

Working Equitation Canada/Équitation de Travail Canada

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION



^{MD} Marque déposée.

MARS 2024

Droits d'auteur © 2019

Les règlements d'Équitation de Travail Canada sont protégés par le droit d'auteur. Les organisateurs d'événements doivent obtenir une permission écrite d'Équitation de Travail Canada pour utiliser ces règlements dans le cadre de tout événement qui n'est pas sous licence.

En cas de divergence, la version anglaise prévaut.

aide à la traduction Financé par le gouvernement du Canada

Canada

PRÉFACE

Le présent document intitulé **RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION – Working Equitation Canada/Équitation de Travail Canada** est le seul livre des règlements approuvé pour une utilisation dans toutes les compétitions d'Équitation de Travail Canada au pays.

La version la plus à jour de ce livre des règlements est accessible en ligne à l'adresse : www.workingeq.ca. En cas de divergence entre les versions, la version électronique aura préséance sur toute version imprimée.

Le présent document est révisé annuellement. Équitation de Travail Canada encourage les groupes d'équitation de travail, les officiels de concours et les personnes qui pratiquent le sport à transmettre leurs suggestions de modifications aux règlements. Un formulaire de proposition de modification des règlements figure à l'annexe E. Ce formulaire peut être soumis à l'organisation ou à un membre du Comité des règlements jusqu'au 1^{er} octobre chaque année afin de permettre un examen adéquat de la modification proposée avant le début de l'année de compétition suivante, le 1^{er} janvier.

Les formulaires dûment remplis doivent être envoyés par voie électronique à l'adresse : secretary@workingeq.ca

ou par la poste : Working Equitation Canada/Équitation de Travail Canada
222 Front Street, C.P. 338
Duck Lake (Saskatchewan) S0K 1J0

Résumé des révisions

Version 1.0	1 janvier 2024	En cas de divergence, la version anglaise prévaut.
Version 1.1	15 mars 2024	1.7.e et 2.2 Conditions d'entrée. L'adhésion à WECan est requise pour concourir

PARTIE I. RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION.....	5
SECTION 1. RÈGLEMENTS ET RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX.....	5
1.1 Introduction.....	5
1.2 Épreuves d'équitation de travail	5
1.3 Divisions des cavaliers.....	6
1.4 Division Jeunes chevaux.....	6
1.5 Exigences relatives aux chevaux.....	7
1.6 Niveaux de performance	7
1.7 Conditions de participation	8
1.8 Sélection du niveau de performance et cheminement	9
1.9 Harnachement, habillement et équipement autorisés	9
1.9.1 Harnachement et habillement.....	9
1.9.2 Équipement autorisé.....	11
1.10 Aide extérieure.....	12
1.11 Utilisation des mains.....	12
1.12 Motifs généraux de disqualification ou d'élimination.....	12
1.12.1 Définitions	12
1.12.2 Disqualification.....	13
1.12.3 Élimination	13
Tableau 1-2. Résumé des motifs généraux de disqualification et d'élimination.....	14
PARTIE II ORGANISATION ET DIRECTION DE LA COMPÉTITION	15
SECTION 2. NIVEAUX ET RÉGIONS DE COMPÉTITION.....	15
2.1 Concours-écoles.....	15
2.2 Concours sous licence	15
2.3 Concours de championnat.....	15
SECTION 3. OFFICIELS ET PERSONNEL.....	16
3.1 Directeur de concours.....	16
3.2 Secrétaire de concours.....	16
3.3 Juge	17
3.4 Délégué technique.....	19
3.5 Cavaliers	19
3.6 Entraîneurs et grooms	20
3.7 Vétérinaire.....	20
3.8 Commissaires au paddock.....	20
3.9 Commissaire à la barrière	21
3.10 Scribe	21
3.11 Marqueur	22
3.12 Concepteur de parcours	22
3.13 Équipe au sol	22
3.14 Chronométrateurs.....	22
3.15 Messagers	22
3.16 Annonceur	22
3.17 Coordonnateur de la sécurité	23
3.18 Personnel médical d'urgence.....	23
3.19 Maréchal-ferrant.....	23
SECTION 4. EXIGENCES GÉNÉRALES RELATIVES À LA COMPÉTITION	24
4.1 Règlements du paddock	24
4.2 Ordre de passage	24
4.3 Inspection vétérinaire.....	25
4.4 Contrôle antidopage.....	25
4.5 Présence de sang	25
4.6 Bien-être des chevaux.....	25
4.7 Prix.....	26

4.8	Notation et détermination du classement final	26
4.8.1	Notation.....	26
4.8.2	Calcul des points individuels	27
4.8.3	Calcul des points des équipes.....	28
4.8.4	Modifications aux feuilles de pointage du juge et non-attribution de points	29
4.8.5	Affichage des résultats.....	29
4.9	Demandes de renseignements, protêts et appels	29
4.9.1	Demandes de renseignements	29
4.9.2	Protêts.....	29
4.9.3	Appels.....	30
4.10	Décisions disciplinaires et amendes	31

PARTIE III. LES ÉPREUVES 32

SECTION 5. ÉPREUVE DE DRESSAGE 32

5.1	Objectif.....	32
5.2	Manège.....	32
5.3	Reprises	33
5.4	Exécution de l'épreuve.....	34

Tableau 5-1. Résumé des compétences requises pour les reprises de dressage..... 36

5.5	Notation	37
5.6	Pénalités et motifs de disqualification	38

Tableau 5-2. Résumé des pénalités et des motifs de disqualification au dressage 39

SECTION 6. ÉPREUVE DE MANIABILITÉ 40

6.1	Objectif.....	40
6.2	Manège.....	40
6.3	Obstacles	40

Tableau 6-1. Résumé des exigences relatives aux obstacles..... 41

6.4	Tracé du parcours	42
6.5	Reconnaissance du parcours.....	42
6.6	Exécution de l'épreuve.....	43
6.7	Notation	45
6.8	Erreurs de parcours	46
6.9	Pénalités/motifs de disqualification (<i>voir aussi la section 1.12</i>)	46

Tableau 6-2. Résumé des pénalités et des motifs de disqualification à l'épreuve de maniabilité... 48

SECTION 7. ÉPREUVE DE VITESSE..... 49

7.1	Objectif.....	49
7.2	Manège.....	49
7.3	Tracé du parcours	49
7.4	Reconnaissance du parcours.....	49
7.5	Exécution de l'épreuve.....	49
7.6	Notation	50
7.7	Pénalités et bonifications de temps pour les obstacles.....	51
7.8	Pénalités/motifs de disqualification (<i>voir aussi la section 1.12</i>)	52

Tableau 7-1. Résumé des pénalités et des bonifications de temps, ainsi que des motifs de disqualification (voir les sections 7.7 et 7.8)..... 53

7.9	Considérations relatives à la sécurité	54
-----	--	----

SECTION 8. ÉPREUVE DE TRI DU BÉTAIL (compétition en équipe seulement) 55

8.1	Objectif.....	55
8.2	Manège.....	55
8.3	Bétail	56
8.4	Exécution de l'épreuve.....	56

8.5	Pénalités	57
8.6	Motifs de disqualification (voir aussi la section 1.12)	57
8.7	Notation	58
8.8	Gestion des égalités	59
8.9	Protêts et reprises d'épreuves.....	59
8.10	Considérations relatives à la sécurité	59
8.11	Direction du concours	59

ANNEXE A

REPRISES DE DRESSAGE	A-1
----------------------------	-----

ANNEXE B

OBSTACLES	B-1
-----------------	-----

ANNEXE C

FEUILLES DE POINTAGE ET LIGNES DIRECTRICES POUR LES JUGES	C-1
---	-----

ANNEXE D

HARNACHEMENT ET HABILLEMENT POUR LES COMPÉTITIONS NATIONALES ET INTERNATIONALES	D-1
--	-----

ANNEXE E

FORMULAIRE DE PROPOSITION DE MODIFICATION DES RÈGLEMENTS.....	E-1
---	-----

ANNEXE F

RÉGIONS DE WECAN	F-1
------------------------	-----

ANNEXE G

FORMULAIRE DE PROTÊT.....	G-1
---------------------------	-----

PARTIE I. RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

SECTION 1. RÈGLEMENTS ET RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

1.1 Introduction

La discipline de l'équitation de travail (*Working Equitation* ou WE en anglais) a été créée pour valoriser et promouvoir les techniques équestres employées dans les pays où le cheval est utilisé pour accomplir un travail sur le terrain. L'objectif est de préserver et de perpétuer non seulement l'équitation originaire de différents pays, mais également les traditions, les vêtements et les harnachements propres au patrimoine culturel de ces pays.

Le sport gagne en popularité dans de nombreux pays à travers le monde. L'Association mondiale pour l'équitation de travail (*World Association for Working Equitation* ou WAVE en anglais) dont WECan est membre et la Fédération internationale de tourisme équestre (FITE) maintiennent chacune un ensemble de règlements régissant la compétition internationale. Cependant, chaque pays a ses propres règlements pour les compétitions nationales d'équitation de travail.

1.2 Épreuves d'équitation de travail

Une compétition d'équitation de travail comporte quatre épreuves. Les trois premières (dressage, maniabilité et vitesse) sont les épreuves obligatoires requises pour une compétition complète d'équitation de travail. L'organisation de la quatrième épreuve, le tri de bétail, se fait lorsque l'emplacement et les installations permettent une compétition en équipe. Lorsqu'une épreuve de tri de bétail est organisée, le pointage et le classement de l'épreuve se font séparément sous la forme d'un événement en équipe.

Les épreuves se déroulent dans l'ordre ci-dessous.

- a. Épreuve de dressage. Des reprises de dressage imposées sont réalisées à tous les niveaux. Un pointage numérique est attribué pour chaque mouvement, et des notes collectives sont accordées pour les allures, l'impulsion, la soumission, la position du cavalier, l'efficacité des aides et la présentation générale. Les mouvements compris dans la reprise de dressage correspondent au type et à la difficulté des mouvements exigés dans les épreuves de maniabilité et de vitesse de chaque niveau. Les exigences relatives à l'épreuve de dressage sont présentées à la section 5. Les reprises de dressage sont fournies à l'annexe A.
- b. Épreuve de maniabilité. Des obstacles sont mis en place pour simuler les difficultés rencontrées par un couple cheval-cavalier sur le terrain. Un pointage numérique est attribué pour chaque obstacle, et des notes collectives sont accordées pour les transitions/la navigation, les allures, l'impulsion, la soumission, le cavalier et la présentation. Les obstacles sont numérotés et franchis dans un ordre donné. Le but de l'épreuve est de négocier les obstacles avec précision, aisance et douceur. Les exigences relatives à l'épreuve de maniabilité sont présentées à la section 6. Les obstacles sont décrits à l'annexe B.
- c. Épreuve de vitesse. Les obstacles sont franchis à grande vitesse. L'objectif est de négocier le parcours sans erreur, dans le bon ordre, aussi rapidement et efficacement que possible. Il n'y a pas de restrictions d'allure, sauf indication contraire de la part de la direction du concours pour des raisons de sécurité liées aux conditions météorologiques ou au terrain. Les notes individuelles sont attribuées selon le temps écoulé pour franchir les obstacles et les secondes ajoutées ou déduites en fonction des pénalités et des bonifications décrites à la section 7.
- d. Épreuve de tri de bétail. Cette épreuve teste individuellement la capacité du couple cheval-cavalier de travailler avec le bétail au sein d'une équipe. L'épreuve est réalisée avec une équipe de

trois ou quatre cavaliers. L'objectif de chaque cavalier est de trier, de séparer et de conduire individuellement un animal présélectionné du troupeau, puis les cavaliers travaillent en équipe pour le mettre dans un enclos désigné. L'événement est chronométré, et des pénalités de temps sont ajoutées pour les erreurs de parcours. Les exigences relatives à l'épreuve de tri de bétail sont présentées à la section 8.

1.3 Divisions des cavaliers

La direction du concours peut choisir d'offrir des parcours dans les divisions de cavaliers suivantes :

a. Jeunesse – division ouverte aux cavaliers qui ont entre 7 et 17 ans en date du 1^{er} janvier de l'année civile en cours. Les cavaliers de la division Jeune peuvent concourir à n'importe quel niveau jusqu'au niveau 6 (L6). Cette division comprend les niveaux suivants :

(1) Moins de 12 ans – les cavaliers qui ont entre 7 et 11 ans. Les cavaliers de cette sous-division peuvent s'inscrire au niveau Enfants.

(2) Moins de 18 ans – les cavaliers qui ont entre 12 et 17 ans. Les cavaliers de cette sous-division ne peuvent pas s'inscrire au niveau Enfants.

b. Amateur – Cette division n'a pas de limite d'âge. La division Amateur n'est pas ouverte aux cavaliers qui ont reçu une rémunération au cours des deux dernières années pour les activités suivantes :

- i. entraîner, monter en compétition, dresser ou vendre un cheval appartenant à autrui (cela signifie que les éleveurs peuvent s'inscrire comme cavaliers amateurs, mais pas les entraîneurs recevant des commissions);
- ii. enseigner l'équitation à une ou plusieurs personnes ou les accompagner comme instructeur/institutrice d'équitation;
- iii. animer des cliniques ou des séminaires liés à l'entraînement de chevaux ou à l'instruction de cavaliers;
- iv. juger des événements équestres.

Exception : Toute personne pouvant fournir une preuve de son statut d'amateur accordé selon les conditions définies par Canada Équestre ou tout autre organisme directeur approprié. Les concours qui offrent cette division doivent demander aux cavaliers qui s'inscrivent dans cette division une déclaration de statut d'amateur signée et, aux cavaliers ayant obtenu une exemption, une preuve de leur carte d'amateur accordée par Canada Équestre ou un autre organisme directeur approprié.

Les cavaliers admissibles à cette division peuvent également concourir dans les divisions Ouverte et Jeunes chevaux.

c. Ouverte – Tous les cavaliers sont admissibles.

Remarque : Sauf si elle est définie ailleurs dans la liste des prix, une classe est par défaut une classe de division Ouverte.

1.4 Division Jeunes chevaux

La direction du concours peut décider d'offrir une division destinée aux chevaux de quatre (4) ou cinq (5) ans qui en sont à leur première année de compétition. Le propriétaire ou le cavalier doit s'assurer de respecter les critères suivants.

Les chevaux dans cette division ne peuvent être inscrits qu'aux niveaux Introduction (L1) ou Novice A/B (L2/L3). Les chevaux ne peuvent concourir dans cette division que pendant une année de compétition.

1.5 Exigences relatives aux chevaux

- a. Dans les présents règlements, le terme « cheval » désigne tout membre de la famille des équidés. Tous les chevaux, à l'exception des chevaux miniatures (qui font moins de 34 po ou 86,4 cm au garrot), peuvent concourir.
- b. Tous les chevaux inscrits doivent être sains et ne démontrer aucun signe de boiterie, d'inconfort ou de douleur et sont en bonne condition physique.
- c. Un cheval doit avoir au moins quatre ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Enfants, Introduction (L1) et Novice A (L2).
- d. Un cheval doit avoir au moins cinq ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Novice B (L3) et Intermédiaire A/B (L4/L5).
- e. Un cheval doit avoir au moins six ans au début de l'année de compétition pour participer aux niveaux Avancé (L6) et Maître (L7).

Remarque : Un cheval sera considéré comme ayant un an en date du 1^{er} janvier qui suit sa véritable date de naissance.

- f. Avant ou pendant une compétition, le président du jury peut disqualifier tout cheval qu'il juge dangereux.

1.6 Niveaux de performance

La direction du concours peut offrir des classes correspondant aux niveaux/divisions suivantes :

- a. Enfants. Ce niveau est limité aux cavaliers âgés de 7 à 11 ans. Des épreuves de dressage et de maniabilité distinctes sont présentées à ce niveau. Pas et trot seulement. Le trot enlevé et le trot assis sont autorisés. Il n'y a pas d'épreuve de vitesse à ce niveau.
- b. Niveau 1 – Introduction. Ce niveau d'introduction est conçu pour les nouveaux couples cheval-cavalier, ainsi que pour les chevaux jeunes ou débutants. Il n'y a pas d'épreuve de vitesse à ce niveau. Le pas et le trot sont imposés dans les épreuves de dressage et de maniabilité (c.-à-d. que le galop n'est pas autorisé). Le trot enlevé et le trot assis sont autorisés. Le trot est requis entre les obstacles dans l'épreuve de maniabilité. L'utilisation de deux mains sur les rênes est permise. Ce niveau peut être offert pour les divisions Jeune, Amateur et Ouverte, ainsi que pour la division Jeunes chevaux.
- c. Niveau 2 – Novice A. Ce niveau est conçu pour les couples cheval-cavalier qui commencent leur développement en équitation de travail. Le galop est requis dans l'épreuve de dressage et entre les obstacles pour l'épreuve de maniabilité. Les changements de pied se font à partir du trot. Les obstacles doivent être franchis au trot, à moins que le pas ou le galop soient imposés ou autorisés. Le trot enlevé et le trot assis sont autorisés. L'utilisation de deux mains sur les rênes est permise. Ce niveau peut être offert pour les divisions Jeune, Amateur et Ouverte, ainsi que pour la division Jeunes chevaux.

- d. Niveau 3 – Novice B. Le trot enlevé et le trot assis sont exigés dans l'épreuve de dressage. Le galop est imposé pendant et entre les obstacles. Les changements de pied se font à partir du trot. L'utilisation de deux mains sur les rênes est permise. Ce niveau peut être offert pour les divisions Jeune, Amateur et Ouverte, ainsi que pour la division Jeunes chevaux.
- e. Niveau 4 – Intermédiaire A. Ce niveau est conçu pour les couples cheval-cavalier qui progressent dans leur développement. Le trot assis est requis dans l'épreuve de dressage. Des changements de pied simples à partir du pas sont requis. L'utilisation de deux mains sur les rênes est permise. Ce niveau peut être offert pour les divisions Jeune, Amateur et Ouverte.
- f. Niveau 5 – Intermédiaire B. Le trot assis est requis dans l'épreuve de dressage. Des changements de pied en l'air sont requis. L'utilisation de deux mains sur les rênes est permise. Ce niveau peut être offert pour les divisions Jeune, Amateur et Ouverte.
- g. Niveau 6 – Avancé. Le trot assis est requis dans l'épreuve de dressage. Des changements de pied en l'air sont requis. L'utilisation d'une main sur les rênes est requise. Ce niveau peut être offert pour les divisions Jeune, Amateur et Ouverte.
- h. Niveau 7 – Maître (niveau international). Le trot assis est requis dans l'épreuve de dressage. Tous les changements de pied au galop sont effectués en l'air. L'utilisation d'une main sur les rênes est requise. Ce niveau est offert pour la division Ouverte seulement.

Résumé des exigences relatives au niveau de performance

Niveau	Trot	Galop/ changement de pied	Mains	Épreuve de vitesse
Enfants	Assis ou enlevé	Non	1 ou 2	Non
L1 – Intro	Assis ou enlevé	Non	1 ou 2	Non
L2 – Novice A	Assis ou enlevé	Oui/à partir du trot	1 ou 2	Oui
L3 – Novice B	Assis ou enlevé	Oui/à partir du trot	1 ou 2	Oui
L4 – Inter A	Assis	Oui/à partir du pas	1 ou 2	Oui
L5 – Inter B	Assis	Oui/en l'air	1 ou 2	Oui
L6 – Avancé	Assis	Oui/en l'air	1	Oui
L7 – Maître	Assis	Oui/en l'air	1	Oui

1.7 Conditions de participation

- a. Un couple cheval-cavalier est considéré comme un participant inscrit.
- b. Un couple cheval-cavalier ne peut concourir que dans un niveau/une division par concours.
- c. Lorsqu'un couple cavalier-cheval a concouru à un niveau donné et obtenu un pointage moyen combiné au dressage et à la maniabilité de 62 % au niveau supérieur dans trois compétitions et que les pourcentages sont accordés par au moins deux juges différents, le couple sera reconnu et inscrit à ce niveau à partir du moment où il obtient un troisième pointage de qualification. Avant d'avoir obtenu trois pointages de qualification, un couple cavalier-cheval peut choisir de repasser au niveau inférieur.

- d. Un cheval peut être inscrit deux fois à une compétition s'il est monté par deux cavaliers différents et dans des niveaux différents. Exception : Deux jeunes cavaliers, ou un jeune cavalier et un cavalier adulte, peuvent partager le même cheval s'ils participent à des compétitions de niveaux Enfants ou Introduction – L1.
- e. **Les concurrents doivent détenir un abonnement individuel ou familial en cours pour participer à n'importe quelle compétition sous licence WECan ou Championnat.**

1.8 Sélection du niveau de performance et cheminement

- a. Le cavalier ou la cavalière sélectionne le niveau qu'il ou elle juge le plus approprié pour son couple cavalier-cheval lors de son inscription à sa première compétition sous licence de la saison. C'est ce qui détermine le niveau de performance du couple cavalier-cheval.
- b. Un couple cheval-cavalier peut décider de lui-même de progresser au niveau suivant. Lorsqu'un couple cavalier-cheval a obtenu un pointage moyen combiné au dressage et à la maniabilité de 62 % au niveau supérieur dans trois compétitions et que les pourcentages sont accordés par au moins deux juges différents, le couple sera reconnu et inscrit à ce niveau à partir du moment où il obtient un troisième pointage de qualification. Avant d'avoir obtenu trois pointages de qualification, un couple cavalier-cheval peut choisir de repasser au niveau inférieur. *Remarque* : Cette condition s'applique également à l'inscription initiale du niveau de performance du couple cavalier-cheval.
- c. Tout couple cavalier-cheval qui obtient un pointage de 57,499 % ou moins au niveau auquel il s'est inscrit soit au dressage ou soit en maniabilité lors de trois compétitions jugées par au moins deux juges différents peut décider de passer au niveau inférieur lors de sa prochaine compétition.

1.9 Harnachement, habillement et équipement autorisés

1.9.1 Harnachement et habillement

Il incombe au concurrent d'utiliser un harnachement, un habillement et un équipement adéquats. À l'heure actuelle, aucun habillement ni harnachement précis n'est exigé pour les concours nationaux. Toutefois, les exigences suivantes doivent être respectées :

- a. Le harnachement doit inclure une selle, des étriers et une bride ou un bosal.
- b. Les brides avec mors et les brides sans mors (y compris avec action latérale) sont autorisées. Les bosals avec hackamore naturel ou authentique sont autorisés.
- c. L'ajustement du caveçon ou de la muserolle doit permettre de placer deux doigts à plat sur le chanfrein.
- d. L'utilisation de gourmettes et de mentonnières en cuir est permise, mais elles doivent faire au moins ½ po de largeur et reposer à plat contre les mâchoires du cheval. Il faut pouvoir glisser deux doigts à plat entre la gourmette ou la mentonnière et la mâchoire du cheval.

- e. Tout mors autorisé peut être utilisé quelle que soit la tradition ou la discipline dont il relève. Les mors suivants ne sont pas autorisés :
- hackamores mécaniques;
 - mors releveurs;
 - mors torsadés ou en fil;
 - mors Pessoa;
 - mors combinés; - des mors qui offrent une interaction simultanée avec la pièce buccale et les muserolle et gourmette attachées
 - mors à branches dont les branches font plus de 8,5 pouces (mesurées à partir du point d'attache à la têtière jusqu'à son point d'attache aux rênes);
 - mors avec un passage de langue dont la hauteur est supérieure à 3,5 po, y compris les mors à passage de langue de type *spade*;
 - mors considérés comme étant cruels par le juge.
- f. Les cavaliers doivent porter un pantalon long, une culotte ou une jupe d'équitation; une chemise à manches longues ou courtes avec un col; et un chapeau ou un casque. Les chemises sans manches et les débardeurs ne sont pas permis. D'autres vêtements sont autorisés, comme les vestons, gilets, gants, foulards et jambières courtes ou complètes (*chinks, armitas* ou *chaps*).
- g. Les cavaliers doivent utiliser des chaussures qui concordent avec leur habillement selon la tradition dans laquelle ils se présentent. Les bottes à talons sont la norme, mais le port d'un autre type de chaussures conforme à une tradition donnée est acceptable, à condition que sa conception ne permette pas au pied de passer à travers l'étrier.
- h. Le harnachement et l'habillement doivent être soignés et propres. Les concurrents doivent utiliser le même style de harnachement et d'habillement dans toutes les épreuves. Ce style doit être conforme à une tradition, ce critère sera évalué dans la portion Présentation des notes collectives. Les décorations (détails en argent, paillettes, bijoux, etc.) doivent être limitées au minimum et ne seront pas préférées à une bonne tenue de travail.
- i. Les règlements sur le harnachement et l'équipement s'appliquent tant dans zone du paddock que dans le manège de compétition.
- j. Un cavalier qui porte un casque protecteur ou un gilet de sécurité lors de n'importe quelle épreuve ne pourra encourir de pénalité pour ce motif. Tous les concurrents de moins de 18 ans doivent porter un casque protecteur certifié ASTM/SEI.
- k. Le tressage est facultatif.
- l. Les numéros, s'ils sont fournis par la direction du concours, doivent être portés en tout temps lors de la monte du cheval ou du travail au sol.
- m. Le harnachement et l'habillement requis pour les compétitions nationales et internationales sont abordés à l'annexe D.

Remarque : En cas de défaillance du harnachement pendant que le cavalier se trouve dans le manège de compétition, celui-ci peut demander une pause de quatre minutes pour régler le problème. Une personne à l'extérieur du manège peut y entrer pour venir en aide au cavalier, mais le couple cavalier-cheval doit rester à l'intérieur du manège. Si la défaillance ou la réparation du harnachement soulève un problème de sécurité, le juge peut, à sa discrétion, retirer le cavalier de l'épreuve ou autoriser une reprise de l'épreuve à un moment ultérieur.

1.9.2 Équipement autorisé

- a. Les bottes à sabots (c'est-à-dire des bottes utilisées à la place des fers) sont autorisées.
- b. Les cloches et les bottes de protection sont autorisées pour les épreuves de maniabilité, de vitesse et de tri de bétail.
- c. L'utilisation d'une cravache (ou d'un fouet) est autorisée pour les niveaux Enfants, Introduction (L1), Novice (L2/L3) et Intermédiaire (L4/L5). La cravache ne doit pas dépasser 120 cm (47,2 po) de longueur, lanières comprises, le cas échéant. Il n'est pas nécessaire pour le cavalier de porter une cravache dans toutes les épreuves. Les conditions suivantes ne s'appliquent qu'aux niveaux Avancé (L6) et Maître (L7) : Les cavaliers ne peuvent porter une cravache que si elle est conforme à la tradition du harnachement et de l'habillement représentée. La cravache doit être maintenue droite, à la verticale, dans la main libre et ne peut être utilisée comme aide pour communiquer avec le cheval.
- d. Les bonnets anti-mouches (bonnets à oreilles) sont autorisés en compétition pour protéger les chevaux des insectes. Les bonnets anti-mouches doivent être discrets et ne pas couvrir les yeux du cheval. Une fois l'épreuve terminée, le cavalier ou son représentant est responsable de retirer le bonnet anti-mouches afin de le présenter au commissaire au paddock pour inspection. Le commissaire au paddock procède alors à une inspection visuelle au cas où il y aurait des bouchons d'oreilles.
- e. Un filet protège-naseaux peut être utilisé si le cheval a reçu un diagnostic posé par un vétérinaire de syndrome du secouage de la tête. Une lettre du vétérinaire doit être jointe au formulaire d'inscription.
- f. Un corset de queue est autorisé.
- g. Les équipements suivants ne sont pas autorisés :
 - courroies de type *tie-down*;
 - attaches de langue;
 - martingales;
 - licous avec laisse;
 - muserolles de type *serreta*;
 - rênes supérieures, fixes, coulissantes ou d'équilibre;
 - œillères;
 - bouchons d'oreille ou couvre-oreille, bonnets anti-mouches qui atténuent le bruit;
 - muserolles ou hackamores avec armature en métal;
 - gourmettes ou mentonnières à clous ou à pointes
 - protège-queues.
- h. Tous les appareils de communication électronique, les écouteurs, les appareils de divertissement électronique, etc., sont interdits dans le manège de compétition. L'utilisation de ces équipements ou d'un équipement semblable entraînera l'élimination. Ces appareils peuvent être utilisés dans le paddock.

