

LIVRE DE
RÈGLEMENT
DEA



2023



asbl

Rue de la Pichelotte 11
5340 Gesves
Belgique

Table des Matières

Préambule	3
100. Generalités	4
101. Organisation De Concours	4
102. Juge	5
103. Assistant Du Juge (Ring Steward)	6
104. Disqualification	6
200. Systeme Des Awards	7
201. Les High Points Awards	7
202. Les All-Around Awards.....	9
300. Règlements Généraux	10
301. Generalités.....	10
302. Licences.....	13
303- Categories.....	14
400. Règlements Pour Les Épreuves De Performance Western .	16
401. Generalités.....	16
402. Les Embouchures Legales	17
403. La Tenue Des Renes A Une Main.....	20
404. La Tenue Des Renes A Deux Mains	20
405. Harnachement Western.....	21
406. La Tenue Vestimentaire Western.....	21
407. Terminologie Des Allures Des Epreuves Western	22
500. Les Epreuves De Performance Western	23
501. Showmanship	23
502. Horsemanship	29
503. Walk & Jog « 12 Ans Et Moins »	36
504. Lead-Line « 8 Ans Et Moins ».....	36
505. Western Pleasure	37
506. Trail.....	40
507. Western Riding.....	51
508. Reining	56
509. Trail in Hand.....	70
510. Ranch Riding.....	77
600. Règlements Pour Les Épreuves De Performance Classique ...	
601. Harnachement Classique.....	80
602. Harnachement Illégal Pour La Monte Classique.....	81
603. Tenue Vestimentaire Classique.....	82
604. Terminologie Des Allures Des Epreuves Classiques	83
700. Les Épreuves De Performance Classique	84
701. Hunter Under Saddle	84
702. Hunt Seat Equitation.....	85

800. Règlements Pour les Epreuves de Gymkana.....	91
801. Équipement.....	91
802. Montage Du Parcours	91
803. Couloir De Départ/Arrivé	92
804. Déroulement	92
805. Chronomètre.....	93
806. Obstacles Renversés	94
807. Égalité.....	94
900. Les Épreuves De Gymkhana	95
901. Barrel Race.....	95
902. Pole Bending	95

PRÉAMBULE

1. Tous les cas ne peuvent être prévus dans le présent règlement.
2. En cas de circonstances fortuites ou exceptionnelles, il appartient au Juge de décider dans un esprit sportif se rapprochant le plus possible de l'esprit de ce règlement.
3. Ce règlement doit être lu en corrélation avec le Règlement Général (RG), le règlement d'Ordre Intérieur (ROI) de la L.E.W.B., de la F.R.B.S.E. et le règlement des concours (RC) de la L.E.W.B. Ces divers règlements sont disponibles sur le site www.lewb.be
4. Ce règlement est d'application à tous les concours de Monte Américaine communautaires, régionaux et accueils, organisés par les clubs et/ou associations, membres de la Ligue Equestre Wallonie Bruxelles.
5. Le présent règlement entre en vigueur lors de sa parution sur le site de la L.E.W.B. (www.lewb.be), à partir de ce moment, toute publication antérieure devient caduque.

100. GENERALITES

101. ORGANISATION DE CONCOURS

A- ORGANISATION D'UN CONCOURS

Afin de pouvoir organiser un concours DEA, le cercle organisateur doit être en ordre d'affiliation à la L.E.W.B.

Pour ce qui est des généralités, il faut se référer aux articles 600 et 601 du règlement de concours (RC) de la LEWB.

Afin d'assurer le bon déroulement de la journée de compétition, il est souhaitable d'avoir les différents représentants suivants :

- Secrétariat,
- Show-manager,
- Juge,
- Ring-steward (assistant du juge),
- Speaker (annonceur),
- Maître de piste (fortement conseillé), et
- Matériel correct et en état, à disposition.

B- CHOIX D'UN JUGE ;

1. choisir un juge dans la liste des juges reconnus par la DEA.

2. tous les juges accrédités par AQHA, APHA, ApHC, FEQ ou FEWI peuvent aussi officier comme juges aux concours approuvés par la DEA,

3. La DEA se réserve le droit de refuser le choix d'un juge,

4. il faut soumettre le choix d'un juge au moins un mois avant la date du concours,

C- LE SÉCRÉTARIAT

Le secrétariat est pris en charge par la DEA

D. LES RUBANS

Tout organisateur de concours est contraint d'offrir au moins des rubans aux 6 premiers classés, suivant le code de couleur ci-dessous.

1 ^{er}	Bleu	7 ^{ème}	Violet
2 ^{ème}	Rouge	8 ^{ème}	Brun
3 ^{ème}	Jaune	9 ^{ème}	Gris Foncé
4 ^{ème}	Blanc	10 ^{ème}	Bleu Clair
5 ^{ème}	Rose		
6 ^{ème}	Vert		

102. JUGE

A- Le juge décide des résultats d'une épreuve et il juge les meilleurs chevaux selon les critères de chaque épreuve. Sa carte de jugement montre les résultats des neuf meilleurs concurrents si le nombre d'inscriptions est de neuf ou plus. Dans les autres cas (huit concurrents ou moins), il juge tous les concurrents inscrits. Il est aussi responsable de l'inscription, sur sa carte de jugement, du nombre de concurrents ayant participé à l'épreuve. Il doit s'assurer de la présence du personnel requis : maître de piste et préposé à la barrière. Il doit être vêtu proprement avec bottes et chapeau western, cravate, foulard, broche décorative ou ruban au cou, non seulement en piste mais aussi sur le terrain du concours, ceci afin d'assurer le standard des concours hippiques de style western. Il ne doit jamais fumer dans la piste. Le juge n'est pas tenu d'expliquer une décision à un concurrent.

B- Le juge doit pénaliser le concurrent dont la tenue vestimentaire n'est pas conforme. Le juge peut aussi, à sa discrétion, autoriser des ajustements à la tenue vestimentaire afin de s'adapter aux conditions météorologiques.

C- Le juge doit examiner et vérifier tous les chevaux qui entrent dans la piste afin de déceler les cas de boiterie. Que le genre d'épreuve en indique ou non la nécessité, cette vérification est essentielle. Dans le cas d'une boiterie EVIDENTE, le juge disqualifie sur-le-champ le concurrent et son cheval.

D- Le juge peut, pendant toute la durée du concours, ordonner ou effectuer une inspection ou un examen des chevaux. Il a l'autorité d'éliminer tout cheval qui est jugé boiteux ou plus en état de poursuivre le concours.

E- Le juge :

- doit pénaliser, à sa discrétion, un cheval pour son port de queue lors d'une réponse à un signal du cavalier ou lors d'un changement de pied.
- peut pénaliser, à sa discrétion, un cheval pour tout mouvement excessif ou exagéré de la queue ou pour une queue en apparence « morte » qui ne fait que ballotter ou pendre entre les jambes et qui ne montre aucune réponse normale.

103. ASSISTANT DU JUGE (RING STEWARD)

A- Le ring steward est responsable de maintenir la discipline dans la piste et autour de celle-ci si nécessaire. Suite à un ordre du juge, il donne le signal de départ, fait placer les chevaux en ligne ou les fait sortir de la piste. Il doit être vêtu proprement et de style western. De plus, il veille à faire placer correctement, selon les standards de la DEA, les obstacles servant aux différentes épreuves. Enfin, il doit s'assurer de la présence des préposés à l'appel des chevaux et de l'équipe du manège. Le ring steward doit servir d'intermédiaire entre un juge et un concurrent si un concurrent désire poser une question au juge.

B- Le ring steward peut, sous l'autorité du juge, exclure d'un concours un cheval s'il le considère comme dangereux, si le cheval saigne de la bouche ou d'ailleurs, s'il boite ou s'il manifeste des signes de cornage, d'emphysème, de toux excessive ou si tout simplement, il est considéré comme n'étant pas sain et présentable. A défaut de ring steward, le juge peut exclure un cheval d'un concours.

C- Le ring steward ne doit pas prendre part, ou donner l'impression de prendre part, au jugement d'une épreuve. Lorsque le maître de piste n'a pas d'activité précise, il doit se placer à un endroit afin de ne pas nuire au jugement de l'épreuve et à la vision des spectateurs.

104. DISQUALIFICATION

Durant les épreuves :

- lors d'une disqualification, le juge demande la sortie de la zone « en piste » au PAS seulement lorsque les chevaux sont en piste durant une épreuve collective (plusieurs chevaux en piste) et sont appelés au centre du manège ;
- le juge disqualifie (aucun pointage en reining, trail et western riding) un cheval dont la bouche saigne ;
- le juge disqualifie tout cheval (aucun pointage en reining, trail et western riding) dont la bouche est attachée ;
- le juge peut, à sa discrétion, disqualifier un cheval dont le port du bosal montre une plaie (saignante ou non) qui est en contact avec le bosal ou si le cheval paraît sans énergie, léthargique, émacié ou extrêmement fatigué.

200. SYSTEME DES AWARDS

201. LES HIGH POINTS AWARDS

A- Pour être éligible, il faut avoir participé au minimum à la moitié des concours DEA de la saison plus un, dans la même catégorie durant l'année. Un concours où il y a deux juges ne compte que pour un concours. Le calcul des points se fait par couple cavalier/cheval, selon le tableau suivant. Le gagnant est celui (couple cavalier/cheval) qui accumule le plus de points durant la saison de concours selon le tableau suivant. Les points sont comptabilisés après chaque concours approuvé par la Fédération. Les cavaliers disqualifiés ou 0 score ne reçoivent pas de point, mais on en tient compte pour déterminer le nombre de concurrents dans la classe.

Le système de points a été modifié par rapport aux règlements précédents, la même grille que pour les All Around sera utilisée pour les High Points

Classement									
Nombre de Concurrents	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2	1							
3	3	2	1						
4	4	3	2	1					
5	5	4	3	2	1				
6	6	5	4	3	2	1			
7	7	6	5	4	3	2	1		
8	8	7	6	5	4	3	2	1	
9 et+	9	8	7	6	5	4	3	2	1

B- A la fin de chaque saison de concours, La Fédération dévoilera les gagnants de chacun des titres suivants ;
La classe « novice rider » s'appellera désormais « beginners »
La classe rookie est équivalente du Novice Amateur/Youth

- 1) Cavalier/cheval en **showmanship beginners**
- 2) Cavalier/cheval en **showmanship rookie**
- 3) Cavalier/cheval en **showmanship junior**
- 4) Cavalier/cheval en **showmanship youth**
- 5) Cavalier/cheval en **showmanship amateur**
- 6) Cavalier/cheval en **showmanship open**

- 7) Cavalier/cheval en **horsemanship beginners**
- 8) Cavalier/cheval en **horsemanship rookie**
- 9) Cavalier/cheval en **horsemanship junior**
- 10) Cavalier/cheval en **horsemanship youth**
- 11) Cavalier/cheval en **horsemanship amateur**
- 12) Cavalier/cheval en **horsemanship open**

- 13) Cavalier/cheval en **plaisance beginners**
- 14) Cavalier/cheval en **plaisance rookie**
- 15) Cavalier/cheval en **plaisance junior**
- 16) Cavalier/cheval en **plaisance youth**
- 17) Cavalier/cheval en **plaisance amateur**
- 18) Cavalier/cheval en **plaisance open**

- 19) Cavalier/cheval en **trail beginners**
- 20) Cavalier/cheval en **trail rookie**
- 21) Cavalier/cheval en **trail junior**
- 22) Cavalier/cheval en **trail youth**
- 23) Cavalier/cheval en **trail amateur**
- 24) Cavalier/cheval en **trail open**

- 25) Cavalier/cheval en **reining beginners**
- 26) Cavalier/cheval en **reining rookie**
- 27) Cavalier/cheval en **reining junior**
- 28) Cavalier/cheval en **reining youth**
- 29) Cavalier/cheval en **reining amateur**
- 30) Cavalier/cheval en **reining open**

- 31) Cavalier/cheval en **hunter under saddle**
- 32) Cavalier en **walk & Jog**
- 33) Cavalier en **lead line**
- 34) Cavalier/cheval en **Trail in Hand**
- 35) Cavalier/cheval en **Ranch Riding**

202. LES ALL-AROUND AWARDS

A- Pour être éligible, il faut avoir participé à au moins 3 épreuves dans la même catégorie et cela dans la moitié des concours DEA de l'année, plus un. Un concours où il y a deux juges ne compte que pour un concours. Le calcul des points se fait par couple cavalier/cheval, selon le tableau suivant. Les cavaliers disqualifiés ou 0 score ne reçoivent pas de point, mais on en tient compte pour déterminer le nombre de concurrents dans la classe.

Classement									
Nombre de Concurrents	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2	1							
3	3	2	1						
4	4	3	2	1					
5	5	4	3	2	1				
6	6	5	4	3	2	1			
7	7	6	5	4	3	2	1		
8	8	7	6	5	4	3	2	1	
9 et+	9	8	7	6	5	4	3	2	1

B- A la fin de chaque saison de concours, La Fédération dévoilera les gagnants de chacun des titres suivants, en se basant sur le calcul des points selon le tableau ;

- All-Around beginners
- All-Around Rookie
- All-Around Youth
- All-Around Amateur
- All-Around Junior
- All-Around Open

300. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX **POUR TOUTES LES ÉPREUVES**

301. GENERALITES

A- Sont considérées comme épreuves de performance western, les épreuves suivantes : plaisance western, reining, western riding, trail, horsemanship, showmanship, walk & jog et lead line, trail in hand et ranch Riding. Sont considérées comme épreuves de performance classique, les épreuves suivantes: Hunter under saddle et Hunt seat equitation. Sont considérées comme épreuves de gymkhana, les épreuves suivantes : le barrel race et le pole bending.

B- Lors des épreuves à participation individuelle, un concurrent peut présenter un maximum de trois chevaux (épreuve de trail, western riding, barrel race, pole bending et reining), ou un même cheval peut être présenté par deux cavaliers différents, sauf en showmanship et horsemanship où le cheval ne peut être présenté que par un seul cavalier

C- En aucun cas, un étalon ne peut être présenté par un beginner. Un youth peut présenter un étalon seulement dans les épreuves individuelles (trail, western riding, reining, barrel race et pole bending).

D- Avant de participer à un concours approuvé par la DEA, tout concurrent doit être membre LEWB en règle de cotisation.

E- Tout concurrent doit porter un numéro attribué par le secrétariat du concours lors de l'inscription. Le manquement de porter le bon numéro, d'une façon visible pour le juge, entraîne la disqualification.

- Showmanship ; le numéro doit être porté au dos du concurrent.
- Toutes les autres épreuves de performance western ; le numéro doit être porté de chaque côté du cheval derrière le cavalier.
- Toutes les épreuves de performance classique ; le numéro doit être porté au dos du concurrent ou sur le tapis si le tapis est prévu à cet effet.
- Toutes les épreuves de gymkhana ; le numéro doit être porté soit au dos du concurrent, soit de chaque côté du cheval derrière le cavalier.

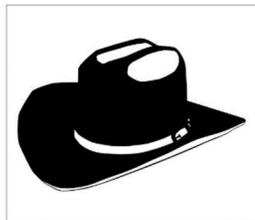
F- Tout cheval participant à concours approuvé par la DEA, doit être en ordre de vaccin contre les maladies suivantes ;

La Grippe Infectieuse Equine

Le Tétanos

La Rhinopneumonie Equine

G- Tout concurrent doit entrer dans le manège coiffé d'un chapeau western durant les classes western (et non d'un chapeau australien - chapeau non-rigide en cuir) ou bombe officielle ASTM/SEI (recommandé pour les Youths et Débutants). Si le juge estime que le concurrent enlève son chapeau volontairement, il lui donne un avertissement, par la suite, il peut disqualifier le concurrent fautif. Le chapeau western peut être remplacé par un casque protecteur muni d'une mentonnière ou harnais de retenue et répondant aux normes de sécurité.



CHAPEAU WESTERN



CHAPEAU AUSTRALIEN

H- Les chevaux entrent et sortent du manège au pas. La barrière doit être fermée après l'entrée en piste du concurrent (ou des concurrents) et ouverte seulement après la fin du parcours ou de l'épreuve.

I- L'utilisation de moyens mécaniques et/ou électriques pour forcer l'entrée d'un cheval dans le manège est interdite.

J- Tout artifice qui bloque la vision du cheval est strictement interdit. Dès qu'un concurrent et son cheval sont entrés à l'intérieur du manège (dès que le cheval a franchi la barrière d'entrée), ce concurrent ne peut recevoir l'aide de quiconque (cheval et/ou personne), sous peine d'être disqualifié.

K- La chute au sol du cheval et/ou du concurrent lors d'une épreuve entraîne la disqualification sauf pour l'épreuve de reining qui produit un pointage de zéro (0). La chute au sol d'un cheval est définie comme suit : l'épaule et/ou la hanche et/ou le ventre touche le sol.

L- Toute participation à une épreuve doit servir pour la compilation du total des concurrents de cette épreuve, même si une disqualification survient (peu importe la raison).

M- Le juge peut, à sa discrétion, exiger la sortie immédiate d'un concurrent lorsque celui-ci est disqualifié.

N- Lorsqu'il y a trop de disqualifications et que, par conséquent, il y a des places vides au classement d'une épreuve, il est interdit de demander aux concurrents disqualifiés de reprendre. Ainsi, même s'il n'y avait qu'un seul concurrent classé, un seul ruban (et une seule bourse, s'il y a lieu) est décerné.

O- Pour toutes les épreuves individuelles, le secrétariat doit procéder à un tirage au sort afin de déterminer l'ordre de participation des concurrents. Le défaut de ne pas concourir dans l'ordre prescrit, entraîne la disqualification du concurrent: pointage zéro (0) en reining, trail et western riding.

P- Le concurrent ne doit pas éperonner, cravacher, fouetter ou frapper le cheval en avant de la sangle principale. En cas de faute, le juge peut, selon l'épreuve et/ou l'évaluation de la sévérité de l'infraction, pénaliser ou disqualifier le concurrent fautif pour le reste du concours. Cependant, le concurrent peut encourager son cheval en le touchant en avant de la sangle avec ses mains, mais cela uniquement dans les épreuves de gymkhana.

302. OBLIGATIONS DANS SON COMPORTEMENT A L'EGARD DES CHEVAUX

En ce domaine, le cavalier doit retenir que les chevaux qu'il fait travailler et dont il a la garde, doivent en tout temps être traités avec humanité. De façon générale, le cavalier doit :

1. Tenir compte en premier lieu et dans toutes les activités auxquelles il participe, du bien-être des chevaux.
 2. Traiter les chevaux avec la bonté, le respect et la compassion qui leur sont dus.
 3. Prodiguer les soins nécessaires aux chevaux, lorsqu'il les manipule, les soigne et les transporte.
 4. Prendre les mesures nécessaires pour que les chevaux reçoivent des soins préventifs et des interventions vétérinaires appropriés.
 5. Se tenir informé des progrès techniques en matière de traitement des chevaux.
 6. S'abstenir de faire subir aux chevaux des mauvais traitements et de faire preuve de cruauté à leur endroit,
- incluant :**

- Placer un objet dans la bouche du cheval de manière à provoquer un inconfort ou une détresse excessive.
- Laisser un mors dans la bouche d'un cheval pour de longues périodes de temps créant ainsi une gêne excessive ou une détresse.
- Attacher un cheval vers le haut ou en flexion dans une stalle causant une gêne excessive ou une détresse.
- Fixer tout corps étranger sur un cheval, licol, bride et/ou selle, afin de désensibiliser le cheval.
- Utiliser des techniques d'entraînement, des méthodes, telles que l'usage d'objets pour frapper les membres du cheval.
- Usage excessif des éperons ou de la chambrière.
- Saccades excessives des rênes
- Déplacer ou soulever un obstacle pendant que le cheval le franchit.

7. Eviter de faire travailler un cheval lorsqu'il est blessé ou en mauvaise condition physique.

8. S'abstenir d'utiliser un équipement interdit.

9. Eviter de faire travailler le cheval de façon abusive, **incluant :**

- Longer ou monter à cheval de manière à causer une gêne excessive ou une détresse.
- Effectuer plus de huit (8) vrilles consécutives dans les 2 sens.
- Montée excessive vers la clôture du manège.

10. S'abstenir d'administrer à un cheval des substances interdites.

303. LICENCES

Le cavalier est tenu de prendre annuellement une licence, auprès de la LEWB, par l'intermédiaire de son cercle affilié à la ligue.

Pour participer aux concours de la DEA le cavalier doit avoir au minimum une licence **A02**.

Les enfants qui participent aux épreuves de Walk & Jog et de Lead Line, doivent avoir au minimum une licence de base **(L01)**

304. CATEGORIES

A- LES CLASSES LEAD-LINE sont strictement réservées aux enfants de 4 à 8 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours.

