège,
- ◆ à 15 mètres minimum des murs du fond.

Les chevaux sont jugés dès leur entrée dans le manège. L'épreuve se termine après la dernière manœuvre. Cela signifie que toutes fautes ou infractions commises avant le début du parcours sont pénalisées en conséquence.

D - Description des parcours ou patterns

Il y a 4 pattern en club A : club 1 à club 4.

Il y a 11 pattern en club Poney et club : club 1 à club 10.

Il y a 12 pattern en Amateur : 1 à 11

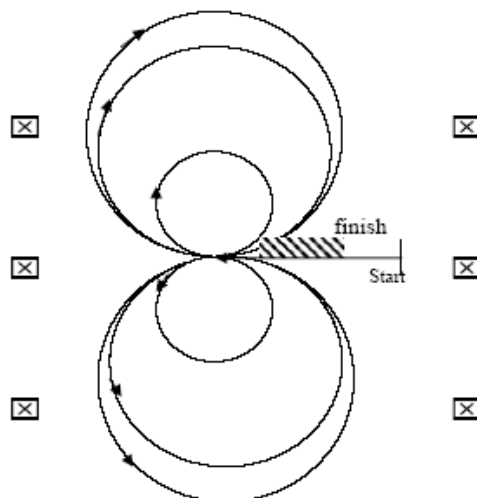
Il y a 10 pattern en Pro : 1 à 10.

1. Les Patterns Club

Pattern Club 1

- 1) Commencer au centre du manège, du pas ou de l'arrêt partir au galop, effectuer 3 cercles à gauche, les deux premiers grands, le troisième petit. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer 3 cercles à droite, les deux premiers grands, le troisième petit. Arrêt au centre.
- 3) Effectuer un reculer d'au minimum 2 pas.

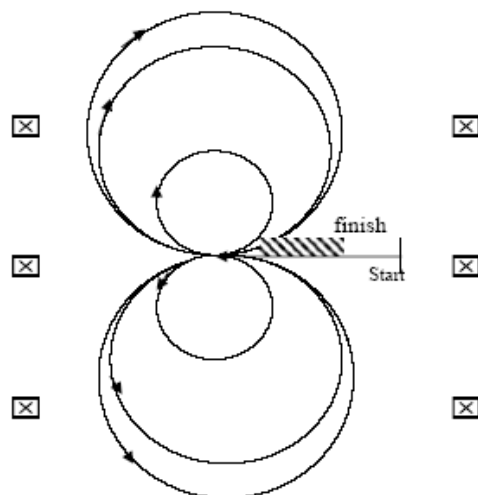
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge



Pattern Club 2

- 1) Commencer au centre du manège, du pas ou de l'arrêt partir au galop, effectuer 3 cercles à droite, les deux premiers grands, le troisième petit. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer 3 cercles à gauche, les deux premiers grands, le troisième petit. Arrêt au centre.
- 3) Effectuer un reculer d'au minimum 2 pas.

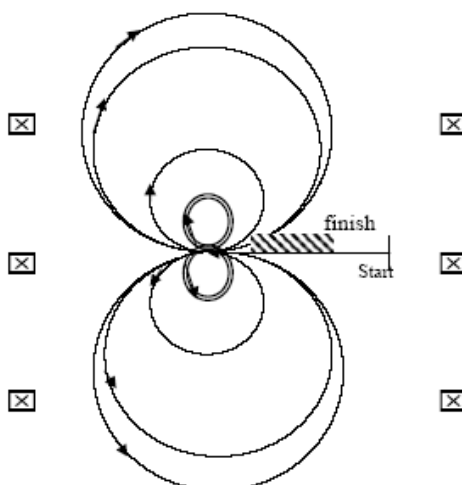
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge



Pattern Club 3

- 1) Commencer au centre du manège, du pas ou du trot partir au galop, effectuer 3 cercles à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer un pivot de 360° sur les postérieurs à gauche
- 3) Effectuer 3 cercles à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 4) Effectuer un pivot de 360° sur les postérieurs à droite.
- 5) Effectuer un reculer d'au minimum 2 pas.

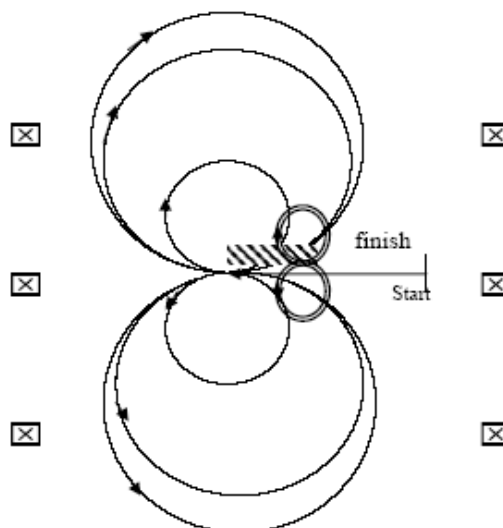
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.



Pattern Club 4

- 1) Commencer au centre du manège, du pas ou du trot partir au galop, effectuer 3 cercles à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer 3 cercles à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 3) Effectuer un reculer d'au minimum 2 pas.
- 4) Effectuer un pivot de 360° sur les postérieurs à gauche. Hésiter.
- 5) Effectuer un pivot de 360° à droite.

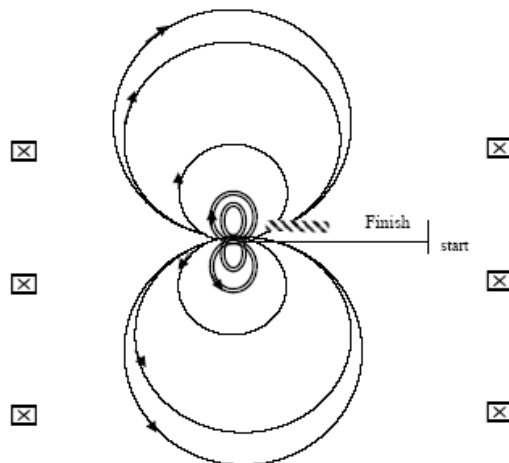
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.



Pattern Club 5

- 1) Commencer au centre du manège, du pas ou du trot partir au galop, effectuer 3 cercles à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer 3 cercles à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 3) Effectuer deux pivots sur les postérieurs à droite.
- 4) Effectuer deux pivots sur les postérieurs à gauche.
- 5) Effectuer un reculer d'au minimum 4 pas.