1.10 Aide extérieure

Les concurrents ne peuvent recevoir aucune aide extérieure pendant une épreuve. Toute aide ou instruction extérieure sera sévèrement pénalisée par le juge, à sa discrétion, y compris la disqualification. En dressage et en maniabilité, les pénalités comprennent une déduction de 10 points et, en vitesse, des pénalités de 10 secondes par occurrence. Toute aide extérieure aux niveaux Avancé (L6) ou Maître (L7) entraîne une disqualification.

L'interdiction d'aide extérieure s'applique à partir du moment où le cavalier entre dans le manège et prend fin après le salut final. Les concurrents sont autorisés à recevoir des explications ou des conseils des officiels avant le son de la cloche ou une fois l'épreuve terminée.

Exceptions :

– À l'épreuve de dressage, les concurrents des niveaux Enfants, Introduction (L1) et Novice (L2/L3) peuvent recevoir l'aide d'une personne positionnée à l'extérieur du manège qui lit la reprise à haute voix.

– Les concurrents de niveau Junior qui effectuent le parcours de maniabilité peuvent recevoir l'aide d'une personne positionnée à l'extérieur du manège qui lit l'ordre des obstacles.

1.11 Utilisation des mains

Les chevaux peuvent être montés à une main ou à deux mains à tous les niveaux jusqu'au niveau Intermédiaire B (L5). Toutes les épreuves aux niveaux Avancé (L6) et Maître (L7) doivent être effectuées en tenant les rênes d'une main.

Les concurrents peuvent utiliser la main droite ou la main gauche pour négocier les obstacles dans les épreuves de maniabilité et de vitesse; cependant, la même main doit être utilisée pour chacun des obstacles sous peine de disqualification.

Les concurrents de L1 à L5 qui montent une main sont autorisés à utiliser deux mains pour ajuster les rênes ou corriger le cheval et peuvent passer à l'équitation à deux mains sans encourir de pénalité. Les concurrents des niveaux L6 et L7 sont disqualifiés s'ils maintiennent deux mains sur les rênes plus longtemps que le temps nécessaire pour ajuster les rênes. L'ajustement des rênes doit demeurer un geste rapide, pendant la main libre touchant aux rênes en haut de la main qui les tient.

Les compétiteurs de L1 à L5 peuvent brièvement caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes. Trop caresser ou toucher le cheval peut nuire au pointage du cavalier. Les concurrents des niveaux L6 et L7 seront pénalisés si leur main libre effleure les rênes ou touche le cheval devant la main qui tient les rênes ou fournit toute forme d'aide jusqu'à deux fois (pénalité de 5 points en dressage et en maniabilité; pénalité de 5 secondes en vitesse). Les concurrents des niveaux L6 et L7 seront disqualifiés pour avoir caressé ou touché le cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises.

Il n'est pas permis de tenir les extrémités des rênes dans la main libre pendant une épreuve. Exception : Les concurrents d'équitation western qui utilisent des rênes romal ou des rênes séparées qui sont nouées ou connectées peuvent tenir les extrémités avec leur main libre en s'assurant de tenir une boucle visible entre les mains.

1.12 Motifs généraux de disqualification ou d'élimination

1.12.1 Définitions

- a. Disqualification (disqualifier, disqualifié-e) = disqualification d'une épreuve. Les concurrents disqualifiés d'une épreuve peuvent participer à d'autres épreuves et sont toujours admissibles à des prix.

- b. Élimination (éliminer, éliminé-e) = élimination de la compétition. Les participants éliminés de la compétition ne sont admissibles à aucun prix.

1.12.2 Disqualification

- a. Entrer dans la zone d'épreuve avant le son de la cloche ou d'y être invité par un commissaire au paddock/à la barrière.
- b. Prendre plus de 60 secondes avant de commencer l'épreuve après que la cloche a sonné.
- c. Le cheval montre une présence du sang sur n'importe quelle partie de son corps qui est causée par une blessure non guérie antérieure ou une blessure dans le manège (*remarques 2 et 3*).
- d. Le cheval montre des signes de boiterie, de douleur ou de détresse intense (*remarques 1 et 2*).
- e. Le cavalier maltraite le cheval (*remarque 1*).
- f. Le cheval est dangereux (*remarque 1*).
- g. L6, L7 Avoir deux mains sur les rênes plus longtemps que le temps nécessaire à un bref ajustement.
- h. L6, L7 Toucher ou caresser l'encolure du cheval ou les rênes avec la main libre devant la main qui tient les rênes à trois reprises ou utiliser la main libre pour fournir toute forme d'aide à trois reprises. Les deux premières occurrences sont pénalisées. (Section 1.11)
- i. L6, L7 Toucher le cheval avec une cravache ou utiliser la cravache pour fournir toute forme d'aide.
- j. Utilisation excessive de la cravache ou des éperons (*remarque 4*).
- k. Aide extérieure (L6, L7). Peut entraîner des pénalités ou une disqualification au niveau Enfants et aux niveaux L1 à L5, selon la gravité.
- l. Utilisation d'un harnachement, d'un habillement ou d'un équipement non autorisé.
- m. Chute du cheval ou du cavalier lors d'une épreuve.
- n. Changer les rênes de main. Lorsque les rênes sont tenues d'une main, la même main doit être utilisée tout au long de l'épreuve. Les cavaliers Enfants obtiennent la note de 0 pour cette infraction.
- o. Descendre de cheval pour une raison autre que pour ramasser un obstacle.
- p. Ne pas avancer pendant plus de 15 secondes.
- q. Un manque de respect flagrant ou une inconduite de la part d'un concurrent (*remarque 1*).

1.12.3 Élimination

- a. Le cheval montre une présence de sang sur n'importe quelle partie du corps qui est causée par la bride, les éperons ou la cravache, ou toute blessure qui semble découler d'un geste de cruauté ou de mauvais traitements.
- b. Utiliser ou appliquer une substance étrangère ou caustique sur le cheval ou la lui donner lorsque cette substance risque de modifier ou d'influencer le port naturel, le mouvement ou le comportement du cheval.

Remarques :

1. Le concurrent pourrait être disqualifié par le juge, le délégué technique ou le directeur du concours et risque même une élimination selon la gravité du cas.
2. Seul le juge peut disqualifier un concurrent lorsqu'il y a présence de sang.
3. Il n'y a aucune option d'appel en cas de disqualification ou d'élimination pour présence de sang ou pour boiterie.
4. À tous les niveaux, l'utilisation excessive de la cravache ou des éperons sera pénalisée ou entraînera la disqualification ou l'élimination à la discrétion du juge.

Tableau 1-2. Résumé des motifs généraux de disqualification et d'élimination

	Enfants	L1 Intro	L2 Nov A	L3 Nov B	L4 Inter A	L5 Inter B	L6 Avancé	L7 Maître
Entrer dans le manège de compétition avant le son de la cloche ou d'y être invité par un commissaire à la barrière								Disqualification
Prendre plus de 60 secondes avant de commencer l'épreuve après que la cloche a sonné								Disqualification
Le cheval montre des signes de boiterie, de douleur ou de détresse intense								Disqualification
Le cheval montre une présence de sang sur son corps qui est causée par une blessure non guérie antérieure ou une blessure dans le manège								Disqualification
Le cavalier maltraite le cheval								Disqualification
Le cheval est dangereux								Disqualification
Utilisation excessive de la cravache ou des éperons								Disqualification
Utilisation d'un harnachement, d'un habillement ou d'un équipement non autorisé								Disqualification
Chute du cheval ou du cavalier lors d'une épreuve								Disqualification
Changer les rênes de main lors de la monte à une main								Disqualification
Ne pas avancer pendant plus de 15 secondes								Disqualification
Descendre de cheval pour une raison autre que pour ramasser un obstacle								Disqualification
Manque de respect flagrant ou inconduite de la part d'un concurrent								Disqualification
Avoir deux mains sur les rênes plus longtemps que le temps nécessaire à un bref ajustement								Disqualification
Caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises								Disqualification
Toucher le cheval avec la cravache ou utiliser la cravache comme aide								Disqualification
Aide extérieure								Disqualification
Le cheval montre une présence de sang sur n'importe quelle partie du corps qui est causée par la bride, le mors, les éperons ou la cravache								Élimination
Le cheval montre une présence de sang sur n'importe quelle partie du corps qui est causée par un geste de cruauté ou de maltraitance								Élimination
Utiliser ou appliquer une substance étrangère ou caustique qui altère le port naturel, le mouvement ou le comportement du cheval								Élimination

PARTIE II ORGANISATION ET DIRECTION DE LA COMPÉTITION

SECTION 2. NIVEAUX ET RÉGIONS DE COMPÉTITION

Remarque : L'année de compétition commence le 1^{er} janvier et prend fin le 31 décembre.

2.1 Concours-écoles

Les concours-écoles offrent la possibilité aux cavaliers et aux chevaux d'acquérir de l'expérience, de pratiquer des reprises et des parcours, ainsi que de se familiariser avec le déroulement d'une compétition, sans la pression qui l'accompagne habituellement. Ce sont de précieuses occasions de gagner en expérience pour les concurrents comme pour les juges. Les concours-écoles ne sont pas régis par la présente organisation et ne nécessitent pas de licence.

2.2 Concours sous licence

Le concours sous licence est la compétition standard offerte partout au Canada. Les scores obtenus lors de compétitions sous licence sont utilisés pour déterminer l'admissibilité aux compétitions de championnat. Les concours sous licence doivent faire appel à des officiels titulaires d'une licence de WECan. Les juges qui ne sont pas membres de WECan devront obtenir une carte d'invité. La demande peut se faire **ICI**. Si vous faites appel à un juge avec une carte d'invité, un délégué technique autorisé de WECan doit officier. Les compétitions sous licence se déroulent sur une ou plusieurs journées. Des prix en argent peuvent être remis.

Les concurrents doivent détenir un abonnement individuel ou familial actuel pour participer à n'importe quelle compétition sous licence WECan.

2.3 Concours de championnat

Les concours de championnat sont organisés dans l'une des régions définies ou dans une combinaison de ces régions.

Les championnats ne peuvent avoir lieu plus d'une fois par année dans chaque région, mais ils n'ont pas à être organisés tous les ans.

Les concours sous licence doivent faire appel à des officiels titulaires d'une licence de WECan. Les juges qui ne sont pas membres de WECan devront obtenir une carte d'invité. La demande peut se faire **ICI**. Si vous faites appel à un juge avec une carte d'invité, un délégué technique autorisé de WECan doit officier.

Pour être admissible à un championnat, un couple cavalier-cheval doit avoir concouru à au moins une compétition autorisée dans la région pendant l'année de compétition en cours. Lors de la compétition de qualification, le couple doit avoir concouru au niveau pour lequel il cherche à se qualifier, réussir toutes les épreuves et obtenir un pointage minimum combiné de 58 % dans les épreuves de dressage et de maniabilité.

Les concurrents doivent posséder une adhésion individuelle ou familiale pour concourir. Les championnats se déroulent sur deux jours ou plus. Des prix en argent peuvent être remis.

Un couple cavalier-cheval qui a remporté trois championnats à un niveau donné ne pourra plus concourir à ce niveau ou à un niveau inférieur lors de championnats ultérieurs. Les cavaliers de niveau Maître sont exemptés de cette restriction.

Les régions sont définies à l'annexe F.

SECTION 3. OFFICIELS ET PERSONNEL

3.1 Directeur de concours

Le directeur de concours est responsable de la direction de la compétition WE. Il s'assure que tous les membres du personnel du concours sont à leur place, adéquatement formés et présents tout au long de la compétition pour faciliter son bon déroulement.

Le directeur de concours est responsable de faire une demande de licence de concours et de respecter ses exigences. Le directeur de concours est responsable de mettre en place les conditions techniques, sportives et de traitement sans cruauté nécessaires au bon déroulement de la compétition.

Le directeur de concours ne peut pas participer à un concours de championnat dont il assure la direction. Un directeur de concours peut participer à des concours sous licence aux conditions suivantes :

- Il doit désigner un substitut pour résoudre tous les problèmes qui peuvent survenir pendant qu'il participe à la compétition.
- Il ne peut pas siéger au Comité des protêts pour résoudre les différends en matière de concurrence qui surviennent.
- Il ne peut pas participer au tracé du parcours. S'il reçoit un plan du tracé du parcours pendant la préparation du concours, il doit le rendre accessible à tous les concurrents sur-le-champ.

3.2 Secrétaire de concours

Le secrétaire de concours gère toutes les fonctions administratives et tient les dossiers de la compétition.

Le secrétaire de concours recueille les inscriptions; vérifie l'adhésion des concurrents et l'enregistrement des chevaux; prépare les listes dans chaque catégorie et consigne les scores des concurrents dans la base de données ou les dossiers du concours.

Le secrétaire de concours affiche l'ordre de passage de toutes les épreuves ainsi que les plans de parcours pour les épreuves de vitesse et de maniabilité.

Le secrétaire de concours affiche les scores individuels et les classements dans les deux heures suivant la fin d'une épreuve. Les feuilles de pointage pourront être remises aux concurrents au plus tard deux heures après la fin de l'épreuve (les copies originales seront accessibles après la remise des prix pour la compétition d'équitation de travail). Lors de concours d'une journée, les scores seront affichés au plus tard deux heures après le passage du dernier concurrent de la journée. Le juge et/ou le délégué technique doivent approuver la publication des résultats et des feuilles de pointage avant leur affichage et leur publication. L'ordre de passage et l'horaire du concours doivent prévoir des plages horaires pour les approbations des officiels. Le secrétaire de concours doit conserver toute feuille de pointage non remise à un concurrent pendant une période de huit jours après la compétition. Des copies des feuilles de pointage et des résultats doivent être conservées dans les dossiers pendant une période de douze mois pour tous les concours.

Les organisateurs de concours doivent tout mettre en œuvre pour utiliser une méthode d'affichage des résultats et des horaires accessible à tous les concurrents.

Les marqueurs peuvent apporter leur aide au secrétaire de concours en compilant les feuilles de pointage et en vérifiant leur exactitude.

Le secrétaire de concours fournit des renseignements à l'annonceur du concours pour tenir les participants et le public informés du déroulement du concours. Il doit fournir des instructions à l'annonceur ou au responsable du système sonore sur la musique à diffuser pendant les épreuves de dressage de niveau Maître.

Le secrétaire de concours peut participer à des concours sous licence aux conditions suivantes :

- Il doit désigner un substitut pour résoudre tous les problèmes qui peuvent survenir pendant qu'il participe à la compétition.
- Il ne peut pas siéger au Comité des protêts pour résoudre les différends en matière de concurrence qui surviennent.
- Il ne peut pas participer au tracé du parcours. S'il reçoit un plan du tracé du parcours pendant la préparation du concours, il doit le rendre accessible à tous les concurrents sur-le-champ.
- Il ne peut pas agir en qualité de marqueur du concours.

3.3 Juge

Il peut y avoir plus d'un juge pour chaque épreuve; toutefois, le ou les mêmes juges doivent juger toutes les épreuves d'un même niveau ou d'une même division.

Un groupe de juges est appelé « jury ». Un juge est désigné comme président du jury et agit en tant que tel. Les autres membres du jury sont simplement appelés « juges » ou « officiers de jury ».

Il existe plusieurs appellations pour les juges.

- Juge *Senior* (S) : apte à officier lors de compétitions sous licence et de championnats et à juger n'importe quel niveau.
- Juge *Medium* (M) : apte à officier lors de compétitions sous licence et lors de championnats s'il siège dans un jury comprenant un ou plusieurs juges (M) ou (S) ou WAVE; apte à juger n'importe quel niveau.
- Juge *Basic* (B) : apte à officier lors de compétitions sous licence et à juger les niveaux Enfants, Introduction, Novice et Intermédiaire. Les juges (B) peuvent juger les niveaux supérieurs (Avancé et Maître) s'ils font partie d'un jury d'au moins trois juges comprenant au moins un juge (S) ou WAVE. Un seul juge (B) est autorisé par jury.
- Juge *Learner* (L) : Les organisateurs de concours-écoles sont incités à faire appel à des juges (L) pour leur offrir une occasion de gagner de l'expérience en poursuivant leur formation et l'acquisition de compétences. Les juges (L) peuvent juger des concours sous licence s'ils font partie d'un jury comprenant au moins un juge (M) ou (S) ou WAVE. Un seul juge (L) est autorisé par jury. Un juge (L) doit juger au moins 50 départs comme membre d'un jury avant de pouvoir utiliser ses pointages pour le classement d'une compétition.

Le même juge ou jury doit juger toutes les classes de la compétition lors de toutes les épreuves dans une division ou dans un niveau. Voici le nombre de juges requis selon les types de concours.

- Compétitions sous licence : un seul juge habituellement.
- Championnats : un minimum de deux juges est requis.

Lorsque deux juges ou plus officient lors d'une compétition, la moyenne des scores attribués est utilisée pour déterminer le score officiel de l'épreuve.

Si le président du jury n'est pas en mesure d'exercer ses fonctions pour quelque raison que ce soit, le juge ayant le plus d'expérience du jury le remplacera. Si, pour une raison quelconque, un juge faisant partie d'un jury de plusieurs juges n'est pas en mesure d'exercer ses fonctions pendant une compétition, le score attribué par ce juge correspondra à la moyenne du total des points attribués par les autres juges.

Lors de compétitions d'envergure, il est possible d'utiliser plusieurs manèges et jurys. Chaque jury sera responsable des classes qui lui sont assignées par le directeur de concours. Chaque jury aura un président du jury indépendant.

Chaque juge est assisté par un scribe pendant les épreuves.

Tous les juges, et en particulier le président du jury, doivent veiller au strict respect des présents règlements. Le président du jury est l'autorité ultime de la compétition et doit veiller au respect des conditions techniques et sportives requises pour le bon déroulement des épreuves.

Le juge et/ou le délégué technique doivent approuver la publication des résultats et des feuilles de pointage avant l'affichage et la publication.

Le juge a le pouvoir et la responsabilité de disqualifier tout concurrent dont le cheval montre une présence de sang sur n'importe quelle partie du corps (bouche, flancs, membres, etc.). À la fin d'une épreuve, si le vétérinaire, le délégué technique ou le commissaire à la barrière détecte la présence de sang sur le cheval, le cavalier doit rester à proximité du manège pour faire examiner son cheval, et le juge sera informé de la situation. Le juge analysera la situation et, s'il le considère comme étant justifié, il ordonnera la disqualification du concurrent pour cette épreuve, ou son retrait de la compétition si le sang est causé par la bride, la cravache ou les éperons. (*Voir aussi la section 4.5.*)

Le juge peut autoriser le commissaire à la barrière ou le vétérinaire à déterminer si une disqualification en cas de présence de sang est justifiée. Dans ces cas, le commissaire au paddock (ou le vétérinaire) lèvera un drapeau rouge pour indiquer que le cheval a été disqualifié.

Un juge ne peut participer à aucune compétition pour laquelle il agit en qualité de juge. Un cheval appartenant à un juge ou loué par celui-ci ne peut participer à aucune compétition jugée par ce dernier.

Les personnes associées des manières suivantes à un juge ne peuvent pas participer à une compétition jugée par ce dernier :

- Une personne avec qui le juge entretient une relation personnelle étroite (p. ex., membre de la famille, conjoint-e, associé-e, etc.).
- Un entraîneur, un moniteur ou un élève du juge dans les 30 jours précédant la compétition. Animer une clinique ou fournir de l'aide lors d'une activité de groupe, à moins de fournir un enseignement privé, n'est pas considéré comme une forme d'enseignement.
- Un employeur ou un employé du juge.
- Toute personne qui a acheté ou vendu un cheval au juge dans les 90 jours précédant la compétition.
- Toute personne qui a loué un cheval au juge, ou loué un cheval appartenant à ce dernier, dans les 90 jours ou moins précédant la compétition.

Le juge doit aviser la direction de tout conflit d'intérêts potentiel.

Exception : Les règlements sur les conflits d'intérêts ne s'appliquent pas lorsque le cavalier demande à concourir hors concours (à des fins d'entraînement). Le juge attribue un score au cavalier, mais celui-ci ne participe pas à la compétition officielle et n'est donc pas admissible aux prix. Le cavalier reçoit une feuille de pointage, mais son score n'est pas affiché publiquement. (La direction du concours peut refuser une demande de participation hors concours si, en raison du nombre de cavaliers, cette demande représente un fardeau pour la compétition.)

3.4 Délégué technique

Un délégué technique ayant une connaissance approfondie des présents règlements sera présent à toutes les épreuves pour veiller au respect des règlements. Le délégué technique travaille en collaboration avec le juge ou le président du jury. Le délégué technique doit être impartial dans l'exercice de cette fonction. Le juge peut agir à titre de délégué technique aux concours sous licence s'il possède une autorisation de délégué technique. Lors d'un concours où le juge agit comme délégué technique, une personne bien informée doit être présente pour aider le juge à s'acquitter des fonctions de délégué technique.

Le délégué technique :

- est responsable de la supervision et du déroulement des épreuves et de veiller au respect des règlements en collaboration avec le juge;
- doit avoir un exemplaire complet du livre des règlements sur place pendant la compétition;
- répond à toutes les questions sur le harnachement, l'habillement et l'équipement. Le délégué technique s'entretiendra avec le juge au besoin, et ce dernier a l'autorité ultime;
- est présent lors de toutes les inspections vétérinaires;
- reçoit toutes les plaintes déposées par les concurrents, s'assure de leur acheminement au Comité d'appel et informe les concurrents des décisions du Comité;
- produit le rapport final (à la clôture des épreuves) sur lequel s'appuiera toute clarification.

Le juge et/ou le délégué technique doivent approuver la publication des résultats et des feuilles de pointage avant l'affichage et la publication. L'ordre de passage et l'horaire du concours doivent prévoir des plages horaires pour les approbations des officiels.

Le délégué technique s'acquitte de ses fonctions à l'extérieur du manège de compétition, tandis que les cavaliers sont jugés.

Les compétitions de championnat doivent inclure un délégué technique autorisé. En cas de conflit d'intérêts lié à un cheval ou à un cavalier, plusieurs délégués techniques peuvent être nécessaires.

Le délégué technique ne peut pas participer à une compétition sous licence à laquelle il officie.

Le délégué technique ne peut pas officier si l'une des personnes suivantes participe à la compétition :

- Une personne avec qui le délégué technique entretient une relation personnelle étroite (p. ex., membre de la famille, conjoint-e, associé-e, etc.).
- Un entraîneur, un moniteur ou un élève du délégué technique dans les 30 jours précédant la compétition. Animer une clinique ou fournir de l'aide lors d'une activité de groupe, à moins de fournir un enseignement privé, n'est pas considéré comme une forme d'enseignement.
- Un employeur ou un employé du délégué technique.
- Toute personne qui a acheté ou vendu un cheval au délégué technique dans les 90 jours précédant la compétition.
- Toute personne qui a loué un cheval au délégué technique dans les 90 jours précédant la compétition.

3.5 Cavaliers

Tous les cavaliers ont le droit de profiter de bonnes conditions techniques, sportives et d'un traitement sans cruauté dans la pratique de cette discipline et dans la participation à ces épreuves.

Tous les cavaliers qui sont citoyens canadiens peuvent se porter candidats pour intégrer l'équipe qui représente le Canada aux compétitions internationales d'équitation de travail.

Les cavaliers ont le droit de recevoir leurs feuilles de pointage de dressage et de maniabilité à la fin de chaque épreuve après l'annonce des résultats.

Un parent, un tuteur légal ou un représentant légal du parent ou du tuteur légal, comme définis dans le formulaire d'inscription, doit représenter les cavaliers âgés de moins de 18 ans.

Les cavaliers doivent s'inscrire en bonne et due forme sous peine de ne pas être autorisés à participer à la compétition. Ils doivent se conformer aux règlements et accepter toutes les décisions du jury, du délégué technique, des commissaires au paddock et du comité d'appel.

Les cavaliers ont un droit d'enquête, de protest et d'appel sur les questions abordées dans les présents règlements et définies à la section 4.9.

3.6 Entraîneurs et grooms

Les entraîneurs sont définis comme des personnes qui donnent des leçons ou des conseils techniques à un concurrent ou entraînent le cheval ou le couple cavalier-cheval en question. Les grooms sont définis comme des personnes qui aident à prendre soin du cheval et à le préparer pour la compétition.

Chaque cavalier peut se faire accompagner d'un groom et d'un entraîneur présents dans les zones entourant le manège de dressage (écuries et paddock), pourvu que ces personnes soient bien identifiées et signent une décharge de responsabilité. Pendant la reconnaissance de parcours, l'entraîneur peut accompagner le cavalier. Pendant la reconnaissance du parcours, les cavaliers de moins de 18 ans peuvent se faire accompagner par un parent ou un autre représentant en l'absence d'entraîneur.

Les entraîneurs et les grooms ne peuvent en aucun cas parler aux juges ou aux officiers pendant le déroulement des épreuves.

3.7 Vétérinaire

La présence d'un vétérinaire agréé est recommandée lors des compétitions sous licence et de championnat. En l'absence d'un vétérinaire sur place, il faut en prévoir un qui sera de garde.

Le vétérinaire est responsable du bien-être des chevaux pendant les épreuves. Lorsqu'il détecte un problème clinique chez un cheval, le vétérinaire doit en informer le président du jury et/ou le délégué technique. Tout cheval retiré ou disqualifié d'une épreuve en raison d'un problème clinique ne peut retourner dans le manège qu'avec l'autorisation du vétérinaire.

Le vétérinaire est responsable de l'inspection vétérinaire exigée à la section 4.5. Un vétérinaire peut exercer les fonctions de commissaire au paddock.

Le vétérinaire ne peut pas participer à une compétition à laquelle il officie.

3.8 Commissaires au paddock

Un commissaire au paddock doit être désigné pour les concours de championnat, et il est recommandé lors des concours sous licence. Les fonctions de commissaire au paddock et de commissaire à la barrière peuvent être combinées lors de concours sous licence, au besoin.

Ces fonctions comprennent :

- Surveiller les chevaux et les cavaliers dans le paddock pour veiller à la sécurité de la zone d'échauffement.

- Contrôler l'entrée dans la zone d'échauffement pour éviter de dépasser la capacité des lieux.
- S'assurer qu'aucune méthode coercitive ou cruelle n'est utilisée dans le traitement des chevaux conformément à l'article A517 de Canada Équestre.

Pour les compétitions avec plusieurs manèges ou un grand nombre de concurrents, plusieurs commissaires peuvent être requis pour gérer le manège d'échauffement et le manège de compétition.

Le commissaire au paddock doit aviser le juge ou le président du jury, directement ou par l'intermédiaire du délégué technique, de toute irrégularité ou de tout manquement aux règlements et ne peut informer le concurrent d'une décision qu'après que le juge ou le président du jury a rendu une décision.

Le commissaire au paddock ne peut en aucun cas être tenu responsable de toute erreur ou omission commise par un concurrent.

Un commissaire au paddock ne peut pas officier pendant une classe dans laquelle il est concurrent. En cas de conflit d'intérêts lié à un cheval ou à un cavalier, plusieurs commissaires au paddock peuvent être nécessaires.

3.9 Commissaire à la barrière

Un commissaire à la barrière doit être désigné pour les concours de championnat, et il est recommandé lors des concours sous licence. Les fonctions de commissaire au paddock et de commissaire à la barrière peuvent être combinées lors de concours sous licence, au besoin.

Le commissaire à la barrière coordonne l'entrée des concurrents dans le manège selon l'ordre de passage.

Le commissaire à la barrière inspecte chaque concurrent avant et après l'épreuve en vérifiant que l'équipement, le harnachement et l'habillement sont conformes aux exigences. Les concurrents dont l'équipement ou l'habillement est inapproprié auront la possibilité de corriger la lacune et pourront concourir à la fin de l'ordre de passage prévu. La décision ultime sur le harnachement, l'habillement et l'état du cheval relève du juge et/ou du délégué technique. La responsabilité d'utiliser un harnachement, un habillement et un équipement appropriés incombe au concurrent.

Le commissaire à la barrière inspecte l'état du cheval avant et après chaque épreuve. Si du sang est détecté sur un cheval avant ou après la compétition, le commissaire à la barrière doit en informer le juge et le délégué technique sur-le-champ. (Voir aussi les sections 3.3 et 4.5.)