B- LES CLASSES WALK & JOG sont strictement réservées aux enfants âgés de 9 à 12 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours. Les étalons ne sont pas admis en W&J

C- LES CLASSES BEGINNERS sont strictement réservées aux cavaliers débutants âgés de 11 ans ou plus au 1^{er} janvier de l'année en cours. Cette classe n'est pas accessible aux chevaux de moins de 5 ans au 1^{er} Janvier de l'année en cours. Cette classe n'est également pas accessible aux cavaliers de la classe Walk & Jog. En aucun cas un étalon ne peut être présenté par un beginner

D- LES CLASSES ROOKIE sont réservées aux cavaliers rookie ou beginners et âgés de 13 ans ou plus au 1^{er} janvier de l'année en cours. Cette classe est l'équivalente de la classe Novice Amateur/Youth

E- LES CLASSES JUNIOR HORSE sont strictement réservées aux chevaux âgés de 3 à 5 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours, et à partir de 6 mois pour les épreuves en main. Cette classe n'est pas accessible aux cavaliers débutants (beginners).

F- LES CLASSES AMATEURS sont réservées aux cavaliers amateurs et rookie âgés de 19 ans ou plus au 1^{er} janvier de l'année en cours.

G- LES CLASSES YOUTH sont réservées aux jeunes cavaliers amateurs et rookie âgés de 18 ans ou moins au 1^{er} janvier de l'année en cours. Un youth peut présenter un étalon seulement dans les épreuves individuelles (trail, western riding, reining, barrel race et pole bending).

H- LES CLASSES OPEN sont accessibles à tous les cavaliers/chevaux à l'exception des cavaliers beginners qui ne peuvent pas participer dans les classes open.

Passage à la catégorie supérieure

Sur base du classement all round des années précédentes, les lauréats des classes beginners et rookie, devront passer dans la catégorie supérieure selon le schéma suivant :

- si le nombre de cavaliers entrant dans le classement annuel, est inférieur ou égal à 2, il n'y a aucune obligation de passer dans la catégorie supérieure.

- si le nombre de cavaliers entrant dans le classement annuel, est égal à 3 ou 4, le 1^{er} du classement annuel devra passer dans la catégorie supérieure.
- si le nombre de cavaliers entrant dans le classement annuel, est égal à 5, les 2 premiers du classement annuel devront passer dans la catégorie supérieure.
- si le nombre de cavaliers entrant dans le classement annuel, est égal ou supérieur à 6, les 3 premiers du classement annuel devront passer dans la catégorie supérieure.

400. RÉGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES DE PERFORMANCE WESTERN

401. GENERALITES

- Seuls les chevaux âgés de 3 à 5 ans, le 1^{er} janvier de l'année en cours, peuvent être présentés à deux mains avec mors de filet ou bosal. Tout concurrent désirant se prévaloir de la tenue des rênes à deux mains au filet ou bosal, doit nécessairement, lors de l'inscription, montrer au secrétariat du concours, le certificat d'enregistrement du cheval (l'original ou une photocopie de celui-ci).
- Les chevaux de 6 ans et plus, le 1^{er} janvier de l'année en cours, doivent être présentés à une main au mors à levier sauf dans la classe beginners où les cavaliers peuvent utiliser leurs deux mains avec tous les types de mors, et dans la classe rookie le cavalier peut monter à deux mains avec un filet quel que soit l'âge de son cheval.

Remarque : l'âge des cavaliers et des chevaux est déterminé au 1^{er} janvier de l'année anniversaire. Exemple, si un cheval est né le 6 mai, il change d'année au 1^{er} janvier et non pas, au 6 mai, même chose pour les cavaliers, un youth passe de catégorie l'année de ses 19 ans.

Pour les épreuves qui demandent des changements d'allure, une distance minimum de 9 mètres est requise pour le jog ou trot, une distance minimum de 15 mètres pour le lope ou galop

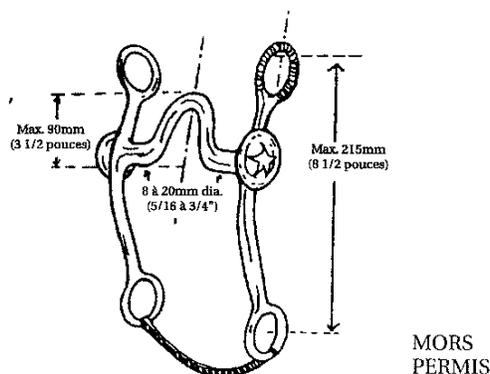
Pour les épreuves en groupe comme le pleasure, il est conseillé de ne pas dépasser 12 concurrents en même temps dans la piste. Le juge devra scinder en plusieurs groupes et fera un classement sur l'ensemble des groupes, il devra prendre les 9 meilleurs de la totalité des cavaliers pour organiser une finale qui donnera le classement définitif.

Pour les épreuves de présentation au licol, la chaîne de la longe peut être placée de différentes façons, seule obligation, au moins 2 anneaux de la chaîne doivent sortir du licol, cette chaîne ne doit pas occasionner de blessure ni de réaction excessive du cheval, toute utilisation agressive du cavalier sera punie par l'exclusion.

402. LES EMBOUCHURES LEGALES

A- MORS A LEVIER WESTERN LEGAUX

Tout mors muni de leviers (fixes ou libres) au bout desquels les rênes sont attachées. Plus précisément, le mors western acceptable possède, entre autres, les caractéristiques suivantes :



- La longueur, hors tout, maximale du levier est de 215 mm (8 1/2 pouces).
- L'embouchure doit être ronde, ovale ou en forme d'œuf, lisse et en métal solide (unwrapped), d'un diamètre de 8 à 20 mm (5/16 à 3/4 de pouce) mesurée à 25 mm (1 pouce) du rebord extérieur. Cette embouchure peut être à composition multiple (inlaid), mais doit être lisse ou enveloppée de latex (latex wrapped). Rien ne doit saillir de plus que 3,2 mm (1/8 de pouce) en dessous de l'embouchure (barre), tel que des extensions ou fourchons **incluant des pointes vers le haut sur une embouchure d'une seule pièce**. L'embouchure peut être faite en deux ou trois parties. Embouchure en trois parties : un anneau connecteur de 32 mm (1 1/4 pouce) ou moins de diamètre OU une barre plate de connexion de 10 à 20 mm (3/8 à 3/4 pouce) [mesurée de bas en haut avec une longueur maximum de 50 mm (2 pouces)], demeurant à plat dans la bouche du cheval, est acceptable.
- La hauteur maximale permise pour le passage de la langue est de 90 mm (3 1/2 pouces). Les embouchures jointées, half-breed et spade sont aussi acceptables.
- Le mors releveur (slip ou gag), le mors beignet (donut) et le mors de polo (flat polo) ne sont pas permis.

- Ce type de mors exige l'utilisation d'une gourmette qui doit être acceptable par le juge, être d'une largeur minimum de 13 mm (1/2 pouce) et reposer à plat sous la mâchoire du cheval. Le bris de la gourmette durant une épreuve n'entraîne pas nécessairement une disqualification ou un score 0. Une gourmette ne peut être rattachée au mors à levier avec une ficelle, une corde ou cordon.

- AVEC CE TYPE D'EMBOUCHURE, LE CAVALIER DOIT PRESENTER LE CHEVAL A UNE MAIN AVEC DES RENES OUVERTES (STYLE TEXAN) OU AVEC DES RENES ROMAL (STYLE CALIFORNIEN). A l'exception des classes de lead-line, walk & jog et novice rider.



B- MORS DE FILET LEGAUX

Tout mors à embouchure jointée, au bout de laquelle sont fixés des anneaux ronds, ovales, ou en forme de « D ».

- Le diamètre de chaque anneau ne doit pas être supérieur à 10 cm (4 pouces) et ne doit pas être inférieur à 5 cm (2 pouces). La circonférence intérieure de l'anneau doit être libre de tout point d'attache pour la têtière, la gourmette et les rênes qui auraient un effet de levier. L'embouchure doit être ronde, ovale ou en forme d'œuf, lisse et en métal solide (unwrapped). Cette embouchure peut être à composition multiple (inlaid), mais doit être lisse ou enveloppée de latex (latex wrapped). Les barres doivent être d'un diamètre minimum de 8 mm (5/16 pouce) mesurées à 25 mm (1 pouce) de l'anneau, décroissant graduellement vers le centre du mors. L'embouchure peut être faite en deux ou trois parties. Embouchure en trois parties : un anneau connecteur de 32 mm (1 1/4 pouce) ou moins de diamètre, OU une barre plate de connexion de 10 à 20 mm (3/8 à 3/4 pouce) [mesurée de bas en haut avec une longueur maximum de 50 mm (2 pouces)], demeurant à plat dans la bouche du cheval, est acceptable.
- La gourmette est facultative avec le mors de filet mais la gourmette de métal (curb chain) est illégale. Si utilisée, la gourmette d'un mors de filet doit être lâche (jamais serrée) et elle peut être attachée en-dessous des rênes ; de plus, elle n'a pas de largeur minimum ou maximum et elle peut aussi être ronde et décorée de nœuds. Le bris de la gourmette du mors de filet n'entraîne pas nécessairement une disqualification.
- AVEC CE TYPE D'EMBOUCHURE, LE CHEVAL EST HABITUELLEMENT PRESENTE A DEUX MAINS MAIS PEUT ÊTRE PRESENTE A UNE MAIN.

C- LE BOSAL

Un bosal est fabriqué de cuir ou de matériel dit rawhide flexible et tressé ou de cordage dont le cœur central est en rawhide ou en cordage 20 cm (3/4 pouce).

- Aucune pièce rigide n'est permise sous la mâchoire ou sur la partie muserolle du bosal, même si elle est rembourrée ou enveloppée. Un bosal fabriqué en poil de cheval est illégal. Cette règle ne s'applique pas à un bosal dit hackamore mécanique.
- AVEC CE TYPE DE HARNACHEMENT, LE CHEVAL EST HABITUELLEMENT PRESENTE A DEUX MAINS MAIS PEUT ÊTRE PRESENTE A UNE MAIN.

403. LA TENUE DES RENES A UNE MAIN

Il n'est jamais permis de changer de main sur les rênes pendant une épreuve, sauf pour l'épreuve de trail si un obstacle est dans une position qui justifie le changement. Cependant, il n'est donc pas permis de changer de main entre l'ouverture et la fermeture de la barrière (celle-ci doit être refermée avec la même main qui l'a ouverte).

A-STYLE CALIFORNIEN avec des rênes romal : La tenue des rênes de style californien est permise seulement lorsque le romal est utilisé. Le romal désigne un prolongement fait d'une lanière tressée et attachée à une rêne fermée. Ce prolongement doit être tenu avec la main libre en gardant une distance de 40 cm (16 pouces) entre la main qui tient les rênes et la main qui tient le prolongement. Les rênes arrivent du mors par l'auriculaire et sortent entre le pouce et l'index. La main du concurrent doit entourer les rênes avec le poignet tenu droit et relaxé, le pouce en haut et les doigts fermés légèrement autour des rênes. Aucun doigt n'est permis entre les rênes d'un romal. L'utilisation de la main libre qui tient le romal pour modifier la tension ou la longueur des rênes entre le mors et la main tenant les rênes est permise, sauf dans une épreuve de reining. Le romal ne peut pas être utilisé en avant de la sangle principale, pas plus qu'il ne peut servir pour donner un signal au cheval.

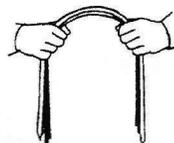


B- STYLE TEXAN avec des rênes ouvertes ; Le fouet des rênes séparées retombe du même côté que la main qui tient les rênes. Seul l'index peut être inséré entre les rênes.



404. LA TENUE DES RENES A DEUX MAINS

Lorsque le cavalier présente un cheval avec filet ou un bosal, il doit tenir les rênes à deux mains. Les deux manières possibles de tenir les rênes à deux mains sont « la tenue des rênes en pont » (voir schéma) ou de tenir une rêne dans chaque main et de croiser l'excédent sur l'encolure. Les rênes doivent alors être croisées au-dessus du garrot avec le bout de celles-ci pendant de chaque côté (rènes fermées interdites).



405. HARNACHEMENT WESTERN

A- Pour toutes les épreuves de performance western et de gymkhana, la selle doit être de type western avec une corne. Le tapis sous la selle est obligatoire. Le métal décoratif sur le harnachement est facultatif. L'équipement doit être propre, en bon état et bien ajusté selon le cavalier et le cheval.

B- Aucune pièce d'équipement de fabrication artisanale ou commerciale, susceptible de blesser le cheval, n'est acceptée dans la piste lors d'une épreuve.

C- Le juge peut faire enlever ou modifier toute pièce d'équipement qui, selon son avis, pourrait avantager injustement un concurrent ou présenter un danger pour le concurrent et/ou le cheval.

D. Une reprise de parcours n'est pas permise suite à un bris d'équipement.

E- HARNACHEMENT ILLÉGAL POUR LA MONTE WESTERN ;

- La muserolle ainsi que la martingale (à anneaux ou fixe) sont interdites. Il en est de même des rênes allemandes, de la rêne Colbert, des rênes à poulies, de la rêne Chambon, du Gogue et de toute autre forme d'enrênement.
- Les guêtres et autres formes de protection des membres sont prohibées en plaisance western, en hunter under saddle, en trail, en western riding et showmanship.
- La rêne fermée (closed rein) est interdite sauf en tant que rêne standard du romal.

406. LA TENUE VESTIMENTAIRE WESTERN

A- Dans toutes les épreuves, une tenue vestimentaire western appropriée est requise incluant pantalons (jeans, etc), manches longues, col (collette, chinois, smoking, etc.), chapeau western américain et bottes de cowboy à bout arrondi ou pointu. Le port de chaps et d'éperons est facultatif.

B- Tout concurrent doit entrer dans le manège coiffé d'un chapeau

C- Le chapeau peut être remplacé par un casque protecteur muni d'une mentonnière ou harnais de retenue et répondant aux normes de sécurité.

407. TERMINOLOGIE DES ALLURES DES EPREUVES WESTERN

A- Le walk ou pas : Est une allure naturelle à quatre temps, avec les pieds déposés bien à plat. Le cheval avance en ligne droite et la cadence demeure constante. Le pas est une allure alerte, avec une foulée de longueur modérée, compatible à la conformation du cheval.

B- Le jog ou petit trot : Est une allure calme, à deux temps, couvrant bien le terrain. Le cheval se déplace d'un diagonal à l'autre. Au petit trot, le cheval demeure bien au carré et en équilibre, avec des mouvements de pieds rectilignes. Les chevaux qui marchent avec leurs antérieurs et trottent avec leurs postérieurs ne présentent pas une allure correcte. Si un allongement de l'allure est demandé, ce même calme doit demeurer présent.

C- Le lope ou galop: Est une allure dégagée, rythmique et à trois temps. Les chevaux se déplaçant à main gauche doivent galoper sur le pied gauche. Les chevaux se déplaçant à main droite doivent galoper sur le pied droit. Les chevaux galopant avec une allure à quatre temps ne présentent pas une allure correcte. Le cheval doit galoper avec une allure naturelle qui apparaît relaxée et moelleuse. Il doit être monté à une vitesse naturelle. La tête doit être portée, à chaque allure, à un angle naturel et compatible avec la conformation du cheval.

D- Extended ou allongé : Est un allongement perceptible de la foulée comportant une différence évidente de vitesse. Le cheval doit demeurer sous contrôle en tout temps et doit être capable de s'arrêter d'une façon calme et équilibrée.

500. LES EPREUVES DE PERFORMANCE WESTERN

501. SHOWMANSHIP

A- Cette épreuve est conçue pour évaluer la capacité du concurrent à exécuter, de concert avec un cheval bien soigné et en bonne condition physique, un ensemble de manœuvres prescrites par le juge avec précision et finesse, tout en démontrant une attitude calme et confiante et en maintenant une position corporelle équilibrée, fonctionnelle et fondamentalement correcte

B- L'affichage obligatoire du ou des parcours fourni(s) par le juge, doit être fait au moins trente minutes avant le début de la première épreuve de showmanship. 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. Les parcours doivent être établis de façon à tester l'habileté du concurrent à présenter efficacement son cheval au juge. Tous les bris d'égalité sont à la discrétion du juge.

C- PROCÉDURE D'ÉPREUVE :

Selon le parcours, tous les concurrents peuvent entrer dans le manège et travailler individuellement ou chaque concurrent peut débiter individuellement son parcours à partir de la barrière d'entrée. Lorsque les concurrents travaillent individuellement à partir de la barrière d'entrée, un ordre de participation est requis. Les manœuvres suivantes sont considérées acceptables : mener le cheval au pas, au petit trot, au trot ou trot allongé ou au 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. Le juge doit inclure dans son parcours au moins une manœuvre exigeant que le cheval soit placé au carré. Les fouets (badine ou cravache de dressage) ne sont pas autorisés dans les épreuves de présentation au licou. Les « *war bridles* » ou licou d'entraînement en cordage ou en broche ou tout autre dispositif similaire non plus.

D- ANNOTATION DES POINTS :

Le pointage accordé aux concurrents est de 0 à 100. Un pointage de 70 dénote une performance moyenne. Il est suggéré qu'un score minimum de 50 soit donné à l'exception des disqualifications. L'utilisation de différentiels d'un ½ point est acceptable. Le pointage des manœuvres sera indiqué comme suit : +3 (excellent), +2 (très bien), +1 (bien), 0

(correct), -1 (pauvre), -2 (très pauvre), -3 extrêmement pauvre).

Une note globale de 0 à 5 points concernant l'attitude et l'efficacité du concurrent sera ajoutée à la note finale (0 à 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon, 5 = excellent)

1-Aspect général du concurrent et du cheval

L'aplomb, l'assurance et l'aspect général du concurrent ainsi que son maintien du début à la fin de l'épreuve et la condition physique du cheval sont évalués.

- Aspect et maintien du concurrent

La tenue vestimentaire de type western est obligatoire. Les concurrents sont propres et habillés avec goût. L'utilisation d'aides artificielles (tel briquets, objets pointus, foin, terre, etc.) entraîne la disqualification.

Un concurrent doit démontrer en tout temps pondération, assurance, courtoisie et un esprit franchement sportif ; il doit identifier et corriger toute faute lorsqu'il place son cheval au carré. Le concurrent doit aussi continuer la présentation de son cheval jusqu'à la fin du classement ou jusqu'au moment où il est prié de quitter le manège, à moins d'avis contraire de la part du juge. Le concurrent doit paraître net et précis, se maintenir et se déplacer de manière droite, naturelle et verticale, et éviter des attitudes corporelles excessives, artificielles ou trop animées.

Le concurrent doit mener son cheval vers l'avant en se plaçant du côté gauche, tout en tenant la laisse de présentation avec sa main droite, près du licou. L'excédent de la laisse est lové de façon détendue dans la main gauche sauf si le juge requiert une vérification des dents du cheval. Il est préférable que la main du concurrent ne reste pas continuellement sur l'attache ou sur la chaîne de la laisse. L'excédent de la laisse ne doit jamais être lové, roulé ou plié de façon serrée. Lorsqu'il mène son cheval, le concurrent doit se placer entre l'œil et la mi-encolure pour ce qui est appelé la «position du mouvement avant».

Les deux bras doivent être fléchis au coude (les coudes gardés près du corps) et les avant-bras tenus d'une façon naturelle. La hauteur des bras peut varier

selon la taille du cheval et du concurrent, cependant les bras ne doivent jamais être maintenus en extension complète (coudes bloqués).

La position du concurrent, lorsqu'il exécute un pivot vers la droite, est la même que celle utilisée lorsqu'il mène son cheval vers l'avant sauf qu'il doit pivoter, pour faire face au côté gauche de la tête du cheval, et faire en sorte que le cheval s'écarte de lui en se déplaçant vers la droite.

Lors de l'exécution du reculer, le concurrent doit abandonner la « position du mouvement avant », pivoter pour faire face à l'arrière-main du cheval, maintenir son bras droit en extension (devant sa poitrine) et marcher à côté du cheval qui recule.

Lorsqu'il place son cheval au carré pour fins d'inspection par le juge, le concurrent doit se tenir à angle par rapport au cheval, à un endroit se situant entre l'œil et le bout du nez du cheval. Il ne doit jamais s'éloigner de la tête de son cheval. Le concurrent doit maintenir une position sécuritaire pour lui, les autres concurrents et le juge. La position du concurrent ne doit jamais gêner l'examen visuel du cheval par le juge et doit permettre au concurrent de maintenir une perception constante de l'endroit où se trouve le juge. Le concurrent ne doit pas gêner les autres concurrents lorsqu'il aligne son cheval à côté, derrière ou devant un autre cheval. Lorsque le concurrent se déplace autour de son cheval, il doit changer de côté en passant devant le cheval, en utilisant un minimum de pas et doit prendre la même position autant du côté droit que du côté gauche du cheval.