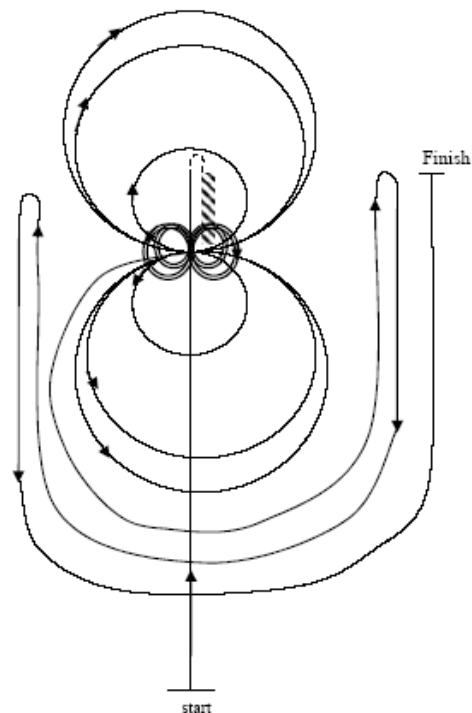
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.



Pattern Club 6

- 1) Galoper au centre du manège jusqu'à dépasser le marker du centre et effectuer un stop. Reculer jusqu'au centre du manège. Minimum 4 pas.
- 2) Accomplir deux spins à droite. Hésiter.
- 3) Accomplir deux spins et quart à gauche. Hésiter.
- 4) Partir au galop à gauche, et effectuer 3 cercles, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 5) Partir au galop à droite, et effectuer trois cercles, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 6) Partir au galop à gauche, commencer un grand cercle à gauche, ne pas fermer le cercle. Galoper en ligne droite sur le côté droit du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un arrêt suivi d'un roll back à droite à 6 mètres minimum du côté de manège. Pas d'hésitation.
- 7) Galoper sur ses traces, ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté gauche du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un stop à 6 mètres de côté du manège.

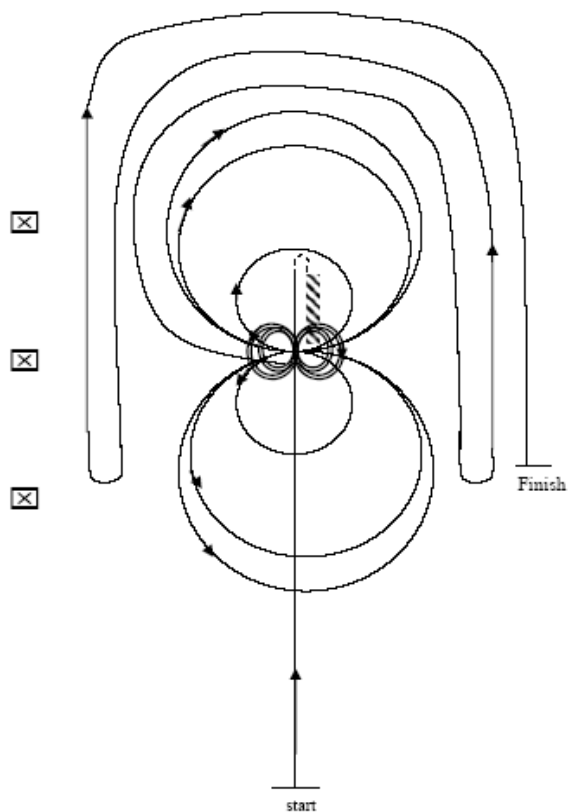
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.



Pattern Club 7

- 1) Galoper au centre du manège jusqu'à dépasser le marker du centre et effectuer un stop. Reculer jusqu'au centre du manège. Minimum 4 pas.
- 2) Accomplir 2 spins à droite. Hésiter.
- 3) Accomplir 2 spins un quart à gauche. Hésiter.
- 4) Partir au galop à droite et effectuer trois cercles, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 5) Partir au galop à gauche et effectuer trois cercles, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 6) Partir au galop à droite, commencer un grand cercle à gauche, ne pas fermer le cercle. Galoper en ligne droite du côté gauche du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un arrêt suivi d'un rollback à droite à six mètres minimum de côté du manège. Pas d'hésitation.
- 7) Galoper sur ses traces, ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté droit du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un stop à 6 mètres minimum de côté du manège.

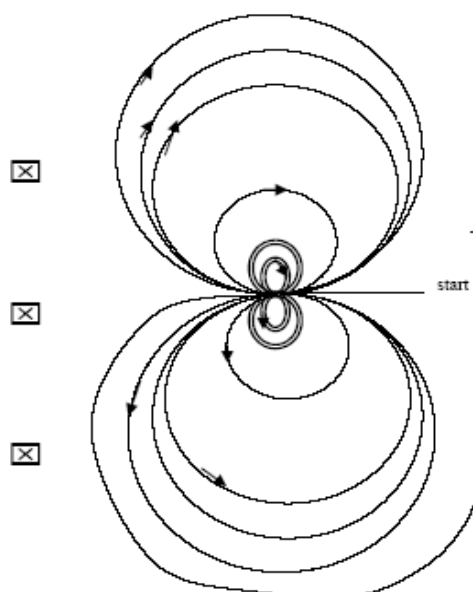
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.



Pattern Club 8

- 1) Commencer au centre du manège, du pas ou de l'arrêt partir au galop, effectuer 3 cercles à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer deux spins à gauche.
- 3) Effectuer 3 cercles à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 4) Effectuer deux spins à droite.
- 5) Effectuer un grand cercle à gauche, arriver au centre, effectuer une à trois foulées au trot, changer de pied et effectuer un grand cercle à gauche, ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté droit du manège.
- 6) Dépasser le marker du centre et effectuer un stop, suivi d'un reculer d'au minimum 4 pas.

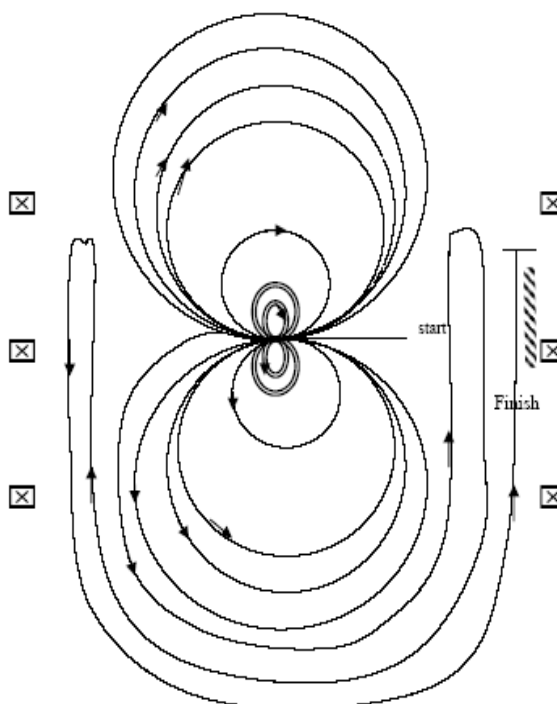
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.