Le commissaire à la barrière ne peut en aucun cas être tenu responsable de toute erreur ou omission commise par un concurrent.

Un commissaire à la barrière ne peut pas officier pendant une classe dans laquelle il est concurrent. En cas de conflit d'intérêts lié à un cheval ou à un cavalier, plusieurs commissaires à la barrière peuvent être nécessaires.

3.10 Scribe

Un scribe doit accompagner chaque juge pour chaque épreuve de la compétition. Le scribe écrit les pointages et les commentaires du juge sur la feuille de pointage pour chaque épreuve et annote les temps des épreuves de vitesse et de tri du bétail.

Le scribe ne peut pas participer à une compétition jugée par un juge qu'il a accompagné en tant que scribe. Le scribe ne peut pas agir en tant qu'entraîneur lors d'une compétition à laquelle il est scribe.

3.11 Marqueur

Les marqueurs font le décompte des feuilles de pointage individuelles et vérifient l'exactitude des résultats finaux du concours avant la remise des prix. Le délégué technique et/ou le juge doivent vérifier les scores comptabilisés par les marqueurs avant leur affichage. Les marqueurs ne peuvent pas participer à une compétition dans laquelle ils font le décompte des scores.

3.12 Concepteur de parcours

Le concepteur de parcours conçoit les parcours des épreuves de maniabilité et de vitesse conformément aux exigences définies aux sections 5 et 6. Le concepteur de parcours consulte préalablement le directeur de concours pour connaître la disponibilité des obstacles. Le parcours doit être approuvé par le délégué technique (si le délégué technique n'est pas le concepteur du parcours) ou le juge avant le début de la compétition. Le juge peut également être concepteur du parcours. Si le juge ou le délégué technique est le concepteur de parcours, il doit demander à une personne qualifiée (p. ex., un autre juge autorisé ou un délégué technique) d'examiner le tracé. Le tracé du parcours doit demeurer confidentiel jusqu'à ce qu'il soit accessible à tous les concurrents.

Le concepteur de parcours ne peut pas participer à une compétition sous licence dont il a tracé le parcours.

3.13 Équipe au sol

Une équipe au sol (généralement au moins deux personnes) se tient près du manège pour remettre les barres, les anneaux, les piquets et autres éléments des obstacles après chaque épreuve, ainsi que pour déplacer les obstacles entre les épreuves, au besoin. Ils aident également les cavaliers des niveaux Enfants et Introduction (L1) lorsque ceux-ci échappent des objets dans le manège.

3.14 Chronomètres

Pendant l'épreuve de vitesse, l'utilisation de chronomètres automatiques est recommandée. Lorsque l'épreuve est chronométrée avec un chronomètre électronique, un chronomètre manuel est utilisé comme solution de rechange en cas de problème, mais on n'utilisera pas la moyenne des temps enregistrés. Si les chronomètres automatiques ne sont pas disponibles, deux personnes munies de chronomètres ou de minuteriers mesureront le temps écoulé de chaque concurrent. La moyenne des deux temps enregistrés sera utilisée comme score officiel lors du recours aux chronomètres manuels.

Au cours de l'épreuve de tri du bétail, deux personnes munies de chronomètres ou de minuteriers mesureront le temps nécessaire à chacun des cavaliers pour mettre en enclos l'animal désigné. La moyenne des deux temps pour chaque épreuve sera rapportée au scribe, qui consignera le score sur la feuille de pointage.

3.15 Messagers

Les messagers prennent les feuilles de pointage du scribe pour les remettre aux marqueurs ou au secrétaire de concours après chaque épreuve.

3.16 Annonceur

L'annonceur tient les concurrents et le public informés des horaires et des résultats fournis par le secrétaire de concours et le marqueur. En coordination avec le responsable du système sonore, l'annonceur s'occupe de mettre la musique pendant les épreuves de dressage au niveau Maître.

3.17 Coordonnateur de la sécurité

Le coordonnateur de la sécurité prépare et affiche un plan d'urgence qui fournit des conseils au personnel du concours en cas d'urgence et il veille au respect de toutes les procédures en cas d'accident. Le directeur de concours, le secrétaire ou un autre officiel de concours peut occuper la fonction de coordonnateur de la sécurité.

3.18 Personnel médical d'urgence

La présence de personnel médical d'urgence est recommandée lors de toutes les compétitions. Si ce personnel n'est pas sur place, une personne ayant un certificat de premiers soins à jour (ou des compétences médicales supérieures) doit être sur place pendant les périodes de compétition lors de toutes les épreuves.

3.19 Maréchal-ferrant

Il est recommandé d'avoir un maréchal-ferrant sur place lors de toutes les compétitions. En l'absence d'un maréchal-ferrant sur place, il faut en prévoir un qui sera de garde.

SECTION 4. EXIGENCES GÉNÉRALES RELATIVES À LA COMPÉTITION

4.1 Règlements du paddock

Le paddock est une zone désignée pour l'échauffement dans laquelle les cavaliers préparent leur cheval avant d'entrer dans le manège et, après une épreuve, permettent à leur cheval de récupérer et de se détendre. Le commissaire au paddock contrôle le paddock.

Tous les concurrents doivent entretenir des rapports courtois avec le commissaire au paddock et accepter ses instructions.

Il est interdit aux concurrents qui ne sont pas à cheval de rester dans le paddock. La présence temporaire ou prolongée de toute personne à l'intérieur du paddock autre que les concurrents, les entraîneurs ou les grooms des chevaux qui se préparent à concourir est également interdite.

Le paddock est une zone réservée aux exercices d'échauffement et de concentration. Par conséquent, les concurrents qui quittent le manège doivent respecter les concurrents qui ne sont pas encore entrés. Tout type d'exubérance ou de chamaillerie qui pourrait nuire aux concurrents est interdit.

Le commissaire au paddock doit informer le juge et/ou le délégué technique sans délai de tout manquement aux règlements du paddock. Le concurrent est passible d'une mesure disciplinaire.

Les cavaliers qui présentent des enjeux de sécurité sont encouragés à porter un gilet orange dans le paddock.

4.2 Ordre de passage

Le délégué technique et/ou le secrétaire de concours effectuent un tirage au sort pour déterminer l'ordre de passage. Une fois le tirage terminé, le secrétaire de concours affiche l'ordre de passage au moins deux heures avant le début de chaque épreuve. Les plans de parcours des épreuves de maniabilité et de vitesse doivent être affichés au même moment. Lorsque possible, il est préférable pour l'organisation de la compétition ainsi que pour les concurrents et le public de diffuser un horaire général et l'ordre de passage de la première épreuve au plus tard la veille du concours.

Pour les compétitions lors desquelles les épreuves se déroulent sur plusieurs jours, l'ordre de passage aux épreuves de maniabilité et de vitesse correspond à l'ordre inverse de classement au moment des épreuves. Pour un concours sur deux jours lors duquel l'épreuve de dressage se tient la première journée et l'épreuve de maniabilité et de vitesse la seconde, l'ordre de passage aux épreuves de maniabilité et de vitesse devrait correspondre à l'ordre inverse de classement à l'épreuve de dressage. L'ordre de passage des épreuves de maniabilité et de vitesse peut rester inchangé lorsqu'elles se déroulent le même jour. Le secrétaire de concours gère l'ordre de passage et le modifie au besoin en cas de conflits d'horaire pour les cavaliers avec plusieurs chevaux.

Tout concurrent qui présente plusieurs chevaux a droit à un intervalle d'au moins 20 minutes entre les départs.

Un concurrent qui présente trois chevaux ou plus dans une division ou dans un niveau renonce à son droit à un intervalle minimum entre les départs. La direction du concours doit s'efforcer de fournir autant de temps que possible entre les départs de ce concurrent.

Les heures de passage n'ont pas besoin d'être inscrites dans l'ordre de passage, mais peuvent l'être pour l'épreuve de dressage à la discrétion des organisateurs. Il incombe au cavalier de connaître l'ordre de passage et de surveiller la progression de l'épreuve pour s'assurer de se présenter à la barrière lorsqu'il

est appelé. Les concurrents ont 60 secondes pour se présenter à la barrière après avoir été appelés sous peine d'être disqualifiés.

4.3 Inspection vétérinaire

S'il est sur place lors d'une compétition de championnat, le vétérinaire inspecte tous les chevaux à leur arrivée sur le terrain de compétition pour examiner leur état général et leurs documents d'identification/dossiers de vaccination. L'inspection comprend l'examen du trot pour vérifier que le cheval ne boite pas. Les inspections initiales sont facultatives lors des compétitions sous licence. (Voir la section 2 pour une définition des niveaux de compétition.)

Le juge, le délégué technique, le commissaire au paddock ou le vétérinaire peut également exiger une inspection avant ou après une épreuve. Les inspections effectuées immédiatement après les épreuves sont effectuées avec discrétion dans un endroit en retrait. Le vétérinaire informera le président du jury ou le juge des résultats des examens.

En cas d'irrégularité, un cheval peut être disqualifié ou éliminé de la compétition conformément aux présents règlements à la discrétion du président du jury ou du juge. Le concurrent en sera informé par le juge ou le délégué technique.

4.4 Contrôle antidopage

Aucun cheval ou poney ne peut participer à une compétition s'il a reçu une substance interdite telle que définie dans les Règlements généraux de Canada Équestre, chapitre 10 : Contrôle des médicaments équins. Tous les concurrents, les propriétaires, les entraîneurs et le personnel de soutien doivent veiller au plus strict respect de ce règlement. Lorsqu'ils sont effectués par la direction du concours, tous les contrôles antidopage doivent être conformes aux règlements de Canada Équestre. Si le cheval sur lequel il a concouru ou concourra est sélectionné pour l'échantillonnage, la personne responsable doit s'assurer que le cheval se soumet au prélèvement des échantillons et respecte toutes les exigences de la procédure d'échantillonnage.

4.5 Présence de sang

Le juge a le pouvoir et la responsabilité de disqualifier tout concurrent dont le cheval montre une présence de sang sur n'importe quelle partie du corps (bouche, flancs, membres, etc.). Les commissaires au paddock et à la barrière inspectent l'état des chevaux avant et après chaque épreuve. Si du sang est détecté sur un cheval avant ou après la compétition, le commissaire au paddock doit en informer le juge et le délégué technique dans les plus brefs délais. Le cavalier doit rester à proximité pour l'examen. Le juge analysera la situation et, s'il le considère comme étant justifié, ordonnera la disqualification du concurrent pour l'épreuve. Si le sang est causé par une bride, des éperons, une cravache ou des blessures qui semblent découler d'un geste de cruauté ou de mauvais traitements, le concurrent sera éliminé de la compétition. (Voir les sections 1.12.2, 1.12.3, 3.4 et 3.11.)

4.6 Bien-être des chevaux

Équitation de travail Canada respecte également les règlements de Canada Équestre (CE) concernant le bien-être des chevaux prévus à l'article A517 de CE.

Équitation de travail Canada s'engage à respecter ces règlements et à s'assurer que tous les chevaux reçoivent en tout temps un traitement sans cruauté, digne, respectueux et empreint de compassion. Les règlements définis et mis en œuvre prévoient que les propriétaires, les entraîneurs et les concurrents sont responsables en tout temps du bien-être et du traitement sans cruauté de tous les chevaux confiés à leurs

soins. Le bien-être du cheval l'emporte sur toute autre considération, et l'amélioration continue des procédures garantira un traitement sans cruauté des chevaux et de tous les animaux qui participent à des événements d'équitation de travail.

Les propriétaires peuvent être tenus responsables des gestes de leurs entraîneurs, agents, employés et représentants. Une personne s'expose à des pénalités, à une disqualification, à une amende, à son expulsion du terrain de la compétition ou à une interdiction de participer à d'autres compétitions. Le barème utilisé pour juger une conduite ou un traitement comme étant cruel, violent ou abusif est le jugement d'une personne raisonnable et informée qui connaît les normes de soins, d'entraînement et de présentation généralement acceptées pour les chevaux ou les normes vétérinaires pour les chevaux

Le Code de conduite de la FEI pour le bien-être du cheval est également applicable.

4.7 Prix

Les prix sont attribués à la discrétion des organisateurs de concours. Les précisions sur les prix doivent être comprises dans les formulaires d'inscription du concours ou publiées dans une liste des prix. Il est interdit de modifier les montants et la distribution des prix en remettant des prix autres que ceux indiqués dans le formulaire d'inscription ou la liste des prix.

Les organisateurs de compétition peuvent choisir d'offrir des prix supplémentaires dans une division ou dans un niveau donné en fonction de critères démographiques supplémentaires. Il est recommandé aux organisateurs de compétition de n'offrir ce genre de prix que lorsque le nombre de concurrents prévus est suffisant pour assurer une concurrence raisonnable au classement. Les critères doivent être bien définis dans la liste des prix ou dans le formulaire d'inscription et correspondre à un sous-groupe dans une division ou dans un niveau établi. Il est interdit d'offrir une division ou un niveau supplémentaire. Les critères ne peuvent pas faire double emploi avec une division ou un niveau existant au sein d'une autre division ou d'un autre niveau.

4.8 Notation et détermination du classement final

4.8.1 Notation

Les mouvements dans les épreuves de dressage et de maniabilité sont notés sur une échelle de 10 (le score le plus élevé) à 0 pour permettre un classement adéquat et logique des concurrents dans chaque classe. Lorsque deux juges ou plus officient lors d'une compétition, la moyenne des scores attribués est utilisée pour déterminer le score officiel de l'épreuve. L'attribution de demi-points est autorisée.

Une note de 4,5 ou moins est considérée comme un score négatif.

L'épreuve de vitesse est notée selon le temps total écoulé, et le temps est ajusté en fonction des pénalités ou des bonifications du temps.

Le gagnant de l'épreuve de dressage de chaque classe est le concurrent qui reçoit le score en pourcentage le plus élevé à la reprise de dressage réalisée. Le gagnant de l'épreuve de maniabilité est le concurrent qui reçoit le score en pourcentage le plus élevé au parcours d'obstacles réalisé. Le gagnant de l'épreuve de vitesse est le concurrent qui termine le parcours dans le temps ajusté le plus court.

L'interprétation des notes se fait généralement comme suit :

10	Excellent	Effectue correctement le mouvement et satisfait aux critères avec une excellente qualité d'exécution.
9	Très bien	
8	Bien	
7	Assez bien	Effectue correctement le mouvement et satisfait aux exigences du mouvement et aux critères de jugement avec une certaine qualité d'exécution.
6	Satisfaisant	
5	Suffisant	Aucun problème majeur, mais sans qualité dans l'exécution du mouvement et/ou les critères de jugement.
4	Insuffisant	Au moins un problème majeur dans le mouvement ou piètre qualité de l'exécution.
3	Médiocre	Fautes majeures et/ou multiples avec exécution des bases du mouvement et/ou des critères de jugement.
2	Mauvais	
1	Très mauvais	
0	Non exécuté	

4.8.2 Calcul des points individuels

Le nombre total de points disponibles dans une classe donnée est basé sur le nombre de concurrents inscrits et qui participent à la compétition dans cette classe au départ. La base de points reste identique même si moins de cavaliers participent aux épreuves subséquentes dans cette classe à la suite de retraits ou de disqualifications.

Les concurrents gagnent des points en fonction de leur classement dans chaque épreuve, par exemple :

- 1^{re} place = N + 1
- 2^e place = N - 1
- 3^e place = N - 2
- 4^e place = N - 3, etc.

où N = le nombre de concurrents inscrits dans cette classe.

Détermination du classement final pour les concurrents individuels :

Le nombre total de points accumulés par chaque concurrent dans chaque épreuve détermine le classement général de chaque classe. Pour faire partie du classement général, les concurrents doivent participer à toutes les épreuves de leur classe. Les cavaliers qui ont réussi un moins grand nombre d'épreuves ne peuvent pas se classer au-dessus des cavaliers qui ont réussi toutes les épreuves.

Les concurrents qui se sont retirés ou qui ont été disqualifiés dans l'une des épreuves ou éliminés de la compétition ne reçoivent aucun point pour cette épreuve, mais ils sont inclus dans le nombre de concurrents lors du calcul des points des épreuves. Les concurrents qui se retirent ou qui sont disqualifiés d'une épreuve peuvent participer aux autres épreuves et gagner des points de compétition dans ces épreuves.

Chaque couple cavalier-cheval inscrit ne reçoit qu'un seul score final par concours sous licence.

Gestion des égalités :

Remarques : Les concurrents qui sont toujours à égalité après l'application de tous les bris d'égalité obtiennent le même classement et les mêmes points; les concurrents qui ont un classement inférieur à l'égalité sont classés comme s'il n'y avait pas d'égalité. Par exemple : Si deux concurrents sont à égalité pour la 2e place dans une classe de 6 chevaux, chacun reçoit un prix de 2e place et chacun reçoit 5 points. Le prochain cavalier au classement obtient la 4e place et reçoit 3 points, comme si l'égalité n'existait pas. Il n'y a pas de prix ni de points remis pour la 3e place.

- a. En cas d'égalité à une épreuve de dressage, les notes collectives sont utilisées pour briser l'égalité. En cas d'égalité entre les notes collectives, les cavaliers restent à égalité et chacun reçoit les points associés au classement pour lequel ils sont à égalité.
- b. En cas d'égalité à une épreuve de maniabilité, le cavalier qui a obtenu un zéro se classe sous le cavalier qui n'a pas reçu de zéro. Si les deux cavaliers ont obtenu un zéro, le cavalier avec plus de zéros obtient le classement inférieur. Si l'égalité subsiste, les notes collectives sont utilisées pour briser l'égalité. En cas d'égalité entre les notes collectives, les cavaliers restent à égalité et chacun reçoit les points associés au classement pour lequel ils sont à égalité.
- c. En cas d'égalité à l'épreuve de vitesse, le concurrent ayant cumulé le moins de pénalités ou de bonifications de temps (en secondes) l'emportera. En cas d'égalité entre ces notes, les concurrents restent à égalité et reçoivent les points associés au classement pour lequel ils sont à égalité.
- d. En cas d'égalité à l'épreuve de tri du bétail (compétition en équipe seulement), les égalités sont décidées par le temps total accumulé le plus court des trois meilleurs cavaliers de l'équipe. En cas d'égalité entre ces notes, l'équipe avec le moins de pénalités de temps l'emporte. S'il y a toujours égalité, les équipes restent à égalité.
- e. En cas d'égalité pour le classement général dans une classe donnée :
 - Le concurrent qui a la moyenne la plus élevée du score combiné au dressage et en maniabilité l'emporte.
 - Si l'égalité subsiste, le concurrent qui a le score le plus élevé à l'épreuve de maniabilité l'emporte.
 - S'il y a encore égalité, le temps le plus rapide à l'épreuve de vitesse l'emporte.

Remarques : Dans le cas d'un bris d'égalité pour un classement général, un retrait n'équivaut pas à une disqualification. Un cavalier avec une disqualification obtiendra un classement supérieur à un cavalier qui s'est retiré ou qui a été retiré.

4.8.3 Calcul des points des équipes

Utilisez le formulaire Classement final de la compétition – Équipe (annexe C) pour déterminer le classement final des compétitions en équipe.

Pour chaque épreuve, les scores individuels des membres de l'équipe sont comparés les uns aux autres pour déterminer le classement à cette épreuve. Les points de chaque membre de l'équipe sont calculés de la manière décrite à la section 4.8.2. Le nombre de points disponibles est basé sur le nombre total de cavaliers dans toutes les équipes concurrentes. Par exemple, 4 équipes de 4 cavaliers chacune ont un total de 16 points, le score le plus élevé étant de 17, le deuxième plus élevé de 15 points, etc. Le nombre de points déterminé à l'épreuve de dressage reste le même pour toutes les épreuves subséquentes.

Le pointage total d'une équipe est la somme des points obtenus par les trois meilleurs cavaliers de l'équipe pour chacune des épreuves. Les équipes sont classées en fonction du total des points de l'équipe. Gestion des égalités – en cas d'égalité lors du classement final de l'équipe : • L'équipe qui a la moyenne la plus élevée du score combiné au dressage et en maniabilité l'emporte. • Si l'égalité subsiste, l'équipe qui a le temps combiné le plus rapide à l'épreuve de vitesse l'emporte.

4.8.4 Modifications aux feuilles de pointage du juge et non-attribution de points

Le juge doit parapher toute modification ou suppression sur sa feuille de pointage. Dans le cas contraire, le secrétaire de concours ou le marqueur n'entre pas le pointage au cas où le juge qui l'a produite ne l'aurait pas validé.

En cas de non-attribution d'une note pour un mouvement ou un exercice, le secrétaire de concours ou le marqueur renvoie la feuille de pointage au juge pour qu'il la remplisse.

Les juges doivent être unanimes lorsqu'ils attribuent une note de zéro. Dans le cas contraire, le secrétaire de concours ou le marqueur en informe le président du jury, et celui-ci convoque une réunion des juges pour clarifier la situation ou déterminer la validité de la note zéro, à sa discrétion.

Les juges doivent être unanimes dans leurs pénalités/bonifications à l'épreuve de vitesse. Dans le cas contraire, le secrétaire de concours ou le marqueur en informe le président du jury qui déterminera le score final, à sa discrétion.

Les juges doivent être unanimes en cas de disqualification. Dans le cas contraire, le président du jury convoque une réunion des juges pour clarifier la situation ou déterminer la validité de la disqualification, à sa discrétion.

4.8.5 Affichage des résultats

Les feuilles de pointage doivent être affichées au plus tard deux heures après la fin de l'épreuve pour les concours de plusieurs jours. Lors de concours d'une journée, les scores seront affichés au plus tard deux heures après le passage du dernier concurrent de la journée. Les copies originales des feuilles de pointage des épreuves de dressage et de maniabilité sont accessibles aux concurrents après la publication des résultats de chaque épreuve.

Le juge et/ou le délégué technique doivent approuver la publication des résultats et des feuilles de pointage avant l'affichage et la publication. Les organisateurs de concours doivent tout mettre en œuvre pour utiliser une méthode d'affichage des résultats et des horaires accessible à tous les concurrents.

4.9 Demandes de renseignements, protêts et appels

4.9.1 Demandes de renseignements

Le cavalier, un parent, un tuteur ou un représentant légal d'un cavalier de moins de 18 ans, le propriétaire du cheval ou l'agent du propriétaire peut s'enquérir de toute irrégularité perçue ou d'une erreur de notation au cours de la compétition. Ces demandes de renseignements sont acheminées au délégué technique pour trancher la question.

4.9.2 Protêts

Un Comité des protêts doit être nommé pour toutes les compétitions. Le Comité des protêts se compose du délégué technique, du juge ou du président du jury et du directeur de concours. Un directeur de

concours qui est concurrent (ce qui est permis aux concours sous licence) ne peut pas être membre du Comité des protêts.

Le cavalier, un parent ou un tuteur d'un cavalier de moins de 18 ans, le propriétaire du cheval ou l'agent du propriétaire autorisé par écrit a le droit de déposer un protêt. Les protêts sont adressés au délégué technique, qui les achemine au secrétaire de concours. Le protêt doit être fait par écrit, signé et accompagné de frais de 100 \$ payés à l'organisme de délivrance des licences. Les frais seront remboursés si le protêt (ou un appel subséquent) est accueilli.

Les protêts doivent être déposés dans les délais suivants :

- a. concernant l'admissibilité d'un cheval ou d'un concurrent, au plus tard une heure avant le début de la compétition;
- b. concernant l'état du manège de dressage, au plus tard une heure avant le début de l'épreuve;
- c. concernant un obstacle, la longueur du parcours, l'état du parcours, etc., pour les épreuves de maniabilité et de vitesse, au plus tard 15 minutes avant l'épreuve en question;
- d. concernant les irrégularités ou les incidents pendant la compétition ou la notation (à l'exception des erreurs indiquées ci-dessous), dans les plus brefs délais et au plus tard 30 minutes après la publication des résultats de l'épreuve pertinente;
- e. concernant les erreurs mathématiques ou de transcription, au plus tard une heure après la publication des résultats. L'affichage des pointages doit être annoncé.

Le Comité des protêts doit rendre une décision sur le protêt dans les deux heures suivant le dépôt du protêt. Si le protêt est accueilli, le Comité des protêts publiera une déclaration sur la question et corrigera l'affichage de tous les pointages ou résultats touchés par la décision. Si le Comité des protêts n'accueille qu'une partie du protêt, mais en refuse d'autres aspects, le protêt est considéré comme accueilli dans la mesure indiquée dans la décision, et le dépôt de 100 \$ sera remboursé à l'appelant. En cas de refus du protêt, l'appelant renonce à son dépôt de 100 \$.

Le délégué technique consigne le protêt dans le rapport de compétition, y compris les documents de protêt soumis par la personne qui le soumet, la décision du Comité des protêts et toute autre précision nécessaire pour expliquer la décision et sa justification.

4.9.3 Appels

Le cavalier, le représentant désigné d'un cavalier de moins de 18 ans, le propriétaire du cheval ou l'agent du propriétaire autorisé par écrit, a le droit de faire appel d'une décision du Comité des protêts. L'appel doit être fait par écrit, signé, accompagné de frais de 150 \$ payés à l'organisme de délivrance des licences et envoyé par la poste à l'organisme de délivrance des licences dans les sept jours civils après la conclusion de la compétition.

Le Comité d'appel doit rendre une décision dans les 45 jours suivant sa réception. Le Comité peut demander des renseignements supplémentaires à l'appelant, aux officiels de la compétition, aux bénévoles ou à d'autres témoins de la compétition en question.

Si l'appel est accueilli, l'appelant se verra rembourser à la fois les frais pour le protêt et l'appel. Tous les résultats de la compétition visés par l'appel seront corrigés. Les prix et les récompenses seront corrigés en conséquence.

Le Comité d'appel peut examiner les résultats de toute compétition sans qu'un appel n'ait été soumis. Si on découvre des écarts dans la notation ou des erreurs de calcul, le Comité d'appel en informera la direction du concours et affichera les résultats corrigés. Le directeur de concours devra corriger les prix ou les récompenses.

Tous les organismes de délivrance des licences doivent nommer des personnes (p. ex., juges autorisés, délégués techniques ou personnel de concours chevronné) pour former un Comité d'appel. Le Comité doit être en mesure de répondre rapidement aux protestations qui font l'objet d'un appel.

4.10 Décisions disciplinaires et amendes

Le délégué technique, le directeur de concours et le juge ou le président du jury sont responsables de l'application des règlements contenus dans le présent livre des règlements. Tout officiel de concours, concurrent ou son représentant qui commet une violation grave des présents règlements peut être passible de décisions disciplinaires et/ou d'amendes, qui sont définies par l'organisme de délivrance des licences du concours. Le délégué technique peut soumettre toute violation grave d'un règlement directement au Comité d'appel. Le Comité d'appel examinera l'affaire et déterminera les mesures disciplinaires ou les amendes imposées conformément aux lignes directrices de l'organisme de délivrance des licences.

PARTIE III. LES ÉPREUVES

SECTION 5. ÉPREUVE DE DRESSAGE

5.1 Objectif

L'épreuve de dressage prépare les cavaliers aux défis posés par les obstacles rencontrés sur le terrain. L'objectif est de développer la maniabilité du cheval et d'améliorer la régularité et l'exactitude des allures. Une grande attention est accordée à la légèreté, à l'impulsion, à la détente, à l'engagement des membres, à l'incurvation et à l'attitude arrondie du cheval. Dans cette épreuve, le cheval d'équitation de travail doit paraître calme, souple, confiant, réceptif et vif, démontrant ainsi l'harmonie et la complicité avec son cavalier. Ces qualités sont documentées dans les notes collectives de chaque reprise.

5.2 Manège

Les reprises de dressage sont réalisées dans un manège de 20 m sur 40 m (65 pi 7,5 po sur 131 pi 2,75 po) mesurés à partir de l'intérieur de la lice. Pour tous les niveaux, le manège de dressage doit être entouré de lettres placées selon les exigences de la FEI, comme illustré dans le diagramme. L'entrée du manège, en A, mesure environ 2 m (6,5 pi). Il n'est pas obligatoire de fermer l'entrée du manège, sauf lors des compétitions de championnat.