Toutes les manœuvres pour mener, reculer, pivoter et placer un cheval doivent être exécutées du côté gauche de celui-ci. Le concurrent ne doit jamais se tenir directement en avant du cheval. Le concurrent ne doit pas toucher le cheval avec ses mains ou ses pieds, pas plus qu'il ne peut donner un signal manifeste en pointant du pied vers le cheval durant la mise au carré.

- Apparence du cheval

L'apparence et le bon état physique du cheval doivent être évalués. La robe doit être propre, bien

soignée et en bonne condition. La crinière, la queue, le toupet et la touffe du garrot ne peuvent être parés d'aucune décoration (ruban, nœud papillon, etc.) mais peuvent être tressés pour le style classique ou western. La longueur de la crinière et de la queue peut varier, pourvu qu'elles soient soignées, propres et libres de tout emmêlement. La crinière doit être de longueur régulière ou peut être rasée mais alors le toupet et la touffe du garrot doivent être conservés. Le dessus de la nuque, le poil autour des yeux et tout long poil de la tête et des membres peuvent être rasés, sauf si une réglementation gouvernementale proscrit ces rasages.

Les sabots doivent être taillés correctement et, s'ils sont ferrés, les fers doivent être bien ajustés. Les sabots doivent être propres et peuvent être parés de colorant ou d'apprêt pour sabot ou encore sont laissés à l'état naturel.

L'équipement doit s'ajuster correctement et il doit être soigné, propre et en bon état.

2- Performance

Le concurrent doit exécuter sa présentation avec exactitude, précision, calme et avec un degré raisonnable de rapidité. L'augmentation de la rapidité rehausse le degré de difficulté ; cependant l'exactitude et la précision ne doivent pas être sacrifiées à la vitesse. Le cheval doit se mener, arrêter, reculer, pivoter et se placer au carré de bon gré, vivement et facilement avec un minimum de signaux visibles ou audibles. Toute faute d'exécution du parcours tel que dessiné et/ou décrit, tout renversement de cône, tout passage du mauvais côté d'un cône entraînent une disqualification. Toute forme excessive de dressage ou d'entraînement par le concurrent, tout mauvais traitement délibéré fait au cheval ou toute perte de contrôle du cheval par le concurrent, sont aussi des causes de disqualification.

Le cheval doit être mené directement face au juge (de même pour le retour), en ligne droite ou en ligne courbe et doit avancer vivement et librement à l'allure prescrite. La tête et l'encolure du cheval doivent demeurer droites et alignées avec le reste du corps.

L'arrêt doit être droit, prompt, calme tout en conservant le corps du cheval en ligne droite.

Le cheval doit reculer de bon gré tout en maintenant sa tête, son encolure et son corps bien alignés dans une ligne droite ou courbe, tel que prescrit.

Lorsque le parcours requiert un pivot vers la gauche de 90° ou moins, le cheval doit pivoter vers la gauche. Lors des pivots de plus de 90°, le cheval tourne vers la droite, pivote sur son postérieur droit pendant que son antérieur gauche croise devant son antérieur droit. Un concurrent n'est pas pénalisé si le cheval pivote sur le postérieur gauche (pivot vers la droite) ; cependant, le concurrent dont le cheval pivote correctement doit recevoir un crédit supplémentaire.

Le cheval doit être placé rapidement avec ses membres bien au carré sous son corps. Le concurrent n'est pas tenu de replacer son cheval si celui-ci s'arrête bien au carré.

3- Pénalités

Les pénalités peuvent être classifiées en mineures, majeures ou sévères. Le juge détermine la classification appropriée à une pénalité selon le degré et/ou la fréquence de celle-ci.

a. Pénalité 3 points

- Bris d'allure au pas ou au trot sur 2 foulées ou moins
- Insuffisance ou excédent d'un huitième (1/8) de tour prévu dans le pivot
- Toucher ou cogner légèrement une borne
- Glisser le pied de pivot
- Soulever un pied en le remplaçant au même endroit lors d'un pivot ou d'une inspection

b. Pénalité 5 points

- Ne pas prendre l'allure ou ne pas arrêter à l'intérieur de 3 mètres de la zone désignée
- Bris d'allure au pas ou au trot sur plus de 2 foulées
- borne entre le cheval et le concurrent
- Cheval déplaçant un pied ou les hanches de manière significative lors d'un pivot ou d'un tournant
- déplacement après la présentation
- Insuffisance ou excédent d'un huitième (1/8) à un quart (1/4) de tour prévu dans le pivot
- Cheval au carré avec au moins un pied au repos ou une hanche basse

c. Pénalité 10 points

- Concurrent hors de la position requise lors de l'inspection
- Concurrent qui touche ou frappe le cheval ou pointe du pied vers les sabots du cheval lors de la mise au carré
- Concurrent qui se tient directement devant le cheval
- Laisser s'échapper la longe/ ou prise en main de la chaîne ou 2 mains sur la longe
- Désobéissance sévère incluant un cheval qui se cabre ou qui frappe le sol avec un membre ; un cheval qui mord, qui se rue vers d'autres chevaux, des concurrents ou le juge ; un cheval qui tourne continuellement autour du concurrent

d. Disqualification (ne doit pas être classé) :

- Perte de contrôle du cheval mettant en danger les autres concurrents, les autres chevaux ou le juge
- Cheval s'échappant de son concurrent
- Défaut d'affichage du numéro correct du participant
- Abus volontaire
- Ne jamais prendre l'allure demandée
- Dressage et entraînement excessifs ; usage d'aides artificielles
- Renversement de borne(s) ou erreur de parcours
- Equipement illégal
- Insuffisance ou excédent de plus d'un quart (1/4) de tour prévu dans la pattern
- Dans les épreuves de niveau beginners et rookie seulement : le concurrent qui fait une erreur de parcours, renverse la borne, ne prend jamais l'allure demandée, ou effectue un dépassement de plus d'une quart de tour, ne doit pas être disqualifié, mais doit être placé derrière les autres concurrents qui n'ont pas fait de telles fautes.

502. HORSEMANSHIP

L'épreuve de horsemanship est conçue afin d'évaluer l'habileté du cavalier, de concert avec son cheval, à exécuter avec précision et calme une série de manœuvres prescrites par le juge tout en démontrant aplomb et assurance et en conservant une position équilibrée, fonctionnelle et fondamentalement correcte. Le parcours idéal d'équitation western est extrêmement précis et demande un travail d'équipe du cavalier et du cheval, exécutant chaque manœuvre avec des aides et des signaux discrets. Si un cheval est présenté à deux mains, le concurrent doit respecter les règles s'y rattachant. Le cheval doit tenir sa tête et son encolure de façon relâchée et naturelle, avec la nuque de niveau ou légèrement au-dessus du niveau du garrot. Il ne doit pas garder son chanfrein derrière la verticale, donnant ainsi l'impression d'intimidation, ou trop à l'avant de la verticale, présentant ainsi une apparence de résistance.

A- L'affichage obligatoire du ou des parcours fourni(s) par le juge, doit être fait au moins une heure avant le début de la première épreuve d'équitation western. 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. Les parcours doivent être établis de façon à tester l'habileté équestre du concurrent. Tous les bris d'égalité sont à la discrétion du juge.

B- PROCÉDURE D'ÉPREUVE :

Selon le parcours ou le désir du juge, tous les concurrents peuvent entrer dans le manège et travailler individuellement ou chaque concurrent peut débiter individuellement son parcours à partir de la barrière d'entrée. Lorsque les concurrents travaillent individuellement à partir de la barrière d'entrée, un ordre de passage est requis. Les concurrents doivent être informés de quitter le manège, ou soit de s'aligner, ou soit de se placer en piste après leur performance individuelle. L'ensemble des concurrents ou seulement les finalistes peuvent être invités à travailler collectivement en piste aux trois allures dans au moins une direction. Dans un parcours, les manœuvres suivantes sont acceptables : le pas, le le jog, le trot, le trot allongé, le galop ou le grand galop en ligne droite, en ligne courbe, en serpentine, en cercle ou en figure de huit, ou dans un enchaînement de ces allures et de ces manœuvres ; l'arrêt ; le reculer sur une ligne droite ou courbe ; le pivot antérieurs et/ou postérieurs, les spins et les roll-backs; le pas de côté, l'appuyer ou la cession à la jambe ; le changement de pied au galop ou décomposé ; le contre-galop; ou toute autre manœuvre; ou une monte sans étriers. Un reculer doit être

demandé à un certain moment durant l'épreuve. Les juges ne doivent pas exiger de monter ou de descendre de cheval.

C- POINTAGE :

Le pointage des concurrents est de 0 à 100. Un pointage de 70 dénote une performance moyenne. Il est suggéré qu'un score minimum de 50 soit donné à l'exception des disqualifications. L'utilisation de différentiels d'un ½ point est acceptable. Le pointage des manœuvres sera indiqué comme suit : +3 (excellent), +2 (très bien), +1 (bien), 0 (correct), -1 (pauvre), -2 (très pauvre), -3 extrêmement pauvre).

Une note globale de 0 à 5 points concernant l'attitude et l'efficacité du concurrent sera ajoutée à la note finale (0 à 2 = moyen, 3 = bon, 4 = très bon, 5 = excellent)

1. Aspect général du concurrent et du cheval

L'aplomb, l'assurance et l'aspect général du concurrent ainsi que son maintien du début à la fin de l'épreuve et la condition et apparence physique du cheval sont évalués. La tenue vestimentaire de type western est obligatoire. Les concurrents sont propres et habillés avec goût.

Position du concurrent

Le concurrent doit paraître naturel en ce qui a trait à son assiette et monter à cheval avec une position équilibrée, fonctionnelle et correcte sans égard à la manœuvre ou l'allure en cours. Durant le travail en piste et aussi durant le parcours, le concurrent doit conserver une position ferme, sûre et correcte. Le concurrent doit demeurer assis et maintenir le haut de son corps dans une position verticale à toutes les allures.

Le concurrent doit s'asseoir au centre de la selle et du dos du cheval, ayant les jambes sous lui de manière à ce qu'on puisse tracer une ligne verticale imaginaire à partir de l'oreille du concurrent, passant par le centre de l'épaule et de la hanche, effleurant l'arrière du talon ou passant par la cheville. Les talons doivent être plus bas que les orteils, avec les genoux légèrement fléchis et la partie inférieure de la jambe doit être maintenue directement sous le genou. Le dos du concurrent demeure plat, décontracté et souple. Un bas de dos trop raide et/ou excessivement cambré est pénalisé. Les épaules doivent être légèrement maintenues vers l'arrière, d'aplomb et bien au niveau. L'assiette du concurrent doit garder un contact constant avec la selle, à partir du siège jusqu'à l'intérieur de la cuisse. Un léger contact du genou jusqu'à mi-mollet doit être maintenu avec la selle et le cheval. Le genou doit être pointé

vers l'avant tout en s'assurant qu'il n'y a aucun espace libre entre le genou du concurrent et la selle. Le concurrent est pénalisé lorsque ses jambes sont tenues de façon excessive en avant ou en arrière de la verticale. Les étriers, peu importe leur type, peuvent être chaussés à fond (le talon de la botte touchant l'étrier) ou centrés sous la plante du pied. Les orteils du concurrent doivent pointer directement vers l'avant ou être tournés légèrement vers l'extérieur avec une cheville droite ou légèrement pliée vers l'intérieur.

Les étriers chaussés directement sous les orteils entraînent une pénalité. Le concurrent qui réussit à maintenir une position correcte durant toutes les manœuvres doit recevoir des points supplémentaires. Le concurrent doit conserver la même position avec ou sans étriers.

Les mains et les bras doivent être tenus d'une manière détendue et naturelle, mais en conservant les bras alignés au corps. Le bras de la main tenant les rênes est fléchi au coude de façon à tracer une ligne du coude à la bouche du cheval. Le bras de la main libre peut être tenu fléchi au coude de manière similaire au bras opposé (tenant les rênes) ou il peut être vertical et parallèle au corps du concurrent. Tout ballonnement excessif et toute rigidité exagérée du bras libre sont pénalisés. Le poignet du concurrent doit être gardé droit et détendu, avec la main tenue à environ 30 à 45° derrière la verticale. La main tenant les rênes doit être tenue au-dessus ou légèrement en avant de la corne de la selle. Les rênes doivent être tenues de façon à conserver un léger contact avec la bouche du cheval, et ainsi éviter des mouvements excessifs de la main pour reprendre le contrôle. La tenue trop courte ou trop longue des rênes est pénalisée.

La tête du concurrent doit être maintenue verticale afin de conserver le menton au niveau et les yeux regardant vers l'avant ou légèrement dans la direction du mouvement. Le pivotement exagéré de la tête du cavalier vers l'intérieur d'un cercle ou vers la tête ou l'épaule du cheval, est pénalisé.

Lors du travail collectif en piste, le cavalier doit s'assurer de garder une distance raisonnable entre lui et les autres concurrents et de toujours doubler un autre concurrent via l'intérieur de la piste. Le changement de direction doit toujours être exécuté en tournant vers le milieu du manège.

Apparence du cheval

L'apparence du cheval, sa forme physique et sa santé en général doivent être évaluées. Le cheval doit paraître en bonne condition et d'un poids proportionné à son gabarit. Un cheval qui a l'air maussade, léthargique, décharné, hagard, ou

excessivement fatigué, doit être pénalisé selon la sévérité de l'offense.

L'équipement doit s'ajuster correctement au cheval, être soigné, propre et en bonne condition.

2. Performance

Le concurrent doit exécuter sa performance avec exactitude, précision, calme et un degré raisonnable de rapidité. L'augmentation de la rapidité dans l'exécution des manœuvres rehausse le degré de difficulté ; cependant l'exactitude et la précision ne doivent pas être sacrifiées à la vitesse. Les concurrents qui exécutent le parcours mollement et qui laissent leur cheval se mouvoir sans impulsion, sans cadence adéquate ou avec une lacune au niveau du rassemble, sont pénalisés. Le cheval doit exécuter les manœuvres du parcours de bon gré, vivement et facilement avec un minimum de signaux visibles ou audibles. Toute faute d'exécution du parcours tel que dessiné et/ou décrit, tout renversement de cônes, tout passage du mauvais côté d'un cône entraînent une disqualification. Toute forme excessive de dressage ou d'entraînement par le concurrent ou tout mauvais traitement délibéré fait au cheval sont aussi des causes de disqualification.

Le cheval doit se mouvoir de façon rectiligne et franche et à une cadence correspondant à l'allure prescrite. Les transitions, autant durant le parcours qu'en piste, doivent être coulantes et exécutées rapidement et celles-ci, lors du travail en piste, doivent être exécutées dès que l'appel en est fait. La tête et l'encolure du cheval doivent demeurer droites et alignées avec son corps pour les manœuvres en ligne droite et légèrement cambrées vers l'intérieur dans les lignes courbes ou les cercles. Les cercles doivent être circulaires et exécutés à la vitesse, à la dimension et à l'endroit prescrit par le parcours. Le contre-galop doit être exécuté aisément sans changement de cadence ou de foulée, à moins de stipulation contraire requise par le parcours.

L'arrêt doit être droit, au carré, de bon gré, coulant et régulier et le cheval doit conserver son corps droit durant toute la manœuvre. Le reculer doit être calme et de bon gré.

Les pivots doivent être coulants et continus. Lors des pivots sur l'arrière-main, le cheval doit pivoter sur son postérieur intérieur pendant que les antérieurs croisent. Un roll-back est un arrêt suivi, sans aucune hésitation, d'un pivot de 180° sur les hanches. Le fait de reculer durant un pivot est pénalisé très sévèrement.

Le cheval doit croiser ses antérieurs et ses postérieurs durant l'exécution du pas de côté, d'une cession à la jambe ou d'un appuyer. Le cheval exécute le pas de côté en conservant son corps droit pendant qu'il se déplace directement de façon latérale dans la direction prescrite. Lorsqu'il exécute une cession à la jambe, le cheval doit se déplacer vers l'avant et latéralement dans la diagonale prescrite tout en maintenant le corps cambré à l'opposé du sens du mouvement. Dans l'appuyer, le cheval doit se déplacer vers l'avant et latéralement dans la diagonale prescrite tout en maintenant le corps droit ou incurvé dans le sens du mouvement.

Un changement de pied décomposé ou au galop doit être exécuté précisément à l'intérieur du nombre prescrit de foulées et/ou à l'endroit désigné. Un changement de pied décomposé est exécuté avec une transition au pas ou trot d'une à trois foulées. Durant un changement de pied au galop, l'exécution doit se faire simultanément devant et derrière. Tous les changements doivent être coulants et opportuns.

La position en selle du concurrent et la performance du cheval et du concurrent durant la portion collective en piste doivent être prises en considération pour le classement final.

3-Pénalités

Les pénalités peuvent être classifiées en mineures, majeures ou sévères. Le juge détermine la classification appropriée à une faute selon le degré et/ou la fréquence de celle-ci.

a. Pénalités 3 points

- Bris d'allure au pas ou au trot jusqu'à 2 foulées
- Toucher ou cogner légèrement une borne

b Pénalités 5 points

- Bris d'allure au galop, sur le mauvais pied ou départ sur le mauvais pied
- Ne pas être à l'allure requise ni s'arrêter à l'intérieur de 3 mètres (10 pieds) de la zone désignée
- Mauvais pied ou bris d'allure au galop (à l'exception de la correction du pied de galop)
- Bris d'allure au pas ou au trot sur plus de 2 foulées
- Perte de l'étrier

- Tête portée trop bas et/ou clairement derrière la verticale lorsque le cheval est en mouvement, montrant une apparence d'intimidation
- Semelle de botte ne touchant pas le plancher de l'étrier à toutes les allures y compris le reculer

c. Pénalités 10 points

Une faute sévère évite la disqualification, mais doit être classée derrière tous les concurrents qui complètent le parcours correctement.

- Perte d'une rêne
- Utilisation de n'importe quelle main pour créer de la peur ou récompenser durant le parcours ou durant le travail sur la piste
- Tenir la selle avec n'importe quelle main
- Donner un signal avec l'extrémité du romal
- Désobéissance ou résistance sévère du cheval incluant (mais ne se limitant pas) le cabrage, la cabriole, ainsi que le fait de frapper le sol avec un membre
- Eperonner en avant de la sangle principale.

d. Disqualification (ne doit pas être classé)

- Défaut d'affichage du numéro correct du participant
- Abus volontaire du cheval ou abus d'entraînement
- Renversment de borne(s) ou exécution erronée de parcours ou travailler du mauvais côté de la borne
- Chute du cheval ou du cavalier
- Equipement illégal ou utilisation illégale des mains sur les rênes
- Utilisation d'équipement prohibé
- Une erreur de parcours incluant : le renversement d'une borne, être du mauvais côté de la borne, ne jamais prendre l'allure ou le pied de galop demandé, effectuer un dépassement de plus d'un quart (1/4) de tour

Les fautes devant être marquées/scorées en fonction de leur sévérité et ne causant pas la disqualification (à l'exception des épreuves de beginners et Rookie incluses) :

Tête portée trop bas et/ou clairement derrière la verticale lorsque le cheval est en mouvement, montrant une apparence d'intimidation

Dans les épreuves Beginners et Rookie seulement : le concurrent qui fait une erreur de parcours, renverse la borne, ne prend jamais l'allure demandée, ou effectue un dépassement de plus d'un quart (1/4) de tour, ne doit pas être disqualifié, mais doit être placé derrière les autres concurrents qui n'ont pas fait de telles fautes.

503. WALK & JOG « 12 ANS ET MOINS »

Cette épreuve est jugée comme une épreuve de Horsemanship, sauf qu'elle peut ne comporter aucun parcours. Les critères de jugement de l'épreuve de Horsemanship s'appliquent en totalité sauf que les concurrents ne font aucune manœuvre au galop. S'il participe à l'épreuve de Walk & Jog, le concurrent ne peut pas s'inscrire dans l'épreuve de Pleasure Novice Rider.

504. LEAD-LINE « 8 ANS ET MOINS »

Cette épreuve est jugée comme une épreuve de Horsemanship et peut contenir un parcours à réaliser. Les critères de jugement de l'épreuve de Horsemanship s'appliquent en totalité sauf que les concurrents ne font aucune manœuvre au galop. S'il participe à l'épreuve de lead-line, le concurrent ne peut pas s'inscrire dans l'épreuve de Walk & Jog.

505. WESTERN PLEASURE

A. Un bon cheval de plaisance western a une foulée fluide d'une longueur raisonnable en rapport avec sa conformation. Il doit couvrir une distance raisonnable avec peu d'effort. Idéalement, il doit afficher une motion équilibrée et coulante, tout en présentant des allures correctes avec une cadence appropriée. La qualité du mouvement et la constance des allures sont de prime importance. Il doit tenir sa tête et son encolure de façon relaxée et naturelle, avec sa nuque de niveau ou légèrement au-dessus du niveau du garrot. Il ne doit pas garder son chanfrein derrière la verticale, donnant ainsi l'impression d'intimidation, ou trop à l'avant de la verticale, présentant ainsi une apparence de résistance. Sa tête doit être bien droite avec le chanfrein légèrement en avant de la verticale tout en montrant une expression vive avec des oreilles alertes. Il doit être présenté avec des rênes raisonnablement lâches, mais avec un léger contact et contrôle. Il doit répondre en douceur aux demandes de transition lorsque celles-ci sont appelées. Il doit continuer avec la même motion fluide lorsqu'une extension d'allure est requise. Des crédits maxima sont donnés au cheval performant avec fluidité, équilibre et bonne volonté tout en donnant l'apparence d'être bien dispos et d'avoir plaisir à être monter.