Pattern Club 9

- 1) Commencer au centre du manège, du pas ou de l'arrêt partir au galop, effectuer 3 cercles à droite, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 2) Effectuer deux spins à droite.
- 3) Effectuer 3 cercles à gauche, les deux premiers grands et rapides, le troisième petit et lent. Arrêt au centre.
- 4) Effectuer deux spins à gauche.
- 5) Effectuer un grand cercle à gauche, arriver au centre, effectuer une à trois foulées de trot changer de pied et effectuer un grand cercle à droite sur le pied droit, arriver au centre effectuer une à trois foulées de trot changer de pied et effectuer un cercle à gauche.
- 6) Ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté droit du manège. Dépasser le marker du centre et effectuer un stop suivi d'un rollback à droite à au moins 6 mètres du côté du manège. Pas d'hésitation.
- 7) Revenir sur ses traces, ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté gauche du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un stop suivi d'un rollback à gauche à 6 mètres minimum du côté du manège. Pas d'hésitation.
- 8) Revenir sur ses traces, ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté droit du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un stop suivi d'un reculer d'au moins 4 pas.

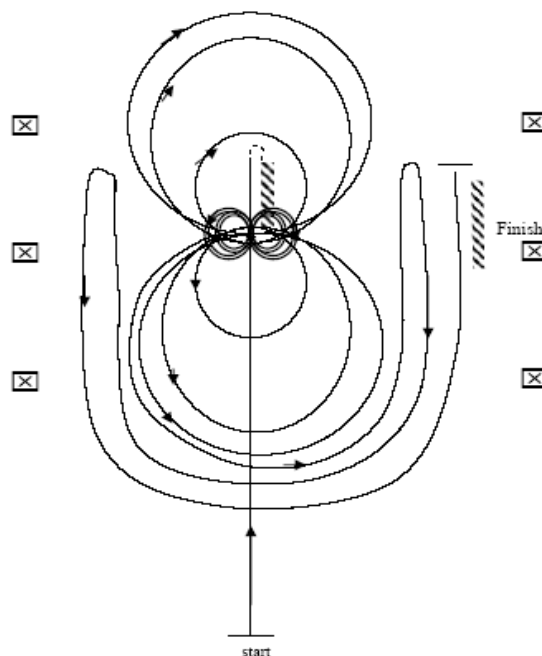
Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.



Pattern Club 10

- 1) Galoper au centre du manège jusqu'à dépasser le marker du centre et effectuer un stop. Reculer jusqu'au centre du manège. Minimum 4 pas.
- 2) Accomplir deux spins à droite. Hésiter.
- 3) Accomplir deux spins un quart à gauche. Hésiter.
- 4) Effectuer trois cercles à gauche, le premier petit et lent, les deux autres grands et rapides, arriver au centre, effectuer une à trois foulées de trot, changer de pied et effectuer trois grands cercles à droite, le premier petit et lent, les deux autres grands et rapides, arriver au centre, effectuer une à trois foulées de trois, changer de pied et effectuer un cercle à gauche.
- 5) Ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté droit du manège. Dépasser le marker du centre et effectuer un stop, suivi d'un rollback à droite à au moins 6 mètres du côté du manège. Pas d'hésitation.
- 6) Revenir sur ses traces, ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté gauche du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un stop suivi d'un rollback à gauche à 6 mètres minimum de côté du manège. Pas d'hésitation.
- 7) Revenir sur ses traces, ne pas fermer le cercle, galoper en ligne droite sur le côté droit du manège, dépasser le marker du centre et effectuer un stop suivi d'un reculer d'au moins 4 pas.

Marquer une pause pour signifier la fin du pattern et présenter le mors au juge.

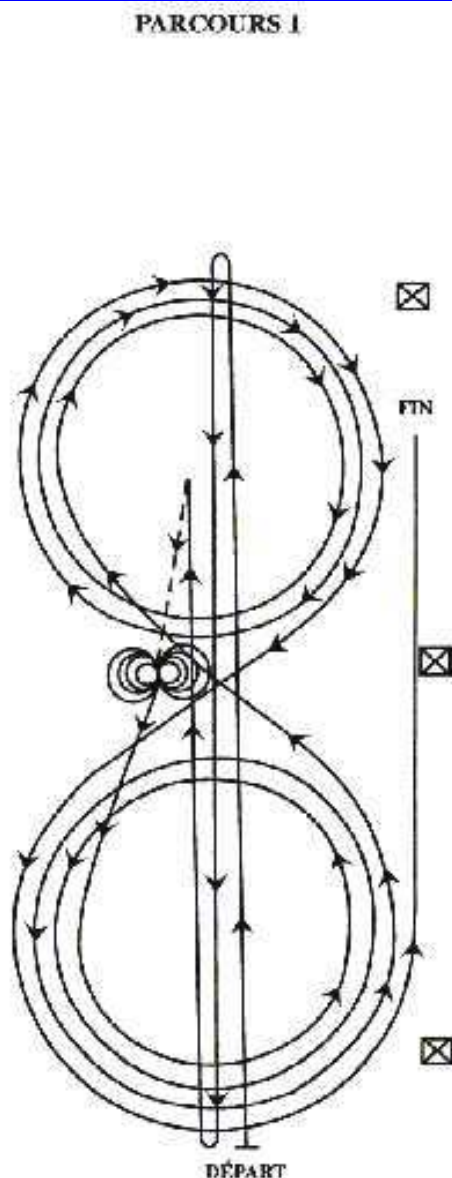


2- Les patterns Amateur et Pro

Parcours 1

- 1) Galoper au centre vers l'autre extrémité du manège, dépasser la dernière borne et exécuter un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 2) Galoper au centre jusqu'à l'extrémité opposée du manège, dépasser la dernière borne et effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 3) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un arrêt en glissade. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- 4) Compléter quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 5) Compléter quatre spins et un quart vers la gauche de façon à ce que le poney / cheval soit face au mur ou à la clôture de gauche. Hésiter.
- 6) Commençant sur le pied gauche, compléter trois cercles vers la gauche, le premier cercle grand et rapide, le deuxième cercle petit et lent, le troisième cercle grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- 7) Compléter trois cercles vers la droite, le premier cercle grand et rapide, le deuxième cercle petit et lent, le troisième cercle grand et rapide. Changer de pied au centre du manège.
- 8) Commencer un grand cercle rapide vers la gauche mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège, dépasser la borne du centre et effectuer un arrêt en glissade à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

Le concurrent doit descendre du poney / cheval, enlever la bride et la présenter pour vérification au Juge pré-désigné.