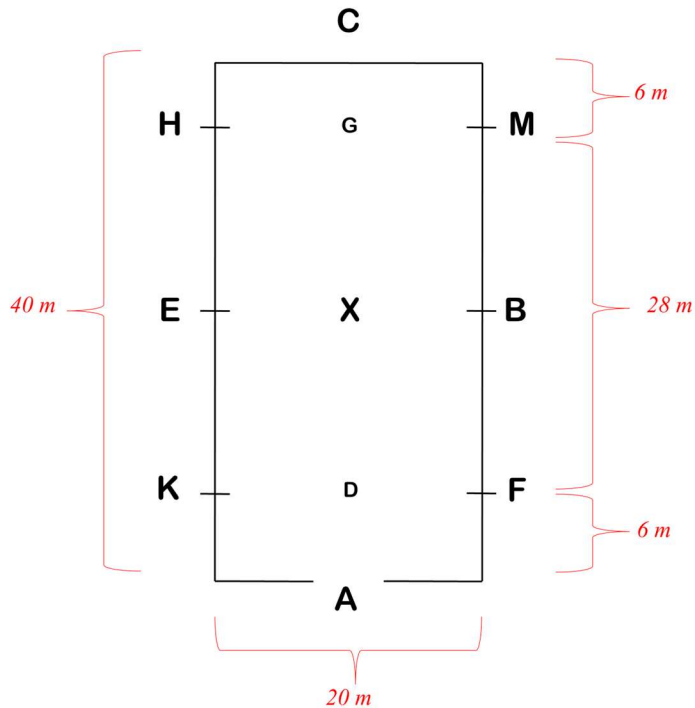
La surface doit être plate, exempte de pierres et appropriée pour l'équitation. Il peut s'agir de gazon, de sable, de terre ou d'une surface spécialisée à condition qu'elle ne soit pas trop dure ou glissante.

Le juge est positionné en C (au centre). Si plusieurs juges composent le jury, le président du jury se trouve en C et les autres officiers de jury peuvent se trouver en E, en B ou aux extrémités de la largeur du manège, à droite et à gauche de C.

Lors des compétitions de championnat, le manège doit être entièrement délimité par une lice de 30 à 50 cm (de 1 à 1,6 pi) de hauteur. Une lice (clôture) est fortement recommandée pour les concours sous licence et les concours-écoles, mais n'est pas obligatoire. En l'absence d'une lice, les coins du manège doivent être délimités à leur emplacement exact et s'étendre sur un minimum de 2 m de chaque côté.

Si l'épreuve a lieu dans un manège intérieur, le côté du manège de dressage peut coïncider avec le mur latéral de l'enceinte.

Dans la mesure du possible, il devrait y avoir une distance minimale de 5 m (16 pi) entre les spectateurs et le manège. Si cela n'est pas possible, les spectateurs doivent être positionnés aussi loin que possible.



Il faut prévoir un paddock qui se trouve le plus près et ressemble le plus possible au parcours d'épreuves, en particulier en ce qui concerne sa surface, et à partir duquel on entend le système de sonorisation. Le parcours, le paddock et les écuries doivent être reliés par le même système de sonorisation lors des compétitions de championnat et cela est recommandé lors des concours sous licence.

5.3 Reprises

Les reprises de dressage sont fournies à l'annexe A. Voici les objectifs de chaque reprise :

Niveau Enfants : Initier le cheval et le cavalier au sport de l'équitation de travail. Le cavalier doit montrer une position équilibrée, des mains stables et le maintien d'une cadence régulière. Le cavalier doit se concentrer sur l'exactitude et la géométrie. Le cheval doit se montrer attentif, s'incurver selon la trajectoire de déplacement et avoir une volonté de travailler avec le cavalier sans résistance. Les transitions à l'arrêt et depuis l'arrêt peuvent inclure des foulées au pas. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot enlevé ou assis.

Niveau 1 : Initier le cheval et le cavalier au sport de l'équitation de travail. Le cavalier doit montrer une position équilibrée, des mains indépendantes et stables qui encouragent un contact élastique avec la bride et le maintien d'une cadence régulière et active. Une grande attention doit être accordée à l'exactitude et à la géométrie. Le cheval doit se montrer attentif, s'incurver correctement selon la trajectoire de déplacement et avoir une volonté de travailler avec le cavalier sans résistance. Les transitions à l'arrêt et depuis l'arrêt peuvent inclure des foulées au pas. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot enlevé ou assis.

Niveau 2 : En plus des exigences du niveau 1, démontrer que le cheval améliore sa souplesse, son incurvation et son équilibre, ainsi que son acceptation d'un contact élastique avec la bride. Une cadence constante et active doit être démontrée tout au long de la reprise avec un maintien de la détente et de l'harmonie. Les transitions à l'arrêt et depuis l'arrêt peuvent inclure des foulées au pas. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot enlevé ou assis.

Niveau 3 : En plus des exigences du niveau 2, démontrer que le cheval accroît son engagement, développe sa capacité à exécuter des mouvements latéraux et effectue des transitions nettes et rapides avec un bon équilibre et un contact plus constant avec la bride. Le cheval doit montrer une capacité d'ajuster les allures. La transition du galop au pas peut inclure quelques foulées au trot. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot enlevé ou assis.

Niveau 4 : En plus des exigences du niveau 3, démontrer que le cheval a atteint un niveau d'engagement modéré (accepte plus de poids sur l'arrière-main), présente des mouvements montants et une puissance accrue, en particulier dans les allures moyennes, et établit un contact constant avec la bride sans résistance. Les attentes concernant la rectitude, l'incurvation, l'équilibre, la souplesse et l'engagement sont plus élevées qu'au niveau 3. Les transitions du galop au pas et les changements de pied simples ne doivent pas inclure de foulées au trot. Tout le travail au trot doit être réalisé assis.

Niveau 5 : En plus des exigences du niveau 4, démontrer que le cheval présente des bases correctes, ainsi qu'une élasticité, un équilibre, une incurvation, une souplesse et un engagement accrus. Les transitions entre les allures rassemblées et moyennes sont bien définies.

Niveau 6 : En plus des exigences du niveau 5, démontrer que le cheval a acquis un engagement, une élasticité et un équilibre suffisants pour exécuter des mouvements avancés. Le cheval doit être monté à une main. Les transitions entre les allures rassemblées, moyennes et allongées sont bien définies. Le cheval démontre un équilibre montant et une légèreté manifestes, ainsi qu'une rectitude et une énergie accrue par rapport au niveau 5.

Niveau 7 : selon les lignes directrices de la WAVE. La reprise est montée à une main au son de la musique. Tout le travail au trot doit être réalisé assis.

Un résumé des compétences requises pour chaque niveau est fourni dans le tableau 5-1.

5.4 Exécution de l'épreuve

Les concurrents de tous les niveaux, du niveau Enfants jusqu'à Avancé (L6) inclusivement, effectuent les mouvements dans l'ordre imposé et à l'emplacement du manège indiqué.

L'épreuve de niveau Maître (L7) comprend 22 exercices imposés auxquels s'ajoutent 5 notes collectives. La séquence des exercices ne peut pas être modifiée lors de la reprise de dressage. L'épreuve a une limite de temps de 8 minutes. L'épreuve est chronométrée à partir du moment où le cavalier s'arrête pour saluer le jury en entrant dans le manège et prend fin au moment du salut final. Le président du jury sonne la cloche deux fois pour indiquer la fin de l'épreuve de 8 minutes, après quoi les juges cessent d'évaluer les exercices, c'est-à-dire que tous les exercices effectués après ces 8 minutes reçoivent une note de zéro.

Les épreuves de niveau Maître (L7) sont effectuées au son d'une musique devant être fournie bien à l'avance par le cavalier, de sorte qu'elle puisse être jouée dès le moment où il commence l'épreuve. La musique doit être en harmonie avec la performance et la cadence des mouvements. Lorsqu'ils sont à l'extérieur du manège, les cavaliers lèvent la main pour signaler le moment de lancer la musique.

Le secrétaire de concours détermine l'ordre de passage de la manière décrite à la section 4.2. Le juge sonne une cloche (ou donne un coup de sifflet) pour signaler la permission d'entrer dans le manège. Une fois la cloche sonnée, le cheval et le cavalier doivent entrer dans le manège dans un délai de 60 secondes. L'épreuve commence lorsque le couple cavalier-cheval fait son entrée dans le manège de dressage à la lettre A et prend fin lorsque le cavalier salue le juge. Ne pas saluer le juge entraîne une pénalité de 5 points par occurrence. Le cheval doit rester immobile lorsque le cavalier salue le juge. Les cavaliers peuvent lever leur chapeau avec la main ne tenant pas les rênes s'ils montent à une main, ou leur main de travail s'ils utilisent les deux mains, ou saluer le juge d'un léger hochement de tête et abaissement du bras qui ne contrôle pas les rênes, ou du bras de travail s'ils montent à deux mains. Les cavaliers portant un casque protecteur saluent le juge d'un léger hochement de tête et abaissement du bras qui ne tient pas les rênes, ou du bras de travail s'ils montent à deux mains.

Les cavaliers des niveaux Enfants, Introduction (L1) et Novices (L2/L3) peuvent avoir un lecteur de reprise positionné à l'extérieur du manège près de B ou de E qui lit à voix haute la reprise de dressage. Les lecteurs de reprise ne sont pas autorisés aux autres niveaux. L'annonce des reprises se limite à la lecture du mouvement, car il est écrit une seule fois. *Exception* : Si le juge renvoie un cavalier à une lettre en raison d'une faute de parcours, le lecteur peut relire le mouvement une fois. Le lecteur ne peut donner aucune information autre que celle comprise dans la colonne REPRISE/MOUVEMENT de la reprise. Le juge peut pénaliser un concurrent si son lecteur de reprise fait des annonces supplémentaires.

Lorsqu'une reprise impose le trot, celui-ci peut être réalisé au trot enlevé ou assis pour les concurrents des niveaux Enfants, Introduction (L1) et Novice A/B (L2/L3). Le trot assis est requis à tous les autres niveaux.

Les concurrents aux niveaux Enfant, Introduction (L1) et Novices A/B (L2/L3) et Intermédiaire A/B (L4/L5) peuvent utiliser une ou deux mains sur les rênes. Les concurrents des niveaux Avancé (L6) et Maître (L7) exécutent toutes les épreuves avec une main sur les rênes. La même main doit être utilisée tout au long de l'épreuve.

En cas d'erreur de parcours, le juge peut sonner la cloche et aviser le concurrent de l'erreur. Une erreur est définie comme une modification de la séquence de mouvements qui change le cours de la reprise. Un

mouvement effectué à la mauvaise allure n'est pas une faute de parcours, mais entraînera un score négatif pour ce mouvement. Le cavalier n'est pas disqualifié pour une erreur ou le fait de ne pas effectuer un élément de la reprise jusqu'à la troisième erreur. Cinq points sont déduits pour chacune des deux premières erreurs ou le fait de ne pas effectuer un exercice. La troisième erreur entraîne la disqualification. Le juge doit consigner l'erreur pour qu'elle soit comptabilisée sous forme de pénalité ou de disqualification.

Les concurrents qui utilisent des commandes verbales sont pénalisés de deux points par occurrence.

Après chaque épreuve, lorsque le juge a fini d'inscrire les notes collectives, les feuilles de pointage sont remises au secrétaire de concours ou au marqueur qui applique les coefficients correspondants et calcule le score.

Tableau 5-1. Résumé des compétences requises pour les reprises de dressage

Compétence/mouvement	L1 Intro	L2 Nov A	L3 Nov B	L4 Inter A	L5 Inter B	L6 Avancé	L7 Maître
Arrêt à partir du pas						Δ	Δ
Arrêt à partir du trot	Δ	Δ	Δ	Δ		Δ	Δ
Arrêt à partir du galop				Δ	Δ	Δ	Δ
Arrêt à partir du galop allongé						Δ	Δ
Pas moyen	Δ	Δ	Δ	Δ			
Pas rassemblé				Δ	Δ	Δ	
Pas allongé					Δ	Δ	
Pas libre		Δ	Δ				
Trot de travail	Δ	Δ	Δ				
Trot moyen				Δ	Δ		Δ
Trot rassemblé				Δ	Δ	Δ	Δ
Trot allongé			Δ				
Galop de travail		Δ	Δ				
Galop moyen				Δ	Δ	Δ	Δ
Galop rassemblé				Δ	Δ	Δ	Δ
Galop allongé						Δ	Δ
Galop à partir du trot		Δ	Δ				
Galop à partir du pas				Δ	Δ		
Galop à partir de l'arrêt						Δ	Δ
Galop à partir du reculer						Δ	Δ
Cercle ou demi-cercle de 20 m	Δ	Δ			Δ	Δ	Δ
Cercle ou demi-cercle de 15 m			Δ	Δ		Δ	Δ
Cercle ou demi-cercle de 10 m	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ
Cercle ou demi-cercle de 5 m	Δ						
Cession à la jambe			Δ	Δ		Δ	Δ
Appuyer					Δ	Δ	Δ
Serpentine, 3 boucles					Δ		Δ
Serpentine, 4 boucles		Δ		Δ		Δ	Δ
Huit de chiffre, 8 mètres						Δ	
Reculer de 3 à 5 pas	Δ	Δ	Δ				
Reculer de 6 à 10 pas				Δ	Δ	Δ	Δ
Demi-tour autour de l'avant-main		Δ					
Demi-tour sur les hanches			Δ				
Demi-pirouette				Δ	Δ	Δ	
Pirouette complète						Δ	Δ
Changement de pied à partir du trot			Δ				
Changement de pied à partir du pas				Δ			
Changement de pied en l'air					Δ	Δ	Δ

5.5 Notation

Les épreuves de dressage sont notées sur une échelle de 10 (le score le plus élevé) à 0 pour permettre un classement adéquat et logique des concurrents dans chaque classe. L'attribution de demi-points est autorisée. L'interprétation des notes se fait généralement comme suit :

10 9 8	Excellent Très bien Bien	Effectue correctement le mouvement et satisfait aux critères avec une excellente qualité d'exécution.
7 6	Assez bien Satisfaisant	Effectue correctement le mouvement et satisfait aux exigences du mouvement et aux critères de jugement avec une certaine qualité d'exécution.
5	Suffisant	Aucun problème majeur, mais sans qualité dans l'exécution du mouvement et/ou les critères de jugement.
4	Insuffisant	Au moins un problème majeur dans le mouvement ou piètre qualité de l'exécution.
3 2 1	Médiocre Mauvais Très mauvais	Fautes majeures et/ou multiples avec exécution des bases du mouvement et/ou des critères de jugement.
0	Non exécuté	

Cinq points sont soustraits pour chacune des deux premières erreurs de parcours; la troisième erreur entraîne la disqualification.

Les notes collectives pour les reprises des niveaux L1 à L6 sont accordées pour :

- a. Allures : Rythme, liberté et régularité.
- b. Impulsion : Désir de se porter en avant; élasticité des foulées; souplesse du dos; engagement de l'arrière-main.
- c. Soumission : Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance; acceptation du contact; rectitude; légèreté de l'avant-main; aisance des mouvements.
- d. Cavalier : Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : Netteté, subtilité, indépendance et exactitude.
- e. Présentation : Cheval, harnachement et habillement complets, propres, appropriés.

Les notes collectives de la reprise de niveau L7 (Maître) sont attribuées de la manière indiquée par la WAVE.

Lorsque deux juges ou plus officient lors d'une compétition, la moyenne des scores attribués est utilisée pour déterminer le score officiel de l'épreuve.

Le nombre de points obtenus par chaque concurrent est affiché et annoncé à l'aide d'un système de sonorisation. Les concurrents peuvent avoir accès à leurs feuilles de pointage lorsque tous les calculs sont terminés ou lorsque le président du jury l'autorise.

5.6 Pénalités et motifs de disqualification

Pénalité

- a. Ne pas saluer le juge (pénalité de 5 points par occurrence).
- b. Utilisation de la voix (pénalité de 2 points par occurrence).
- c. Aide extérieure (pénalité de 10 points par occurrence). Niveaux L1 à L5
- d. Faute de parcours (pénalité de 5 points pour chacune des deux premières fautes de parcours).
- e. Aux niveaux L6 et L7, caresser ou toucher l'encolure du cheval devant la main qui tient les rênes (pénalité de 5 points par occurrence, jusqu'à un maximum de deux pénalités).

Disqualification

- a. Passer les quatre membres à l'extérieur de n'importe quel côté du manège.
- b. Ne pas avancer pendant 15 secondes.
- c. Trois erreurs de parcours.
- d. Aux niveaux L6 et L7, caresser ou toucher l'encolure du cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises.
- e. Aux niveaux L6 et L7, avoir deux mains sur les rênes autrement que pour un bref ajustement.

Tableau 5-2. Résumé des pénalités et des motifs de disqualification au dressage

	Enfants	L1 Intro	L2 Nov A	L3 Nov B	L4 Inter A	L5 Inter B	L6 Avancé	L7 Maître
Ne pas saluer le juge	Pénalité de 5 points par occurrence							
Faute de parcours (deux maximum)	Pénalité de 5 points par occurrence							
Mouvement effectué à la mauvaise allure	Score négatif							
Aide extérieure	Pénalité de 10 points par occurrence						Disqualification	
Caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes (max. deux fois)							Pénalité de 5 points par occurrence	
Caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises							Disqualification	
Utilisation de deux mains sur les rênes autre que pour un bref ajustement							Disqualification	
Passer les quatre membres à l'extérieur d'un des côtés du manège	Disqualification							
Ne pas avancer pendant 15 secondes	Disqualification							
Trois erreurs de parcours	Disqualification							

SECTION 6. ÉPREUVE DE MANIABILITÉ

6.1 Objectif

L'épreuve de maniabilité est conçue pour représenter les difficultés qu'un cheval et un cavalier rencontrent lorsqu'ils travaillent sur le terrain. L'objectif est de montrer la capacité du cavalier et du cheval à faire preuve de calme, de précision, de style et de régularité dans l'exécution des obstacles, tout en démontrant une harmonie entre le cheval et le cavalier. Cette épreuve n'est pas chronométrée.

6.2 Manège

Le manège idéal pour l'épreuve de maniabilité a des dimensions minimales de 70 m sur 40 m (environ 230 pi sur 130 pi). Il doit être sûr et ne pas contenir de pierres ou d'objets qui pourraient mettre en danger le concurrent ou le cheval. La surface ne doit pas être dure ni glissante.

La distance minimale requise entre les obstacles consécutifs du parcours est de 10 m (30 pi).

La distance optimale du public est d'au moins 5 m (15 pi).

Des marqueurs d'entrée et de sortie du parcours sont mis en place à l'intérieur du périmètre du manège. Les marqueurs doivent être espacés d'au moins 1,5 m (5 pi) et d'au plus 3 m (10 pi).

Il est recommandé de disposer d'un montoir dans le manège.

La zone d'échauffement doit se trouver le plus près possible du manège et avoir une surface semblable, en plus d'être reliée au système de sonorisation. Un minimum de trois obstacles nécessitant des compétences variées doit être fourni dans la zone d'échauffement. (Il est recommandé de fournir un saut dans la zone d'échauffement si le parcours de l'épreuve comprend un saut)

6.3 Obstacles

Le tableau 6-1 présente une liste des obstacles et un résumé des exigences de base pour chaque niveau. Ces obstacles sont conformes aux obstacles des règlements de la WAVE.

Toute référence à l'allure dans le tableau 6-1 concerne uniquement l'épreuve de maniabilité; toutes les allures sont acceptées pendant l'épreuve de vitesse (sauf indication contraire de la part de la direction du concours pour des raisons de sécurité liées aux conditions météorologiques ou à la surface).

Veillez consulter l'annexe B pour obtenir les descriptions, les exigences d'exécution et les critères d'évaluation de chaque obstacle.

Tableau 6-1. Résumé des exigences relatives aux obstacles

(voir l'annexe B pour les descriptions, les exigences d'exécution et les critères d'évaluation de chaque obstacle)

Obstacles	Enfants	L1 Intro	L2 Nov A	L3 Nov B	L4 Inter A	L5 Inter B	L6 Avancé	L7 Maître
Minimum requis	8	10	10	10	13	13	15	15
Allure entre les obstacles	P ou T	T	G	G	G	G	G	G
1. Pont	P	P	P	P	P	P	P	P
2. Huit de chiffre	P ou T	P ou T	T	G, CT	G, CS	G, CA	G, CA	G, CA
3. Enclos	P	P	P	P	P ou G	P ou G	P ou G	P ou G
4. Jarre								
5. Enlever la garroche	P ou T	P ou T	T	G	G	G	G	G
6. Prendre l'anneau	P ou T	P ou T	T	G	G	G	G	G
7. Déposer la garroche	P ou T	P ou T	T	G	G	G	G	G
8. Déplacer le gobelet								
9. Obstacle de la cloche	P	P	P ou T	P ou T	P ou G	P ou G	P ou G	P ou G
10. Reculer en L			P ou T	P ou T	P ou G	P ou G	P ou G	P ou G
11. Contournement des piquets		P	P ou T	P ou T	P ou G	P ou G	G	G
12. Slalom simple	T	T	T	T	G, CS	G, CA	G, CA	G, CA
13. Slalom double	T	T	T	G, CT	G, CS	G, CA	G, CA	G, CA
14. Portail	P	P	P	P	P	P	P	P
15. Saut	P ou T	P ou T	T ou G	G	G	G	G	G
16. Passage latéral de la barre			P	P	P	P	P ou G	P ou G
17. Eau			P	P	P	P	P	P
18. Talus			T ou G	G	G	G	G	G
19. Barils	P ou T	P ou T	T	G, CT	G, CS	G, CA	G, CA	G, CA

Remarques :

1. Les numéros d'obstacles sont fournis à titre de référence seulement et ne visent pas à dicter l'ordre du parcours.
2. P = pas; T = trot; G = galop; CT = changement de pied à partir du trot; CS = changement de pied simple (à partir du pas); CA = changement de pied en l'air.
3. Toute référence à l'allure (p. ex., franchir le pont au pas) se rapporte uniquement à l'épreuve de maniabilité. Il n'y a aucune restriction d'allure pour les obstacles dans l'épreuve de vitesse, sauf indication contraire par la direction du concours pour la sécurité du cheval ou du cavalier.
4. S'il y a un choix entre les allures, le cavalier sera évalué en fonction du degré de difficulté. Le score le plus élevé sera accordé pour le choix de l'allure la plus difficile, à condition d'être bien exécutée. Le choix de l'allure incombe au cavalier et n'est pas précisé dans le tracé du parcours.
5. Les obstacles effectués à la mauvaise allure se traduisent par un score négatif.
6. Il faut approcher les obstacles du côté numéroté.

6.4 Tracé du parcours

Un nombre minimum d'obstacles est requis aux divers niveaux : 8 au niveau Enfants; 10 aux niveaux Introduction (L1) et Novice (L2/L3); 13 au niveau Intermédiaire L4/L5) et 15 aux niveaux Avancé (L6) et Maître (L7). Certains obstacles peuvent être combinés dans une série et compter comme un obstacle (p. ex., enlever la garroche d'un baril, prendre l'anneau et déposer la garroche).

Un obstacle peut être utilisé deux fois dans une épreuve à condition de le franchir dans la direction opposée la deuxième fois et d'exécuter un autre obstacle entre les deux fois. Si un obstacle destiné à être réutilisé plus tard dans le parcours est renversé ou délogé dans un premier temps, et n'est pas réinitialisé par le cavalier, l'équipe au sol doit réinitialiser l'obstacle avant qu'il ne soit nécessaire pour la prochaine exécution. Par exemple. sauter, prendre la garroche, le portail, le passage latéral de la barre s'il est utilisé dans un sens, puis plus tard dans l'autre sens.

Des marqueurs de début et de fin de parcours doivent être placés à l'intérieur du périmètre du manège. Les marqueurs doivent indiquer clairement la direction « départ » et « arrivée » sur le parcours et sur le plan du parcours. Les marqueurs doivent être placés à un minimum de 1,5 mètre (5 pieds) et un maximum de 3 mètres (10 pieds). Un minimum de 10 mètres (30 pieds) est requis pour la ligne de déplacement entre les marqueurs de départ/arrivée et le premier et le dernier obstacle.

Une distance minimale de 10 m (30 pi) est requise pour la trajectoire de déplacement entre les obstacles consécutifs du parcours et entre les marqueurs d'entrée/de sortie ainsi que les premier et dernier obstacles.

Les obstacles seront numérotés à droite de manière à indiquer l'ordre dans lequel ils doivent être franchis. Les numéros indiquent la direction d'approche de l'obstacle en l'absence de marqueurs. Les numéros d'obstacles comme la jarre, enlever la garroche, prendre l'anneau, etc., doivent être placés au centre pour permettre au cavalier d'utiliser sa main de travail. Les numéros d'obstacles ne sont pas considérés comme faisant partie de l'obstacle.

Certains obstacles peuvent être marqués avec des marqueurs rouges et blancs (p. ex., drapeaux, cônes) pour indiquer la bonne direction pour franchir l'obstacle (marqueur rouge à droite et blanc à gauche). Certains obstacles peuvent également avoir des marqueurs de sortie. Les marqueurs indiquent également la transition au pas ou depuis le pas, si applicable à cet obstacle. Des marqueurs de parcours doivent être utilisés pour les obstacles de la jarre et du passage latéral de la barre, mais ne servent pas nécessairement à indiquer des transitions. Les marqueurs de parcours ne sont pas considérés comme faisant partie de l'obstacle.

Tout obstacle peut être installé, décoré ou intégré à un autre type de décoration ou de publicité pourvu qu'il soit conforme à l'esprit de l'épreuve.

Le plan du parcours doit être affiché ou mis à la disposition des concurrents au plus tôt 48 heures avant le début du concours et au moins 2 heures avant la classe.

Les concurrents ne peuvent à aucun moment s'exercer sur le parcours. Si le parcours est mis en place longtemps avant la tenue de l'épreuve, le manège doit être sécurisé pour s'assurer qu'aucun cheval ne puisse y avoir accès.

6.5 Reconnaissance du parcours

Une reconnaissance du parcours doit avoir lieu avant le début de cette épreuve. Les concurrents à tous les niveaux peuvent marcher à l'intérieur du manège pour examiner les obstacles au cours d'une reconnaissance du parcours prescrite. Les concurrents peuvent toucher ou manipuler les éléments des

obstacles qu'ils devront ramasser ou manipuler pour réussir l'épreuve de maniabilité. Par exemple, les compétiteurs peuvent ramasser la garroche pour tester son poids ou son équilibre, tester le point d'attache de l'anneau, etc., mais ils ne doivent pas ajuster toute autre partie du parcours, y compris les numéros et les marqueurs de parcours; à défaut de quoi ils pourraient être disqualifiés. Si un cavalier estime qu'une partie du parcours nécessite un ajustement, il doit communiquer ses préoccupations au délégué technique.

Le juge et le délégué technique doivent être disponibles pour répondre aux questions pendant la reconnaissance du parcours. Les entraîneurs ou instructeurs peuvent accompagner les cavaliers; cependant, ils ne peuvent pas poser de questions à moins de représenter un jeune cavalier. Il est recommandé que la direction du concours offre une période de 15 à 30 minutes pour la reconnaissance du parcours. Le juge ou le délégué technique signale l'ouverture et la clôture du manège.

Les concurrents qui entrent dans le manège doivent porter un habillement approprié pour la compétition. Les vestons, jambières, chapeaux, etc., ne sont pas exigés pour la reconnaissance du parcours. Les entraîneurs qui accompagnent les cavaliers doivent être habillés convenablement.

Aucun concurrent ne peut rester dans le manège après le signal de clôture. Les classes commencent au moins 15 minutes après celui-ci. Les modifications du parcours pendant la reconnaissance du parcours ne peuvent être effectuées que si tous les concurrents en sont informés et ont la possibilité de marcher cette partie du parcours par la suite. Aucune modification ne peut être apportée au parcours après la reconnaissance du parcours.

6.6 Exécution de l'épreuve

Les concurrents entrent sur la piste selon l'ordre de passage défini (voir la section 4.2). Le parcours est considéré comme « actif » lorsque le cheval entre dans le manège, de sorte qu'aucune ligne d'obstacle ne peut être franchie pendant le tour de piste avant la cloche. Pendant le tour de piste, le cavalier peut demander au juge d'autoriser l'équipe au sol à repositionner la garroche dans baril de prise. Le cavalier ne peut pas repositionner lui-même la garroche.