B. Cette épreuve est jugée selon la performance, la condition et la conformation du cheval. Si un cheval est présenté à deux mains, le concurrent doit respecter les règles s'y rattachant

C. Les chevaux sont présentés aux trois allures aux deux mains afin de démontrer leur habileté dans un sens ou dans l'autre. Le juge peut, à sa discrétion, demander que les chevaux allongent le pas ou le galop dans une ou deux directions. Il est obligatoire qu'un léger allongement du trot soit demandé dans au moins une direction à l'exception des épreuves « novice rider », « walk & jog » et « lead-line »: pour ces deux catégories, l'allongement du trot est facultatif. Le trot légèrement allongé est une extension visible de la foulée à deux temps qui couvre ainsi plus de terrain. L'allongement cadencé et équilibré fait en douceur est plus important que la vitesse. Le galop avec mouvement avant est la seule allure reconnue comme galop. Toutefois seuls les 12 meilleurs chevaux peuvent être appelés à allonger le galop. Les cavaliers doivent demeurer assis lors du trot allongé (trot assis). Les chevaux doivent reculer de bon gré et demeurer calmes après l'arrêt. Les dépassements sont permis en piste et ne doivent pas être pénalisés à la condition que la cadence et le rythme soient maintenus de façon correcte et régulière.

D. Lors du changement de main les chevaux doivent tourner vers l'intérieur du manège. Le juge peut demander ce changement au pas ou au petit trot, mais non au galop.

E. Le juge peut demander du travail supplémentaire de même nature aux concurrents. Il ne peut demander du travail autre que celui énuméré ci-dessus.

F. Le juge ne demande pas aux concurrents de descendre de cheval, sauf pour vérifier le harnachement.

G. Les chevaux sont présentés au pas, au petit trot et au galop, les rênes tenues raisonnablement relâchées ou dégagées tout en maintenant un léger contact.

H. Les fautes suivantes sont pénalisées selon leur gravité :

1. Vitesse excessive (peu importe l'allure)
2. Galop sur le mauvais pied
3. Bris d'allure (incluant ne pas marcher lorsque demandé)
4. Lenteur excessive peu importe l'allure, perte de motion avant (produisant une allure animée/dérégulée et/ou artificielle au galop)
5. Défaut de prendre l'allure appropriée lorsque demandée (durant les transitions, un délai excessif est pénalisé)
6. Toucher le cheval ou la selle avec la main libre
7. Tête portée trop haute
8. Tête portée trop basse (pointe de l'oreille plus basse que le garrot)
9. Encolure fléchie excessivement et placement forcé du chanfrein à tel point que le nez est positionné à l'arrière de la verticale (encapuchonné)
10. Nez excessivement pointé vers l'avant
11. Mouvement excessif de la ligne du dos au galop
12. Ouverture excessive de la bouche
13. Trébuchement
14. Utilisation des éperons en avant de la sangle
15. Cheval paraissant maussade, sans énergie, léthargique, émacié ou, extrêmement fatigué
16. Allures rapides, saccadées ou foulées de type poney
17. Galop excessivement arqué (quand le postérieur extérieur est plus à l'intérieur de la piste que l'antérieur intérieur)

I. Les fautes suivantes entraînent la disqualification sauf lors des épreuves de la catégorie « novice rider », « walk & jog » et « lead-line » où ces fautes sont pénalisées selon leur gravité :

Tête portée trop bas et/ou clairement derrière la verticale lorsque le cheval est en mouvement, montrant une apparence d'intimidation

506. TRAIL

Cette épreuve est jugée selon la performance du cheval aux obstacles, tout en faisant ressortir les manières, les réactions aux indications du cavalier et la qualité du mouvement.

A. Des crédits sont attribués aux chevaux qui négocient les obstacles avec du style et un certain degré de rapidité pour autant que l'exactitude n'est pas sacrifiée. Les chevaux gagnent des crédits en démontrant de la concentration face à l'obstacle, une certaine initiative pour négocier sans aide l'obstacle qui le justifie et une réponse volontaire aux indications du cavalier pour les obstacles plus difficiles.

B. Les chevaux faisant preuve d'hésitations injustifiées en abordant les obstacles sont pénalisés de même que ceux affichant une apparence artificielle aux obstacles. Si un cheval est présenté à deux mains, le concurrent doit respecter les règles s'y rattachant.

C. Aucun travail en piste n'est exigé des concurrents. Le parcours doit être dessiné de sorte que chaque cheval démontre les trois allures (pas, petit trot, galop), quelque part entre les obstacles, comme une partie intégrante de sa prestation. La qualité du mouvement et la cadence sont aussi évaluées dans le pointage de la manœuvre. Lorsqu'il est en mouvement entre les obstacles, le cheval doit demeurer en équilibre, avec un port relaxé et naturel de la tête et de l'encolure, tout en maintenant la nuque au niveau du garrot ou légèrement en dessous du niveau de celui-ci. Le chanfrein ne doit pas être derrière la verticale, donnant une impression d'intimidation, ou exagérément en avant de la verticale, donnant une impression de résistance. Les allures entre les obstacles sont laissées à la discrétion du juge.

D. Le parcours doit être affiché au moins 60 minutes avant l'heure prévue pour le début de l'épreuve.

E. Le système de pointage suggéré est de 0 à l'infini, avec un pointage de 70 dénotant une performance moyenne. Chaque obstacle reçoit un pointage qui est additionné ou soustrait de 70 et est assujéti à une ou des pénalités qui sont soustraites. Chaque obstacle est annoté en différentiels de 1/2 point, d'un pointage minimum de -1 1/2 jusqu'à un maximum de +1 1/2 : le pointage 0 dénote une manœuvre correcte avec aucun degré de difficulté. Les pointages des manœuvres sont déterminés et établis indépendamment des pénalités. Les pénalités sont établies pour chaque occurrence d'une infraction :

- extrêmement pauvre : -1 ½
- très pauvre : -1
- pauvre : -1/2
- correct : 0
- bon : +1/2
- très bon : +1
- excellent : +1 ½

F. LES DEDUCTIONS SUIVANTES S'APPLIQUENT :

1/2 POINT

- Chaque tutoiement ou léger contact avec une barre, un cône, une plante, ou un composant d'un obstacle

1 POINT

- Chaque toucher, morsure, ou piétinement d'une barre, d'un cône, d'une plante, ou d'un composant d'un obstacle
- Allure incorrecte ou bris d'allure au pas ou au trot pour deux foulées ou moins
- Deux antérieurs ou deux postérieurs dans un intervalle ou espace adapté à une foulée unique
- Défaut (sauter par-dessus ou omettre) de mettre le pied à l'intérieur d'un espace prescrit
- Division de la foulée lors du franchissement d'une barre au galop (antérieurs et postérieurs ne touchent pas le sol dans le même intervalle entre deux barres)
- Ne pas respecter le nombre de foulées requises, si spécifié

3 POINTS

- Allure incorrecte ou bris d'allure au pas ou au trot pour plus de deux foulées
- Mauvais pied ou bris d'allure au galop (sauf pour corriger un mauvais pied)
- Chute d'une barre surélevée, d'un cône, d'un baril, d'une plante, déplacement ou bouleversement majeur d'un obstacle
- Tomber, descendre ou sortir d'un pont ou d'une rivière avec 1 pied alors que le cheval était entré/monté dans/sur l'obstacle
- Sortir des limites désignées d'un obstacle (ex : un recul entre barres, un carré, un pas de côté) avec 1 pied après que le cheval s'y soit engagé
- Manquer ou échapper une barre qui fait partie d'une série de barres d'un obstacle avec 1 pied

5 POINTS

- Perte d'un imperméable ou d'un objet à transporter d'un point à un autre du parcours
- Premier ou deuxième refus d'exécution (consécutif), dérobage, ou évasion d'un obstacle produisant un écart ou un reculer
- Perte du contrôle ou laisser-aller de la barrière
- Utilisation de l'une ou l'autre des mains pour susciter crainte ou récompenser
- Tomber ou sauter du pont ou d'une rivière avec plus d'un pied dès que le cheval s'y est engagé
- Sortir des limites d'un obstacle (ex : un recul entre barres, un carré, un pas de côté) avec plus d'un pied dès que le cheval s'y est engagé
- Manquer ou échapper une barre qui fait partie d'une série de barres d'un obstacle avec plus d'un pied
- Désobéissance flagrante: ruer, se cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre
- Tenir la selle avec l'une ou l'autre main

POINTAGE 0

- Usage des deux mains (sauf si l'utilisation du mors de filet ou bosal est permise selon les règlements généraux pour la performance) ou changement de mains sur les rênes (sauf si le changement est permis selon les règlements généraux pour la performance). Une seule main est permise sur les rênes ; un changement de main est permis pour travailler un obstacle ou pour rajuster les rênes uniquement à l'arrêt
- Utilisation incorrecte du romal
- Exécution des obstacles autrement que prescrit ou dans un ordre différent que celui prescrit par le parcours
- Aucune tentative pour exécuter un obstacle
- Bris d'équipement retardant l'exécution du parcours
- Toucher excessif et répétitif du cheval sur l'encolure afin lui faire baisser la tête
- Entrer ou sortir d'un obstacle du mauvais côté ou dans la mauvaise direction
- Exécuter un obstacle dans un sens incorrect de celui spécifié sur le parcours, incluant l'excédent de plus d'un quart de tour (90°)
- Monte à l'extérieur des limites du parcours ou de la piste

- Troisième refus consécutif d'exécution, dérobage, ou évasion d'un obstacle produisant un écart ou un reculer
- Ne pas être sur le bon pied ou à l'allure demandée comme désigné
- Défaut de maintenir le tracé prescrit entre les obstacles
- Entraînement : pousser, tirer, marche ou recul excessif
- Défaut d'ouvrir ou de fermer la porte ou d'exécuter la porte (à l'exception de des classe Novice Rider et Rookie où ils seront simplement classés après tous les autres participants de la classe)

Les fautes suivantes, survenant durant le tracé entre les obstacles, sont pénalisées selon leur gravité :

- Port de tête trop haut ;
- Tête portée trop bas et/ou clairement derrière la verticale lorsque le cheval est en mouvement, montrant une apparence d'intimidation
- Ouverture exagérée de la bouche

Les fautes suivantes survenant durant le tracé entre les obstacles sont cause de disqualification à l'exception des classe Novice Rider et Rookie:

- Port de tête trop bas (la pointe de l'oreille constamment en dessous du garrot)
- Encolure fléchie excessivement et placement forcé du chanfrein à tel point que le nez est positionné à l'arrière de la verticale (encapuchonné)

G- La direction du concours doit se rappeler lors de l'élaboration du parcours que le but n'est pas de piéger un cheval ni de l'éliminer avec un obstacle trop difficile. Tous les parcours et tous les obstacles doivent être conçus en tenant compte du facteur sécurité pour éliminer les accidents. Lorsque les distances et les intervalles sont mesurés entre tous les obstacles, la distance intérieure d'une base à l'autre base (en tenant compte de la trajectoire normale que le cheval emprunte) doit être le point de mesure. Le concepteur du parcours doit prévoir suffisamment d'espace pour que le cheval puisse trotter (au moins 9 mètres ou 30 pieds) et galoper (au moins 15 mètres ou 50 pieds) afin que le juge puisse évaluer correctement les allures.

H- Si un obstacle du parcours est déplacé, il doit être réparé ou refait après que chaque cheval l'a effectué. Dans le cas d'un obstacle composé de plusieurs éléments, l'obstacle ne peut pas

être réinstallé avant la fin du parcours du cheval, peu importe l'endroit où l'obstacle a été déplacé.

I- Un minimum de six obstacles sont utilisés dont trois doivent être choisis dans la liste d'obstacles obligatoires et au moins trois autres, différents, choisis parmi la liste d'obstacles complémentaires permis.

J- Obstacles obligatoires :

1) Ouvrir, traverser et fermer une barrière. (Une perte de contrôle de la barrière est pénalisée). La direction du concours doit s'assurer d'utiliser une barrière qui ne présente aucun danger pour le concurrent ou le cheval. Si la barrière est munie d'une tige transversale au sol sous l'ouverture, les concurrents doivent franchir la barrière en avançant (aucun reculer permis). Une barrière standard devrait mesurer au minimum 1.8 m de largeur à l'ouverture

2) Franchir un minimum de quatre barres. Les barres peuvent être disposées en ligne droite, courbe, en zigzag ou en position surélevée. L'espace entre les barres doit être mesuré et la trajectoire que le cheval doit emprunter indique où les mesures doivent être prises. Les barres qui doivent être franchies au trot ou galop ne peuvent pas être surélevées pour les épreuves de la catégorie « beginners, « walk & jog » et « lead-line ». Tous les obstacles surélevés doivent être placés de façon sécuritaire afin de ne pas rouler (taquets, étriers, blocs encochés, etc.). La hauteur doit être mesurée à partir du sol jusqu'au haut de l'élément surélevé. Les intervalles pour les barres franchies au pas, au trot et au galop doivent être comme suit, ou en multiples de ces distances :

- L'espace entre les barres à franchir au pas doit être de 50 à 60 cm (20 à 24 pouces) et les barres peuvent être surélevées de 30 cm (12 pouces). Les barres surélevées doivent être distancées d'au moins 55 cm (22 pouces).
- L'espacement au trot doit être de 90 à 105 cm (3 pieds à 3 pieds 6 pouces) et les barres peuvent être surélevées de 20 cm (8 pouces).
- L'espacement au galop doit être de 1,8 à 2,1 mètres (6 à 7 pieds) ou en multiples de ces dimensions et les barres peuvent être surélevées de 20 cm (8 pouces).
- Dans le cas d'une disposition de perches en éventail, la mesure doit être prise aux 2/3 de la perche.

3) Reculer : Les obstacles servant au reculer doivent être espacés d'au moins 70 cm (28 pouces). L'intervalle doit être d'au moins 75 cm (30 pouces) dans le cas d'obstacles surélevés. Les concurrents ne doivent pas être requis de reculer au-dessus un objet immobile tel une barre en bois ou une tige de métal :

- Reculer à travers et en contournant un minimum de trois cônes.
- Reculer à travers un parcours en 'L', 'U', 'V' ou autres formes similaires. La hauteur maximale permise pour des obstacles surélevés est 60 cm (24 pouces).

K- Obstacles complémentaires permis (liste non limitative):

- Étendue d'eau (fossé ou mini-piscine). Aucun métal ni fond glissant ne peuvent être utilisés.
- Cônes disposés en serpentine à être franchis au pas ou au petit trot. L'espacement minimum des obstacles pour le petit trot est de 1,8 mètre (6 pieds).
- Transporter un objet d'un endroit à un autre. (Seuls des objets qu'on pourrait vraisemblablement transporter lors d'une randonnée peuvent être utilisés).
- Franchir un pont de bois [Dimensions minima recommandées : 90 cm (36 pouces) de largeur et 1,8 mètre (6 pieds) de longueur]. Le pont doit être solide, sécuritaire et ne peut être utilisé qu'au pas. S'il y a lieu, l'espace à franchir au pas entre une perche et un pont doit permettre un minimum de 2 foulées, soit 1.2 m
- Enfiler et enlever un imperméable.
- Enlever et remettre des objets dans une boîte aux lettres.
- Pas de côté : obstacle peut être surélevé d'un maximum de 30 cm (12 pouces).
- Obstacle fait de quatre barres disposées en carré dont les côtés ont de 1,5 à 2 mètres (5 à 7 pieds). Le concurrent entre dans le carré à l'endroit désigné. Lorsque les quatre pieds du cheval sont dans le carré, le concurrent exécute la rotation requise 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.

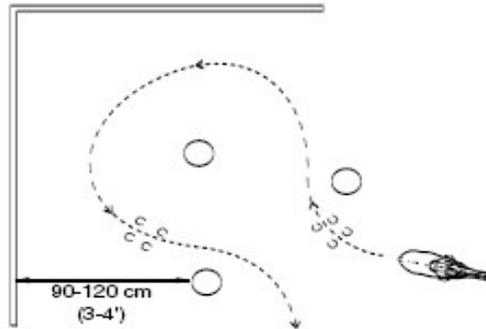
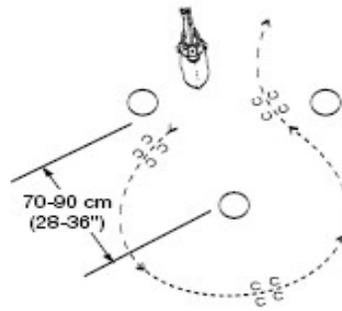
L- Obstacles non permis :

- Pneus.
- Animaux.
- Peaux d'animaux.
- Tuyaux de plastique.

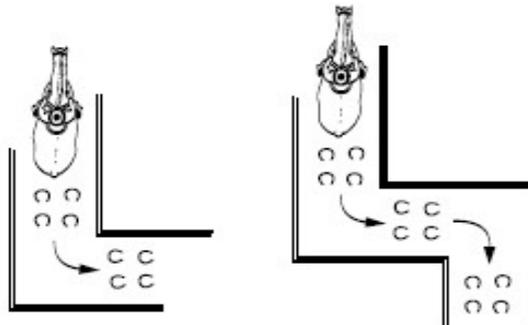
- Descente de cheval.
- Sauts.
- Pont mobile ou basculant.
- Mini piscine avec objets flottants ou éléments animés.
- Flammes, neige carbonique, extincteur chimique, etc.
- Barres surélevées de façon à pouvoir rouler.
- Immobilisation au sol.

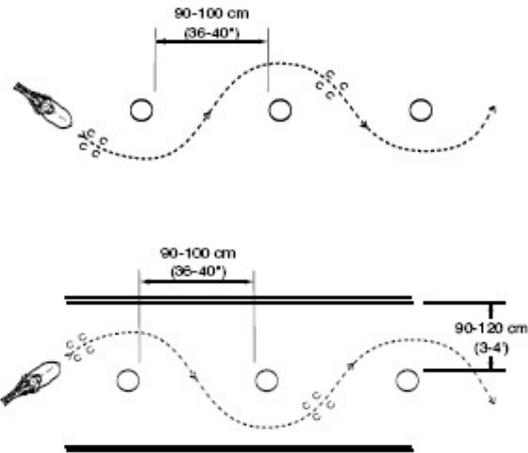
M- Le juge doit effectuer le parcours à pied avant le début de l'épreuve et a le droit et la responsabilité de modifier ce parcours si nécessaire. Le juge peut modifier ou enlever tout obstacle qu'il estime impraticable ou non sécuritaire. Dans l'éventualité où le juge détermine qu'un obstacle est non sécuritaire, il devra être réparé ou enlevé du parcours. Si l'obstacle ne peut être réparé et que certains chevaux ont déjà effectué le parcours, la note accordée à l'obstacle en question doit être déduite du pointage des concurrents qui ont déjà effectué leur parcours.