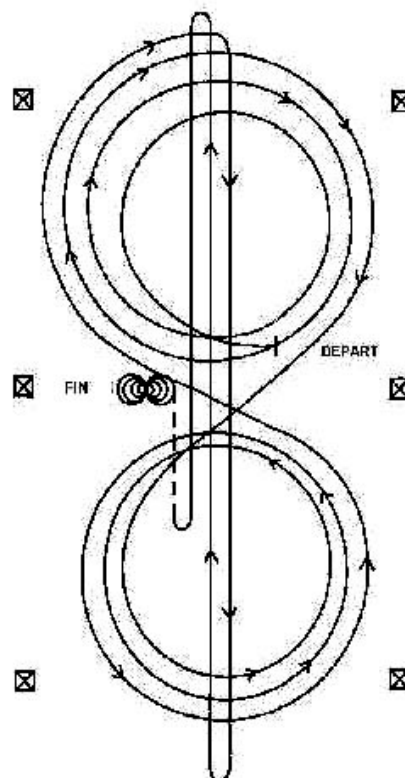
Parcours 2

Commencer au centre du manège, face au mur ou à la clôture de gauche.

Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

- 1) Commenant sur le pied droit, compléter trois cercles vers la droite : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 2) Compléter trois cercles vers la gauche : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 3) Continuer en revenant dans les traces du cercle précédent au galop à droite mais ne pas refermer ce cercle. Galoper au centre du manège et dépasser la dernière borne. Effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 4) Galoper au centre jusqu'à l'extrémité opposée du manège, dépasser la dernière borne et effectuer un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 5) Galoper, dépasser la borne du centre et effectuer un arrêt en glissade. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins trois mètres. Hésiter.
- 6) Compléter quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 7) Compléter quatre spins vers la gauche. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

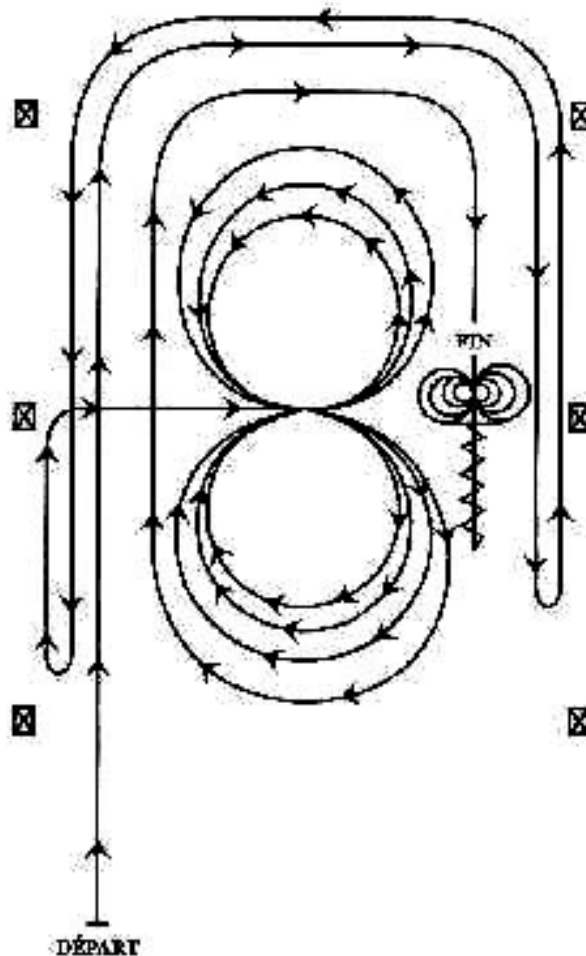
Le concurrent doit descendre du poney / cheval, enlever la bride et la présenter pour vérification au Juge pré-désigné.



Parcours 3

- 1) En commençant, galoper parallèlement au côté gauche du manège en passant par le fond du manège et demeurant à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture, se diriger vers l'extrémité opposée du côté droit du manège, dépasser la borne du centre et effectuer un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 2) Continuer le long du côté droit du manège jusqu'à l'extrémité opposée en demeurant à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Passer par le fond du manège. Parallèlement au côté gauche du manège, se diriger en ligne droite vers l'extrémité opposée du manège. Dépasser la borne du centre et effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 3) Continuer le long du mur ou de la clôture de gauche jusqu'à la hauteur de la borne du centre. A cet endroit, le poney / cheval doit être sur le pied droit. Se diriger vers le centre du manège sur le pied droit et compléter trois cercles vers la droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 4) Compléter trois cercles vers la gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 5) Débuter un grand cercle rapide vers la droite mais ne pas refermer ce cercle. Continuer parallèlement au côté gauche du manège en demeurant à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Passer par le fond du manège et se diriger vers l'extrémité opposée ou le côté droit du manège. Dépasser la borne du centre et effectuer un arrêt en glissade. Reculer d'au moins 3 mètres. Hésiter.
- 6) Compléter quatre spins vers la droite.
- 7) Compléter quatre spins vers la gauche. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

Le concurrent doit descendre du poney / cheval, enlever la bride et la présenter pour vérification au Juge pré-désigné.



Parcours 4

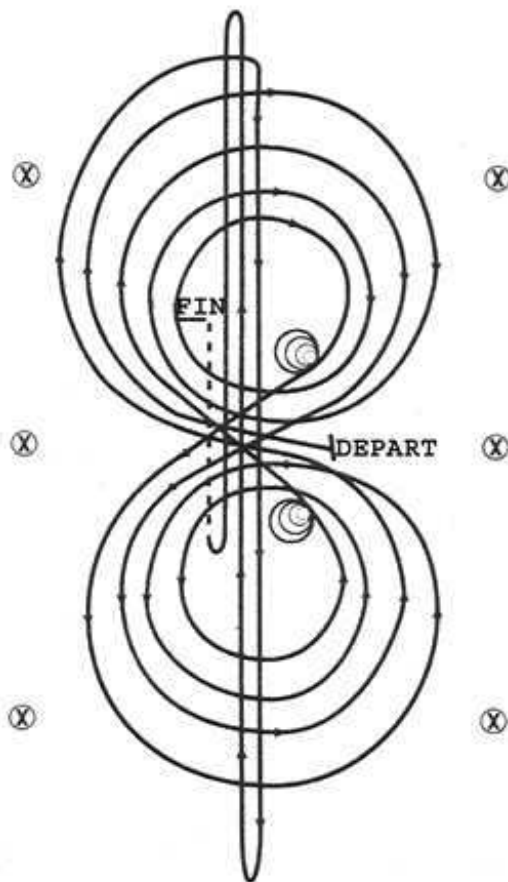
Commencer au centre de l'arène, face au mur gauche.

Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

- 1) Galoper sur le pied droit, exécuter trois cercles à droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième petit et lent. Stopper au centre de l'arène. Hésiter.
- 2) Exécuter quatre spins à droite. Hésiter.
- 3) Galoper sur le pied gauche, exécuter trois cercles à gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième petit et lent. Stopper au centre de l'arène. Hésiter.
- 4) Exécuter quatre spins à gauche. Hésiter.
- 5) Galoper sur le pied droit, exécuter un large cercle rapide à droite, changer de pied au centre de l'arène, exécuter un large cercle rapide à gauche, et changer de pied au centre de l'arène.
- 6) Continuer autour du premier cercle à droite. En haut du cercle revenir par le milieu à l'autre bout de l'arène après la dernière marque et exécuter un roll-back à droite. Aucune hésitation.
- 7) Galoper par le milieu vers le bout opposé de l'arène, passer la dernière marque et exécuter un roll-back à gauche. Aucune hésitation.
- 8) Galoper jusqu'à dépasser la marque centrale et exécuter un sliding stop. Reculer jusqu'au centre de l'arène ou au moins à 3 mètres. Hésitation, pour montrer la fin du parcours.

Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge.

REINING PARCOURS N° 4



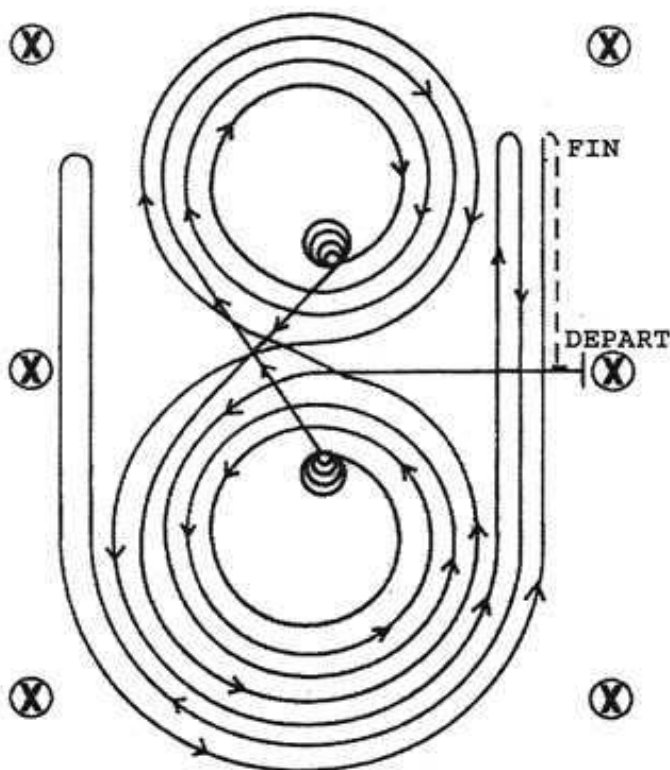
Parcours 5

Commencer au centre de l'arène face au mur gauche.
Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

- 1) Galoper sur le pied gauche, exécuter trois cercles à gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Stopper au centre de l'arène. Hésiter.
- 2) Exécuter quatre spins à gauche. Hésiter.
- 3) Galoper sur le pied droit, exécuter trois cercles à droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Stopper au centre de l'arène. Hésiter.
- 4) Exécuter quatre spins à droite. Hésiter.
- 5) Galoper sur le pied gauche, exécuter un large cercle rapide à gauche, changer de pied au centre de l'arène, exécuter un large cercle rapide à droite, et changer de pied au centre de l'arène.
- 6) Continuer autour du cercle précédent à gauche mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit de l'arène, passer la marque centrale et exécuter un roll-back à droite à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- 7) Repartir sur le cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté gauche de l'arène et exécuter un roll-back à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- 8) Revenir autour du cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit de l'arène, passer la marque centrale et exécuter un sliding stop à 6 mètres au moins du mur. Reculer d'au moins 3 mètres. Hésitation, pour montrer la fin du parcours.

Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge.

REINING PARCOURS N° 5



Parcours 6

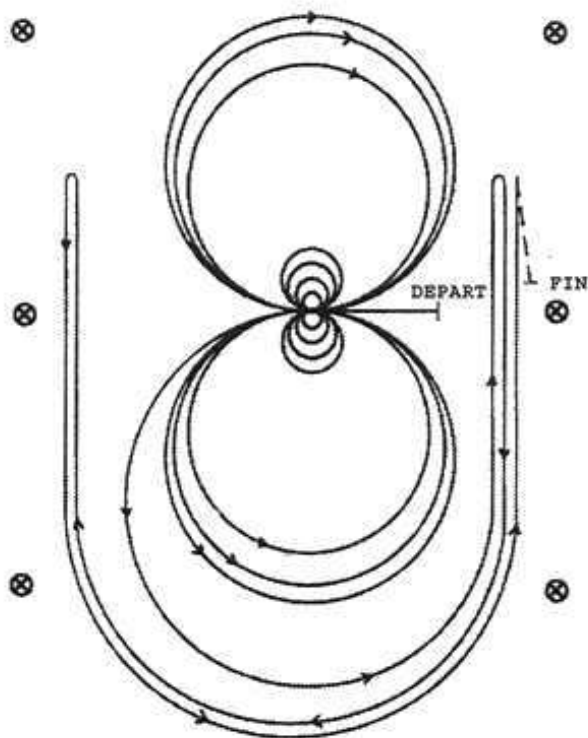
Commencer au centre de l'arène, face au mur gauche.

Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

- 1) Exécuter 4 spins à droite. Hésiter.
- 2) Exécuter 4 spins à gauche. Hésiter.
- 3) Galoper sur le pied gauche, exécuter trois cercles à gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre de l'arène.
- 4) Exécuter trois cercles à droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre de l'arène.
- 5) Commencer un large cercle rapide à gauche mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit de l'arène, passer la marque centrale et exécuter un roll-back à droite à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- 6) Revenir autour du cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté gauche de l'arène, passer la marque centrale et exécuter un roll-back à gauche à au moins 6 mètres du mur. Aucune hésitation.
- 7) Revenir autour du cercle précédent mais ne pas fermer ce cercle. Continuer le long du côté droit de l'arène, passer la marque centrale et effectuer un sliding stop à au moins 6 mètres du mur. Reculer d'au moins 3 mètres. Hésitation pour montrer la fin du parcours.