Le juge donne le coup de départ officiel de chaque épreuve en faisant sonner une cloche. Une fois que la cloche a sonné, les concurrents ont 60 secondes pour saluer le juge à l'extérieur des marqueurs d'entrée et franchir la ligne de départ; les concurrents qui ne respectent pas ce délai seront disqualifiés. Lorsqu'il y a plus d'un juge, les cavaliers sont tenus de faire face et de saluer le président du jury, mais peuvent aussi saluer tous les juges présents. Lorsque le parcours est terminé, le cavalier franchit les marqueurs de sortie et se retourne pour faire face au juge ou au président du jury pour un salut final qui met fin à l'épreuve. Ne pas saluer le juge entraîne une pénalité de 5 points par occurrence. Le cavalier doit franchir les marqueurs de départ et d'arrivée dans la direction indiquée sur le plan du parcours; sinon, il sera disqualifié, sauf s'il effectue une correction conformément à la section 6.8. Renverser un marqueur de départ ou d'arrivée entraîne une pénalité de 5 points. Il n'est pas nécessaire de replacer le marqueur de départ ou d'arrivée.

Le cheval doit faire face au juge et rester immobile lorsque le cavalier salue le juge. Les cavaliers peuvent lever leur chapeau avec la main ne tenant pas les rênes s'ils montent à une main, ou leur main de travail s'ils utilisent les deux mains, ou saluer le juge d'un léger hochement de tête et abaissement du bras qui ne contrôle pas les rênes, ou du bras de travail s'ils montent à deux mains. Les cavaliers portant un casque protecteur saluent le juge d'un léger hochement de tête et abaissement du bras qui ne tient pas les rênes, ou du bras de travail s'ils montent à deux mains.

Les concurrents peuvent utiliser la main droite ou la main gauche pour effectuer les obstacles; cependant, la même main doit être utilisée pour chacun des obstacles.

Pour réussir l'exécution d'un obstacle, un cavalier doit :

- Passer entre les marqueurs d'entrée de l'obstacle (s'il y a lieu) dans la bonne direction.
- S'approcher de l'obstacle du côté numéroté s'il n'y a pas de marqueur d'entrée, p. ex., pour prendre la garroche dans le baril. L'approche doit être suffisamment près de l'obstacle pour permettre son exécution dans cette direction, mais il est possible d'effectuer un cercle autour de l'obstacle avant son exécution.
- Effectuer le mouvement technique requis par l'obstacle.
- Sortir de l'obstacle en passant à travers les marqueurs de sortie (s'il y a lieu).

Les cavaliers doivent effectuer les obstacles dans l'ordre indiqué sur le plan du parcours. En cas de disqualification potentielle, les cavaliers doivent continuer le parcours de la manière indiquée au point 6.9 Pénalités.

Au cours d'une épreuve, les cavaliers ne peuvent traverser aucun obstacle qui n'a pas encore été exécuté, sauf indication sur le plan du parcours ou avec l'autorisation expresse du juge. S'il est autorisé à traverser un obstacle par le juge, le cavalier peut le traverser librement à tout moment pendant la durée du parcours. Une fois qu'un obstacle a été exécuté, il peut être traversé.

Les obstacles effectués à la mauvaise allure se traduisent par un score négatif.

Renverser n'importe quelle partie d'un obstacle se traduit par un score négatif. Dans les cas où un concurrent renverse ou laisse tomber une partie d'un obstacle dont il a besoin pour réussir l'obstacle :

- Aux niveaux Enfants et L1, on remet l'objet au cavalier qui sera autorisé à effectuer l'obstacle ou encore le cavalier peut demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro.
- Aux niveaux L2/L3, le cavalier *doit descendre* de cheval, replacer ou récupérer l'objet, remonter à cheval et continuer l'exécution de l'obstacle ou encore il peut demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro.
- Aux niveaux L4 à L7, le cavalier *doit descendre* de cheval, replacer ou récupérer l'objet, remonter à cheval et effectuer l'obstacle ou il sera disqualifié.

Le cavalier n'est pas jugé sur sa façon de descendre de cheval et de remonter à cheval. Il n'y a aucune restriction sur l'utilisation des mains lorsque le cavalier remonte à cheval tout en tenant l'objet échappé; toutefois, l'objet doit être transféré à la main de travail avant de continuer l'exécution de l'obstacle.

Un refus (p. ex., le cheval s'arrête, recule ou effectue un cercle avant de franchir l'obstacle) entraîne un score négatif. Les cavaliers des niveaux Enfants, Introduction (L1) et Novice A/B (L2/L3) ont droit à trois refus. Si la troisième tentative échoue, le cavalier peut, avec l'autorisation du juge, passer à l'obstacle suivant, et un score de zéro est accordé pour l'obstacle non exécuté. Un troisième refus pour les cavaliers de niveau Intermédiaire (L4) et plus haut (or L4 jusqu'à L7) entraîne une disqualification.

L'allure imposée entre les obstacles est le galop pour les cavaliers de niveau Novice A (L2) et supérieurs; le trot entre les obstacles est pénalisé dans les notes collectives à ces niveaux. Pour les concurrents de niveau Introduction (L1), l'allure imposée entre les obstacles est le trot. Les cavaliers du niveau Enfants peuvent utiliser le pas ou le trot entre les obstacles. Une mauvaise allure entre les obstacles se traduit par un score inférieur dans la note collective des transitions/navigation.

Les cavaliers de niveau Novice (L2/L3) qui obtiennent un zéro sur trois obstacles à l'épreuve de maniabilité ne sont pas autorisés à participer à l'épreuve de vitesse. Cela se traduit par une disqualification pour l'épreuve de vitesse

Les lecteurs sont autorisés au niveau Enfants seulement pour l'épreuve de maniabilité. Les lecteurs ne lisent que le numéro et le nom des obstacles.

6.7 Notation

Le juge utilise une feuille de pointage comme celle se trouvant à l'annexe C. Chaque obstacle de l'épreuve de maniabilité est noté sur une échelle de 10 (le score le plus élevé) à 0 pour permettre un classement adéquat et logique des concurrents dans chaque classe. Lorsque deux juges ou plus officient lors d'une compétition, la moyenne des scores attribués est utilisée pour déterminer le score officiel de l'épreuve.

L'attribution de demi-points est autorisée. L'interprétation des notes se fait généralement comme suit :

10 9 8	Excellent Très bien Bien	Effectue correctement le mouvement et satisfait aux critères avec une excellente qualité d'exécution.
7 6	Assez bien Satisfaisant	Effectue correctement le mouvement et satisfait aux exigences du mouvement et aux critères de jugement avec une certaine qualité d'exécution.
5	Suffisant	Aucun problème majeur, mais sans qualité dans l'exécution du mouvement et/ou les critères de jugement.
4	Insuffisant	Au moins un problème majeur dans le mouvement ou piètre qualité de l'exécution.
3 2 1	Médiocre Mauvais Très mauvais	Fautes majeures et/ou multiples avec exécution des bases du mouvement et/ou des critères de jugement.
0	Non exécuté	

Les juges accordent un pointage au couple cavalier-cheval en fonction des notes collectives suivantes :

- a. **Transitions/navigation** : Transitions montantes, nettes et précises entre les allures. Les transitions sont fluides, équilibrées et en douceur avec un délai minimum dans l'exécution. Efficacité des lignes de parcours vers les obstacles; bon pied et bonne incurvation. Allure imposée entre les obstacles.
- b. **Allures** : Rythme, liberté et régularité.
- c. **Impulsion** : Désir de se porter en avant; élasticité des foulées; souplesse du dos; engagement de l'arrière-main.
- d. **Soumission** : Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance; acceptation du contact; rectitude; légèreté de l'avant-main; aisance des mouvements.
- e. **Cavalier** : Position et assiette du cavalier; bonne utilisation des aides; efficacité des aides.
- f. **Présentation** : Harnachement et habillement complets, propres et appropriés.

Si la qualité d'exécution est semblable, le juge accorde le score le plus élevé au niveau de difficulté supérieure (p. ex., effectuer un obstacle au galop plutôt qu'au pas) pour les obstacles qui permettent de choisir l'allure. Le choix de l'allure incombe au cavalier et n'est pas précisé dans le plan du parcours.

6.8 Erreurs de parcours

Une faute de parcours est une erreur dans la façon d'approcher un obstacle ou de l'exécuter, ou encore une erreur à l'entrée ou à la sortie du parcours, c'est-à-dire lorsque le concurrent :

- a. commence à effectuer l'obstacle $x+1$ sans avoir réussi l'obstacle x ;
- b. s'approche de l'un des éléments de l'obstacle sans d'abord passer entre les drapeaux de départ (le cas échéant) ou sans avoir terminé l'élément précédent;
- c. n'effectue pas les bons mouvements à l'intérieur de l'obstacle;
- d. ne passe pas entre les marqueurs de sortie de l'obstacle (le cas échéant);
- e. franchit le marqueur de départ ou d'arrivée dans le mauvais sens.

Les erreurs de parcours se traduisent par un score négatif, mais peuvent être corrigées avant la traversée des drapeaux d'entrée ou d'approche de l'obstacle suivant pour éviter une disqualification. Pour éviter la disqualification, l'obstacle doit être effectué à nouveau dans son intégralité (y compris les marqueurs d'entrée/sortie s'ils sont présents) avant de passer par les marqueurs d'entrée du prochain obstacle. Cela peut nécessiter le repositionnement d'une partie d'obstacle (par exemple, une cuiller) dans sa position d'origine avant de reprendre l'obstacle.

On considère qu'une erreur est commise et sujette à disqualification lorsqu'un concurrent :

- commence à effectuer un obstacle sans d'abord franchir le marqueur de départ dans la bonne direction;
- commence à effectuer un obstacle sans d'abord corriger l'exécution de l'obstacle précédent;
- commence à effectuer un obstacle sans avoir réussi l'obstacle précédent;
- n'effectue pas un obstacle au complet, y compris en ne franchissant pas les marqueurs d'entrée et de sortie de l'obstacle;
- effectue un salut final, mais ne franchit pas le marqueur d'arrivée du parcours dans la bonne direction.

Une mauvaise exécution du parcours entraîne un score inférieur ou négatif en fonction de la gravité de l'erreur, p. ex., faire tomber un obstacle déjà réalisé ou échapper une partie de l'obstacle nécessaire à son exécution (comme le gobelet, la jarre ou la garroche), même si l'erreur est corrigée.

6.9 Pénalités/motifs de disqualification (voir aussi la section 1.12)

Même en cas de disqualification potentielle, le ou les juges doivent évaluer toute la performance d'un concurrent dans une épreuve jusqu'à la fin. Après le salut final, le juge avise le cavalier de la disqualification, le cas échéant. Le juge a le pouvoir de mettre fin à une épreuve à tout moment pour des raisons de sécurité ou de bien-être.

Pénalité

- a. Ne pas saluer le juge – pénalité de 5 points par occurrence
- b. Utilisation de la voix – pénalité de 2 points par occurrence
- c. Aide extérieure – pénalité de 10 points par occurrence (niveaux Enfants et de L1 à L5)
- d. Aux niveaux L6 et L7, caresser ou toucher l'encolure du cheval devant la main qui tient les rênes : pénalité de 5 points par occurrence jusqu'à un maximum de deux pénalités
- e. Renverser le marqueur de départ ou d'arrivée du parcours : pénalité de 5 points par occurrence

Disqualification

- a. Ne pas corriger une erreur de parcours avant de commencer l'obstacle suivant.
- b. Trois refus d'effectuer le même obstacle (de L4 à L7).
- c. Ne pas avancer pendant 15 secondes.
- d. Montrer un obstacle au cheval d'une manière manifeste.
- e. Traverser la ligne d'un obstacle à tout moment avant son exécution (sauf indication précise sur le plan de parcours).
- f. Renverser un obstacle ou une partie d'un obstacle qui n'a pas encore été exécuté.
- g. Passer la corde par-dessus la tête du cavalier dans l'obstacle du portail (si une corde est utilisée)
- h. Aide extérieure L6 et L7.
- i. Aux niveaux L6 et L7, caresser ou toucher l'encolure du cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises.
- j. Aux niveaux L6 et L7, avoir deux mains sur les rênes autrement que pour un bref ajustement.
- k. Ne pas franchir les marqueurs d'entrée et de sortie du parcours dans la direction indiquée sur le plan de parcours.
- l. Ne pas utiliser la même main de travail pour tous les obstacles.
- m. Sortir de l'extrémité sans sortie d'un couloir avec les quatre pieds.
- n. Toucher ou ajuster la garroche avant le début de l'épreuve.

Tableau 6-2. Résumé des pénalités et des motifs de disqualification à l'épreuve de maniabilité

	Enfants	L1 INTRO	L2 NOV A	L3 NOV B	L4 INTER A	L5 INTER B	L6 AVANCÉ	L7 MAÎTRE
Refus	3 autorisés; score négatif. Après 3 refus et avec l'autorisation du juge, le cavalier peut passer au prochain obstacle. Un score de zéro est accordé pour l'obstacle.				2 autorisés; score négatif. Le 3 ^e refus entraîne la disqualification			
Renverser ou échapper une partie de l'obstacle qui est nécessaire à son exécution (jarre, gobelet ou garroche). Cela n'inclut pas l'anneau.	Score négatif							
	La partie d'obstacle est remise en place ou remise au cavalier ou encore le cavalier demande la permission de passer l'obstacle pour un score de zéro.	Le cavalier doit descendre de cheval, replacer l'objet, remonter à cheval et effectuer l'obstacle. Sinon, il peut demander l'autorisation de passer l'obstacle pour un score de zéro		Le cavalier doit descendre de cheval, récupérer l'objet, remonter à cheval, remettre l'objet en place et effectuer l'obstacle. L'échec entraîne la disqualification.				
Renverser toute autre partie d'un obstacle	Score négatif							
Renverser le marqueur de départ ou d'arrivée du parcours	Pénalité de 5 points							
Score de 0 sur 3 obstacles			Ne peut pas participer à l'épreuve de vitesse					
Les cavaliers qui montent à une main : utilisation excessive ou prolongée de deux mains sur les rênes autre que pour un bref ajustement des rênes							Disqualification	
Aide extérieure	Pénalité de 10 points par occurrence						Disqualification	
Utilisation de la voix	Pénalité de 2 points par occurrence							
Ne pas saluer le juge	Pénalité de 5 points par occurrence							
L6/L7 Caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes (max. deux fois)							Pénalité de 5 points par occurrence	
Passer la corde par-dessus la tête du cavalier dans l'obstacle du portail	Disqualification							
L6/L7 Caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises.							Disqualification	
Ne pas corriger une erreur de parcours avant de commencer l'obstacle suivant	Disqualification							
Ne pas avancer pendant 15 secondes	Disqualification							
Montrer un obstacle au cheval d'une manière manifeste	Disqualification							
Franchir la ligne d'obstacle à tout moment avant son exécution	Disqualification							
Renverser l'obstacle avant son exécution	Disqualification							
Ne pas franchir les marqueurs d'entrée et de sortie du parcours dans la direction indiquée sur le plan de parcours lorsque l'erreur n'est pas corrigée	Disqualification							
Ne pas utiliser la même main de travail pour tous les obstacles	Disqualification							
Sortir de l'extrémité sans sortie du couloir DQ	Disqualification							
Toucher la garroche avant le début de l'épreuve	Disqualification							
Même en cas de disqualification potentielle, le ou les juges doivent évaluer toute la performance d'un concurrent dans une épreuve jusqu'à la fin. Après le salut final, le juge avise le cavalier de la disqualification, le cas échéant. Le juge a le pouvoir de mettre fin à une épreuve à tout moment pour des raisons de sécurité ou de bien-être.								

SECTION 7. ÉPREUVE DE VITESSE

7.1 Objectif

L'épreuve de vitesse est jugée uniquement selon le temps écoulé pour terminer le parcours, et le temps est ajusté en fonction des bonifications ou des pénalités. Les obstacles sont exécutés le plus rapidement possible, sans égard au style. Cette épreuve démontre la coordination et la capacité d'anticipation du cavalier, ainsi que la soumission, la vitesse et l'attention du cheval.

7.2 Manège

Les exigences du manège sont les mêmes pour cette épreuve que pour l'épreuve de maniabilité (voir la section 6.2). Il doit y avoir des marqueurs d'entrée et de sortie à l'intérieur du manège. Les chronomètres (ou les chronomètres automatiques) sont positionnés en parallèle avec les marqueurs d'entrée et de sortie.

Des marqueurs d'entrée et de sortie du parcours sont mis en place à l'intérieur du périmètre du manège. Les marqueurs doivent être espacés d'au moins 1,5 m (5 pi) et d'au plus 3 m (10 pi).

Il est recommandé de disposer d'un montoir dans le manège.

7.3 Tracé du parcours

Le parcours de vitesse à tous les niveaux comprend une partie ou la totalité des obstacles pouvant être utilisés dans l'épreuve de maniabilité. Le seul obstacle qui ne peut pas être utilisé dans l'épreuve de vitesse est la jarre. Il faut utiliser un portail en corde plutôt qu'un portail solide dans cette épreuve. L'obstacle de l'enclos est effectué dans un seul passage; le cavalier peut choisir la direction à moins qu'elle ne soit imposée dans le plan du parcours.

Un nombre minimum d'obstacles est requis aux divers niveaux : 10 au niveau Novice (L2/L3); 13 au niveau Intermédiaire (L4/L5) et 15 aux niveaux Avancé (L6) et Maître (L7). Certains obstacles peuvent être combinés dans une série et compter comme un obstacle (p. ex., enlever la garroche d'un baril, prendre l'anneau et déposer la garroche).

Un obstacle peut être utilisé deux fois à condition de le franchir dans la direction opposée la deuxième fois et d'exécuter un autre obstacle entre les deux fois.

7.4 Reconnaissance du parcours

Une reconnaissance du parcours doit avoir lieu avant le début de cette épreuve. On applique les mêmes règlements que lors de la reconnaissance du parcours à l'épreuve de maniabilité (voir la section 6.5).

7.5 Exécution de l'épreuve

Les concurrents entrent sur la piste selon l'ordre de passage défini. Le parcours est considéré comme « actif » lorsque le cheval entre dans le manège, de sorte qu'aucune ligne d'obstacle ne peut être franchie pendant le tour de piste avant la cloche. Pendant le tour de piste, le cavalier peut demander au juge de permettre au personnel au sol de repositionner la garroche dans le baril de prise. Le cavalier ne peut pas régler lui-même la garroche.

Le juge donne le coup de départ officiel de chaque épreuve en faisant sonner une cloche. Une fois la cloche sonnée, les concurrents ont 60 secondes pour saluer et commencer le parcours. Le concurrent doit saluer le juge à l'extérieur des marqueurs d'entrée avant d'entrer dans le manège. Lorsque le parcours est

terminé, le cavalier franchit les marqueurs de sortie et se retourne pour faire face au juge ou au président du jury pour un salut final qui met fin à l'épreuve. Lorsqu'il y a plus d'un juge, les cavaliers sont tenus de faire face et de saluer le président du jury, mais peuvent aussi saluer tous les juges présents.

Le cavalier doit franchir les marqueurs de départ et d'arrivée dans la direction indiquée sur le plan du parcours; sinon, il sera disqualifié, sauf s'il effectue une correction. Renverser un marqueur de départ ou d'arrivée entraîne une pénalité de 5 secondes. Il n'est pas nécessaire de replacer le marqueur de départ ou d'arrivée.

Le cheval doit rester immobile et face au juge lorsque le cavalier salue. Les cavaliers peuvent lever leur chapeau avec la main ne tenant pas les rênes s'ils montent à une main, ou leur main de travail s'ils utilisent les deux mains, ou saluer le juge d'un léger hochement de tête et abaissement du bras qui ne contrôle pas les rênes, ou du bras de travail s'ils montent à deux mains. Les cavaliers portant un casque protecteur saluent le juge d'un léger hochement de tête et abaissement du bras qui ne tient pas les rênes, ou du bras de travail s'ils montent à deux mains.

Les concurrents peuvent utiliser la main droite ou la main gauche pour négocier les obstacles; cependant, la même main doit être utilisée pour chacun des obstacles.

Pour réussir l'exécution d'un obstacle, un cavalier doit :

- Passer entre les marqueurs d'entrée de l'obstacle (s'il y a lieu) dans la bonne direction.
- S'approcher de l'obstacle du côté numéroté s'il n'y a pas de marqueur d'entrée, p. ex., pour prendre la garroche dans le baril. L'approche doit être suffisamment près de l'obstacle pour permettre son exécution dans cette direction, mais il est possible d'effectuer un cercle autour de l'obstacle avant son exécution.
- Effectuer le mouvement technique requis par l'obstacle.
- Sortir de l'obstacle en franchissant les marqueurs de sortie (s'il y a lieu).

Les cavaliers doivent effectuer les obstacles dans l'ordre indiqué sur le plan du parcours. En cas de disqualification potentielle, les cavaliers doivent continuer le parcours de la manière indiquée au point 7.8 Pénalités.

Le parcours est considéré comme « actif » lorsque le cheval entre dans le manège, de sorte qu'aucune ligne d'obstacle ne peut être franchie pendant le tour de piste avant la cloche. Au cours d'une épreuve, les cavaliers ne peuvent traverser aucun obstacle qui n'a pas encore été exécuté, sauf indication sur le plan du parcours ou avec l'autorisation expresse du juge. S'il est autorisé à traverser un obstacle par le juge, le cavalier peut le traverser librement à tout moment pendant la durée du parcours. Une fois qu'un obstacle a été exécuté, il peut être traversé.

7.6 Notation

Le juge utilise la feuille de pointage fournie à l'annexe C pour consigner le temps électronique écoulé ou la moyenne de deux temps manuels de l'épreuve, ainsi que les pénalités ou les bonifications de temps (le cas échéant) et les commentaires. Le classement se fait du score de temps net le plus bas au plus élevé pour chaque classe.

Le temps commence lorsque le nez du cheval franchit les marqueurs d'entrée et se termine lorsqu'il franchit les marqueurs de sortie. Le temps officiel d'un concurrent est la moyenne de tous les temps manuels bien exécutés. En cas de problème avec les chronomètres manuels, on accorde le bénéfice du doute au cavalier, et le temps le plus court est considéré comme le temps officiel. Lorsque l'épreuve est chronométrée avec un chronomètre électronique, un chronomètre manuel est utilisé comme solution de rechange en cas de problème, mais on n'utilisera pas la moyenne des temps enregistrés. Le chronomètre

électronique est enregistré comme temps officiel à moins d'une défectuosité; dans ce cas, le chronomètre manuel devient le temps officiel. Idéalement, le chronomètre électronique est affiché sur un écran bien en vue du juge, des concurrents et du public.

7.7 Pénalités et bonifications de temps pour les obstacles

Les fautes d'obstacles commises dans cette épreuve sont pénalisées par l'ajout de secondes au score du temps écoulé. Les pénalités de temps s'accumulent comme suit :

a. Pénalités de 5 secondes

- Placer la pointe de la garroche dans le baril ou prendre l'anneau avec le talon de la garroche.
- Un membre qui dépasse la barre lors du passage latéral de la barre; une pénalité est accordée pour chaque membre.
- L6/L7 Caresser ou toucher l'encolure du cheval devant la main qui tient les rênes (maximum de deux pénalités).
- Renverser un marqueur de départ ou d'arrivée du parcours.

b. Pénalités de 10 secondes

- Le cheval ou le cavalier renverse ou déloge toute partie d'un obstacle dans le manège.
- Renverser le baril et la garroche reste à l'intérieur du baril (n'a pas besoin d'être remise en place) à l'obstacle **Déposer la garroche**.

c. Pénalités de 30 secondes

- Fermer le portail l'en attachant à la mauvaise partie de l'obstacle. (Cette pénalité s'applique lorsque le cavalier a fermé le portail, mais sans utiliser le loquet correctement.)
- Échapper ou ne pas remettre en place le portail. Si le cavalier est en mesure de récupérer le portail sans descendre de cheval, il peut le faire sans encourir de pénalité. Les cavaliers peuvent également descendre de cheval, récupérer la corde, remonter à cheval, puis effectuer l'obstacle sans pénalité.
- Échapper et ne pas remettre en place une partie d'un obstacle (L2/L3 seulement) (voir aussi le paragraphe d).
- Après trois refus à un obstacle et avec la permission du juge (L2/L3 seulement).

- d. Temps écoulé. Si un concurrent échappe un élément d'un obstacle (p. ex., gobelet, garroche, etc.) ou renverse une partie de l'obstacle nécessaire à son exécution, le cavalier doit descendre de cheval, récupérer ou remettre en place l'élément, remonter à cheval et continuer l'exécution de l'obstacle. Il n'y a pas de pénalité de temps distincte pour cette violation, mais le temps continue de s'accumuler pendant que la correction est apportée. Ne pas récupérer ou remettre en place l'élément tombé est un motif de disqualification pour les cavaliers des niveaux L4 et supérieurs. Les cavaliers Novice (L2/L3) qui ne parviennent pas à récupérer ou à remettre en place un objet tombé reçoivent une pénalité de 30 secondes; ils doivent indiquer au juge que l'objet est tombé et qu'ils ne descendront pas de cheval pour le récupérer pour éviter d'être disqualifiés. L'anneau n'a pas besoin d'être récupéré s'il tombe. *Remarque* : Il n'y a aucune restriction sur l'utilisation des mains lorsque le cavalier remonte à cheval tout en tenant l'objet échappé; toutefois, l'objet doit être transféré à la main de travail avant de continuer l'exécution de l'obstacle.

Prendre l'anneau et le déposer correctement dans le baril avec la garroche entraîne une bonification de 10 secondes (secondes déduites du temps total écoulé). Il n'y a pas de pénalité si l'anneau n'est pas déposé dans le baril ou s'il tombe.

7.8 Pénalités/motifs de disqualification (voir aussi la section 1.12)

Même en cas de disqualification potentielle, le ou les juges doivent évaluer toute la performance d'un concurrent dans une épreuve jusqu'à la fin. Après le salut final, le juge avise le cavalier de la disqualification, le cas échéant. Le juge a le pouvoir de mettre fin à une épreuve à tout moment pour des raisons de sécurité ou de bien-être.

Pénalité

- a. Ne pas saluer le juge, par occurrence (pénalité de 10 secondes).
- b. Aide extérieure, par occurrence (pénalité de 10 secondes) niveaux L2 à L5

Disqualification

- a. Passer par le ou les portails d'entrée et de sortie après avoir franchi le portail d'entrée afin de partir le chronomètre de l'épreuve, mais avant d'avoir exécuté tous les obstacles de l'épreuve.
- b. Trois refus à un obstacle donné. Les cavaliers des niveaux L2/L3 peuvent obtenir une pénalité de 30 secondes après trois refus, si le juge l'autorise.
- c. Ne pas avancer pendant 15 secondes.
- d. Ne pas réaliser le parcours dans l'ordre séquentiel.
- e. Une erreur non corrigée dans l'exécution d'un obstacle ou dans sa trajectoire (p. ex., ne pas sonner la cloche, déplacer le gobelet vers le mauvais piquet, etc.).
- f. Ne pas passer par les marqueurs à l'entrée et à la sortie d'un obstacle.
- g. Traverser la ligne d'un obstacle à tout moment avant son exécution (sauf indication précise sur le plan de parcours).
- h. Renverser un obstacle ou une partie d'un obstacle qui n'a pas encore été exécuté.
- i. Ne pas récupérer un objet tombé et ne pas satisfaire aux exigences d'exécution de l'obstacle, à l'exception du cas indiqué pour l'obstacle du **portail** (sections 7.7c et 7.7d).
- j. Sortir par l'extrémité autre que la sortie d'un corridor avec les quatre sabots, p. ex., dans les épreuves de la cloche, du reculer en L, de contournement des piquets.
- k. Passer la corde par-dessus la tête du cavalier dans l'obstacle du portail.
- l. Ne pas franchir le fossé rempli d'eau. Cela comprend également de sauter par-dessus le fossé sans qu'aucun des sabots du cheval ne touche à l'eau.
- m. L6/L7 Caresser ou toucher l'encolure du cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises.
- n. Ne pas franchir les marqueurs d'entrée et de sortie du parcours dans la direction indiquée sur le plan du parcours (sauf correction).
- o. Utiliser deux mains sur les rênes pendant plus longtemps que le temps nécessaire à un bref ajustement; L6 et L7
- p. Ne pas utiliser la même main de travail pour tous les obstacles.
- q. Toucher ou ajuster la garroche avant le début de l'épreuve.