RECULER

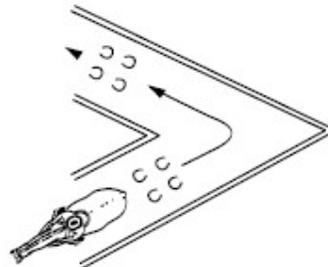
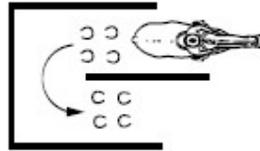


VARIATIONS POUR LE RECULER

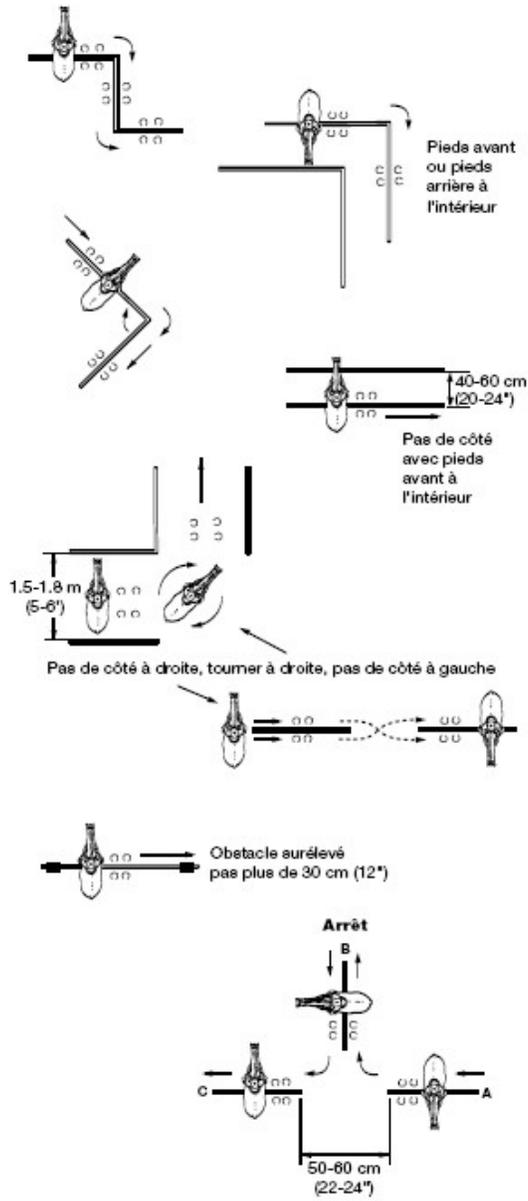


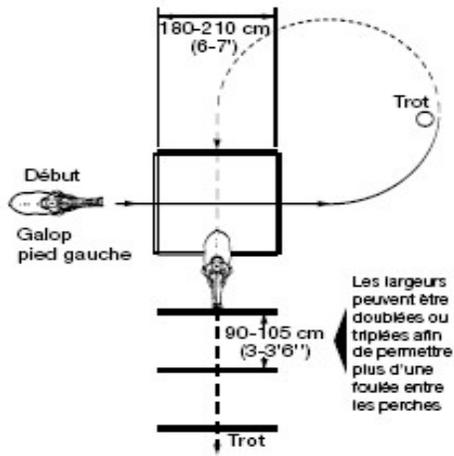


VARIATIONS POUR LE RECULER



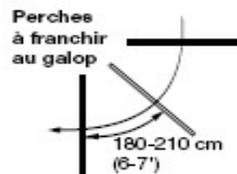
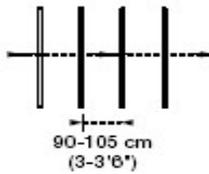
PAS DE CÔTÉ



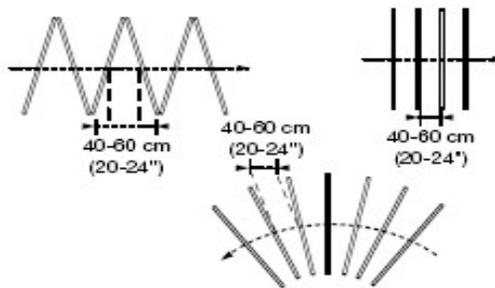


Lors d'une même épreuve, les perches à franchir au pas, au trot et au galop peuvent être utilisées.

Perches à franchir au trot



Perches à franchir au pas



507. WESTERN RIDING

A- Le Western Riding est une épreuve au cours de laquelle le cheval est jugé sur la qualité de ses allures, les changements de pied au galop, sa réponse au cavalier, ses manières et son attitude. Le cheval doit exécuter son travail à une vitesse raisonnable, avec aisance et de façon volontaire.

B- Des crédits sont donnés pour la fluidité des mouvements, la régularité des allures (i.e. débiter et terminer le parcours à la même cadence), ainsi que l'habileté et la facilité du cheval à changer de pied avec précision, simultanément avec les antérieurs et postérieurs à mi-chemin entre les cônes. Afin de garder un bon équilibre, avec des changements de pied de qualité, la tête et l'encolure du cheval doivent rester dans une position relaxée et naturelle, avec la nuque au niveau du garrot ou légèrement au-dessus du niveau de celui-ci. Le cheval doit afficher un port de tête détendu, modérément fléchi à la nuque, démontrant sa réponse aux mains du cavalier. Le cheval peut être présenté avec un léger contact ou avec les rênes raisonnablement relâchées. Le cheval doit franchir la barre au petit trot et au galop sans bris d'allure ou modification radicale de la foulée. Si un cheval est présenté à deux mains, le concurrent doit respecter les règles s'y rattachant.

C- Le juge détermine lequel des cinq parcours est utilisé et il est responsable de l'exactitude du parcours.

D- Dans les parcours :

- Les huit à dix petits cercles des différents parcours représentent les cônes. Ils doivent être séparés par une distance uniforme de pas moins de 9 mètres (30 pieds) et de pas plus de 15 mètres (50 pieds), sur les côtés où l'on retrouve cinq cônes (voir les illustrations). Dans le parcours #1, les trois cônes du côté opposé doivent être disposés vis-à-vis les cônes correspondants. Il est recommandé que les cônes soient à un minimum de 4,5 mètres (15 pieds) de la clôture et que le centre du parcours ait de 15 à 24 mètres (50 à 80 pieds) de largeur, selon les dimensions du manège.
- Une barre robuste, d'au moins 2.5 mètres (8 pieds) de long doit être utilisée.
- La longue ligne serpentine représente la trajectoire à suivre ainsi que les allures auxquelles le cheval doit se déplacer. Les rectangles noirs représentent les changements de pied à exécuter entre les cônes. Les pointillés (.....) représentent le pas, les tirets (- - -) le petit trot et la ligne continue (_____) le galop.

- Un cône doit être placé près du mur ou de la clôture du manège afin de désigner l'endroit où le concurrent doit débiter l'allure du pas. Pour le parcours #1, ce cône doit être placé à un minimum de 4,5 mètres (15 pieds) avant le premier cône du parcours. Pour les parcours #2, 3 et 4, le cône de départ doit être placé en ligne avec le premier cône du parcours. Le participant en attente ne doit pas se rendre au cône de départ tant que le concurrent en piste n'a pas dégagé l'espace de travail près du cône de départ pour la dernière fois.

E- Le pointage accordé aux concurrents est de 0 à 100. Un pointage de 70 dénote une performance moyenne. Le barème de pointage suivant permet d'évaluer les performances. Les manœuvres sont annotées en différentiels de 1/2 point, d'un pointage minimum de -1 1/2 jusqu'à un maximum de +1 1/2 : le pointage 0 dénote une manœuvre correcte avec aucun degré de difficulté. Les pointages des manœuvres sont déterminés et établis indépendamment des pénalités :

- extrêmement pauvre : -1 1/2
- très pauvre : -1
- pauvre : -1/2
- correct : 0
- bon : +1/2
- très bon : +1
- excellent : +1 1/2

F- LES POINTS DE PENALITES:

1/2 POINT :

1. Tutoiement de la barre.

1 POINT :

1. Cogner ou faire rouler une barre.
2. Mauvais pied au-delà d'une foulée de chaque côté du point central de la zone désignée et entre les cônes.
3. Chevauchement de la barre au galop barre entre les deux antérieurs ou les deux postérieurs.
4. Sautillement simultané des postérieurs ou les postérieurs se mettent ensemble lors du changement de pieds.
5. Bris d'allure au pas ou au trot pour deux foulées ou moins.
6. Changement de pied non simultané (avant/arrière ou arrière/avant).

3 POINTS :

1. Omettre de prendre l'allure indiquée (trot ou galop) ou d'arrêter à l'endroit spécifié dans le parcours, en deçà de 3 mètres (10 pieds) de l'endroit désigné.
2. Changement de pied décomposé.
3. Mauvais pied vis-à-vis ou avant le cône précédant la zone désignée ou mauvais pied vis-à-vis ou après le cône suivant la zone désignée.
4. Changements de pied additionnels n'importe où dans le parcours (sauf lors de la correction d'un changement en trop ou d'un mauvais pied).
5. Parcours #1 et #3 : Défaut de prendre le galop en deçà de 9 mètres (30 pieds) après avoir franchi la barre au petit trot.
6. Bris d'allure au pas ou au trot pour plus de deux foulées.
7. Bris d'allure au galop.

5 POINTS :

1. Mauvais pied au-delà de la zone désignée suivante [note : omettre de changer de pieds, incluant le galop désuni. Deux manquements consécutifs au changement de pied entraînent donc deux pénalités de cinq points.
2. Désobéissance flagrante incluant ruade, morsure, cabriole et cabrage.
3. Tenir la selle avec n'importe quelle main.
4. Utilisation de n'importe quelle main pour créer de la peur ou récompenser.

G- DISQUALIFICATION – 0 SCORE :

1. Équipement illégal.
2. Abus volontaire.
3. Hors parcours.
4. Renversement de cônes.
5. Défaut complet de passer au-dessus de la barre au sol.
6. Refus majeur – arrêter et reculer pour plus de deux foulées ou quatre pas, avec les antérieurs.
7. Désobéissance majeure – cabriole, correction/entraînement du cheval.
8. Défaut de prendre le galop avant le cône du premier virage pour les parcours #1.
9. Quatre (et plus) changements de pied décomposés et/ou défauts de changements de pied (à l'exception des épreuves « Novice Rider » et « Rookie »).
10. Défaut de prendre le galop dans les 9 mètres de la zone indiquée pour les parcours #2, 3, 4, et 5 (à l'exception des épreuves « Novice Rider » et « Rookie »).
11. Tourner plus de 90 degrés.
12. Les fautes suivantes entraînent la disqualification sauf lors des épreuves de la catégorie « Débutant » où ces fautes sont pénalisées selon leur gravité :

- Tête portée trop bas et/ou clairement derrière la verticale de manière excessive et constante alors que le cheval est en mouvement, ou montrant une apparence d'intimidation.

H AUTRES FAUTES

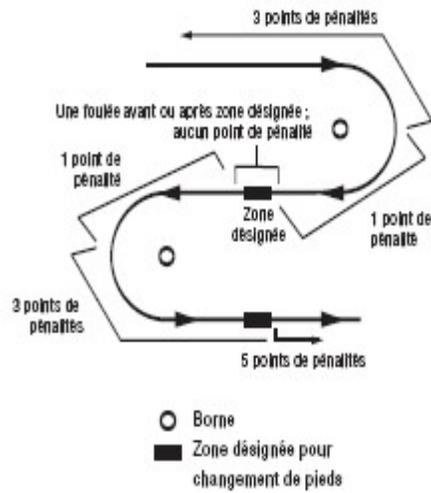
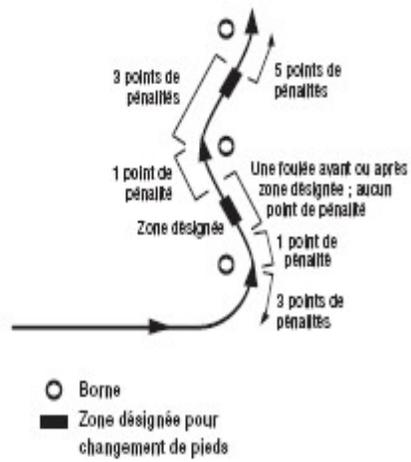
Les particularités suivantes sont considérées comme des fautes et doivent être annotées en conséquence lors de l'évaluation des manœuvres :

1. Ouverture exagérée de la bouche.
2. Anticipation des signaux.
3. Trébuchement.
4. Port de tête trop haut.
5. Port de tête trop bas (pointe de l'oreille en dessous du niveau du garrot).
6. Encolure fléchie excessivement et placement forcé du chanfrein à tel point que le nez est positionné à l'arrière de la verticale (encapuchonné)
7. Chanfrein/nez trop en avant de la verticale.

I CRÉDITS :

1. Changements de pied simultanés des antérieurs et des postérieurs.
2. Changements de pied près du point central de la zone désignée.
3. Parcours fluide et précis.
4. Vitesse uniforme tout au long du parcours.
5. Facilité du contrôle avec les rênes et les jambes.
6. Manières et attitude.
7. Conformation et bonne forme physique.

Points de pénalités lorsque la zone désignée n'est pas respectée



508. REINING

A- GENERALITES

■ **Égalités** – Toutes les égalités pour la première position font l'objet d'une reprise si tous les concurrents impliqués acceptent une telle reprise. Ceux-ci peuvent aussi décider d'un commun accord de ne pas reprendre le parcours et ils sont alors déclarés co-champions mais le gagnant des prix (rubans, trophées, etc.) est déterminé suite à un tirage à pile ou face. S'ils ne s'entendent pas, celui (ceux) qui ne désire(nt) pas une reprise perde(nt) leur droit à la première position au profit de l'autre (ou des autres). Les participants à une reprise doivent refaire le même parcours et utiliser l'ordre de participation original ; toutefois, il n'y a pas plus qu'une reprise. Si l'égalité persiste après la reprise, les participants sont tous déclarés co-champions, le total des gains des positions de l'égalité est divisé à parts égales mais le(s) autre(s) prix rattaché(s) à la première position font l'objet d'un tirage à pile ou face. Tout concurrent qui ne se présente pas à une reprise sans un tel accord préalable perd tous ses droits aux gains de la première position peu importe le montant du gain ajouté. À la suite d'une reprise, le(s) concurrent(s) ne gagnant pas cette reprise ne peut (peuvent) pas être classé(s) plus bas que la position pour laquelle ils sont égaux. Exemple : à la suite d'une triple égalité et d'une reprise à trois, les deux concurrents non-gagnant sont classés égaux en deuxième position et se partagent également les gains de 2e et 3e position.

■ Le concurrent peut démêler l'excédent des rênes seulement aux endroits où le parcours indique une hésitation. Pour un romal, 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, devient une utilisation des deux mains et un pointage de 0 est accordé, sauf à tout endroit dans un parcours où il est demandé d'hésiter.

B- DEFINITION DES MANOEUVRES

Chaque mouvement du cheval de reining lui est demandé et est contrôlé par son cavalier. La meilleure performance en reining doit être obtenue par le contrôle du cheval dans chacun de ses mouvements, sans résistance apparente de la part du cheval. Chaque mouvement que le cheval fait de lui-même doit être considéré comme un manque de contrôle. Toute déviation du parcours exact doit être considérée comme un manque ou une perte temporaire de contrôle et il y a pénalité selon la gravité de l'erreur. Après la compilation des fautes telles que décrites et contraires à la bonne exécution du parcours, un crédit est accordé pour la maniabilité, la finesse, l'attitude, la vitesse

d'exécution aux commandements donnés, l'autorité du concurrent dans l'exécution de son parcours alors qu'il contrôle la vitesse de son cheval pour rendre la performance plaisante et agréable aux spectateurs.

Définition des manœuvres de reining :

- **L'entrée (walk-in) dans le manège :** Amène le cheval de la barrière d'entrée au centre du manège afin de débiter le parcours. Le cheval doit paraître relaxé et rassuré. Toute action qui peut produire une apparence d'intimidation, incluant départ et arrêt, ou toute prise/reprise en mains (checking) est une faute qui est annotée, selon la sévérité, avec le pointage de la première manœuvre.

- **L'arrêt (en glissade) :** Est l'action de ralentir le cheval, du galop à l'arrêt complet, en ramenant (sous le cheval) les postérieurs en une position bloquée et en glissant sur les postérieurs. Le cheval doit débiter l'arrêt en arquant le dos et en ramenant les postérieurs plus loin sous son corps tout en maintenant la motion avant et en conservant, pour les antérieurs, la cadence et le contact avec le sol. Pendant toute la durée de l'arrêt en glissade, le cheval doit continuer en ligne droite tout en maintenant les postérieurs en contact avec le sol.

- **Les spins :** Sont une série de pivots de 360° (degrés), exécutés au-dessus d'un postérieur intérieur stationnaire. Le spin est propulsé par le postérieur extérieur et par les antérieurs; un contact doit être établi avec le sol et un antérieur. La position de l'arrière-train doit être fixée au début de la manœuvre et être maintenue durant les spins. Il est utile au juge de vérifier que le cheval demeure au même endroit, plutôt que de surveiller un postérieur intérieur stationnaire. Ceci permet une meilleure évaluation des autres éléments des spins, tels que la cadence, l'attitude, la légèreté, la finesse et la vitesse. Dans les parcours débutant avec des spins au centre du manège, le défaut d'exécuter les spins dans la zone prescrite entraîne une réduction de l'évaluation de la manœuvre.

- **Le roll-back :** Est un revirement de 180° (degrés) du mouvement avant, réalisé en galopant vers un arrêt en glissade, en roulant (rolling back) les épaules en direction opposée tout en pivotant sur les jarrets et en effectuant un départ au galop, tout cela exécuté dans un seul mouvement continu. Les règlements stipulent « aucune hésitation » ; cependant, une très courte pause afin

de reprendre pied ou retrouver l'équilibre, ne doit pas être annotée comme une hésitation. Le cheval ne doit pas faire de pas vers l'avant pas plus qu'il ne doit reculer avant d'exécuter le roll-back.

- **Les cercles** : Sont des manœuvres au galop avec dimension et vitesse désignées. Ils doivent démontrer du contrôle, de l'acceptation (par le cheval) à se laisser guider et un degré de difficulté dans la vitesse et les transitions de vitesse. Les cercles doivent être courus en tout temps à l'endroit spécifique précisé dans la description du parcours et doivent avoir un point central commun. Il doit y avoir une nette différence entre la vitesse et le diamètre d'un cercle petit et lent et la vitesse et le diamètre d'un cercle grand et rapide. De plus, la vitesse et la dimension des cercles petits et lents doivent être similaires à main gauche et à main droite tout autant que la vitesse et la dimension des cercles grands et rapides doivent être similaires autant à gauche qu'à droite.

- **Le reculer** : Est une manœuvre exigeant du cheval de faire marche arrière, en ligne droite, pour une distance requise d'au moins 3 mètres (10 pieds).

- **L'hésitation** : Démonstre l'habileté du cheval à garder une position relaxée à un endroit désigné dans le parcours. Le cheval est obligé durant l'hésitation, de demeurer immobile et relaxé. Tous les parcours de reining exigent une hésitation à la fin des manœuvres requises afin de démontrer au(x) juge(s) que la prestation est terminée.

- **Les changements de pied** : Sont l'action de changer, au galop, le mouvement directeur des antérieurs et postérieurs lors d'un changement de direction. Le changement de pied doit être effectué au galop, sans aucune variation autant dans l'allure que dans la vitesse, et doit être exécuté à la position exacte (dans le manège) spécifiée dans la description du parcours. Afin d'éviter toute pénalité, le changement des antérieurs et des postérieurs doit se faire dans la même foulée.

- **Les galopades sur la ligne du centre (rundowns)** : Sont effectuées dans la ligne du centre du manège. Les galopades en 'U' (run-arounds) : Sont effectuées parallèlement aux côtés et extrémités du manège. Les deux types doivent démontrer une augmentation graduelle et contrôlée de la vitesse vers l'arrêt en glissade.

C- LES PARCOURS (PATTERNS) :

- Les parcours doivent être utilisés selon leur description, et non pas tels que leur illustration. L'illustration d'un parcours ne sert qu'à présenter une idée générale de son exécution dans le manège.
- Des cônes sont placés près de la clôture ou du mur (de chaque côté) de la façon suivante :
 - a) Au centre du manège ;
 - b) À au moins 15 mètres (50 pieds) de chaque extrémité du manège.
- Lorsque le parcours exige un arrêt au-delà (dépassé) d'un cône, le cheval ne doit amorcer son arrêt qu'une fois le cône entièrement dépassé.
- Chaque parcours est dessiné de façon à ce que le bas de la page représente l'extrémité du manège servant à l'entrée des concurrents et doit être présenté comme tel. Si la seule barrière d'entrée est située exactement au centre d'un côté, ce côté représente le côté droit de la page sur laquelle le parcours est dessiné.
- Les chevaux sont jugés dès leur entrée dans le manège. L'épreuve se termine après la dernière manœuvre. Toute faute ou infraction commise avant le début du parcours est annotée selon les présents règlements.
- La décision des juges est finale.

D- ANNOTATION DES POINTS :

- Le pointage accordé aux concurrents est de 0 à l'infini. Un pointage de 70 dénote une performance moyenne. Les pointages sont annoncés après le parcours de chaque concurrent. Les manœuvres individuelles sont annotées en différentiels de 1/2 point, à partir d'un pointage minimum de -1 1/2 jusqu'à un maximum de +1 1/2 : le pointage 0 dénote une manœuvre correcte avec aucun degré de difficulté :
 - extrêmement pauvre : -1 1/2
 - très pauvre : -1
 - pauvre : -1/2
 - correct : 0
 - bon : +1/2
 - très bon : +1
 - excellent : +1 1/2

■ Disqualification / aucun pointage / No score

- Infraction à une loi provinciale ou fédérale régissant la présentation, les soins et la garde des chevaux à l'intérieur de la province ;
- Abus du cheval dans le manège et/ou évidence qu'un abus est survenu avant ou durant la prestation du cheval en compétition ;
- Utilisation d'équipement illégal incluant broche sur le mors, sur le bosal ou sur la gourmette ;
- Utilisation de gourmette, bosal ou mors illégal ; lorsqu'un filet est utilisé, l'utilisation d'une gourmette en cuir est optionnelle alors qu'une gourmette en chaîne n'est pas autorisée ;
- Utilisation de collier à clous, martingale ou muserolle ;
- Utilisation d'un fouet ou d'une cravache ;
- Utilisation d'artifice ayant pour effet de modifier le mouvement de la queue ou toute circulation vers celle-ci ;
- Défaut de descendre de cheval et/ou de se présenter au juge désigné pour l'inspection du cheval et de l'équipement ;
- Conduite irrespectueuse ou disgracieuse du concurrent ;
- La rêne fermée (closed reins) n'est pas permise sauf en tant que rêne standard du romal et du « mecates » d'un mors de filet et d'un bosal dans les épreuves où l'utilisation des deux mains est permise.