Le cavalier doit enlever et montrer la bride au Juge.

REINING PARCOURS N° 6

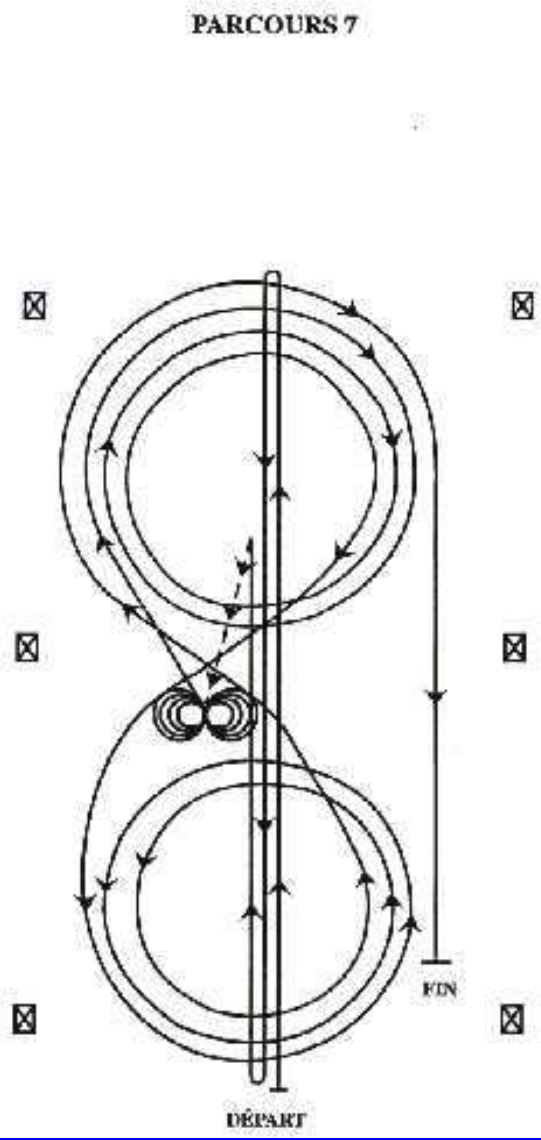


Parcours 7

- 1) Galoper au centre vers l'autre extrémité du manège et dépasser la dernière borne. Effectuer un roll-back vers la gauche. Aucune hésitation.
- 2) Galoper au centre vers l'extrémité opposée du manège et dépasser la dernière borne. Effectuer un roll-back vers la droite. Aucune hésitation.
- 3) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un arrêt en glissade. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- 4) Compléter quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 5) Compléter quatre spins et un quart vers la gauche de façon à ce que le poney / cheval soit face au mur ou à la clôture de gauche. Hésiter.
- 6) Commençant sur le pied droit, compléter trois cercles vers la droite : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 7) Compléter trois cercles vers la gauche : les deux premiers cercles grands et rapides, le troisième cercle petit et lent. Changer de pied au centre du manège.
- 8) Commencer un grand cercle rapide vers la droite mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège et dépasser la borne du centre.

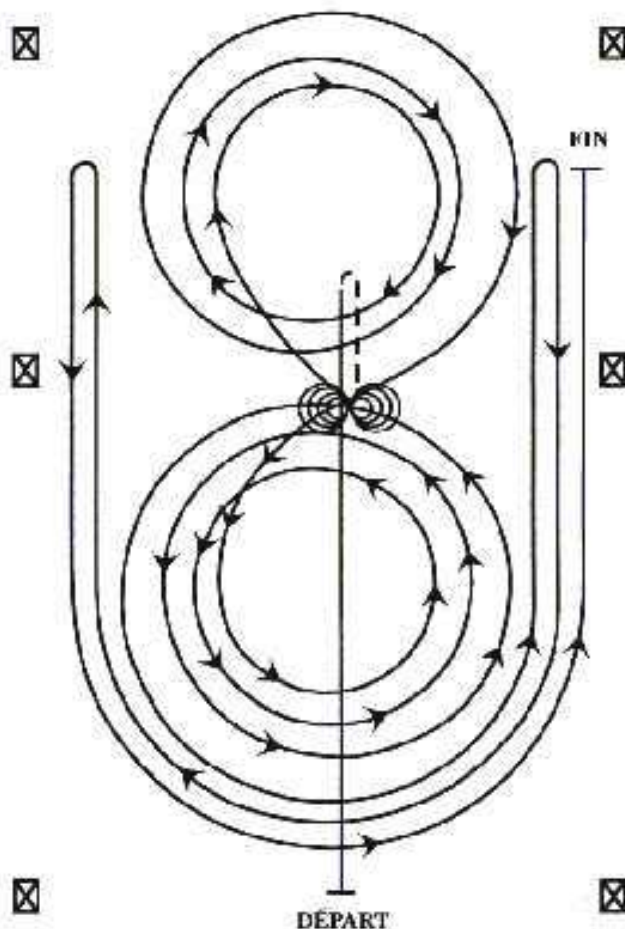
Effectuer un arrêt en glissade à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

Le concurrent doit descendre du poney / cheval, enlever la bride et la présenter pour vérification au Juge pré-désigné.



Parcours 9

- 1) Galoper au centre, dépasser la borne du centre et effectuer un arrêt en glissade. Reculer jusqu'au centre du manège ou au moins 3 mètres. Hésiter.
- 2) Compléter quatre spins vers la droite. Hésiter.
- 3) Compléter quatre spins et un quart vers la gauche de façon à ce que le poney / cheval soit face au mur ou à la clôture de gauche. Hésiter.
- 4) Commençant sur le pied gauche, compléter trois cercles vers la gauche : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 5) Compléter trois cercles vers la droite : le premier cercle petit et lent, les deux autres cercles grands et rapides. Changer de pied au centre du manège.
- 6) Commencer un grand cercle rapide vers la gauche, mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège et dépasser la borne du centre. Effectuer un roll-back vers la droite à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Aucune hésitation.
- 7) Continuer en revenant dans les traces du cercle précédent mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté gauche du manège et dépasser la borne du centre. Effectuer un roll-back vers la gauche à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Aucune hésitation.
- 8) Continuer en revenant dans les traces du cercle précédent mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège et dépasser la borne du centre. Effectuer un arrêt en glissade à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.
- 9) Le concurrent doit descendre du poney / cheval, enlever la bride et la présenter pour vérification au Juge pré-désigné.