Tableau 7-1. Résumé des pénalités et des bonifications de temps, ainsi que des motifs de disqualification (voir les sections 7.7 et 7.8)

	-10	+5	+10	+30	Disqualification
Placer la pointe de la garroche dans le baril		√			
Prendre l'anneau avec le talon de la garroche		√			
Un membre qui dépasse la barre lors du passage latéral de la barre (par membre)		√			
Caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes (max. 2 fois) L6/L7		√			
Renverser le marqueur de départ ou d'arrivée du parcours		√			
Renverser ou déloger toute partie d'un obstacle			√		
Renverser le baril et la garroche reste à l'intérieur			√		
Ne pas saluer le juge (par occurrence)			√		
Aide extérieure de L2 à L5 (par occurrence)			√		
Fermer le portail en l'attachant à la mauvaise partie de l'obstacle				√	
Échapper ou ne pas remettre en place le portail				√	
Échapper et ne pas remettre en place une partie d'un obstacle (L2/L3 seulement)				√	
Après trois refus, avec la permission du juge (L2/L3)				√	
Prendre l'anneau et le déposer dans le baril avec la garroche	√				
Ne pas entrer dans le manège dans les 60 secondes suivant le son de la cloche					√
Aide extérieure L6 et L7					√
Utiliser deux mains sur les rênes plus longtemps que nécessaire (L6-L7)					√
Passer par le portail d'entrée et de sortie avant l'exécution de tous les obstacles					√
Trois refus à un obstacle donné – de L4 à L7					√
Ne pas avancer après 15 secondes					√
Ne pas réaliser le parcours dans l'ordre séquentiel					√
Erreur non corrigée dans l'exécution d'un obstacle ou sa trajectoire					√
Ne pas passer par les marqueurs d'entrée ou de sortie d'un obstacle					√
Franchir la ligne d'un obstacle à tout moment avant son exécution					√
Renverser un obstacle ou une partie d'un obstacle qui n'a pas encore été exécuté					√
Ne pas indiquer au juge qu'un objet est tombé avant de poursuivre (L2/L3)					√
Ne pas récupérer un objet tombé (L4 - L7)					√
Sortir par une extrémité autre que la sortie d'un corridor					√
Ne pas franchir le fossé rempli d'eau					√
Caresser ou toucher le cheval devant la main qui tient les rênes à trois reprises L6/L7					√
Ne pas franchir les marqueurs d'entrée et de sortie du parcours dans la direction indiquée sur le plan de parcours (sauf correction)					√
Passer la corde par-dessus la tête du cavalier à l'obstacle du portail.					√
Ne pas utiliser la même main de travail pour tous les obstacles					√
Toucher la garroche avant le début de l'épreuve					√

Même en cas de disqualification potentielle, le ou les juges doivent évaluer toute la performance d'un concurrent dans une épreuve jusqu'à la fin. Après le salut final, le juge avise le cavalier de la disqualification, le cas échéant. Le juge a le pouvoir de mettre fin à une épreuve à tout moment pour des raisons de sécurité ou de bien-être.

7.9 Considérations relatives à la sécurité

Pendant l'épreuve de vitesse et l'épreuve de tri du bétail, il est recommandé de compter sur la présence de personnel médical qualifié à tous les concours sous licence et de championnat. Pour tous les événements sous licence WECan, une personne ayant un certificat de premiers soins à jour (ou des compétences médicales supérieures) doit être sur place pendant les périodes de compétition lors de toutes les épreuves.

SECTION 8. ÉPREUVE DE TRI DU BÉTAIL (compétition en équipe seulement)

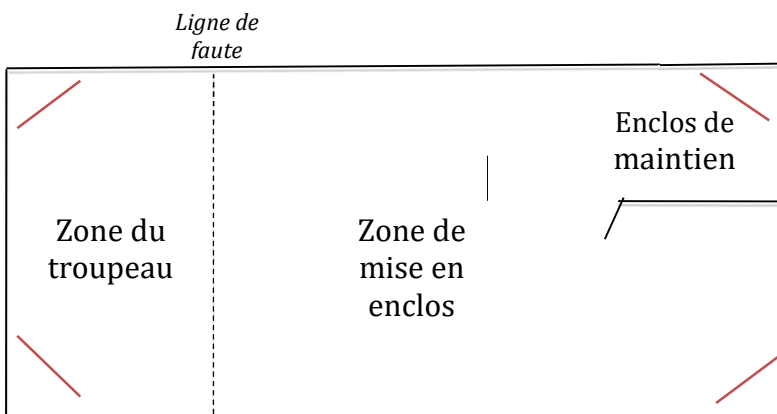
8.1 Objectif

L'épreuve de tri du bétail teste la capacité du cheval et du cavalier à travailler avec le bétail individuellement et avec ses coéquipiers. L'épreuve est réalisée en équipe de trois ou quatre cavaliers qui travaillent ensemble pour trier et séparer un à un les animaux présélectionnés d'un troupeau en se conformant à un ordre prédéterminé par le jury (un animal par cavalier), puis à les rassembler dans un enclos de maintien à l'écart du reste du troupeau. L'objectif est de démontrer la capacité de séparer, de rassembler et de garder le bétail en enclos de façon efficace et précise.

8.2 Manège

Un exemple de configuration du manège est fourni dans le diagramme suivant. Les dimensions minimales recommandées sont de 60 m sur 20 m (200 pi sur 65 pi). Le manège doit être fermé par une clôture sécuritaire assez solide et assez haute (un minimum de 5 pi) pour contenir les animaux s'ils tentent de sortir de l'enclos. Le manège doit être sur une surface plate et exempte de pierres. Il est fortement recommandé d'utiliser une surface sablonneuse, mais elle peut également être gazonnée ou en terre compactée si elle n'est pas trop dure ni glissante.

Une ligne de départ/ligne de faute sépare la ZONE DU TROUPEAU, où se trouve le troupeau, de la zone de MISE EN ENCLOS, où se trouve un enclos de maintien. La LIGNE DE FAUTE est indiquée par une ligne à la craie ou encore un ou plusieurs marqueurs sur la lice du manège, de manière à être bien visibles pour le juge. La zone du troupeau doit compter pour 20 % à 35 % de la superficie totale du manège selon le nombre et le type de bovins utilisés, le niveau de performance jugé et la configuration du manège.



Un enclos de maintien est installé à une extrémité du manège, loin de la zone du troupeau. La taille et la position exactes de l'enclos de maintien peuvent varier selon les installations offertes sur le lieu du concours. L'enclos peut se trouver à l'intérieur du périmètre du manège ou contre la clôture qui entoure le manège ou encore être installé séparément et attaché à l'extérieur du manège. Il est recommandé de positionner un jury latéral si l'enclos est placé sur le côté du manège; les jurys latéraux sont obligatoires pour les enclos autoportants au milieu du manège. L'enclos de maintien doit être assez grand pour éviter que le bétail ne percute la clôture au fond de l'enclos. Il est recommandé de configurer l'enclos de maintien de sorte que le mur du fond soit d'apparence solide en utilisant une bâche ou une bannière pour décourager les animaux de se ruer contre la clôture.

Le chronométrateur officiel se positionne de façon à avoir une vue dégagée de la ligne de faute. Un chronométrateur suppléant est positionné sur la ligne de faute du côté opposé du manège. Un signaleur est positionné à l'enclos pour signaler d'arrêter le chronomètre lorsqu'un animal est complètement mis en enclos.

La direction du concours se réserve le droit d'ajouter un cavalier qui surveille le troupeau. Ce cavalier peut rester à la ligne de faute pour aider à calmer le troupeau et veiller à sa sécurité.

8.3 Bétail

Le troupeau doit compter au moins deux animaux de plus que le nombre d'animaux que les cavaliers doivent trier. Le nombre d'animaux doit rester le même pendant toute l'épreuve pour toutes les équipes concurrentes. Les bovins peuvent être travaillés deux fois lors d'une épreuve mais il faut leur donner la possibilité de se reposer entre les travaux. Il faut pouvoir identifier les animaux individuellement. Le bétail doit donc porter des étiquettes ou des marques avec un numéro, une lettre ou une couleur de taille suffisante pour permettre aux cavaliers et aux juges de les repérer facilement. Tous les animaux doivent être marqués; des animaux supplémentaires peuvent être utilisés pour les reprises d'épreuve au besoin. Le juge doit avoir une liste des numéros ou des marques de chaque groupe pour s'assurer d'annoncer les bons numéros et être en mesure d'annoncer rapidement des numéros de reprise d'épreuve.

Une fois que le bétail est dans la zone du troupeau, un tirage au sort est effectué pour déterminer quel animal chaque cavalier doit séparer. Les concurrents peuvent tirer leurs numéros, ou les numéros peuvent être tirés au hasard et annoncés par l'annonceur du concours avant le passage de chaque cavalier (avant que le juge ne sonne la cloche). Si les concurrents tirent leurs numéros, le tirage se fait à l'aveugle; ils ne connaîtront pas leur numéro avant le début de l'épreuve.

8.4 Exécution de l'épreuve

Si les équipes ne sont pas prédéfinies par les inscriptions d'équipe, la direction du concours peut offrir une feuille d'inscription pour ceux qui souhaitent participer et qui n'ont pas d'équipe prédéfinie. Les concurrents sont responsables de former leur propre équipe. Chaque équipe doit être équilibrée en intégrant des cavaliers d'expérience, intermédiaires et novices.

Il est permis d'intégrer un cavalier professionnel ou d'expérience à toutes les équipes en tant que membre non jugé afin de faciliter une exécution de qualité. Le cavalier professionnel doit fournir une performance égale à toutes les équipes. Tous les règlements des pénalités liées à la performance des membres de l'équipe s'appliquent également au cavalier professionnel.

La direction du concours détermine l'ordre de passage.

Chaque équipe entre dans le manège et en sort au pas; les cavaliers ne peuvent pas être guidés pour franchir le portail par une personne au sol.

Lorsque le bétail est rassemblé derrière la ligne de faute, le juge signale le coup de départ de chaque épreuve en sonnant une cloche (ou en donnant un coup de sifflet). Le cavalier reçoit le numéro de l'animal à trier immédiatement après le son de la cloche. Le cavalier a 60 secondes pour saluer le juge et franchir la ligne de départ/ligne de faute (le salut se fait à l'extérieur de la ligne de faute). Lorsqu'il y a plus d'un juge, les cavaliers sont tenus de faire face et de saluer le président du jury, mais peuvent aussi saluer tous les juges présents.

Le cavalier sépare un animal du troupeau et le conduit vers l'enclos de maintien (une zone délimitée). Le cavalier dispose de 3 minutes (180 secondes) pour réussir l'épreuve. Le temps commence 60 secondes après que le juge sonne la cloche ou lorsque le nez du cheval du cavalier traverse la ligne de faute. Le chronomètre s'arrête lorsque l'animal sélectionné est conduit à l'intérieur de l'enclos de maintien (les quatre pieds à l'intérieur), le reste du troupeau est dans la zone du troupeau et tous les chevaux sont dans la zone de mise en enclos, ou lorsque les 3 minutes sont écoulées. Il est recommandé de fournir un signal sonore aux cavaliers lorsqu'il ne reste plus que 30 secondes.

Les membres de l'équipe aident à maintenir le reste du bétail dans la zone du troupeau. Dès que le cavalier a séparé son animal sélectionné et l'a conduit de l'autre côté de la ligne de faute, un ou plusieurs cavaliers de l'équipe peuvent aider le cavalier désigné à le conduire dans l'enclos de maintien. Si le membre de l'équipe restant entre dans la zone du troupeau, il reçoit une pénalité et doit quitter la zone sur-le-champ avec une pénalité ou le cavalier sera disqualifié.

Si un animal trié correctement s'échappe pour rejoindre le troupeau avant qu'un cavalier ne termine l'épreuve, le cavalier peut continuer jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Un animal est dit « échappé » lorsque ses quatre pieds traversent à nouveau la ligne de faute.

Lorsqu'un cavalier termine l'épreuve, il est de sa responsabilité de conduire l'animal jusqu'au troupeau et de regrouper le bétail ensemble pour le prochain cavalier, à moins de prévoir un cavalier qui surveille le troupeau.

Les gestes d'intimidation (taper des mains, agiter les rênes romal, les extrémités des rênes, le lasso ou la garroche contre la jambe ou la selle) sont autorisés pourvu de ne pas entrer en contact avec le bétail. Tout contact intentionnel avec le bétail à l'aide des mains, des pieds, de cordes, de bâtons, de piquets, de la garroche ou de tout autre équipement entraîne une disqualification.

La conduite du bétail doit se faire de la façon la plus sécuritaire possible afin de réduire au minimum tout risque de blessures chez les chevaux, les cavaliers ou le bétail. Si le juge estime qu'il existe une situation potentiellement dangereuse, il sonne la cloche pour arrêter l'épreuve, et tous les cavaliers doivent cesser de rassembler le bétail sur-le-champ.

À tout moment, un cavalier peut se retirer de l'épreuve en indiquant au juge qu'il se retire et accepte un « score de non-temps », ce qui correspond à un retrait.

8.5 Pénalités

Une pénalité de temps (10 secondes par occurrence) est additionnée au temps écoulé pour les violations suivantes :

- a. Ne pas saluer le juge.
- b. Un animal du troupeau franchit la ligne de faute. Un animal est considéré comme ayant franchi la ligne de faute lorsque ses quatre pieds franchissent la ligne.
- c. Le cheval d'un membre de l'équipe pénètre dans la zone du troupeau. Un cheval est considéré comme ayant franchi la ligne de faute lorsque ses quatre sabots franchissent la ligne.
- d. Aide extérieure

8.6 Motifs de disqualification (voir aussi la section 1.12)

- a. Le cavalier franchit la ligne de faute avant que le juge n'ait donné la permission de procéder.
- b. Un membre de l'équipe franchit la ligne de faute et part le chronomètre avant que le cavalier puisse le faire.
- c. Le cheval d'un membre de l'équipe pénètre dans la zone du troupeau et y reste pendant plus de 5 secondes.
- d. Des vaches se trouvent dans la zone de mise en enclos lorsque l'animal sélectionné est mis en enclos et que le chronomètre s'arrête.
- e. Rudesse. Cela comprend notamment :
 - comportement inutile ou agressif envers le cheval, le bétail ou la personne qui surveille le troupeau;

- contact, bousculade, piétinement ou geste qui fait tomber le bétail pendant la poursuite, posé par le cavalier ou un membre de l'équipe;
 - poursuite excessive du bétail qui fait en sorte que les animaux percutent les barrières de l'enclos de maintien, tentent de s'échapper ou s'empilent dans une ouverture;
 - chevaux qui mordent ou frappent le bétail avec leurs sabots.
- f. Contact intentionnel avec le bétail à l'aide des mains, des pieds, de cordes, de bâtons, de piquets, de la garroche ou de tout autre équipement.
 - g. Les cavaliers L6/L7 qui utilisent deux mains sur les rênes autrement que pour un bref ajustement.
 - h. Tout signe de blessure ou toute trace de sang qui sont causés par le cavalier.
 - i. Mettre en danger tout autre cavalier, cheval, membre de l'équipe au sol ou officiel.
 - j. Tentative de travailler le bétail à pied.

8.7 Notation

Les cavaliers sont notés en fonction du temps nécessaire pour réussir l'épreuve, auquel on *additionne* les pénalités de temps découlant des fautes pour déterminer leur score de temps final.

Ne pas réussir à mettre le bon animal dans l'enclos se traduit par un score de zéro. Si le bon animal est dans l'enclos et qu'il y a d'autres bovins dans la zone de mise en enclos (du mauvais côté de la ligne de faute) au moment où le chronomètre s'arrête, le cavalier est disqualifié.

Les cavaliers figurent au classement individuel en fonction de leur score de temps final, du plus bas au plus élevé. Les points sont attribués en fonction du nombre de concurrents (voir la section 4.8.2). On additionne les trois meilleurs pointages parmi les membres de l'équipe pour calculer le pointage final de l'équipe. Le classement de l'équipe est déterminé par le total des points obtenus par les trois meilleurs cavaliers de chaque équipe. Voir la feuille de pointage à l'annexe C.

Tableau 8-1. Résumé des pénalités et des motifs de disqualification pour les épreuves de tri du bétail

	+10	Disqualification
Ne pas saluer le juge, chaque occurrence	√	
Un animal du troupeau franchit la ligne de faute, par occurrence	√	
Le cheval d'un membre de l'équipe traverse la ligne de faute dans la zone de troupeau avec les quatre sabots, par occurrence	√	
Aide extérieure, par occurrence	√	
Un cavalier franchit la ligne de faute et part le chronomètre avant le cavalier		√
Un membre de l'équipe franchit la ligne de faute et part le chronomètre avant le cavalier		√
Un cheval du membre de l'équipe pénètre dans la zone du troupeau et y reste plus de 5 secondes		√
D'autres vaches se trouvent dans la zone de mise en enclos lorsque l'animal sélectionné est mis en enclos et que le chronomètre s'arrête.		√
Rudesse		√

Contact intentionnel avec le bétail à l'aide des mains, des pieds ou d'une pièce d'équipement		√
Tout signe de blessure ou toute trace de sang qui sont causés par le cavalier.		√
Mettre en danger tout autre cavalier, cheval, membre de l'équipe au sol ou officiel		√
Tentative de travailler le bétail à pied		√
Utilisation de deux mains sur les rênes autre que pour un bref ajustement (L6/L7)		√

8.8 Gestion des égalités

Les égalités sont décidées par le temps net total accumulé le plus court des trois meilleurs cavaliers de l'équipe. En cas d'égalité entre ces notes, l'équipe avec le moins de pénalités de temps l'emporte. S'il y a toujours égalité, les équipes restent à égalité.

8.9 Protêts et reprises d'épreuves

Si un cavalier a un différend au sujet d'une épreuve, il doit déposer un protêt avant de quitter l'enclos. Les juges doivent en discuter et arriver à une décision. Si le protêt est accueilli, le cavalier sera autorisé à reprendre l'épreuve.

Si un troupeau est mal numéroté ou qu'il compte trop ou pas assez d'animaux, seul le cavalier qui se trouve dans le manège au moment où le problème est découvert pourra reprendre l'épreuve. La reprise d'épreuve repartira le compteur à zéro et sera effectuée sans délai.

Si un cavalier fait un protêt contre un animal et qu'une décision est prise par le juge de retirer l'animal, seul ce cavalier aura la possibilité de reprendre l'épreuve.

8.10 Considérations relatives à la sécurité

Pour tous les événements sous licence WECan, une personne ayant un certificat de premiers soins à jour (ou des compétences médicales supérieures) doit être sur place pendant les périodes de compétition lors de toutes les épreuves.

8.11 Direction du concours

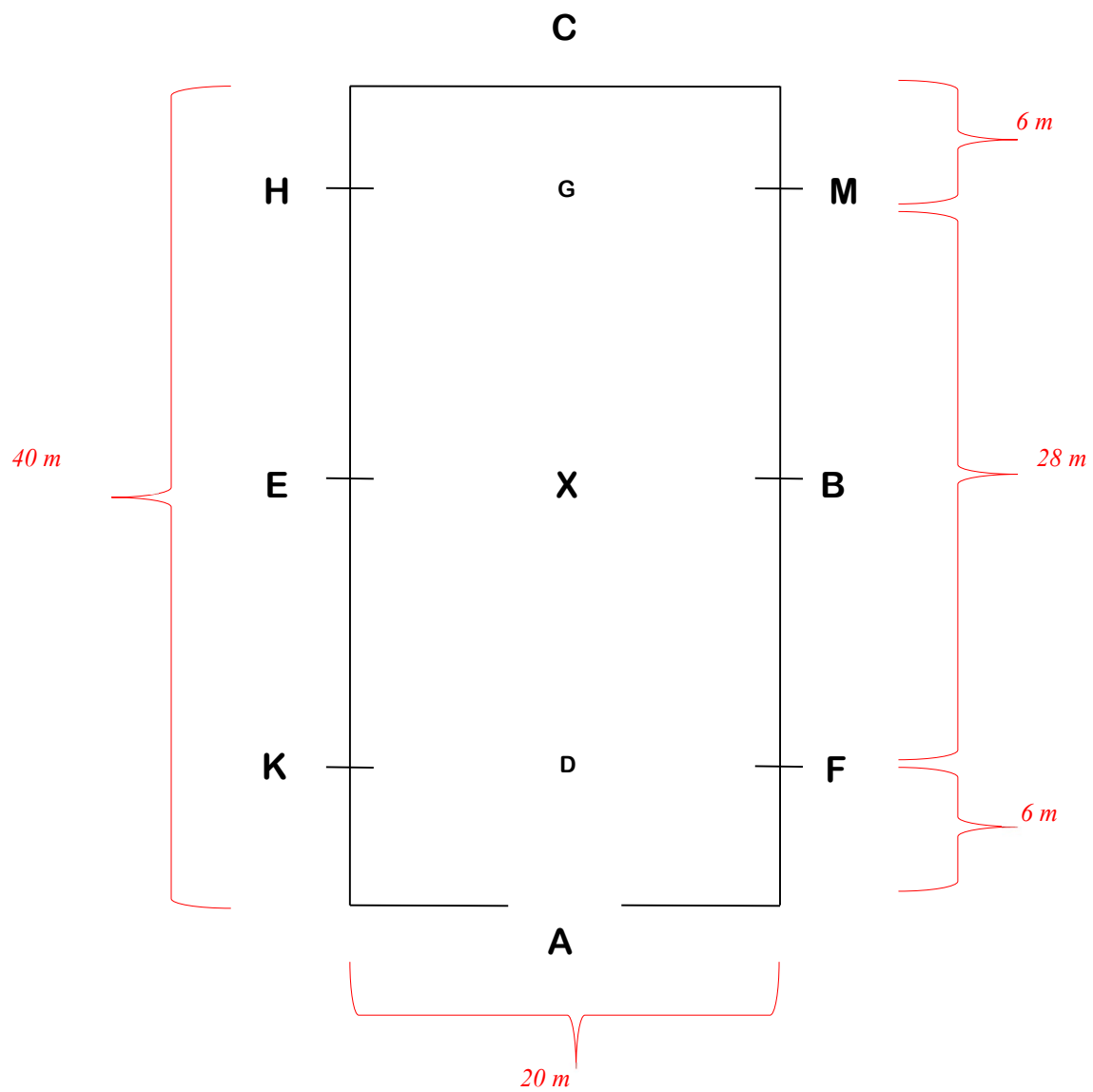
La direction du concours a le droit de limiter le nombre d'inscriptions qu'elle accepte à l'épreuve de tri du bétail en fonction de l'espace, du temps, du nombre de bovins disponibles ou d'autres limitations propres à l'événement. Le nombre maximal d'inscriptions ou de niveaux à l'épreuve de tri du bétail peut différer du nombre maximal accepté aux trois autres épreuves du même événement. Le protocole pour déterminer qui sera autorisé à concourir peut se fonder sur la date à laquelle les inscriptions ont été reçues, l'ordre décroissant des niveaux auxquels les concurrents sont inscrits ou d'autres critères définis dans la liste des prix ou par la direction du concours.

Toutes les annonces faites pendant le concours ont préséance sur tous les documents écrits concernant le manège, la ligne de faute, l'enclos de maintien, le nombre de bovins ou d'autres variables, à la discrétion de la direction du concours. Les règlements de l'épreuve de tri du bétail ne décrivent pas toutes les situations possibles. Lorsque survient une situation qui n'est pas prévue dans les règlements, le ou les juges rencontrent la direction du concours pour en discuter et rendre une décision propre à cet événement.

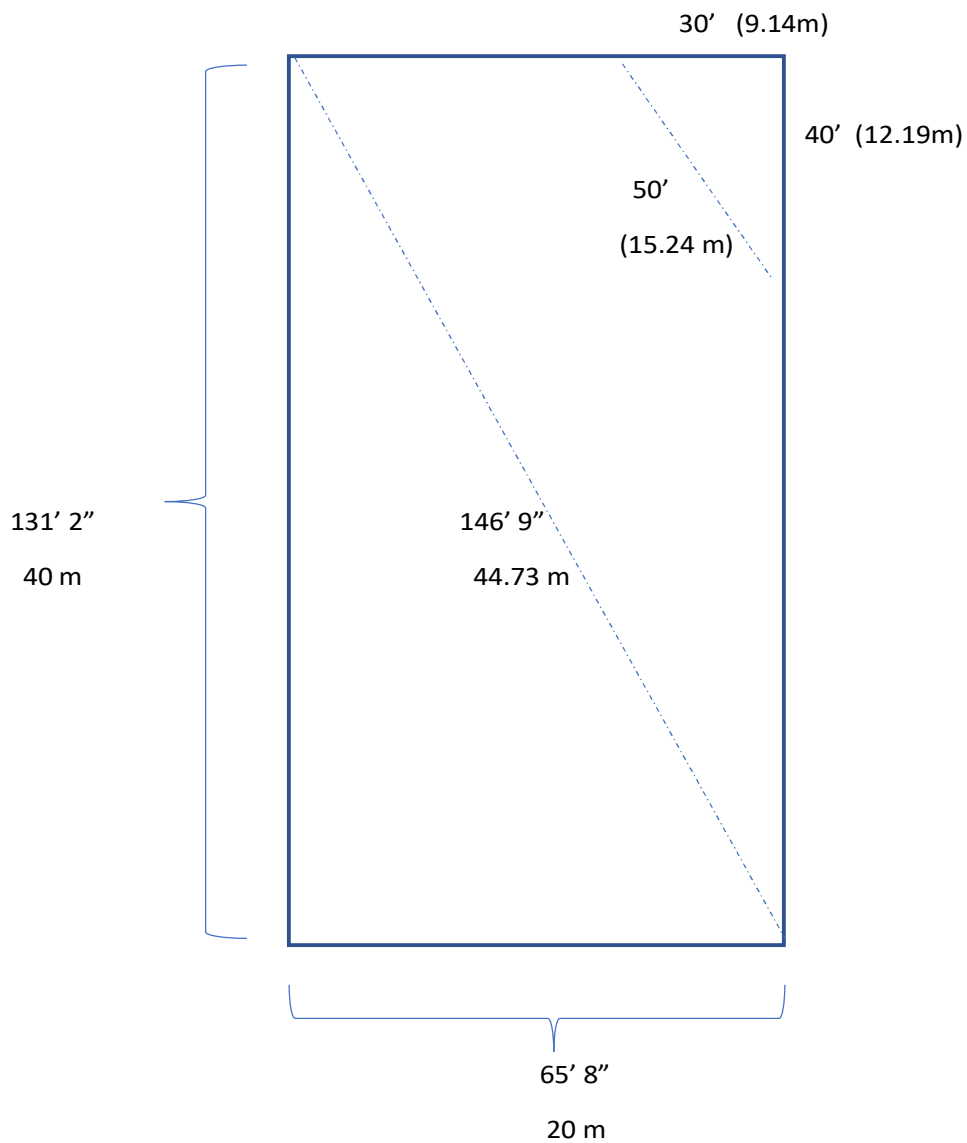
ANNEXE A

REPRISES DE DRESSAGE

MANÈGE DE DRESSAGE



MANÈGE DE DRESSAGE CONFIGURATION



ARENA SETUP

CONCOURS : _____ **DATE :** _____ **CLASSE :** _____ **N° DE CONCURRENT :** _____
CAVALIER : _____ **CHEVAL :** _____ **SCORE :** _____ **CLASSEMENT :** _____
JUGE : _____ **POSITION :** _____ **SIGNATURE :** _____

Objectif de la reprise : Initier le cheval et le cavalier au sport de l'équitation de travail. Le cavalier doit montrer une position équilibrée, avoir les mains stables et maintenir une cadence régulière. Le cavalier doit se concentrer sur l'exactitude et la géométrie. Le cheval doit se montrer attentif, s'incurver selon la trajectoire de déplacement et avoir une volonté de travailler avec le cavalier sans résistance. Les transitions à l'arrêt et depuis l'arrêt peuvent inclure des foulées au pas. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot assis ou enlevé.