■ **Le score 0 / pointage 0 / 0 score**

- Utilisation 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 les deux mains sont permises avec un mors de filet ou romal ou changement de main sur les rênes ;
 - Utilisation incorrecte du romal ;
 - Défaut d'exécuter le parcours tel que décrit (incluant le fait de ne pas trotter la majorité du trajet jusqu'au centre pour la pattern #11 (trot-in pattern) ou dépassement de plus d'un quart de cercle dans une trajectoire et vitesse incorrecte).
 - Inversion de l'ordre prescrit des manœuvres du parcours ;
 - Addition de manœuvres autres que celles spécifiées, incluant entre autres :
 - (i) Reculer plus de deux foulées ou quatre pas des antérieurs ;
 - (ii) Tourner plus de 90 degrés ;
- [Exception : 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 deux points, pour bris d'allure, est alors décernée.] ;
- Bris d'équipement retardant l'exécution du parcours ; incluant la perte d'une rêne entrant en contact avec le sol alors que le cheval est en mouvement ;
 - Dérobade ou refus d'exécution d'un commandement entraînant un délai dans l'exécution du parcours ;
 - Cheval s'emballe ou manque de contrôle par le concurrent au point où il est impossible de discerner si le participant exécute correctement le parcours ;
 - Trot sur une longueur de plus d'un demi-cercle ou de plus de la moitié de la longueur du manège ;
 - Excédent de plus d'un quart de tour lors des spins ;
 - Chute au sol du concurrent ou du cheval.

- En allant vers un rollback ou en en sortant dans un parcours exigeant un virage en forme de ‘U’ à une extrémité du manège, passer au-delà de la ligne du centre du manège ;

NOTE : Le participant ayant obtenu « aucun pointage » ou le pointage 0 (zéro) n’est pas admissible au classement d’un run ou d’une épreuve ; cependant, le titulaire d’un 0 (zéro) peut participer à un run supplémentaire (d’une épreuve à runs multiples) alors que l’annotation « aucun pointage » ne le permet pas. **Lors des épreuves à runs multiples, les chevaux finalistes qui obtiennent un pointage de 0 ou qui se retirent avant le début de l’épreuve, ont droit aux gains: un pointage de 0 se mérite un rang supérieur à celui du cheval retiré.** S’il ne reste pas assez de chevaux classés pour la distribution des gains, la partie non distribuée des gains est retenue par la direction de la compétition.

■ LES POINTS DE PENALITE :

5 POINTS

- Utilisation des éperons en avant de la sangle principale ;
- Utilisation de l’une ou l’autre des mains pour susciter crainte ou récompense ;
- Utilisation de l’une au l’autre des mains pour tenir la selle ;
- Désobéissance flagrante, incluant ruade, morsure, cabriole, cabrage et frappe au sol avec un membre.
- Cheval qui s’affaisse sur les genoux ou sur les jarrets

2 POINTS :

- Bris d’allure ;
- Cheval qui fige ou s’immobilise (freeze-up) lors des spins ou roll-back ;
- Parcours avec entrée au pas, défaut d’arrêter ou de prendre le pas avant d’effectuer le départ au galop pour les parcours ;
- Parcours avec entrée au galop, défaut d’être au galop avant d’atteindre le premier cône ;

- Défaut de dépasser complètement un cône désigné avant d'amorcer un arrêt.
- Lorsque le cheval fait plus de deux foulées au trot mais moins que la moitié du cercle ou la moitié de la longueur du manège.

1 POINT

- Débuter ou exécuter des cercles et des figures en 8 sur le mauvais pied est pénalisé chaque fois que le cheval est sur le mauvais pied ou fait un changement de pied avec retard, le juge doit pénaliser d'un point. Cette pénalité est cumulative et le juge doit ajouter un point de pénalité pour chaque quart de cercle (ou fraction de celui-ci) pour lequel le cheval est sur le mauvais pied. Un changement de pied avec retard produit une pénalité d'un point pour une foulée jusqu'au quart de la circonférence d'un cercle et est aussi cumulatif au-delà de cette position.
- Dans les spins, pour insuffisance ou excédent d'un huitième jusqu'à un quart de tour.
(Par manœuvre, une seule pénalité pour insuffisance ou excédent peut être comptabilisée)
- Pour les parcours exigeant un virage en forme de 'U' à une extrémité du manège, le cheval qui n'est pas sur le bon pied dans le virage est pénalisé de la façon suivante : pour la moitié ou moins du virage, **un point de pénalité** ; pour plus de la moitié du virage, **deux points de pénalité**.

1/2 POINT

- Lorsqu'un cheval débute un cercle au trot ou quitte au trot une roll-back et ce, jusqu'à concurrence de deux foulées.
- Le juge doit pénaliser un cheval d'un 1/2 point pour un changement de pied en retard d'une (1) foulée à l'endroit où un changement de pied est requis dans la description de la pattern.
- Dans les spins, enlever un demi-point pour insuffisance ou excédent d'un huitième de tour.
(Par manœuvre, une seule pénalité pour insuffisance ou excédent peut être comptabilisée.)

- Défaut de maintenir la distance minimum de 6 mètres (20 pieds) à partir du côté du manège lors de l'approche précédant un arrêt et/ou une roll-back.
- Dans un parcours exigeant un virage en forme de 'U' à une extrémité du manège, il y aura un demi point de pénalité pour le cheval ne restant pas à minimum 4,5 mètres (10 pieds) de la ligne du centre du manège ; le juge a le choix d'appliquer cette pénalité pour les parcours sur petites pistes.

E- AUTRES FAUTES

Fautes du cheval devant être annotées en fonction de leur gravité mais ne causant pas la disqualification :

1. Ouverture exagérée de la bouche avec le mors en bouche.
2. Bouche ou mâchoire ouverte de façon excessive ou tête qui se relève lors d'un stop.
3. Manque de souplesse dans le stop et stop de travers où les hanches rebondissent ou partent sur le côté.
4. Refus de changer de pied.
5. Anticipation des signaux.
6. Trébuchement.
7. Reculer de travers.
8. Cogner les cônes.

Fautes du cavalier devant être annotées en fonction de leur gravité mais ne causant pas la disqualification :

1. Perte de l'étrier.
2. En fonction de l'état de la piste et de sa taille, le défaut de galoper les cercles et les figures 8 à l'intérieur des cônes n'est pas considéré comme une faute ; cependant, le défaut de dépasser les cônes lors de rollback et de stop est considéré comme une faute.

F- PROCEDURE IMPORTANTE

- Le juge a l'autorité d'expulser du concours qu'il officie tout concurrent qui démontre un manque d'égards ou de professionnalisme ou une inconduite pouvant porter préjudice à lui-même ou au concours.
- Chaque concurrent doit mettre pied à terre et enlever la bride de son cheval immédiatement après la fin de sa prestation. Le concurrent, ou le représentant qu'il désigne, doit enlever la bride pour vérification. La bride doit être vérifiée, par le juge désigné à cet effet, dans le

manège lui-même ou à proximité immédiate de celui-ci. Le défaut de respecter ce règlement entraîne une disqualification / aucun pointage / no score.

- Le juge est la seule personne habilitée à déterminer si un concurrent a effectué le parcours tel que décrit.
- Le juge peut offrir une reprise de parcours à tout concurrent qui, selon l'opinion du juge, est incapable d'effectuer son parcours pour des raisons indépendantes de sa volonté. 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.
- Les juges ne peuvent pas se consulter pour toute pénalité ou évaluation de manœuvre avant de soumettre le pointage total d'un concurrent. Si une pénalité majeure, « aucun pointage », « pointage zéro » ou une pénalité de cinq points, est ambiguë, un juge soumet son pointage et demande qu'il soit retenu, en attendant une consultation ou une reprise du vidéo officiel lors de la pause suivante pour réfection du manège. Si les juges déterminent, après consultation ou reprise vidéo, qu'une pénalité est survenue, elle doit être appliquée. Si, cependant, aucune pénalité n'est survenue, le pointage est annoncé tel que soumis à l'origine. Aucun juge n'est tenu de modifier son pointage suite à une consultation ou à une reprise vidéo. La décision du juge lui est propre et fait suite à sa décision individuelle après une consultation ou une reprise vidéo. L'utilisation d'équipement vidéo n'est permise seulement que si les juges ont raison de croire que tous les concurrents de l'épreuve sont filmés.

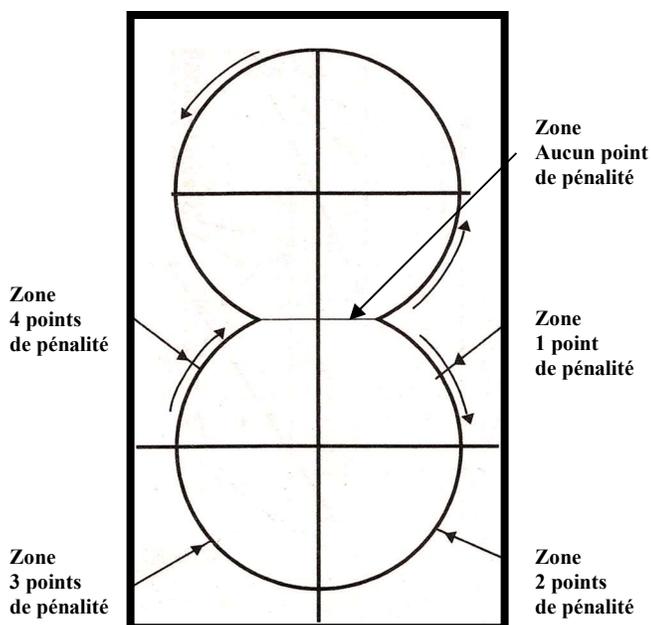
G – LES PARCOURS (PATTERNS)

Les différents patterns sont repris à la fin de ce règlement.

Pénalité concernant le mauvais pied lors des changements de pied

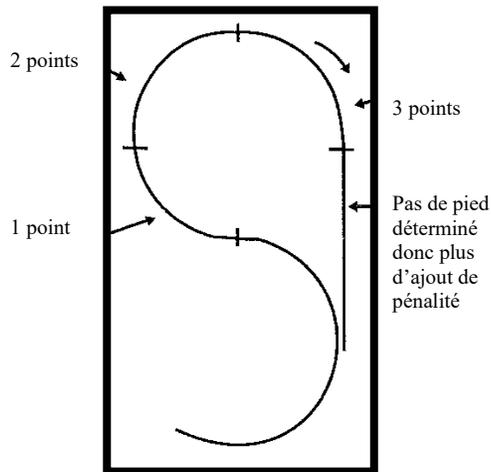
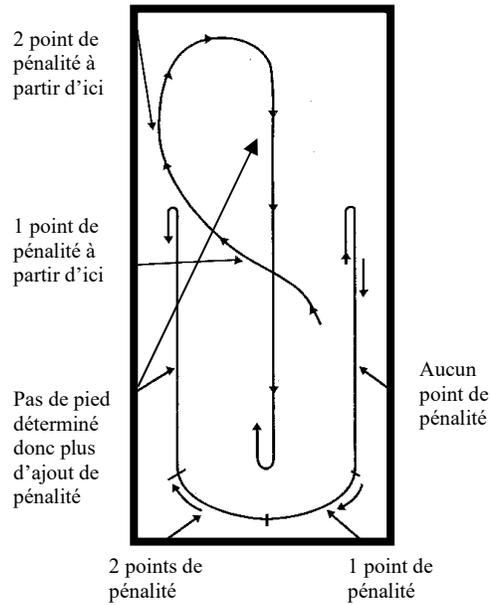
- Débuter ou exécuter des cercles et des figures en 8 sur le mauvais pied est pénalisé chaque fois que le cheval est sur le mauvais pied ou fait un changement de pieds avec retard, le juge doit pénaliser d'un point. Cette pénalité est cumulative et le juge doit ajouter un point de pénalité pour chaque quart de cercle (ou fraction de celui-ci) pour lequel le cheval est sur le mauvais pied. Un changement de pied avec retard produit une pénalité d'1/2 point pour une foulée et d'un point pour plus d'une foulée jusqu'au quart de la circonférence d'un cercle et est aussi cumulatif au-delà de cette position.

N.B. Un cheval désuni est automatiquement considéré sur le mauvais pied.



Autres exemples de pénalité pour le mauvais pied au galop

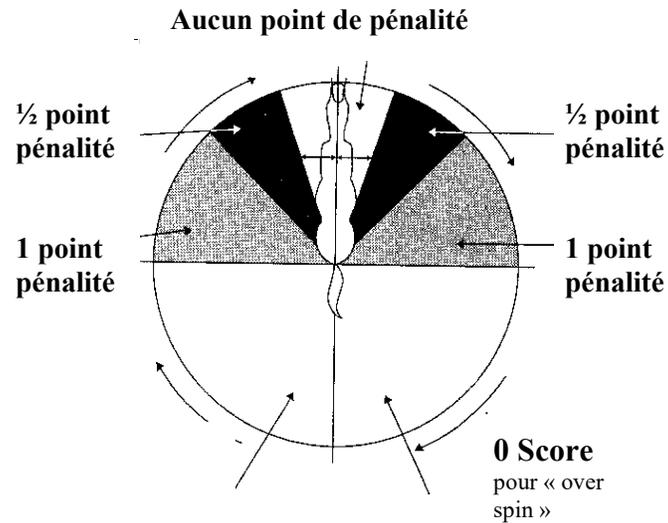
Pour les parcours exigeant un virage en forme de 'U' à une extrémité du manège, le cheval qui n'est pas sur le bon pied dans le virage est pénalisé de la façon suivante : pour la moitié ou moins du virage, un point de pénalité ; pour plus de la moitié du virage, deux points de pénalité.



Pénalité concernant les spins

- Dans le spin, un demi- point de pénalité pour insuffisance ou excédent d'un huitième de tour.
- Dans le spin, un point de pénalité pour insuffisance ou excédent jusqu'à un quart de tour.

N.B. Pour une manœuvre, une seule pénalité pour insuffisance ou excédent peut être comptabilisée.

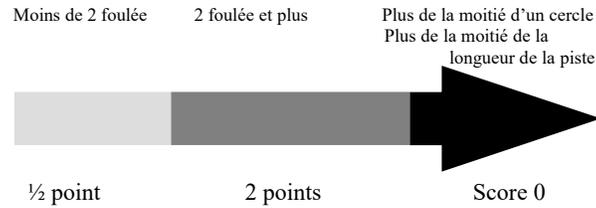


Le score 0 / pointage 0 / 0 score

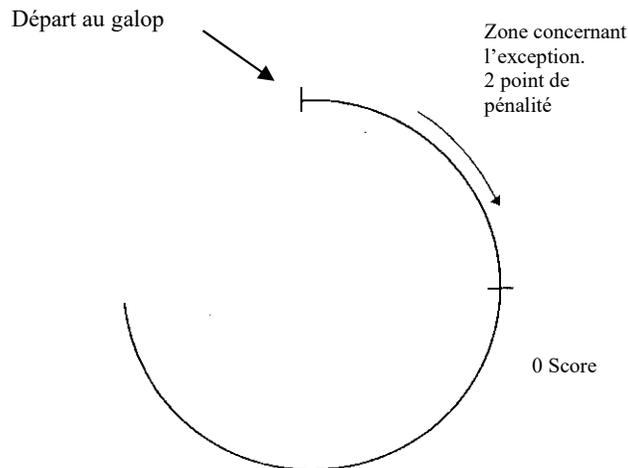
- Addition de manœuvres autres que celles spécifiées, incluant entre autres, tourner plus de 90 degrés.

Pénalité Bris d'allure

- ½ point de pénalité lorsqu'un cheval débute un cercle au trot ou quitte au trot un roll-back et ce, jusqu'à concurrence de deux foulées.
- 2 points de pénalité lorsque le cheval fait plus de deux foulées au trot mais moins que la moitié du cercle ou la moitié de la longueur du manège.
- Score 0 lorsque le cheval trotte sur une longueur de plus d'un demi-cercle ou de plus de la moitié de la longueur du manège ;



Exception : 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 « score 0 ». Mais une pénalité de deux points, pour bris d'allure, est alors décernée.



509. TRAIL IN-HAND

Cette épreuve est conçue pour évaluer la capacité du concurrent à exécuter, de concert avec un cheval bien soigné et en bonne condition physique, un ensemble d'obstacles prescrits par le juge avec précision et finesse, tout en démontrant une attitude calme et confiante. Cette épreuve est jugée selon la performance du cheval aux obstacles, tout en faisant ressortir les manières, les réactions aux indications du cavalier et la qualité du mouvement.

Les combinaisons qui participent à cette épreuve ne peuvent pas participer à une épreuve de trail monté lors d'un même concours

A. AFFICHAGE

Le parcours doit être affiché au moins 60 minutes avant l'heure prévue pour le début de l'épreuve.

B. PROCÉDURE D'ÉPREUVE:

- **Aspect et maintien du concurrent**

La tenue vestimentaire de type western est obligatoire. Les concurrents sont propres et habillés avec goût. L'utilisation d'aides artificielles (tel briquets, objets pointus, foin, terre, etc.) entraîne la disqualification.

Le concurrent est posé, confiant, courtois et garde l'esprit sportif en tout temps. En cas d'alignement le concurrent doit continuer à montrer le cheval, comme en Showmanship, jusqu'à la fin du classement ou jusqu'au moment où il est prié de quitter la piste.

Le concurrent doit mener son cheval vers l'avant en se plaçant du côté gauche, tout en tenant la longe de présentation avec sa main droite, près du licou. L'excédent de la longe est lové de façon détendue dans la main gauche sauf :

- si le juge requiert une vérification des dents du cheval.
- S'il doit porter un objet à partir d'une partie de la piste à l'autre.

- S'il doit tirer un objet d'une partie de la piste à l'autre.
- Lors de l'ouverture / fermeture d'une porte
Dans ces cas, la main droite peut également tenir l'excès de laisse
- Pas de côté. Dans ce cas, l'excès de longe peut être tenu dans la main à la tête du cheval.

Il est préférable que la main du concurrent ne reste pas continuellement sur l'attache ou sur la chaîne de la longe. L'excédent de la longe ne doit jamais être lové, roulé ou plié de façon serrée. Lorsqu'il mène son cheval, le concurrent doit se placer entre l'œil et la mi-encolure, ce qui est appelé la « position du mouvement avant ».

La position du concurrent, lorsqu'il exécute un pivot vers la droite, est la même que celle utilisée lorsqu'il mène son cheval vers l'avant sauf qu'il doit pivoter, pour faire face au côté gauche de la tête du cheval, et faire en sorte que le cheval s'écarte de lui en se déplaçant vers la droite.

Lors de l'exécution d'un pivot à droite, le concurrent doit faire face à l'encolure du cheval et le cheval doit s'écarter de lui. Lors des tours de moins de 90 degrés à gauche, le concurrent peut mener le cheval vers lui. Lors des tours de 90 degrés ou plus, le cheval doit pivoter sur la droite.

Lors de l'exécution du reculer, le concurrent doit abandonner la « position du mouvement avant », pivoter pour faire face à l'arrière-main du cheval, maintenir son bras droit en extension (devant sa poitrine) et marcher à côté du cheval qui recule.

Toutes les manœuvres pour mener, reculer, pivoter et placer un cheval doivent être exécutées du côté gauche de celui-ci. Le concurrent n'a pas le droit de toucher le cheval, sauf lors d'un pas de côté. Toutefois, avec un minimum de signaux visibles ou audibles.

- **Performance**

Toute forme excessive de dressage ou d'entraînement par le concurrent, tout mauvais traitement délibéré fait au cheval ou toute perte de contrôle du cheval par le concurrent, sont aussi des causes de disqualification

L'arrêt doit être droit, prompt, calme tout en conservant le corps du cheval en ligne droite.

Le cheval doit reculer de bon gré tout en maintenant sa tête, son encolure et son corps bien alignés dans une ligne droite ou courbe, tel que prescrit.

Le concurrent peut être à l'intérieur ou à l'extérieur des obstacles.

C. La direction du concours doit se rappeler lors de l'élaboration du parcours que le but n'est pas de piéger un cheval ni de l'éliminer avec un obstacle trop difficile. Tous les parcours et tous les obstacles doivent être conçus en tenant compte du facteur sécurité pour éliminer les accidents.

D. La mise en place du parcours sera faite selon la réglementation du trail, le parcours sera revu avant chaque passage des concurrents.