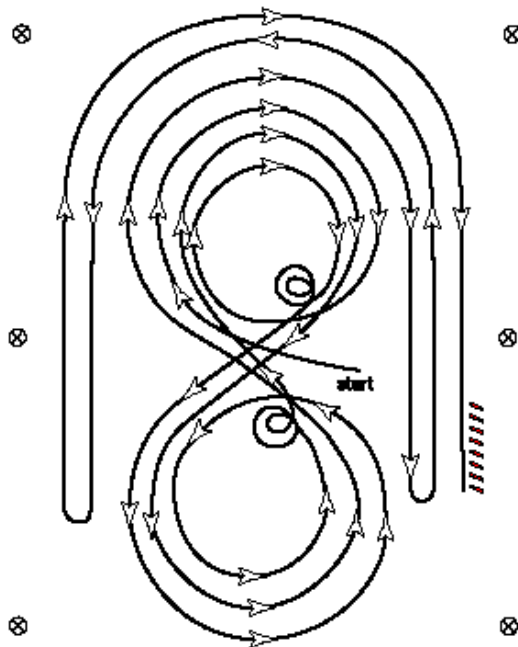
Parcours 11

Les chevaux doivent être au pas ou à l'arrêt avant de démarrer le parcours.

Commencer au centre du manège face au mur ou la clôture de gauche.

- 1) Commencer sur le pied droit, effectuer un grand cercle rapide vers la droite.
- 2) Suivi d'un petit cercle. Arrêt au centre du manège.
- 3) Exécuter deux spins à droite. Légère hésitation.
- 4) Commencer sur le pied gauche un grand cercle rapide.
- 5) Suivi d'un petit cercle et arrêt au centre du manège.
- 6) Exécuter deux spins à gauche. Légère hésitation.
- 7) Commencer sur le pied droit, effectuer un grand cercle rapide vers la droite. Changer de pied au centre du manège. Effectuer un grand cercle rapide vers la gauche et changer de pied au centre du manège, figure en forme de 8.
- 8) Continuer en revenant dans les traces du cercle précédent au galop à droite mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège, dépasser la borne du centre et effectuer un roll-back vers la gauche, à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Aucune hésitation.
- 9) Continuer en revenant sur les traces du cercle précédent mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté gauche du manège, dépasser la borne du centre et effectuer un roll-back vers la droite, à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Aucune hésitation.
- 10) Continuer en revenant sur les traces du cercle précédent, mais ne pas refermer ce cercle. Galoper parallèlement au côté droit du manège, dépasser la borne du centre et effectuer un arrêt en glissade, à au moins 6 mètres du mur ou de la clôture. Reculer d'au moins 3 mètres. Hésiter afin de démontrer que le parcours est terminé.

Le concurrent doit descendre du poney / cheval, enlever la bride et la présenter pour vérification au Juge pré-désigné.

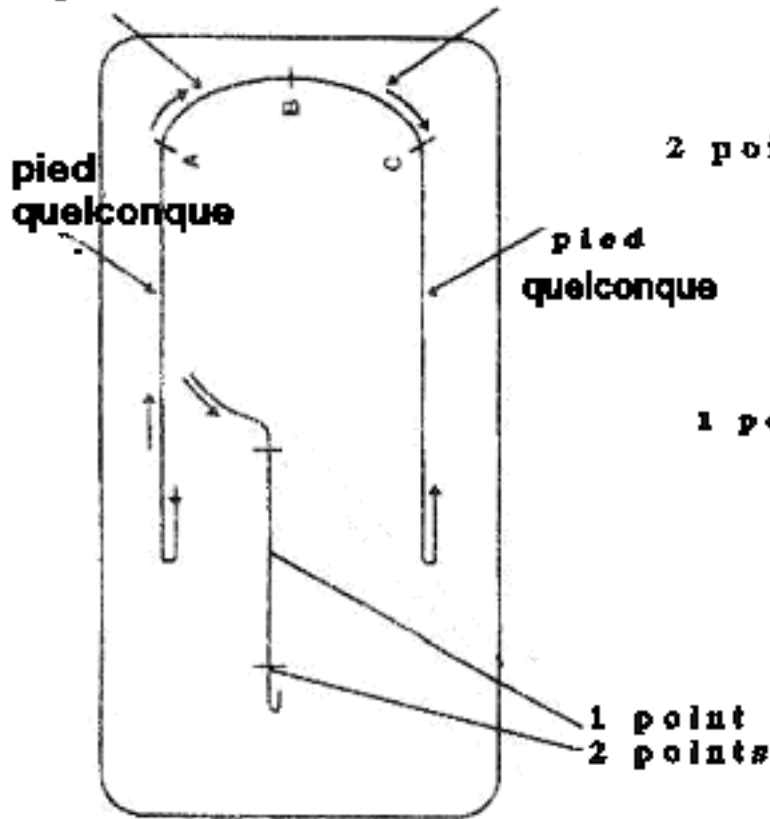


E - Carte des scores

CARTE DES SCORES		Juge : _____										
Evènement : _____		Date : _____			Classe : _____			Parcours : _____				
Scores manoeuvres : -1,5 Extrêmement mauvais, -1 Très mauvais, -0,5 Mauvais, 0 Correct, +0,5 Bon, +1 Très bon, +1,5 Excellent												
1 <i>CD</i> 2 <i>SD</i> 3 <i>CG</i> 4 <i>SG</i> 5 <i>S</i> 6 <i>RBG</i> 7 <i>BBQ</i> 8 <i>SK</i>												
N°	Dossart	Pénalité									Total pénalités	Score
		Score										
N°	Dossart	Pénalité									Total pénalités	Score
		Score										
N°	Dossart	Pénalité									Total pénalités	Score
		Score										