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1	A X	Entrer au trot de travail Arrêt à partir du pas moyen. Saluer. Continuer au trot de travail.		1		
2	C CB	Tourner à droite. Trot de travail.		1		
3	B BF	Cercle de 20 m, main droite. Continuer au trot de travail.		1		
4	Entre F et A	Pas moyen.		2		
5	K - X - M	Changer de main au pas libre.		1		
6	M	Pas moyen.		1		
7	Entre M et C	Trot de travail.		2		
8	E EA	Cercle de 20 m, main gauche. Continuer au trot de travail.		1		
9	A X	Continuer sur la ligne du milieu. Arrêt à partir du pas moyen. Saluer.		1		
Quitter le manège en A au pas libre.						

SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS	
----------------------------------	--

Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU ENFANTS 2 (2 de 2)

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
ALLURES	Rythme, liberté et régularité.				
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		2		
SOUSSION	Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact. Rectitude, légèreté de l'avant-main et aisance des mouvements.		2		
CAVALIER	Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : netteté, subtilité, indépendance et exactitude.		2		
PRÉSENTATION	Cheval, harnachement et habillement complets, propres et appropriés.				
SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES					
TOTAL DES POINTS OBTENUS					
MOINS LES DÉDUCTIONS -5 ne pas saluer le juge (par occurrence); -10 aide extérieure (par occurrence); -5 1 ^{re} erreur, -5 2 ^e erreur, 3 ^e erreur = disqualification					
TOTAL RESTANT					
TOTAL DES POINTS POSSIBLES				180	
SCORE FINAL (%)					

Autres commentaires :

CONCOURS : _____ DATE : _____ CLASSE : _____ N° DE CONCURRENT : _____

CAVALIER : _____ CHEVAL : _____ SCORE : _____ CLASSEMENT : _____

JUGE : _____ POSITION : _____ SIGNATURE : _____

OBJECTIF DE LA REPRISE : Initier le cheval et le cavalier au sport de l'équitation de travail. Le cavalier doit montrer une position équilibrée, conserver des mains indépendantes et stables qui encouragent un contact élastique avec la bride et maintenir une cadence régulière et active. Une grande attention doit être accordée à l'exactitude et à la géométrie. Le cheval doit se montrer attentif, s'incurver correctement selon la trajectoire de déplacement et avoir une volonté de travailler avec le cavalier sans résistance. Les transitions à l'arrêt et depuis l'arrêt peuvent inclure des foulées au pas. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot assis ou enlevé.

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1	A	Entrer au trot de travail. Arrêt. Saluer. Continuer au trot de travail.				
	X					
	C	Tourner à gauche.				
2	E	Cercle de 20 m, main gauche.	Géométrie du cercle. Incurvation. Régularité. Fluidité.			
3	E-K-A-F	Continuer sur la piste au trot de travail.	Cadence uniforme. Incurvation et équilibre dans les coins.			
4	F – E	Changer de main sur la diagonale.	Régularité du trot.			
5	Entre la ligne du quart et E	Pas moyen.	Transition. Qualité du pas.			
6	E – H	Pas moyen. Demi-cercle de 5 m, main droite jusqu'à la ligne du quart. Retour à la piste, continuer.		2		
	H					
7	E – K	Pas moyen. Demi-cercle de 5 m, main gauche jusqu'à la ligne du quart. Retour à la piste, continuer.		2		
	K					
8	Entre E et H	Trot de travail.				
9	C	Arrêt. Reculer de 3 à 5 foulées. Continuer au pas moyen.	Arrêt au carré, équilibré. Transitions. Immobilité. Foulées diagonales bien définies au reculer.		2	
10	M	Trot de travail.	Transition. Régularité et cadence.			
11	B	Cercle de 20 m, main droite.	Géométrie du cercle. Incurvation. Régularité. Fluidité.			
12	B-F-A-K	Continuer sur la piste au trot de travail.	Cadence uniforme. Incurvation et équilibre dans les coins.			
13	K - X - M	Changer de main sur la diagonale.	Régularité et rectitude.			
14	M-C-H-E	Trot de travail.	Régularité et cadence. Incurvation et équilibre dans les coins.			
15	E – X	Demi-cercle de 10 m, main gauche.	Qualité du demi-cercle; régularité, incurvation.			
16	X	Continuer sur la ligne du milieu. Arrêt. Saluer.				
	G					
Quitter le manège en A au pas libre.						
SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS						

Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 1 (INTRODUCTION)

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
ALLURES	Rythme, liberté et régularité.				
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		2		
SOUSSION	Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact. Rectitude, légèreté de l'avant-main et aisance des mouvements.		2		
CAVALIER	Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids, et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : netteté, subtilité, indépendance et exactitude.		2		
PRÉSENTATION	Cheval, harnachement et habillement complets, propres et appropriés.				
SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES					
TOTAL DES POINTS OBTENUS					
MOINS LES DÉDUCTIONS -5 ne pas saluer le juge (par occurrence); -10 aide extérieure (par occurrence); -5 1 ^{er} erreur, -5 2 ^e erreur, 3 ^e erreur = disqualification					
TOTAL RESTANT					
TOTAL DES POINTS POSSIBLES				270	
SCORE FINAL (%)					

Autres commentaires :



Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 2 (NOVICE A)



CONCOURS : _____ DATE : _____ CLASSE : _____ N° DE CONCURRENT : _____
 CAVALIER : _____ CHEVAL : _____ SCORE : _____ CLASSEMENT : _____
 JUGE : _____ POSITION : _____ SIGNATURE : _____

OBJECTIF DE LA REPRISE : En plus des exigences du niveau 1, démontrer que le cheval améliore sa souplesse, son incurvation et son équilibre, ainsi que son acceptation d'un contact élastique avec la bride. Une cadence constante et active doit être démontrée tout au long de la reprise avec un maintien de la détente et de l'harmonie. Les transitions à l'arrêt et depuis l'arrêt peuvent inclure des foulées au pas. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot assis ou enlevé.

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1	A X C	Entrer au trot de travail. Arrêt. Saluer. Continuer au trot de travail. Tourner à droite.	Rectitude; régularité; cadence. Transitions volontaires et calmes. Arrêt au carré, équilibré. Immobilité (min. 3 s). Qualité du virage.			
2	M-X-K	Changer de main, trot de travail.	Régularité du trot.			
3	A-C	Serpentine, 4 boucles.	Qualité; géométrie; incurvation; équilibre.	2		
4	Entre C et M	Galop de travail, pied droit.	Transition volontaire et calme. Incurvation et équilibre dans le coin. Rectitude.			
5	B	Cercle de 20 m, main droite.	Géométrie; incurvation. Qualité du galop.			
6	Entre B et F A	Trot de travail. Pas moyen.	Transitions volontaires et calmes. Rectitude.			
7	Entre E et H	Demi-tour autour de l'avant-main, hanches à droite.	Rythme; régularité.	2		
8	Entre E et K	Demi-tour autour de l'avant-main, hanches à gauche.	Rythme; régularité.	2		
9	E-H-C	Trot de travail.	Transition volontaire et calme.			
10	C	Arrêt. Reculer de 3 à 5 foulées. Continuer au pas moyen.	Arrêt au carré, équilibré. Immobilité. Foulées diagonales bien définies au reculer.			
11	M – E E – K	Changer de main, pas libre. Pas moyen.	Portée et amplitude des foulées permettant une liberté totale pour déployer l'encolure. Transitions volontaires et calmes. Qualité; rectitude; régularité.	2		
12	K	Trot de travail.	Transition volontaire et calme. Qualité du trot.			
13	Entre A et F	Galop de travail, pied gauche.	Transition volontaire et calme. Incurvation et équilibre dans le coin. Rectitude.			
14	B	Cercle de 20 m, main gauche.	Géométrie; incurvation. Qualité du galop.			
15	Entre B et M	Trot de travail.	Transition volontaire et calme. Qualité du trot.			
16	E – X G	Demi-cercle de 10 m, main gauche. Arrêt. Saluer.	Incurvation et équilibre dans le virage. Régularité, qualité du trot. Transition volontaire et calme. Rectitude. Attention. Arrêt au carré, équilibré. Immobilité (min. 3 s).			
Quitter le manège en A au pas libre.						
SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS						

Règlements canadiens pour l'équitation de travail
REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 2 (NOVICE A)

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
ALLURES	Rythme, liberté et régularité.				
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		2		
SOUSSION	Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact. Rectitude, légèreté de l'avant-main et aisance des mouvements.		2		
CAVALIER	Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : netteté, subtilité, indépendance et exactitude.		2		
PRÉSENTATION	Cheval, harnachement et habillement complets, propres et appropriés.				
		SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES			
		TOTAL DES POINTS OBTENUS			
		MOINS LES DÉDUCTIONS -5 ne pas saluer le juge (par occurrence); -10 aide extérieure (par occurrence); -5 1 ^{re} erreur, -5 2 ^e erreur, 3 ^e erreur = disqualification			
		TOTAL RESTANT			
		TOTAL DES POINTS POSSIBLES		280	
		SCORE FINAL (%)			

Autres commentaires :

Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 3 (NOVICE B)

CONCOURS : _____ DATE : _____ CLASSE : _____ N° DE CONCURRENT _____

CAVALIER : _____ CHEVAL : _____ SCORE : _____ CLASSEMENT : _____

JUGE : _____ POSITION : _____ SIGNATURE : _____

OBJECTIF DE LA REPRISE : En plus des exigences du niveau 2, démontrer que le cheval accroît son engagement, développe sa capacité à exécuter des mouvements latéraux et à effectuer des transitions nettes et rapides avec un bon équilibre et un contact plus constant avec la bride. Le cheval doit montrer une capacité à ajuster les allures. La transition du galop au pas peut inclure quelques foulées au trot. Tout le travail au trot peut être réalisé au trot assis ou enlevé.

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1	A X C	Entrer au trot de travail. Arrêt. Saluer. Continuer au trot de travail. Piste gauche.	Rectitude; régularité; cadence. Transitions volontaires et calmes. Arrêt au carré, équilibré. Immobilité (min. 3 s). Qualité du virage.			
2	H-X-F F	Allonger le trot. Trot de travail.	Transitions. Extension moyenne de la tige vertébrale et de la foulée. Régularité et qualité du trot. Rectitude et cadence uniforme.			
3	A D-H H	Continuer sur la ligne du milieu. Cession à la jambe, main gauche. Continuer au trot de travail.	Régularité et qualité du trot. Cadence uniforme. Alignement, équilibre et enchaînement.	2		
4	B-X X-E	Demi-cercle de 10 m, main droite. Demi-cercle de 10 m, main gauche.	Qualité; géométrie; incurvation; équilibre.			
5	A D-M M	Continuer sur la ligne du milieu. Cession à la jambe, main droite. Continuer au trot de travail.	Régularité et qualité du trot. Cadence uniforme. Alignement, équilibre et enchaînement.	2		
6	C	Arrêt. Reculer de 3 à 5 foulées. Continuer au pas moyen.	Arrêt au carré, équilibré. Immobilité. Foulées diagonales bien définies au reculer.			
7	H-B B	Changer de main, pas libre. Pas moyen.	Portée et amplitude des foulées permettant une liberté totale pour déployer l'encolure. Transitions volontaires et calmes. Qualité; rectitude; régularité.			
8	F	Demi-tour sur les hanches, main droite. Continuer au pas moyen.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du pas.	2		
9	M	Demi-tour sur les hanches, main gauche. Continuer au pas moyen.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du pas.	2		
10	B Entre F et A	Trot de travail. Galop de travail, pied droit.	Transitions volontaires et calmes. Incurvation et équilibre dans le coin.			
11	A	Cercle de 15 m, pied droit.	Géométrie; incurvation. Qualité du galop.			

Règlements canadiens pour l'équitation de travail
REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 3 (NOVICE B)

REPRISE/MOUVEMENT			IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
12	K-X-M X M	Changer de main. Changement de pied à partir du trot. Continuer au galop de travail.	Transition volontaire et calme. Rectitude.		2		
13	C	Cercle de 15 m, pied gauche.	Géométrie; incurvation. Qualité du galop.				
14	H-X-F X F	Changer de main. Changement de pied à partir du trot. Continuer au galop de travail.	Transition volontaire et calme. Rectitude.		2		
15	A Entre D et X G	Continuer sur la ligne du milieu. Trot de travail. Arrêt. Saluer.	Incurvation et équilibre dans le virage. Transitions volontaires et calmes. Rectitude. Attention. Arrêt au carré, équilibré. Immobilité (min. 3 s).				

Quitter le manège en A au pas libre.

SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
ALLURES	Rythme, liberté et régularité.				
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		2		
SOUSSION	Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact. Rectitude, légèreté de l'avant-main et aisance des mouvements.		2		
CAVALIER	Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : netteté, subtilité, indépendance et exactitude.		2		
PRÉSENTATION	Cheval, harnachement et habillement complets, propres et appropriés.				

SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES

Autres commentaires :

TOTAL DES POINTS OBTENUS

MOINS LES DÉDUCTIONS

-5 ne pas saluer le juge (par occurrence);
-10 aide extérieure (par occurrence);
-5 1^{re} erreur, -5 2^e erreur, 3^e erreur = disqualification

TOTAL RESTANT

TOTAL DES POINTS POSSIBLES

290

SCORE FINAL (%)

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 4 (INTERMÉDIAIRE A)

CONCOURS : _____ DATE : _____ CLASSE : _____ N° DE CONCURRENT : _____

CAVALIER : _____ CHEVAL : _____ SCORE : _____ CLASSEMENT : _____

JUGE : _____ POSITION : _____ SIGNATURE : _____

OBJECTIF DE LA REPRISE : En plus des exigences du niveau 3, démontrer que le cheval a atteint un niveau d'engagement modéré (accepte plus de poids sur l'arrière-main), présente des mouvements montants et une puissance accrue, en particulier dans les allures moyennes, et établit un contact constant avec la bride sans résistance. Les attentes concernant la rectitude, l'incurvation, l'équilibre, la souplesse et le maintien naturel sont plus élevées qu'au niveau 3. Les transitions du galop au pas et les changements de pied simples ne doivent pas inclure de foulées au trot. Tout le travail au trot doit être réalisé assis.

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1	A X C	Entrer au trot rassemblé. Arrêt. Saluer. Continuer au trot rassemblé. Tourner à droite.	Rectitude; régularité; cadence. Transitions volontaires et calmes. Arrêt au carré, équilibré. Immobilité (min. 3 s). Qualité du virage.			
2	B	Cercle de 10 m, main droite. Continuer au trot rassemblé.	Régularité et qualité du trot. Géométrie; incurvation; équilibre.			
3	A D – M M	Continuer sur la ligne du milieu. Cession à la jambe, vers la droite. Continuer au trot rassemblé.	Régularité et qualité du trot. Cadence uniforme. Alignement, équilibre et enchaînement.	2		
4	E	Cercle de 10 m, main gauche. Continuer au trot rassemblé.	Régularité et qualité du trot. Géométrie; incurvation; équilibre.			
5	A D – H H	Continuer sur la ligne du milieu. Cession à la jambe, vers la gauche. Continuer au trot rassemblé.	Régularité et qualité du trot. Cadence uniforme. Alignement, équilibre et enchaînement.	2		
6	M-X-K K	Trot moyen. Trot rassemblé.	Transition. Poussée; amplitude des foulées; équilibre montant; rectitude; cadence uniforme.			
7	A	Arrêt; reculer de 6 à 10 foulées. Continuer au pas moyen.	Arrêt au carré, équilibré. Immobilité. Foulées diagonales bien définies au reculer.			
8	Entre F et X	Rassembler le pas; demi-pirouette, main gauche. F pas moyen.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du pas.	2		
9	Entre K et X	Rassembler le pas; demi-pirouette, main droite. K pas moyen.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du pas.	2		
10	A	Galop rassemblé, pied gauche. Cercle de 15 m, main gauche. Continuer au galop rassemblé.	Transition. Géométrie; incurvation; équilibre. Qualité du galop.			
11	A – C	Serpentine à 4 boucles avec changement de pied à partir du pas sur la ligne du milieu.	Géométrie. Transitions. Qualité; incurvation; équilibre.	2		

Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 4 (INTERMÉDIAIRE A)

12	C	Cercle de 15 m, main droite. Continuer au galop rassemblé.	Transition. Géométrie; incurvation; équilibre. Qualité du galop.				
13	M – F F	Galop moyen. Galop rassemblé.	Transition. Poussée; amplitude des foulées; équilibre montant; rectitude; cadence uniforme.				
14	A X	Continuer sur la ligne du milieu. Arrêt. Saluer.	Rectitude; régularité; cadence. Transitions volontaires et calmes. Arrêt au carré, équilibré. Immobilité (min. 3 s).				
Quitter le manège en A au pas libre.							
				SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS			

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
ALLURES	Rythme, liberté et régularité.				
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		2		
SOUSSION	Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact. Rectitude, légèreté de l'avant-main et aisance des mouvements.		2		
CAVALIER	Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : netteté, subtilité, indépendance et exactitude.		2		
PRÉSENTATION	Cheval, harnachement et habillement complets, propres et appropriés.				
SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES					
TOTAL DES POINTS OBTENUS					
MOINS LES DÉDUCTIONS -5 ne pas saluer le juge (par occurrence); -10 aide extérieure (par occurrence); -5 1 ^{re} erreur, -5 2 ^e erreur, 3 ^e erreur = disqualification					
TOTAL RESTANT					
TOTAL DES POINTS POSSIBLES				270	
SCORE FINAL (%)					

Autres commentaires :

Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 5 (INTERMÉDIAIRE B)

CONCOURS : _____ DATE : _____ CLASSE : _____ N° DE CONCURRENT : _____

CAVALIER : _____ CHEVAL : _____ SCORE : _____ CLASSEMENT : _____

JUGE : _____ POSITION : _____ SIGNATURE : _____

En plus des exigences du niveau 4, démontrer que le cheval présente des bases correctes, ainsi qu'une élasticité, un équilibre, une incurvation, une souplesse et un maintien naturel accrus. Les transitions entre les allures rassemblées et moyennes sont bien définies. Tout le travail au trot doit être réalisé assis.

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1	A X C	Entrer au galop rassemblé. Arrêt. Saluer. Continuer au trot rassemblé. Piste gauche.	Rectitude; régularité; cadence. Transitions volontaires et calmes. Arrêt au carré, équilibré. Immobilité (min. 3 s). Qualité du virage.			
2	De H à la ligne du milieu entre X et D D A	Appuyer, main gauche. Continuer droit devant. Tourner à droite.	Régularité et qualité du trot. Cadence uniforme. Alignement, incurvation, fluidité, croisement des membres. Engagement et maintien naturel. Rectitude. Qualité du virage.	2		
3	De K à la ligne du milieu entre X et G G C	Appuyer, main droite. Continuer droit devant. Tourner à droite.	Régularité et qualité du trot. Cadence uniforme. Alignement, incurvation, fluidité, croisement des membres. Engagement et maintien naturel. Rectitude. Qualité du virage.	2		
4	M-X-K K	Trot moyen. Trot rassemblé.	Transitions. Poussée. Amplitude des foulées. Équilibre montant. Rectitude. Cadence uniforme.			
5	A	Arrêt. Reculer de 6 à 10 foulées. Continuer au pas rassemblé.	Arrêt au carré, équilibré. Immobilité. Foulées diagonales bien définies au reculer.			
6	F-X-H H	Pas allongé. Pas rassemblé.	Transitions. Qualité des pas; portée des foulées; amplitude; tige vertébrale.			
7	Entre C et le coin	Demi-pirouette, main droite.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du pas.	2		
8	Entre C et le coin	Demi-pirouette, main gauche.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du pas.	2		
9	C	Galop rassemblé, pied droit.	Transition. Géométrie; incurvation; équilibre. Qualité du galop.			
10	Entre M et B	Développer un galop moyen.	Transition. Équilibre, régularité et qualité du galop.			
11	B	Cercle de 20 m, main droite; galop moyen.	Rythme, régularité et qualité du galop. Incurvation et équilibre. Géométrie.			
12	B	Cercle de 10 m, main droite; galop rassemblé.	Transition. Rythme, régularité et qualité du galop. Incurvation et équilibre. Géométrie.			
13	A D	Continuer sur la ligne du milieu. Appuyer, main droite jusqu'à la piste entre B et M.	Équilibre et rectitude. Alignement, incurvation, fluidité, croisement des membres. Engagement et maintien naturel.	2		

Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 5 (INTERMÉDIAIRE B)

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
14	M	Changement de pied en l'air.		2		
15	Entre H et E	Développer un galop moyen.				
16	E	Cercle de 20 m, main gauche; galop moyen.				
17	E	Cercle de 10 m, main gauche; galop rassemblé.				
18	A D	Continuer sur la ligne du milieu. Appuyer, main gauche jusqu'à la lice entre E et H.		2		
19	H	Changement de pied en l'air.		2		
20	C - A	Serpentine à 3 boucles avec changements de pied en l'air sur la ligne du milieu.		2		
21	A X	Tourner à droite. Continuer sur la ligne du milieu. Arrêt. Saluer.				
Quitter le manège en A au pas libre.						
SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS						

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
ALLURES	Rythme, liberté et régularité.				
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		2		
SOUSSION	Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact. Rectitude, légèreté de l'avant-main et aisance des mouvements.		2		
CAVALIER	Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : netteté, subtilité, indépendance et exactitude.		2		
PRÉSENTATION	Cheval, harnachement et habillement complets, propres et appropriés.				

Autres commentaires :

SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES	
TOTAL DES POINTS OBTENUS	
MOINS LES DÉDUCTIONS -5 ne pas saluer le juge (par occurrence); -10 aide extérieure (par occurrence); -5 1 ^{er} erreur, -5 2 ^e erreur, 3 ^e erreur = disqualification	
TOTAL RESTANT	
TOTAL DES POINTS POSSIBLES	380
SCORE FINAL (%)	

CONCOURS : _____ DATE : _____ CLASSE : __ N° DE CONCURRENT : _____

CAVALIER : _____ CHEVAL : _____ SCORE : _____ CLASSEMENT : _____

JUGE : _____ POSITION : _____ SIGNATURE : _____

En plus des exigences du niveau 5, démontrer que le cheval a acquis un engagement, une élasticité et un équilibre suffisants pour exécuter des mouvements avancés. Le cheval doit être monté à une main. Les transitions entre les allures rassemblées, moyennes et allongées sont bien définies. Le cheval démontre un équilibre montant et une légèreté manifestes, ainsi qu'une rectitude et une énergie accrues par rapport au niveau 5. Tout le travail au trot doit être réalisé assis.

REPRISE/MOUVEMENT		IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1	A X	Entrer au galop rassemblé. Arrêt. Saluer. Continuer au pas rassemblé	Rectitude; régularité; équilibre. Immobilité (min. 3 s).			
2	Entre X et C sur la ligne du milieu C	Huit de chiffre : gauche 8 m, droite 8 m Continuer au pas rassemblé. Tourner à gauche.	Géométrie; régularité; incurvation; fluidité.			
3	H-B à la première ligne du quart Traverser la ligne du milieu jusqu'à la ligne du quart	Pirouette complète, main gauche. Pirouette complète, main droite.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du pas.	2		
4	B-K K-A	Pas allongé. Pas rassemblé.	Portée des foulées. Le cheval se méjuge. Transitions précises. Régularité.			
5	A	Arrêt. Continuer au pas rassemblé.	Équilibre. Immobilité. Qualité du pas.			
6	Tourner à gauche sur la ligne du quart	Appuyer, main gauche jusqu'à la ligne du quart entre X et E.	Cadence; alignement; incurvation; fluidité; engagement.	2		
7	Entre X et E à la ligne du quart	Appuyer, main droite jusqu'à la ligne du quart entre G et M. Continuer jusqu'à la piste. Tourner à gauche.	Cadence; alignement; incurvation; fluidité; engagement.	2		
8	C	Trot rassemblé.	Transition.			
9	H-X X-K	Cession à la jambe, main gauche. Cession à la jambe, main droite.	Cadence uniforme. Alignement, équilibre, enchaînement.	2		
10	F-X-H H	Trot moyen. Trot rassemblé.	Portée des foulées. Le cheval se méjuge. Transitions précises. Régularité.			
11	C	Arrêt. Reculer de 6 à 10 foulées. Continuer au galop rassemblé.	Équilibre. Immobilité. Foulées diagonales bien définies au reculer. Transition.	2		
12	B B B	Cercle de 20 m, main droite; galop allongé. Cercle de 15 m; galop moyen. Cercle de 10 m; galop rassemblé.	Géométrie, incurvation. Qualité du galop. Transitions.			
13	K-X-M X	Changer de main. Changement de pied en l'air.	Changement net, équilibré et fluide; rectitude du changement.			

èglements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 6 (AVANCÉ)

REPRISE/MOUVEMENT			IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
14	C C C	Cercle de 20 m, main gauche; galop allongé. Cercle de 15 m; galop moyen. Cercle de 10 m; galop rassemblé.	Géométrie, incurvation. Qualité du galop. Transitions.				
15	H à F en passant X	Continuer au galop rassemblé. Demi-pirouette, main gauche.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du galop.		2		
16	X	Changement de pied en l'air.	Changement net, équilibré et fluide; rectitude du changement.				
17	Entre X et H	Demi-pirouette, main droite. Continuer jusqu'à F.	Rythme; régularité; incurvation; taille. Qualité du galop.		2		
18	F-K K-H H-M M-F	Galop rassemblé. Galop allongé. Galop rassemblé. Galop allongé.	Géométrie, incurvation. Qualité du galop. Transitions.		2		
19	F	Arrêt. Continuer au galop rassemblé.	Équilibre. Immobilité. Transition.				
20	A-C	Serpentine à 4 boucles, changements de pied en l'air sur la ligne du milieu.	Incurvation. Géométrie. Symétrie. Changements nets, équilibrés et fluides.		2		
21	E X	Tourner à gauche. Tourner à gauche.	Qualité des virages. Qualité du galop.				
22	G	Arrêt. Saluer.	Transition. Rectitude; régularité; équilibre. Immobilité (min. 3 s).				
Quitter le manège en A au pas libre.							
SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS							

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES	
ALLURES	Rythme, liberté et régularité.					
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		2			
SOUSSION	Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact. Rectitude, légèreté de l'avant-main et aisance des mouvements.		2			
CAVALIER	Position : Alignement, posture, stabilité, répartition du poids et respect de la mécanique des allures. Efficacité des aides : netteté, subtilité, indépendance et exactitude.		2			
PRÉSENTATION	Cheval, harnachement et habillement complets, propres et appropriés.					
Autres commentaires :		SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES				
		TOTAL DES POINTS OBTENUS				
		MOINS LES DÉDUCTIONS -5 ne pas saluer le juge (par occurrence); -10 aide extérieure (par occurrence); -5 1 ^{re} erreur, -5 2 ^e erreur, 3 ^e erreur = disqualification				
		TOTAL RESTANT				
		TOTAL DES POINTS POSSIBLES			390	
		SCORE FINAL (%)				

CONCOURS : _____ DATE : _____ CLASSE : _____ N° DE CONCURRENT : _____

CAVALIER : _____ CHEVAL : _____ SCORE : _____ CLASSEMENT : _____

JUGE : _____ POSITION : _____ SIGNATURE : _____

Remarque : Le trot doit être assis.