Le parcours comprendra un minimum de 6 et un maximum de 8 obstacles et doit être conçu en utilisant au minimum un obstacle de chacune des divisions suivantes :

- **Division A.**
- Barres au pas. Un obstacle d'au moins quatre barres disposées en une ligne droite, courbe ou en zigzag.
- Barres au trot. Un obstacle d'au moins quatre barres disposées en une ligne droite, courbe ou en zigzag.

- **Division B.**
- Pas de côté. L'obstacle peut être utilisé pour démontrer la réactivité du cheval à des signaux à son côté.
- Pivot. Pivot antérieur ou postérieur. Lors d'un pivot antérieur, le concurrent peut tenir le cheval et l'excès de longe dans sa main gauche pendant le tour.
- Carré. Lorsque les quatre pieds du cheval sont dans le carré, le concurrent exécute un cercle de 360 degrés ou moins et quitte le carré. Le concurrent peut rester à l'intérieur ou à l'extérieur du carré.
- Barrière. Ouvrir, traverser et fermer une barrière. Le concurrent doit pouvoir ouvrir la barrière de son côté gauche, Il lui est permis de prendre l'excès de longe dans la main droite tout en négociant la porte. Une perte de contrôle de la barrière est pénalisée.

- **Division C**
- Reculer. Les obstacles servant au reculer peuvent être disposés en simple L, double L, V, U ou un obstacle de forme similaire. A travers ou en contournant un minimum de trois cônes. Dans tous les cas, le concurrent a le choix de passer à l'intérieur ou l'extérieur de l'obstacle.
- Pont. Franchir un pont avec ou sans rails latéraux, d'une hauteur maximum de 30cm (12 pouces).
- Obstacle d'eau. Un fossé ou un étang peu profond d'eau peuvent être utilisés. L'obstacle doit pouvoir contenir les quatre pieds du cheval. Une feuille de matière plastique peut être utilisée pour simuler l'eau. Si l'eau est utilisée, le concurrent devra marcher à gauche de l'eau tandis que le cheval passera dans l'eau

- **Division D**
- Enlever et remettre des objets dans une boîte aux lettres.
- Cônes disposés en serpentine devant être franchis au pas ou au petit trot. L'espacement

minimum des obstacles pour le petit trot est de 1,8 mètre (6 pieds).

- Transporter un objet d'un endroit à un autre. (Seuls des objets qu'on pourrait vraisemblablement transporter lors d'une randonnée peuvent être utilisés).
- Trot autour d'un cône situé au milieu d'un carré, le concurrent se trouve à l'extérieur du carré.
- Traverser au trot des barres en forme de simple L, double L, V, U ou un obstacle de forme similaire
- Faire glisser ou tirer tout objet pouvant être utilisé lors d'une randonnée. Cet objet doit être traîné sur le côté gauche du concurrent. L'excès de longe peut être pris dans la main droite.

E. FAUTES

Le système de pointage suggéré est de 0 à l'infini, avec un pointage de 70 dénotant une performance moyenne. Chaque obstacle reçoit un pointage qui est additionné ou soustrait de 70 et est assujéti à une ou des pénalités qui sont soustraites. Chaque obstacle est annoté en différentiels de 1/2 point, d'un pointage minimum de -1 1/2 jusqu'à un maximum de +1 1/2 : le pointage 0 dénote une manœuvre correcte avec aucun degré de difficulté. Les pointages des manœuvres sont déterminés et établis indépendamment des pénalités. Les pénalités sont établies pour chaque occurrence d'une infraction :

- extrêmement pauvre : -1 1/2
- très pauvre : -1 – pauvre : -1/2
- correct : 0
- bon : +1/2
- très bon : +1
- excellent : +1 1/2

Des crédits sont attribués aux chevaux qui négocient les obstacles avec du style et un certain degré de rapidité en pour autant que l'exactitude n'est ne soit pas sacrifiée.

F. LES DEDUCTIONS SUIVANTES
S'APPLIQUENT :

POINTAGE 0

- Exécution des obstacles dans un ordre différent que celui prescrit par le parcours ;
- Aucune tentative pour exécuter un obstacle ;
- Toucher excessif et répétitif sur l'encolure du cheval afin de lui faire baisser la tête ;
- Chute au sol du cheval ou du concurrent ;
- Franchir un obstacle dans un sens incorrect de celui spécifié, sur la pattern incluant l'excédent de plus d'un quart de tour (90°) ;
- Monte à l'extérieur des limites et cônes limitant le parcours ;
- Troisième refus consécutif d'exécution, dérobage, ou évasion d'un obstacle produisant un écart ou un reculer
- Ne pas être à l'allure demandée entre les obstacles ;
- Défaut de maintenir le tracé prescrit à l'intérieur d'un obstacle ou entre les obstacles ;
- Concurrent qui se tient directement devant le cheval ou qui mène le cheval du mauvais côté.
- Laisser s'échapper la longe ou prise.

1/2 POINT

- Chaque tutoiement d'une barre, d'un cône ou d'un obstacle.

1 POINT

- Chaque touche ou chaque pas inopportun à/sur une barre, un cône ou un obstacle ;
- Allure incorrecte ou bris d'allure au pas ou au petit trot pour deux foulées ou moins ;
- Deux antérieurs ou deux postérieurs dans un intervalle ou espace pour une foulée unique ;
- Défaut (sauter par-dessus ou omettre) de mettre le pied à l'intérieur d'un espace prescrit ;
- Ne pas respecter le nombre de foulées requises pour les barres franchies au trot ou au galop.

3 POINTS

- Allure incorrecte ou bris d'allure au pas ou au trot pour plus de deux foulées ;

- Chute d'une barre surélevée, d'un cône, d'un baril, d'un obstacle décoratif, ou déplacement ou bouleversement majeur d'un obstacle ;
- Sortir des limites d'un obstacle, tomber ou sauter d'un obstacle dès que le cheval y a engagé un pied ;
- Manquer un élément de l'obstacle avec un pied.

5 POINTS

- Échappée d'un imperméable ou d'un objet à transporter d'un point à un autre du parcours ;
- Premier ou deuxième refus d'exécution (consécutif), dérobade, ou évasion d'un obstacle produisant un écart ou un reculer ;
- Perte du contrôle ou laisser-aller de la barrière ;
- Bris d'équipement retardant l'exécution du parcours;
- Utilisation de l'une ou l'autre des mains pour susciter crainte ou récompense;
- Sortir des limites d'un obstacle, tomber ou sauter d'un obstacle avec plus d'un pied dès que le cheval s'y ait engagé ;
- Manquer un élément de l'obstacle avec plus d'un pied
- Désobéissance flagrante : ruer, se cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre;
- Défaut de franchir un obstacle ;
- Laisser tomber la corde ;

510 . RANCH RIDING

1 – DEFINITION

L'épreuve de Ranch Riding trouve son origine dans la nécessité de se déplacer confortablement sur de longues distances sans intervention du cavalier, tout en gardant un cheval réceptif donc en éveil, en équilibre qui garde de lui-même sa cadence, son équilibre. Cette épreuve revient aux qualités d'origine du cheval de ranch : polyvalence, attitude naturelle et déplacement à une vitesse propice au travail en extérieur tout en restant sous contrôle avec un léger contact des rênes. Les rênes trop longues seront pénalisées.

2 – EQUIPEMENT

Equipement western. Les insertions argent sur selle ou brides sont permises mais pas appropriées.

Les protections sont permises

Le port d'un collier de chasse et d'une sangle arrière est souhaité.

Sabots naturels, sans cirage teinté ou transparent.

Crinière et queue non tressées et libres de tout décor ou flots. Pas de fausse queue.

Le rasage de l'intérieur des oreilles n'est pas souhaité.

Raser ou toiletter le passage de tête, les fanons ou les poils disgracieux de la tête est possible.

3 – LES CLASSES

Les chevaux participant aux classes de Western Pleasure sont autorisés à participer aux épreuves de Ranch Riding

4 – PROCEDURE

Chaque cheval exécute individuellement une pattern définie auparavant par le juge et affichée.

Cinq patterns officiels existent. Le juge peut utiliser d'autres patterns incluant les manœuvres obligatoires et 3 optionnelles au minimum:

Manœuvres obligatoires :

- Pas, trot et galop dans les deux directions
- Allonger le trot et le galop dans une direction au moins
- des arrêts et un reculer

Manœuvres optionnelles :

- pas de côté, avec ou sans barre
- pivot 360° ou plus
- changement de pied simple ou en l'air
- pas, trot ou galop par-dessus des barres
- toute manœuvre possible pour un cheval de ranch

5 – MODALITES DE JUGEMENT

Le secrétaire remplit une feuille de score selon les instructions du juge.

A) ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont attribués sur une base de 0 – infini. Le score de 70 points est considéré comme une performance correcte

La pattern est séparée en diverses manœuvres recevant chacune une note qui va de -1 ½ à +1 ½

- 1 ½ Mauvais
- 1 Très pauvre
- ½ Pauvre
- 0 Correct
- + ½ Bon
- + 1 Très bon
- +1 ½ Excellent

La feuille de score sera affichée.

B) PENALITES

Pénalité : 1 point :

- Allures trop lentes. une pénalité par allure
- Cheval trop tenu
- Cheval hors d'une attitude correcte
- Rupture d'allure au pas ou jog pendant deux foulées ou moins

Pénalité 3 points :

- Rupture d'allure au pas ou jog plus de deux foulées
- Rupture d'allure au galop
- Galop à faux ou désuni
- Rênes en guirlande
- Lors d'un changement de pied, rester à faux ou désuni plus de deux foulées
- Lors d'un changement de pied simple, trotter plus de trois foulées
- perturber sévèrement un obstacle

Pénalité 5 points :

– Désobéissance flagrante : rue, tape, se cabre, bondit
Un concurrent exécutant un parcours incomplet sera placé derrière les concurrents ayant exécuté toute la pattern.

Score 0 :

– Equipement illégal
– Abus du cheval
– Désobéissance majeure ou dressage abusif
Pas de pénalité spécifique pour les touches de barres, pour excès ou manque de rotation dans les spins mais baisse de la note

600. RÉGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES DE PERFORMANCE CLASSIQUE

Durant les épreuves de performance classique tous les chevaux doivent être présentés à deux mains.

601. HARNACHEMENT CLASSIQUE

A- Dans toutes les épreuves classiques, un mors de filet approprié, un mors dit « kimberwick », un de type « pelham » et/ou une bride complète (deux rênes), doit être utilisé et la bride, peu importe l'embouchure, doit être munie d'une musserolle, de type caveçon, faite de cuir.

B- Rien ne peut faire saillie en dessous de la tige d'embouchure. Les embouchures, jointées ou non, peuvent disposer d'un passage de langue dont la hauteur ne peut dépasser 40 mm (1 1/2 pouce). Pour les embouchures jointées seulement, un anneau connecteur de 32 mm (1 1/4 pouce) ou moins de diamètre OU une barre plate de connexion de 10 à 20 mm (3/8 à 3/4 pouce) [mesurée de bas en haut avec une longueur maximum de 50 mm (2 pouces)], demeurant à plat dans la bouche du cheval, est acceptable. Toutes les embouchures doivent avoir un diamètre minimum de 8 mm (5/16 de pouce), mesuré à 25 mm (1 pouce) de l'anneau ou du rebord extérieur. Le diamètre de l'anneau du mors de filet ne peut être supérieur à 100 mm (4 pouces). Les embouchures rondes et lisses, ovales ou en forme d'œuf, à spins simples ou doubles (slow twist, corkscrew, single twisted wire, double twisted wire), et les embouchures droites non jointées sont permises si la hauteur du passage de langue ne dépasse pas 40 mm (1 1/2 pouce).

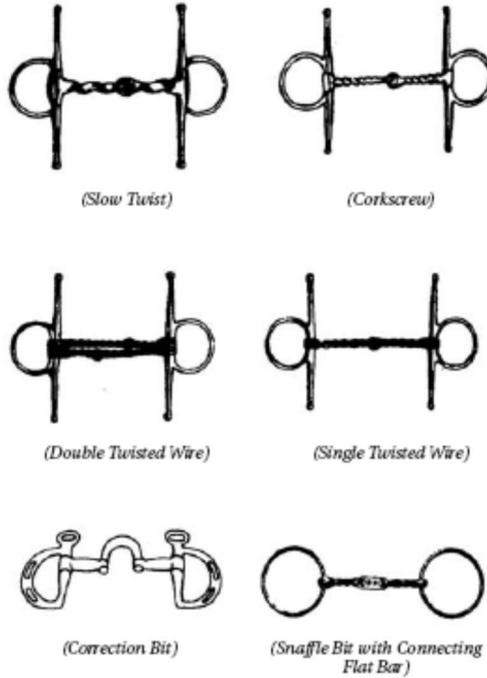
C- Les mors de tous les types (« pelham », filet, « kimberwick ») munis d'embouchures avec cathédrales, beignets (donut), pointes, fils tranchants et ou matériaux effilés ou rugueux, sont cause de disqualification. Si un mors à leviers est utilisé, la gourmette est obligatoire et la largeur de celle-ci doit être d'au moins 13 mm (1/2 pouce) et reposer à plat sous la mâchoire du cheval.

D- Les selles classiques doivent être de cuir noir ou brun de type traditionnel pour la chasse (le type de dressage sont interdite) et les coussinets pour genoux sont facultatifs. Les tapis de selle doivent convenir à la grandeur et à la forme de la selle, sauf s'il faut accommoder les numéros de chaque côté. Les tapis de selle et autres dispositifs doivent être de couleur blanche ou neutre sans aucune décoration.

E- Toute violation entraîne une disqualification.

F- Facultatif : éperons sans molettes qui sont émoussés, ronds et d'une longueur inférieure à 25 mm (1 pouce).

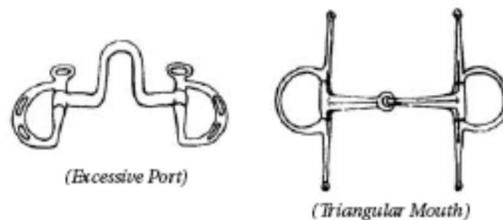
MORS PERMIS



602. HARNACHEMENT ILLÉGAL POUR LA MONTE CLASSIQUE

Les rênes allemandes, les éperons illégaux, les martingales fixes ou à anneaux, les muserolles croisées et éclairs ainsi que les rênes en caoutchouc ne sont pas permis. Il en est de même de la rêne Colbert, des rênes à poulies, de la rêne Chambon, du Gogue et de tout autre enrênement. Les guêtres et autres formes de protection des membres sont prohibées en Hunter Under Saddle. Toute violation entraîne une disqualification.

MORS NON PERMIS



603. TENUE VESTIMENTAIRE CLASSIQUE

A- Le concurrent doit porter un veston de chasse de couleur traditionnelle telle que marine, vert forêt, gris, noir ou brun. Les couleurs marron et rouge ne sont pas de mise. Les chemises doivent être de couleur conservatrice classique. La culotte d'équitation doit être de couleur traditionnelle soit chamois, kaki, beige, gris pâle ou rouille. Le pantalon de couleur blanche est interdit. La botte d'équitation haute « anglaise » doit être brune ou noire et le port de mini-chaps sans franges est autorisé. Le port de la bombe (marine, noire, brune, bleue) est obligatoire. Un concurrent de 18 ans et moins doit obligatoirement porter une bombe munie d'une mentonnière ou harnais de retenue. La cravate ou lavallière est requise. La cravache, éperons prince de galles (sans mollettes) et gans sont permis. Les cheveux longs doivent être maintenus dans un filet.

B- Tout manquement à la tenue vestimentaire entraîne une disqualification de l'épreuve en cours.

604. TERMINOLOGIE DES ALLURES DES EPREUVES CLASSIQUES

A- Le walk ou pas : Est une allure naturelle à quatre temps, avec les pieds déposés bien à plat. Le cheval avance en ligne droite et la cadence demeure constante. Le pas est une allure alerte, avec une foulée de longueur modérée, compatible à la conformation du cheval. Toute perte du mouvement rythmique avant est pénalisée.

B- Le trot : Est une allure à deux temps, avec des foulées longues, basses, cadencées, équilibrées et couvrant du terrain. Le calme et la douceur sont plus importants que la vitesse. Les genoux doivent rester relativement plats, avec un minimum de flexion. Les foulées courtes et rapides et/ou à des vitesses extrêmes, sont pénalisées. Lorsque le trot allongé est demandé, l'augmentation de la longueur de foulée doit être évidente.

C- Extended trot ou trot allongé : Est un allongement perceptible de la foulée comportant une différence évidente de vitesse. Le cheval doit demeurer sous contrôle en tout temps et doit être capable de s'arrêter d'une façon calme et équilibrée.

D- Le canter ou galop : Est une allure à trois temps qui est moelleuse, relaxée, à mouvement dégagé et rectiligne, dans les deux sens du manège. La foulée doit être longue et basse tout en couvrant beaucoup de terrain. Tout galop à quatre temps et très rassemblé est pénalisé ainsi que toute vitesse excessive.

E- Hand galop ou grand galop : Est un allongement perceptible de la foulée comportant une différence évidente de vitesse. Le cheval doit demeurer sous contrôle en tout temps et doit être capable de s'arrêter d'une façon calme et équilibrée.

**700. LES ÉPREUVES DE
PERFORMANCE CLASSIQUE**

701. HUNTER UNDER SADDLE

- (a) Le Hunter Under Saddle vise à présenter un cheval avec une expression éveillée et alerte, avec des allures qui démontrent les habiletés d'un cheval de chasse ou de saut d'obstacles. Par conséquent, son allure doit être fluide, couvrant bien le terrain et athlétique. Le cheval de Hunter Under Saddle doit convenir au but de l'épreuve. Il doit se mouvoir à l'aide de foulées longues et sans élévation, s'étendant vers l'avant avec aisance et calme ; il doit aussi être capable d'allonger la foulée et franchir du terrain avec un mouvement relâché et coulant tout en présentant des allures correctes avec une cadence appropriée. La qualité du mouvement et la consistance des allures sont de prime importance. Le cheval doit être docile et montrer une attitude vive avec des oreilles alertes tout en obéissant de bon gré aux aides légères de la jambe et de la main. Le cheval doit répondre de bon gré et en douceur durant les transitions. Lorsqu'un allongement au trot ou au galop est demandé, il doit poursuivre tout en maintenant une fluidité dans le mouvement. La nuque doit être maintenue au niveau ou légèrement plus haute que le garrot afin que le cheval puisse maintenir une impulsion correcte des postérieurs. Le chanfrein doit demeurer légèrement en avant de la verticale ou à la verticale.
- (b) Cette épreuve est jugée selon la performance, la condition et la conformation. Des crédits maximaux sont donnés au cheval performant de bon gré, avec fluidité et équilibre.
- (c) Les chevaux doivent :
- (1) Être présentés sous la selle, sans aucun saut d'obstacles.
 - (2) Être présentés au pas, au trot et au galop dans les deux (2) directions. Les chevaux doivent reculer de bon gré et demeurer calmes après l'arrêt.
 - (3) Changer de direction à l'aide d'une demi-volte vers le centre du manège.
- (d) Le juge peut demander, à son gré, des transitions au galop à partir du pas ou du trot.
- (e) Les fautes suivantes sont pénalisées selon la gravité :
- (1) Foulées rapides, courtes ou avec élévation ;

- (2) Galoper à faux ou trotter sur le mauvais diagonal ;
- (3) Bris d'allure ;
- (4) Vitesse excessive peu importe l'allure ;
- (5) Lenteur excessive peu importe l'allure, défaut d'un mouvement avant ;
- (6) Ne pas prendre l'allure demandée ;
- (7) Tête portée trop haute ;
- (8) Tête portée trop basse (nuque plus basse que le garrot) ;
- (9) Chanfrein à l'arrière de la verticale ;
- (10) Chanfrein trop à l'avant de la verticale ;
- (11) Ne pas maintenir un contact léger avec la bouche du cheval ;
- (12) Trébuchement ;
- (13) Cheval paraît maussade, sans énergie, léthargique, émacié ou extrêmement fatigué ;
- (14) Performance constante à une trop grande distance de la clôture ou du mur.

(f) DISQUALIFICATION

Voir les règlements généraux [105](e).

- (g) Le juge peut demander un allongement au galop à tous les chevaux ou aux douze (12) meilleurs, dans un sens ou dans les deux sens du manège. Le galop allongé ne doit jamais être prescrit lorsqu'il y a plus de douze (12) chevaux dans le manège. Durant la portion allongée du galop, le juge peut demander aux chevaux d'arrêter et de demeurer calmement à l'arrêt avec rênes détendues.

702. HUNT SEAT EQUITATION

- (a) L'épreuve de Hunt Seat Equitation est conçue afin d'évaluer l'habileté du cavalier à exécuter diverses manoeuvres en harmonie avec son cheval en vue d'une progression naturelle vers les épreuves de saut d'obstacles. La communication entre le cheval et le cavalier, en utilisant des signaux et des aides subtils, ne doit pas être évidente et manifeste. L'équitation est jugée selon la performance du cavalier et les résultats obtenus du cheval. Le Hunter Seat Equitation est de fait la base d'une progression naturelle vers les épreuves de saut d'obstacles. La nuque doit être maintenue au niveau du garrot, ou légèrement au-dessus du niveau de celui-ci, afin d'assurer une impulsion correcte de l'arrière-main. Le chanfrein ne doit pas être porté derrière la verticale, donnant une impression d'intimidation, ou trop en avant de la verticale, donnant une impression de résistance.