1 point

2 points

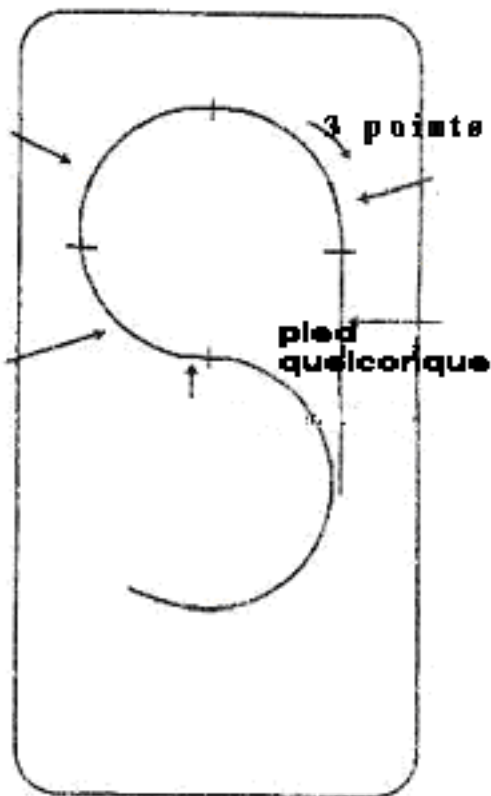


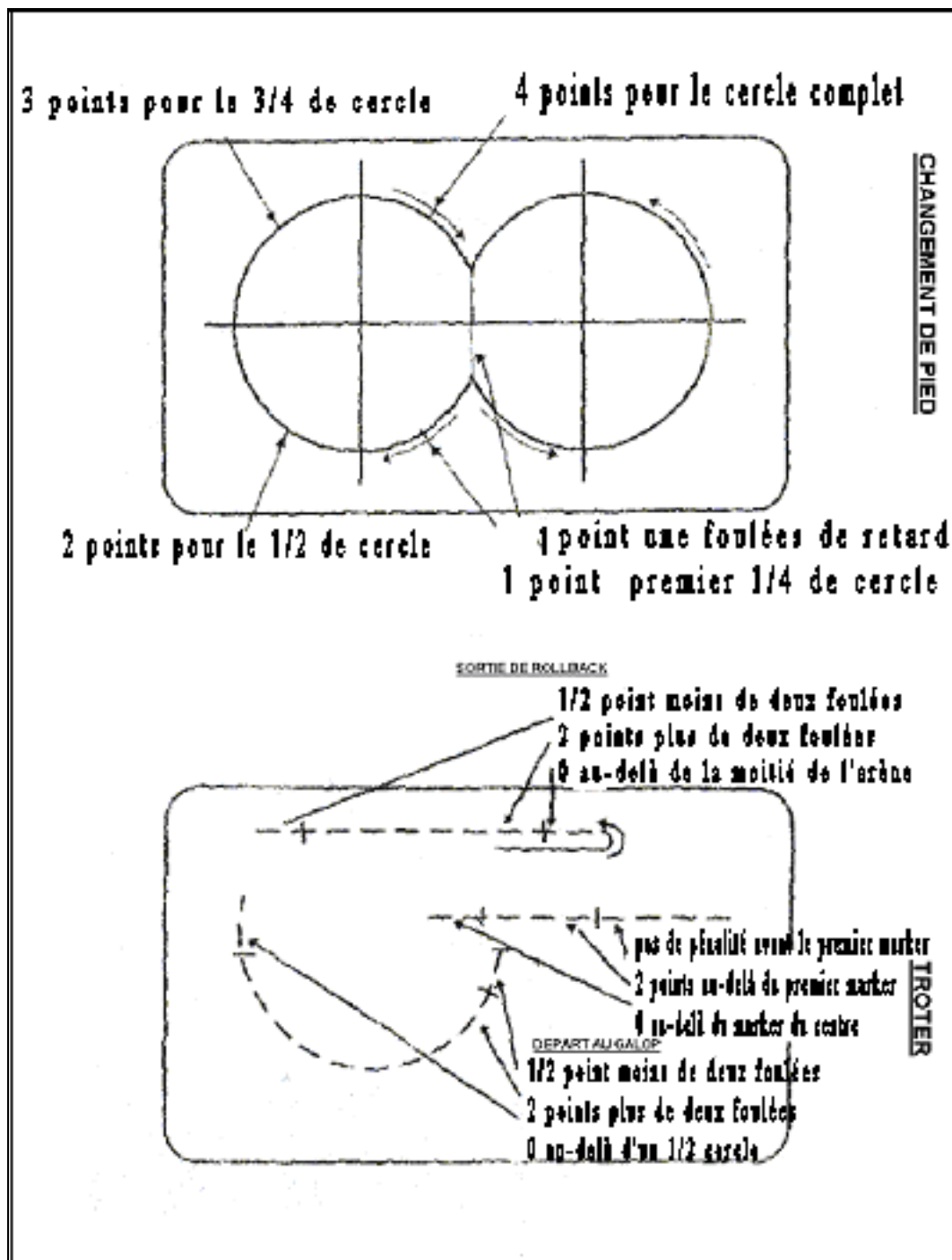
2 points

3 points

1 point

1 point





VII - DEROULEMENT

Art 7.1 - Détente sur le terrain de compétition ou « Warm up »

L'équipement du poney / cheval et la tenue du cavalier doivent être les mêmes que pendant l'épreuve. Le poney / cheval ne peut être monté que par le cavalier avec lequel il forme un couple pendant le concours.

Art 7.2 - Horaires

- Les cavaliers, Juges, présentateurs, chefs de piste, hommes de piste doivent respecter les horaires qui sont affichés. Tout retard peut être sanctionné par le Juge par l'élimination du concurrent. Sa décision est sans appel.

Art 7.3 - Visite vétérinaire

Dans les épreuves Pro Elite, une visite vétérinaire peut être effectuée avant le début des épreuves. L'horaire est indiqué sur la DUC et au tableau d'affichage.

Les poneys / chevaux sont présentés en main et examinés par le jury.

Tenue d'équitation correcte obligatoire et sans éperons.

Les poneys / chevaux doivent être examinés au pas et au trot, en ligne droite, rênes longues, sur un sol ferme, régulier et non glissant.

Le vétérinaire officiel effectuera une inspection visuelle.

Si le Président du jury trouve l'état physique du poney / cheval douteux, celui-ci doit être réexaminé par le vétérinaire désigné qui peut procéder aux examens qu'il juge nécessaires.

En fonction des conclusions du vétérinaire, le Président du jury prendra la décision d'autoriser ou non le concurrent à continuer l'épreuve. Cette décision est sans appel.

Art 7.5 - Numérotation en épreuves collectives

Le numéro du couple doit être porté et visible pendant l'épreuve.

Art 7.6 - Notation

Une épreuve jugée ne pourra pas faire l'objet d'un second jugement et, lorsque le Juge aura transcrit les notes, aucune modification ne pourra être apportée aux résultats.

Art 7.7– Eliminations

Il existe deux types d'élimination qui doivent être signalés aux résultats:

- No score: Elimination sanction.
- Score 0 : Elimination, excepté en reining

Deux éliminations sanctions consécutives dans une période de douze mois entraînent automatiquement une Mise à Pied.

VIII - CLASSEMENT

Des classements pour chaque épreuve ou des classements combinés associant plusieurs épreuves ou des classements équipes peuvent être proposés par l'organisateur.