(b) Pattern L'affichage obligatoire de la ou des pattern(s) fournies par le juge, doit être fait au moins soixante (60) minutes avant le début de la première épreuve d'équitation classique. La pattern doit être conçue de façon à ce que la majorité des concurrents puisse la réaliser en deçà d'un temps raisonnable (sous les 60 secondes). Toutes les patterns doivent inclure du trot et du galop. Les allures du cheval doivent être réalisées à la même cadence et à la même vitesse que lors de la portion en piste. Tous les bris d'égalité sont à la discrétion du juge. Si l'épreuve est réservée à la catégorie « Jeune – 13 ans et moins » ou « Débutant », les patterns du groupe # 3 ne sont pas utilisés.

(c) Procédure d'épreuve :

Les concurrents peuvent débiter individuellement leur pattern à partir de la barrière d'entrée ou ils peuvent ensemble entrer dans le manège, mais un ordre de passage doit être établi de toute façon. L'ensemble des concurrents, ou seulement les finalistes, doivent travailler collectivement en piste aux trois (3) allures dans au moins une direction. Le travail en piste peut être utilisé pour briser les égalités et modifier le classement. Les patterns pour le travail individuel peuvent comprendre :

Groupe # 1 : Pas, trot assis, trot allongé, trot enlevé, galop, cercles, figure en forme de huit, arrêt, reculer, pas de côté, effets de rêne, changement de bipède diagonal au trot.

Groupe # 2 : Serpentine (au trot ou au galop), pivot sur les postérieurs ou sur l'avant-main, cession à la jambe, changement de pied décomposé ou au galop.

Groupe # 3 : Galop et galop allongé en ligne droite ou courbe, galop à faux pour une figure en forme de huit, déchausser et chausser (en mouvement) les étriers, descendre et remonter en selle.

Un pivot sur l'avant-main à droite est accompli en bougeant les hanches vers la gauche.

Un pivot sur l'avant-main vers la gauche est accompli en bougeant les hanches vers la droite.

S'il est demandé de déchausser les étriers, ceux-ci peuvent être laissés dans leur position initiale ou croisés sur l'encolure.

Lors de l'exécution d'une cession à la jambe, le cheval doit se déplacer latéralement vers l'avant dans une direction diagonale avec le corps du cheval droit et une légère flexion de la tête dans la direction opposée du mouvement latéral. Quand un cheval fait une

cession à la jambe vers la droite, la tête du cheval est légèrement vers la gauche (juste pour voir l'oeil du cheval) et inversement, lors d'une cession à la jambe vers la gauche, la tête est légèrement fléchie vers la droite.

(d) Position de base

- (1) Pour monter en selle, prendre les rênes dans la main gauche et placer cette main sur le garrot. Tenir l'étrivière avec la main droite et insérer le pied gauche dans l'étrier et monter en selle. Pour descendre de selle, le concurrent peut descendre ou se laisser glisser. La taille du concurrent doit être prise en considération.
- (2) Les mains sont maintenues au-dessus et en avant du garrot, avec les jointures tournées à trente degrés vers l'intérieur de la verticale, les mains légèrement espacées et dessinant une ligne droite entre la bouche du cheval et les coudes du concurrent. La méthode pour tenir les rênes en mains est facultative et le ballant peut pendre d'un côté ou l'autre. Cependant, toutes les rênes doivent être prises en même temps.
- (3) Les yeux du concurrent doivent porter haut et les épaules en arrière. Lesorteils doivent être à un angle s'adaptant bien à la morphologie du concurrent : talons bas, mollet de la jambe en contact avec le cheval. L'étrier doit être maintenu sous la partie avant de la plante du pied (éminence métatarsienne) et ne doit pas être attaché à la sangle.

LE PAS : Doit être une allure à 4 temps avec le concurrent en position verticale avec une main active.

LE TROT ENLEVÉ : Figure en forme de huit au trot, démontrant les changements de bipèdes diagonaux. Lorsque le cheval trotte sur le bipède diagonal gauche, le concurrent doit être assis en selle quand l'épaule gauche recule ; lorsque le cheval trotte sur le bipède diagonal droit, le concurrent doit être assis en selle quand l'épaule droite recule ; lorsque le concurrent fait un cercle à main droite au trot enlevé, celui-ci doit être sur le bipède diagonal gauche ; lorsqu'il fait un cercle à main gauche au trot enlevé, il doit être sur le bipède diagonal droit. Le concurrent doit refermer l'angle de sa hanche afin de permettre à son torse de suivre le mouvement horizontal du cheval. Le haut du corps doit être incliné d'environ 20 degrés en avant de la verticale.

LE TROT ASSIS ET LE GALOP : Au trot assis, le haut du corps est seulement incliné légèrement en avant

de la verticale. Au galop, le corps doit s'incliner un peu plus vers l'avant. Lorsque la foulée du cheval est raccourcie, le corps prend une position légèrement plus verticale.

LA POSITION DEUX POINTS (en équilibre) : Le bassin doit être à l'avant, mais détendu, en levant le poids du cavalier du dos du cheval et en déplaçant ce poids par le biais des jambes du concurrent. Dans cette position, les deux points de contact entre le cheval et le cavalier sont les jambes de celui-ci. Les mains doivent être à l'avant de l'encolure, sans y toucher.

LE GALOP ALLONGÉ : Un galop allongé à trois temps avec le concurrent en position deux points. Les jambes demeurent de chaque côté du cheval pendant que le siège est maintenu hors de la selle. Au galop allongé, l'angle de position du cavalier varie un peu selon que la foulée du cheval est raccourcie ou allongée. Un bon repère, lors d'un galop allongé normal, est un corps penché vers l'avant à environ 30 degrés de la verticale.

(e) POINTAGE :

Le pointage des concurrents est de 0 à 100 et un pointage de 70 dénote une performance moyenne. L'utilisation de différentiels d'un ½ point est acceptable. Le pointage des manoeuvres sera indiqué comme suit :

+ = Dessus de la moyenne

∨ = (crochet) Moyenne

- = Dessous de la moyenne

(1) FAUTES

Les fautes sont classifiées mineures, majeures ou sévères. Le juge détermine la classification appropriée à une faute selon le degré et/ou la fréquence de celle-ci. Un concurrent qui encourt une faute sévère évite la disqualification, mais doit être classé derrière tous les concurrents qui complètent le patron correctement. Une faute mineure peut devenir majeure et une faute majeure peut devenir sévère quand le degré et/ou la fréquence de l'infraction le justifie(nt).

(a) Fautes mineures

- Bris d'allure au pas ou au trot jusqu'à 2 foulées
- Insuffisance ou excédent jusqu'à un huitième (1/8) de tour prévu au patron

(b) Fautes majeures

- Bris d'allure au galop, sur le mauvais pied/désuni, trotter sur le mauvais diagonal, être à une allure non demandée, ou ne pas partir au galop sur 1-2 foulées

- Ne pas arrêter à l'intérieur de 3 mètres (10 pieds) de la zone désignée
 - Allure incorrecte ou bris d'allure au pas ou au trot sur plus de 2 foulées
 - Le concurrent regarde de façon évidente au sol pour vérifier s'il est sur le bon pied au galop ou sur le bon diagonal au trot
 - Insuffisance ou excédent de un huitième (1/8) à un quart (1/4) de tour prévu au patron
 - Tête portée trop haute
 - Tête portée trop basse (pointe de l'oreille plus basse que le garrot)
 - Chanfrein à l'arrière de la verticale
 - Chanfrein trop à l'avant de la verticale.
- (c) Fautes sévères (évite la disqualification, mais doit être classé derrière tous les concurrents qui complètent le patron correctement)
- Perte d'un étrier ou d'une rêne
 - Bris d'allure au galop, galoper sur le mauvais pied/désuni, ne pas partir au galop ou trotter sur le mauvais diagonal sur plus de 2 foulées
 - Manque de contact entre la main du cavalier et le mors
 - Toucher le cheval
 - Agripper toute partie de la selle
 - Éperonner en avant de la sangle principale
 - Ruer vers d'autres chevaux, d'autres concurrents ou le juge
 - Désobéissance ou résistance sévère du cheval incluant (mais ne se limitant pas) le cabrage, la cabriole, ainsi qu'au fait de frapper le sol avec un membre
 - Tête portée trop haute
 - Tête portée trop basse (nuque en dessous du niveau du garrot)
 - Chanfrein derrière la verticale
 - Chanfrein trop en avant de la verticale
- (d) Disqualification (ne doit pas être classé)
- Voir les règlements généraux [105](e)
 - Renversement de borne(s) ou exécution erronée du patron (erreur de parcours)
 - Ne jamais prendre l'allure demandée ou ne pas être sur le bon pied au galop
 - Dépassement de plus de un quart (1/4) de tour prévu au patron
 - Dans les épreuves de catégories « Débutant » et « 13 ans et moins » seulement : Le concurrent qui fait une erreur de parcours, renverse la borne, ne prend jamais l'allure

demandée, ou effectue un dépassement de plus d'un quart de tour (1/4) ne doit pas être disqualifié, mais doit être placé derrière les autres concurrents qui n'ont pas fait de telles fautes.

POINTAGE FINAL SUGGÉRÉ est sur une base de 0-100, dont voici une ventilation approximative :

90-100 : Excellent

Excellente équitation incluant la position en selle et l'usage des aides. Pattern exécutée avec rapidité, calme et précision tout en démontrant un haut niveau de professionnalisme.

80-89 : Très bon

Performance supérieure à la moyenne dans l'exécution de la pattern équitation et usage des aides adéquates. Excellent cavalier ayant commis une faute mineure.

70-79 : Bon

Bonne exécution de la pattern et équitation moyenne; manque de style et présentation professionnelle insuffisante pour mériter un pointage supérieur. Cavalier supérieur à la moyenne avec une faute mineure ou excellent cavalier avec une faute majeure.

60-69 : Correct

Exécution de la pattern inférieur à la moyenne auquel manque rapidité et précision. Cavalier qui commet des fautes évidentes de position et / ou d'apparence qui nuisent à une équitation efficace. Bon cavalier qui commet une faute mineure de performance ou très bon cavalier qui commet une faute majeure de performance.

Moins de 59 : Pauvre

Une faute majeure ou plusieurs fautes mineures dans la performance. Un cavalier qui démontre un manque d'habileté et de connaissances en équitation et dans l'usage d'une position correcte du corps.

800. RÈGLEMENTS POUR LES ÉPREUVES DE GYMKHANA

Sont considérées comme épreuves de gymkhana, les épreuves où le respect du parcours et le temps (secondes) obtenu comptent pour déterminer le gagnant.

801. ÉQUIPEMENT

- (a) Les martingales, les rênes allemandes, les martingales fixes ou les bonnets (« *tie down* » qui vont sur la nuque et / ou sur le front) sont autorisées pour les épreuves de vitesse. Cependant, les martingales utilisées avec des mors à levier doivent être munies de « *rein stop* ». Les rênes allemandes ne peuvent pas être fixées entre ou autour des antérieurs du cheval et les bonnets en corde (*tie down*), sangle de nylon ou de cuir doivent avoir un diamètre minimum de 3/8 de pouce.
- (b) En cas de perte d'équipement, le concurrent, même s'il a terminé son parcours, ne doit pas demeurer dans le manège. Le préposé à l'équipement lui remet lui-même l'article perdu (chapeau, cravache, etc.) sur le côté du manège. Tout ceci pour éviter des pertes de temps.
- (c) La perte du chapeau lors d'une épreuve n'entraîne aucune pénalité.
- (d) La tenue vestimentaire de style western est obligatoire. Dans les épreuves de gymkhana, le port de la ceinture n'est pas obligatoire et la chemise à manches trois-quart est permise. Le port du chandail est interdit et les manches roulées ne sont pas permises.
- (e) Tout concurrent admissible à s'inscrire aux épreuves réservées aux cavaliers âgés de 18 ans et moins, doit porter, en tout temps sur le terrain de compétition, un casque protecteur muni d'une mentonnière ou harnais de retenue, répondant aux normes ASTM/ SEI « *American Society for Testing Materials* » portant le sceau « *Safety Equipment Institute* », BSI « *British Standards Institute* » ou « *European Safety Standards* ».

802. MONTAGE DU PARCOURS

- a) Lorsque les bornes ou les obstacles sont installés, les distances doivent être mesurées à partir du centre de la borne (centre à centre) et non à partir de la base de celles-ci, sauf dans les (Course de barils, Course du drapeau, Course de l'aller-retour) où la mesure s'effectue à partir du rebord du baril.
- (b) Les dimensions standards du manège de gymkhana sont de 100 x 200 pieds. Lorsque le manège est d'une longueur inférieure à 200 pieds, la distance minimum

de 40 pieds (entre l'entrée et la ligne de départ/arrivée) doit être maintenue absolument.

- (1) Certaines distances peuvent être modifiées afin que les épreuves se déroulent normalement sans risque d'accident.
- (2) Toutes les distances mesurées à partir de la clôture du manège ne doivent jamais être inférieures aux 15, 20, 25, 30, 35 ou 40 pieds spécifiés.
- (3) Les distances de 21 pieds (Course en slalom), 4 pieds (Course de l'entre-deux) et 5 et 6 pieds du couloir (Course du trou de serrure) ne doivent subir aucune modification.
- (c) Lorsque le manège a plus de 200 pieds de longueur, la ligne de départ peut être placée à plus de 40 pieds de la clôture afin d'assurer une plus grande sécurité.

803. COULOIR DE DÉPART/ARRIVÉ

Pour les épreuves de Course de barils, Course en slalom, Course du trou de serrure, Course de l'aller-retour, Course de l'entre-deux ainsi que Course du drapeau, les exigences du Règlement de sécurité (section des compétitions) concernant les Aires de compétition, d'échauffement, de transition et du couloir de départ et d'arrivée en gymkhana, s'appliquent.

Le signal de départ peut être donné par un témoin lumineux (ex : lumière verte indiquant départ – lumière rouge interdisant l'accès au manège).

804. DÉROULEMENT

- (a) Le concurrent doit attendre le signal (sonore, lumineux ou autre) officiel avant d'entrer dans le manège pour débiter l'épreuve, sous peine de disqualification.
- (b) Le concurrent peut se servir de ses deux (2) mains pour conduire sa monture et il peut toucher à sa selle. L'usage modéré de la cravache et des éperons est toléré seulement en arrière de la sangle principale. Si l'usage des éperons ou de la cravache est exagéré, le juge doit d'abord avertir le concurrent. S'il y a de nouvelles infractions, le concurrent est disqualifié pour le reste de la compétition.
- (c) Lorsque le concurrent corrige exagérément le cheval, sachant très bien qu'il est hors parcours, le juge peut le disqualifier pour le reste de la compétition.
- (d) À la fin du parcours, le préposé à la barrière ouvre celle-ci seulement après que le concurrent soit descendu de sa monture. Si une demande est faite par les organisateurs de la compétition, le juge peut autoriser

les concurrents à sortir du manège à cheval si les installations sont sécuritaires et le permettent.

- (e) Un concurrent peut présenter un maximum de trois (3) chevaux par épreuve (exceptions : Course de sauvetage, Échange de cavaliers).
- (f) Le juge peut, à sa discrétion, en accord avec l'organisation de la compétition, et cela avant le début de la compétition, aviser tous les concurrents d'une restriction de temps permis entre le moment où le signal de début d'épreuve est donné et le début du chronométrage de l'épreuve.
 - (1) Le temps permis est d'au moins 60 secondes (au moins 30 secondes lorsqu'un couloir de départ / arrivée est utilisé).
 - (2) Ces temps permis doivent être chronométrés et un deuxième signal (sonore ou autre) est donné s'il y a pénalité.
- (g) La chute au sol du cheval et/ou du concurrent lors d'une épreuve entraîne la disqualification. La chute au sol d'un cheval est définie comme suit : l'épaule touche le sol. La disqualification s'applique seulement si le chronomètre est en fonction.
- (h) Si lors du déroulement d'une épreuve, le terrain devient dangereux, le juge peut décider de recommencer l'épreuve et doit aviser le comité organisateur afin de retravailler ou replacer le manège. Seuls les concurrents ayant obtenu un chronométrage reprennent l'épreuve. Une fois le manège adéquat, l'épreuve se poursuit avec le prochain cavalier qui devait passer et ceux qui sont déjà passés reprendront leur parcours à la fin.
- i) Il est recommandé de refaire la surface au début de chaque épreuve et à chaque sept concurrents ou plus fréquemment à la discrétion des organisateurs de la compétition.

805. CHRONOMÈTRE

- (a) Tout déclenchement inopportun du mécanisme de chronométrage électronique (par un concurrent) lors du début d'une épreuve ou durant une épreuve, entraîne une disqualification.
- (b) En cas de panne du chronomètre électronique :
 - (1) Panne momentanée :
 - (a) Il est recommandé que le préposé au chronomètre actionne un klaxon lors de la panne. L'annonceur doit immédiatement avvertir le concurrent de la panne. Si un baril est

renversé lors du parcours initial, la pénalité de cinq (5) secondes n'est pas appliquée à la reprise. Le concurrent a droit à deux (2) reprises. Si le parcours de la première reprise est bon (sans pénalité), le concurrent n'a pas droit à la deuxième reprise.

(b) Lors d'une première reprise, un concurrent peut mettre fin intentionnellement à son parcours si celui-ci n'a pas traversé la ligne d'arrivée. Il a ainsi droit à une deuxième reprise.

(c) L'ordre de passage d'un cavalier lors d'une reprise de parcours est déterminé d'un commun accord entre le juge et le concurrent. En absence d'un accord, l'avis du juge a préséance.

(2) Panne prolongée :

(a) L'épreuve est reprise à l'aide de deux (2) chronomètres manuels ou d'un (1) autre chronomètre électronique. Seuls les concurrents ayant obtenu un chronométrage reprennent l'épreuve.

(b) Pour l'épreuve de course de barils, les pénalités cinq (5) secondes par baril renversé suivent le concurrent lors de la reprise.

806. OBSTACLES RENVERSÉS

Pour l'épreuve de course de barils, chaque baril renversé entraîne une pénalité de cinq (5) secondes ajoutée au chronométrage ; le renversement de toute borne de ligne de départ entraîne la disqualification.

Pour toutes les autres épreuves de gymkhana, le renversement de tout obstacle ou borne entraîne la disqualification.

Cependant, dans toutes les épreuves de gymkhana, il est permis de retenir un obstacle ou une borne afin de l'empêcher de tomber.

Lorsqu'un obstacle est renversé, le concurrent ne peut pas contourner celui-ci une deuxième fois. Il poursuit son parcours ou quitte le manège.

807. ÉGALITÉ

Lors d'une reprise nécessitée par une égalité, le gagnant (de cette reprise) doit courir dans un temps qui n'excède pas son temps original de deux (2) secondes, sinon le bris d'égalité doit être repris.

900. LES ÉPREUVES DE GYMKHANA

901. BARREL RACE

- a) Le concurrent doit contourner trois (3) barils placés en forme de triangle de manière à ce qu'il puisse y faire un parcours en forme de « trèfle ». Il doit exécuter le parcours le plus rapidement possible sans faire tomber de barils.
- (b) Le concurrent a le choix de faire le parcours en partant du côté gauche ou droit, en respectant obligatoirement la forme du parcours. Si un baril est renversé, cinq (5) secondes de pénalité sont ajoutées au temps chronométré. Les bornes de départ sont placées à la même distance de la clôture que les barils #1 et #2.
- (c) Les barils doivent être fermés aux extrémités, d'une capacité de 200 litres (45 gallons) et d'un diamètre égal de bas en haut. Les barils peuvent être faits de plastique ou de métal.
- (d) Lors de l'installation des barils, la mesure doit être effectuée de l'extérieur du baril et non à partir du centre de celui-ci.
- e) Cause de disqualification :
Ne pas respecter un des deux parcours.

902. POLE BENDING

- (a) Un cheval peut débiter à gauche ou à droite de la première borne et poursuivre le parcours selon son choix.
- (b) La course se fait autour des six (6) bornes distancées de 6,40 m (21 pieds) entre elles, la première borne devant être placée à 6,40 m (21 pieds) de la ligne de départ. Les bornes doivent mesurer 1,83 m (6 pieds) de hauteur et leur base doit présenter une dimension maximale de 38 cm (15 pouces x 15 pouces).
- (c) Le diamètre d'une borne doit être de 5 cm (2 pouces) avec une tolérance de plus ou moins 13 mm (½ pouce).
- (d) Cause de disqualification :
Ne pas respecter le parcours.