REPRISE/MOUVEMENT	IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
1 Entrer au galop rassemblé. Arrêt. Immobilité. Saluer, face au président du jury.	Rassembler à l'entrée dans le manège. Arrêt sur l'arrière-main et poids bien réparti sur les membres. Immobilité.				
<i>MOUVEMENTS AU PAS</i>					
2 Avancer au pas en ligne droite (min. 10 m).	Activité, régularité des mouvements et rassembler.				
3 Pirouette complète, main droite.	Régularité, sans reculer et avec les postérieurs qui marquent bien le cercle intérieur. Incurvation vers l'intérieur.				
4 Pirouette complète, main gauche.	Régularité sans reculer et avec les postérieurs qui marquent bien le cercle intérieur. Incurvation vers l'intérieur.				
5 Arrêt. Reculer (min. 6 foulées et max. 10); sortir au pas.	Arrêt, régularité, équilibre, transition et sortie au pas sans perte d'activité.				
6 Appuyer à droite (min. 10 m).	Incurvation dans la direction du mouvement.				
7 Appuyer à gauche (min. 10 m),	Incurvation dans la direction du mouvement.				
<i>MOUVEMENTS AU TROT</i>					
8 Effectuer une serpentine à 3 boucles.	Géométrie. Incurvations. Régularité. Fluidité.				
9 Cession aux deux jambes, une de chaque côté (min. 10 m chacune).	Géométrie de la figure. Fluidité. Uniformité des incurvations. Rythme. Régularité.				
10 Trot moyen (min. 15 m).	Transitions. Trot moyen bien défini avec allongement de la silhouette. Rectitude.				
11 Arrêt. Reculer de 6 foulées. Passer immédiatement au galop, main droite.	Acceptation de l'arrêt. Régularité du reculer. Transition au galop rassemblé à partir du reculer. Rectitude.				
<i>MOUVEMENTS AU GALOP</i>					
12 Effectuer 3 cercles, main droite : le premier (20 m) au galop allongé; le deuxième (15 m) au galop moyen; le troisième (10 m) au galop rassemblé. Tous les cercles doivent commencer et se terminer au même point.	Rassembler, équilibre, régularité; transitions nettes, fluides et immédiates; transitions toujours au même point. Incurvation.				
13 Changement de pied en l'air.	Qualité du changement de pied en l'air (rectitude, maintien du rythme et cadences du galop).				
14 Effectuer 3 cercles, main gauche : le premier (20 m) au galop allongé; le deuxième (15 m) au galop moyen; le troisième (10 m) au galop rassemblé. Tous les cercles doivent commencer et se terminer au même point.	Rassembler, équilibre, régularité; transitions nettes, fluides et immédiates; transitions toujours au même point. Incurvation.				
15 Effectuer 2 cercles du même diamètre (max. 10 m) pour créer un huit de chiffre avec changement de pied en l'air.	Rassembler, équilibre, régularité, incurvation et engagement de l'arrière-main. Qualité du changement de pied en l'air à la fin du premier cercle. Rectitude.				

Règlements canadiens pour l'équitation de travail

REPRISE DE DRESSAGE EN ÉQUITATION DE TRAVAIL — NIVEAU 7 (MAÎTRE - WAVE 2022) (2 de 2)

REPRISE/MOUVEMENT	IDÉE DIRECTRICE	POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
16	Demi-tour, main gauche.		1		
17	Changement de pied en l'air.		1		
18	Demi-tour, main droite.		1		
19	Ajustement du galop sur trois côtés du manège. Galop allongé sur la longueur du manège; galop rassemblé sur la largeur et retour au galop allongé sur la longueur suivante.		1		
20	Augmenter la vitesse et s'arrêter. Continuer au galop.		1		
21	Effectuer une serpentine à 4 boucles avec des changements de pied en l'air à chaque croisement de la ligne du milieu.		1		
22	Ligne du milieu. Arrêt. Immobilité. Saluer.		1		
Quitter le manège en A au pas libre.					

SOUS-TOTAL DES MOUVEMENTS	
----------------------------------	--

NOTES COLLECTIVES		POINTS	COEFF.	TOTAL	REMARQUES
RYTHMES (ALLURES)	Liberté et régularité.		1		
IMPULSION	Désir de se porter en avant, élasticité des foulées, souplesse du dos et engagement de l'arrière-main.		1		
SOUSSION	Attention et obéissance, légèreté et aisance des mouvements, acceptation du contact.		1		
CAVALIER	Position et assiette du cavalier. Bonne utilisation et efficacité des aides.		1		
NOTE ARTISTIQUE	Musique et séquence.		1		

SOUS-TOTAL DES NOTES COLLECTIVES	
---	--

TOTAL DES POINTS OBTENUS	
---------------------------------	--

MOINS LES DÉDUCTIONS -5 1 ^{re} erreur, -5 2 ^e erreur, 3 ^e erreur = disqualification	
--	--

TOTAL RESTANT	
----------------------	--

TOTAL DES POINTS POSSIBLES	270
-----------------------------------	-----

SCORE FINAL (%)	
------------------------	--

ANNEXE B

OBSTACLES

OBSTACLES

1. Pont	B-3
2. Huit de chiffre.....	B-3
3 Enclos	B-4
4. Jarre	B-4
5. Enlever la garroche	B-5
6. Prendre l’anneau.....	B-6
7. Déposer la garroche.....	B-7
8. Déplacer le gobelet.....	B-8
9. Cloche et corridor	B-9
10. Reculer en L.....	B-9
11. Contournement des piquets	B-11
12. Slalom simple.....	B-12
13. Slalom double	B-12
14. Portail.....	B-13
15. Saut.....	B-14
16. Passage latéral de la barre	B-15
17. Eau	B-16
18. Talus	B-16
19. Barils.....	B-17

OBSTACLES – Liste alphabétique

Barils.....	B-17
Cloche et corridor.....	B-9
Contournement des piquets.....	B-11
Déplacer le gobelet	B-8
Déposer la garroche	B-7
Eau.....	B-16
Enclos.....	B-4
Enlever la garroche.....	B-5
Huit de chiffre.....	B-3
Jarre.....	B-4
Passage latéral de la barre.....	B-15
Pont	B-3
Portail	B-13
Prendre l’anneau.....	B-6
Reculer en L.....	B-9
Saut	B-14
Slalom double.....	B-12
Slalom simple	B-12
Talus	B-16

ANNEXE B. OBSTACLES

(voir le tableau 6-1 pour les exigences relatives à l'allure)

Remarques : Des erreurs graves sont décrites pour chacun des obstacles. Ces erreurs se traduisent par une note inférieure ou négative. La note finale se fonde sur l'exécution de l'obstacle dans son ensemble.

1. Pont

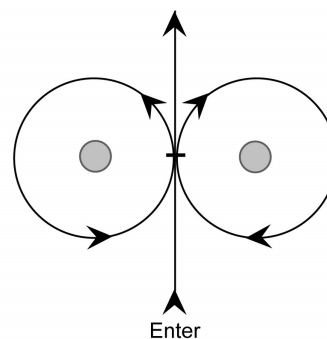
- a. Description. Le pont est en bois et de construction solide, de sorte qu'il ne pose aucun danger pour le cheval ou le cavalier. Le tablier du pont ne doit pas être glissant. Le pont peut être en forme d'arche ou comporter une pente ascendante. Les dimensions minimales recommandées sont : 1,5 m (5 pi) de largeur; 4 m (13 pi) de longueur; 20 cm (8 po) de hauteur. Le pont peut comporter des barrières latérales. Si des barrières sont utilisées, pour des raisons de sécurité, leur conception doit permettre de les enlever rapidement et facilement sans utiliser d'outils. La hauteur des barrières latérales doit se situer entre 0,9 m et 1,2 m (entre 3 pi et 4 pi).
- b. Exécution. Le pont est franchi au pas à tous les niveaux lors de l'épreuve de maniabilité. Il peut être traversé dans les deux directions pourvu qu'il y ait un obstacle entre le premier passage et le deuxième passage.
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la transition au pas, la qualité et la régularité du pas, la rectitude du cheval qui franchit le pont et la confiance du cheval et du cavalier lorsqu'ils franchissent cet obstacle. Des points sont déduits en cas de maladresse, d'hésitation ou d'irrégularité de la part du cheval. Descendre du pont prématurément est une erreur de parcours.

Erreurs graves :

- Ne pas franchir l'obstacle au pas
- Détruire l'obstacle
- Résistance ou hésitation grave
- Changements de rythme
- Transitions difficiles

2. Huit de chiffre

- a. Description. Deux barils (ou des objets verticaux semblables) sont placés à une distance de 3 m (10 pi) l'un de l'autre au centre.
- b. Exécution. Le cheval effectue un cercle autour du baril de droite. À la fin du cercle, à mi-chemin entre les barils, le cheval change de direction et commence à effectuer un cercle du même diamètre autour du baril de gauche. En terminant le deuxième cercle, le cheval doit passer entre les barils pour quitter l'obstacle. Les cercles doivent avoir la même dimension, et le changement de pied et/ou d'incurvation doit se produire au centre, entre les barils. Un cercle de 3 m représente le plus haut niveau d'exécution. Les niveaux Avancé (L6) et Maître (L7) peuvent être tenus de franchir l'obstacle à reculons après leur premier passage effectué en avançant. Le premier passage à reculons est un cercle autour du



baril de droite. Pour compléter le Huit de Chiffre inversé, le cheval doit reculer complètement (les quatre pieds) de l'obstacle (y compris les marqueurs si utilisés). Si cette version de l'obstacle est incluse, elle doit être indiquée sur le plan du parcours.

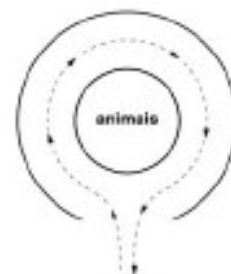
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la rectitude de l'approche de l'obstacle; la bonne posture du cheval lors du changement de pied; la trajectoire entre les barils; la forme, la symétrie et la précision des cercles; et la réponse du cheval aux aides. Un score inférieur est accordé si le changement de pied et/ou d'incurvation ne sont pas effectués au centre, entre les barils. Une note négative est accordée si le cavalier ne parvient pas à effectuer un changement de pied ou si un baril est renversé.

Erreurs graves :

- Ne pas changer de pied (L4-L7)
- Changements de rythme
- Les cercles ne sont pas de la même taille
- Problèmes de contact et/ou résistances graves
- Faire tomber le baril/l'élément

3. Enclos

- a. Description. Cet obstacle se compose d'une enceinte ronde d'environ 6 m (20 pi) de diamètre avec une entrée d'une largeur de 1,5 m à 2,5 m (de 5 pi à 8 pi). À l'intérieur de l'enceinte ronde se trouve une plus petite enceinte ronde clôturée de 3 m (10 pi) de diamètre qui simule un enclos à bétail. L'enclos intérieur peut contenir de petits animaux ou une représentation d'un animal. Le corridor autour de l'enclos à bétail devrait avoir une largeur de 1,5 m (5 pi).



- b. Exécution. Le cheval doit entrer à l'intérieur de l'obstacle à l'allure imposée à son niveau dans une direction, sortir de l'obstacle, changer de direction, puis entrer à l'intérieur de l'obstacle dans la direction opposée. Le concepteur de parcours ou le juge peuvent indiquer la direction initiale ou laisser ce choix au cavalier. Pour changer de direction, le cheval doit effectuer un demi-cercle, une demi-pirouette ou un demi-tour sur les hanches. Au galop, il doit effectuer un changement de pied.

Dans l'épreuve de vitesse, l'obstacle de l'enclos est effectué dans un seul passage; le cavalier peut choisir la direction à moins qu'elle ne soit imposée dans le plan du parcours ou par le juge.

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la sérénité et la confiance du cheval, la qualité des allures, ainsi que la sérénité du cavalier et son utilisation des aides dans l'exécution de l'obstacle. Le virage à l'extérieur de l'enclos et, s'il est nécessaire, le changement de pied entre les passages dans l'enclos sont considérés comme des éléments de l'obstacle.

Erreurs graves :

- Trotter dans l'enclos
- Résistances graves
- Fautes de rythme
- Erreur liée au changement de pied.

4. Jarre

- a. Description. Une jarre est posée sur une petite table ou autre plateforme d'au moins 1,2 m (4 pi) de hauteur. Il n'est pas nécessaire d'utiliser une table déjà fabriquée; une plateforme en forme de table peut être assemblée avec des matériaux à portée de main (p. ex., balles de foin, sacs de grain, etc.). La jarre doit avoir une poignée. La jarre doit être placée au même endroit pour tous les concurrents. Des marqueurs de parcours sont requis pour indiquer la direction d'entrée de l'obstacle. Ceux-ci ne doivent pas être considérés comme des marqueurs de transition.
- b. Exécution. Le cavalier s'approche de la table à l'allure imposée, s'arrête de manière à ce que sa jambe soit au niveau de la table, soulève la jarre au-dessus de sa tête et remet la jarre sur la table. Il faut approcher l'obstacle du côté numéroté. Le cavalier peut s'arrêter sur n'importe quel côté de la table tant qu'il approche l'obstacle du côté numéroté. Le cheval doit repartir à la même allure que celle employée à l'approche de l'obstacle.

Si la jarre tombe, un membre de l'équipe au sol la remettra aux cavaliers des niveaux Enfants et Introduction (L1). Au niveau Novice (L2/L3), les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer la jarre, remonter à cheval et remettre la jarre sur la table ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Les cavaliers des niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7) doivent descendre de cheval, récupérer la jarre, remonter à cheval et remettre la jarre sur la table; sinon, ils seront disqualifiés.

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la manière dont le cheval s'approche de l'obstacle, reste immobile à côté de la table sans montrer aucune crainte et fait confiance à l'utilisation des aides par le cavalier. Lorsqu'elle est déposée sur la table, la jarre doit rester debout. Tout mouvement brusque contre la table se traduit par un score inférieur. Les cavaliers des niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7) reçoivent un score plus élevé s'ils s'approchent de la table au galop avec une bonne transition du galop à l'arrêt.

Erreurs graves :

- Manque d'immobilité à l'arrêt
- Trajectoire et transitions mal définies
- Résistance grave

5. Enlever la garroche

- a. Description. Cet obstacle se compose d'un baril ouvert sur le dessus et d'une lance appelée garroche de 2,5 m à 3,5 m (de 8 pi à 11,5 pi) de longueur. La garroche est placée dans le baril, le talon vers le sol. La pointe de la garroche doit être facile à repérer par sa forme conique ou sa couleur distincte. Selon les instructions du juge, l'équipe au sol place la garroche dans la même position pour tous les cavaliers. Un cavalier peut demander au juge la permission de demander à l'équipe au sol d'ajuster la position de la garroche, mais ne peut le faire que si le juge l'autorise. Si un cavalier ajuste la position de la garroche sans autorisation c'est considéré comme montrer l'obstacle de manière manifeste au cheval, ce qui constitue un motif de disqualification de l'épreuve.
- b. Exécution. Le cavalier doit s'approcher du baril et récupérer la garroche sans s'arrêter ni rompre l'allure. Le cheval doit avancer à une allure constante et ne pas réagir négativement à

la vue du baril ou lorsque le cavalier récupère la garroche. Le cavalier peut effectuer un cercle autour du baril avant de prendre la garroche, mais cette méthode est considérée comme moins difficile qu'une approche en ligne droite.

Si la garroche tombe, un membre de l'équipe au sol la remettra aux cavaliers des niveaux Enfants et Introduction (L1). Les cavaliers de niveau Novice (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer la garroche et remonter à cheval en tenant la garroche d'une main ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Aux niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7), les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer la garroche et remonter à cheval en tenant la garroche d'une main. Sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

Cet obstacle doit être utilisé en combinaison avec l'obstacle 7 **Déposer la garroche**. L'obstacle 6 **Prendre l'anneau** n'est pas obligatoire, mais peut être inclus dans la séquence. Lorsque cet obstacle forme une séquence avec les obstacles **Retirer/Enlever la garroche**, les trois sont considérés et évalués comme un seul obstacle. Si d'autres obstacles sont prévus entre ceux-ci, ils sont évalués séparément (p. ex., si les obstacles **Enlever la garroche** et **Prendre l'anneau** sont exécutés l'un après l'autre, mais qu'un autre obstacle est exécuté avant **Déposer la garroche**, les obstacles **Enlever la garroche** et **Prendre l'anneau** sont considérés comme un seul obstacle, et **Déposer la garroche**, comme un obstacle distinct).

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la façon dont le cheval s'approche de l'obstacle, sa réaction au mouvement de la garroche et l'attitude détendue du cavalier lorsqu'il utilise la garroche. Une note inférieure est accordée pour tout changement de cadence ou de mouvement. Récupérer la garroche avec une approche en ligne droite est considéré comme plus difficile et recevra un score plus élevé que si le cavalier effectue un cercle autour du baril pour ramasser la garroche. Effectuer plus d'un cercle autour du baril se traduit par un score négatif. Faire tomber le baril se traduit par un score négatif.

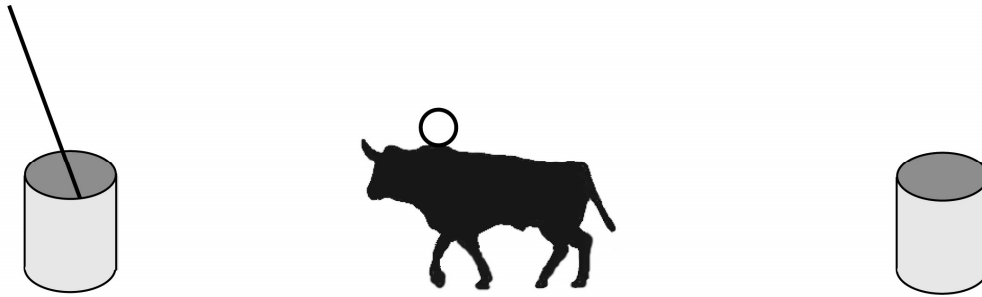
Erreurs graves :

- Grave hésitation ou manque de confiance
- Faire tomber le baril
- Changement dans la cadence de l'allure ou rupture de l'allure
- Résistance grave
- Mauvais pli ou galop sur le mauvais pied

6. Prendre l'anneau

- a. Description. L'obstacle se compose d'une garroche et d'un anneau. La garroche est la même qu'à l'obstacle 5 **Enlever la garroche**. Si plusieurs anneaux sont utilisés, ils doivent être installés à des hauteurs variables. Traditionnellement, la base a la forme d'un taureau surmonté de l'anneau. Les anneaux sont en bois, en métal ou en plastique et ont un diamètre d'environ 15 cm (6 po).

L'obstacle est utilisé en conjonction avec les obstacles **Enlever la garroche** (n° 5) et **Déposer la garroche** (n° 7) et peut être exécuté entre ces deux obstacles dans le parcours, mais d'autres obstacles peuvent également s'insérer entre ceux-ci.



- b. Exécution. Le concurrent doit prendre l'anneau ou les anneaux avec la pointe de la garroche. Le cheval doit maintenir l'allure imposée au niveau donné.

Si la garroche tombe, un membre de l'équipe au sol la remettra aux cavaliers des niveaux Enfants et Introduction (L1). Les cavaliers de niveau Novice (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer la garroche et remonter à cheval en tenant la garroche d'une main ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Aux niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7), les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer la garroche et remonter à cheval en tenant la garroche d'une main. Sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la façon dont le cheval s'approche de l'obstacle en maintenant une bonne posture et sans changer la cadence, ainsi que la fluidité d'exécution du cavalier. Toute rupture dans les mouvements du cheval qui fait perdre de la fluidité sera pénalisée. Frapper n'importe quelle partie de l'obstacle se traduit par un score inférieur. Prendre l'anneau n'est pas aussi important que le style et l'approche de l'obstacle, la continuité dans le mouvement du cheval et du cavalier, la bonne incurvation, le bon pied et l'uniformité de l'allure. Échapper l'anneau après l'avoir ramassé ou ne pas réussir à prendre l'anneau se traduit par un score inférieur.

Erreurs graves :

- Manque de rectitude
- Changement de cadence de l'allure ou rupture de l'allure
- Changement de trajectoire
- Mauvais pli ou galop sur le mauvais pied

7. Déposer la garroche

- a. Description. L'obstacle se compose d'un baril ouvert installé à une certaine distance du baril de l'obstacle 5 **Enlever la garroche**. Le baril de l'obstacle 5 peut être utilisé pour cet obstacle à condition d'exécuter un autre obstacle entre les deux ou d'imposer une trajectoire qui s'en éloigne dans le tracé du parcours.
- b. Exécution. La garroche est déposée dans le baril, talon vers le sol. Le cavalier peut effectuer un cercle autour du baril avant de déposer la garroche, mais cette méthode est considérée comme moins difficile qu'une approche en ligne droite.

La garroche doit être déposée dans le baril et y rester. Si la garroche rebondit ou tombe, un membre de l'équipe au sol la remettra aux cavaliers des niveaux Enfants et Introduction (L1). Les cavaliers de niveau Novice (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer la garroche et

remonter à cheval en tenant la garroche d'une main et exécuter l'obstacle ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Aux niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7), les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer la garroche et remonter à cheval en tenant la garroche d'une main et exécuter l'obstacle. Sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

Cet obstacle doit être utilisé en combinaison avec l'obstacle 5 **Enlever la garroche**. L'obstacle 6 **Prendre l'anneau** n'est pas obligatoire, mais peut être inclus dans la séquence. Lorsque cet obstacle forme une séquence avec les obstacles **Retirer/Enlever la garroche**, les trois sont considérés et évalués comme un seul obstacle. Si d'autres obstacles sont prévus entre ceux-ci, ils sont évalués séparément (p. ex., si les obstacles **Enlever la garroche** et **Prendre l'anneau** sont exécutés l'un après l'autre, mais qu'un autre obstacle est exécuté avant **Déposer la garroche**, les obstacles **Enlever la garroche** et **Prendre l'anneau** sont considérés comme un seul obstacle, et **Déposer la garroche**, comme un obstacle distinct).

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la façon dont le cheval s'approche de l'obstacle, sa réaction au mouvement de la garroche et l'attitude détendue du cavalier lorsqu'il utilise la garroche. Toute rupture de l'allure et tout changement dans la cadence du cheval sont pénalisés. Déposer la garroche avec une approche en ligne droite recevra un score plus élevé que si le cavalier effectue un cercle autour du baril. Effectuer plus d'un cercle autour du baril se traduit par un score négatif. Faire tomber le baril se traduit par un score négatif. Placer la pointe de la garroche dans le baril se traduit par un score négatif.

Erreurs graves :

Grave hésitation ou manque de confiance

Faire tomber le baril

Changement dans la cadence de l'allure ou rupture du rythme

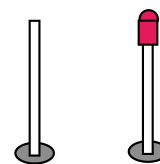
Résistance grave

Mauvais pli ou galop sur le mauvais pied

Déposer la garroche avec la pointe vers le sol

8. Déplacer le gobelet

- a. Description. Cet obstacle se compose de deux piquets d'environ 2 m (6,5 pi) de hauteur, avec une base extérieure non fixée au sol. Les piquets sont espacés de 1,2 m (4 pi). Un gobelet est placé à l'envers sur la pointe de l'un des piquets. Le gobelet doit être placé sur le même piquet pour tous les concurrents de la division ou du niveau.



- b. Exécution. Le cheval et le cavalier s'approchent de l'obstacle à l'allure imposée et s'arrêtent. Le cavalier enlève le gobelet du piquet, le place sur l'autre piquet, puis sort immédiatement de l'obstacle à l'allure imposée. Si le gobelet tombe, un membre de l'équipe au sol le remettra aux cavaliers des niveaux Enfants et Introduction (L1). Les cavaliers de Novice niveau (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer le gobelet et remonter à cheval en tenant le gobelet d'une main et exécuter l'obstacle ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Aux niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7), les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer le gobelet et remonter à cheval en tenant le gobelet d'une main et exécuter l'obstacle. Sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

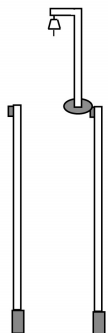
Si le piquet sur lequel le gobelet doit être placé est renversé, l'équipe au sol le remet en place pour les cavaliers des niveaux Enfants et L1. Les cavaliers de niveau L2/L3 doivent descendre de cheval, remettre le piquet en place, remonter à cheval et placer le gobelet sur le piquet ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Les cavaliers de L4 à L7 doivent descendre de cheval, remettre le piquet en place, remonter à cheval et placer le gobelet sur le piquet; sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue l'attitude, le calme, la rectitude et le rassembler du cheval; l'immobilité du cheval; l'utilisation des aides par le cavalier; la fluidité, la continuité et la qualité de la performance. Des points sont attribués pour l'immobilité du cheval lors du transfert du gobelet d'un piquet à l'autre, et pour la sortie immédiate de l'obstacle à l'allure imposée. La transition doit être montante, en douceur et provenir des hanches du cheval. Le cheval ne doit pas « sauter » vers l'avant. Un score inférieur est accordé si le cheval est positionné de sorte que le cavalier doit sortir de la selle pour déplacer le gobelet. Échapper le gobelet se traduit par un score inférieur.

Erreurs graves :

- Forte résistance dans les transitions
- Manque d'immobilité
- Absence de transitions nettes

9. Cloche et corridor

- a. Description. Le corridor est formé par deux barres parallèles reposant sur des supports, de petites clôtures ou des murs d'au moins 30 cm (12 po) de hauteur. Les supports ne sont pas fixés au sol. Les barres mesurent environ 3,7 m (12 pi) de longueur et sont espacées de 1,5 m (5 pi). Une cloche est placée à 2 m (6,5 pi) de hauteur à l'extrémité du corridor. Le support sur lequel se trouve la cloche est disposé de manière à ce que la cloche soit suspendue au centre du corridor. Le soutien doit être placé d'un côté ou de l'autre du couloir pour ne pas bloquer l'extrémité du couloir.
- 
- b. Exécution. Le cheval et le cavalier entrent dans le corridor à l'allure imposée pour leur niveau et s'arrêtent à l'extrémité du corridor. Le cavalier sonne la cloche et recule le long du corridor. L'obstacle est terminé lorsque l'avant-main du cheval franchit les marqueurs d'obstacles et de parcours (le cas échéant).
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue l'attitude, la rectitude, l'allure et le rassembler du cheval; l'immobilité du cheval près de la cloche; l'utilisation des aides par le cavalier; la fluidité, la continuité et la qualité de la performance. Un score plus élevé est accordé pour une bonne exécution de l'obstacle au trot ou au galop plutôt qu'au pas lorsque ces allures sont autorisées. Un score inférieur est accordé si le cheval est positionné de sorte que le cavalier doit sortir de la selle pour sonner la cloche. Le juge donnera une note inférieure à un cheval qui traîne les pieds pendant le reculer. Le juge donnera une note inférieure si un cheval heurte les barres, et une note négative si le cheval déloge ou renverse l'une des barres ou s'il enjambe les barres. Le manque d'immobilité du cheval sera pénalisé. Ne pas sonner la cloche entraîne une disqualification. Quitter le corridor par l'extrémité où se trouve la cloche avec les quatre sabots entraîne une disqualification.

Erreurs graves :

Déloger l'une des barres

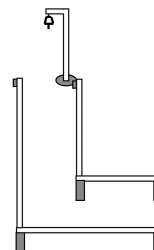
Rupture du rythme

Manque d'immobilité

Forte résistance au reculer ou perte de mouvement diagonal

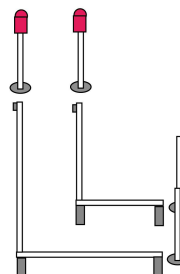
10. Reculer en L

- a. Description. Cet obstacle est un corridor en L formé de barres parallèles reposant sur des supports, de petites clôtures ou des murs d'au moins 30 cm (12 po) de hauteur. Le coude du L peut se faire dans l'une ou l'autre direction. Les supports ne sont pas fixés au sol. Les barres extérieures mesurent environ 3,7 m (12 pi) de longueur et sont espacées de 1,5 m (5 pi). Il y a deux variantes à cet obstacle :



- (1) Une cloche est placée à 2 m (6,5 pi) de hauteur à l'extrémité du corridor.
Elle est identique à celle de l'obstacle n° 9 (Cloche et corridor).

- (2) Deux piquets se trouvent à l'extrémité du corridor, un de chaque côté. Un gobelet est placé à l'envers sur chacun des piquets. Une deuxième paire de piquets se trouve à l'entrée de l'obstacle.



- b. Exécution. Le cheval et le cavalier entrent dans le corridor à l'allure imposée pour leur niveau et s'arrêtent à l'extrémité du corridor. Selon la configuration, le cavalier doit :

- (1) sonner la cloche et reculer dans le corridor en L pour sortir de l'obstacle; ou bien
(2) enlever le gobelet et reculer dans le corridor en L. À la sortie, le cavalier s'arrête et place le gobelet sur le piquet de l'entrée se trouvant du même côté que le piquet sur lequel il a pris le gobelet.

Si le gobelet tombe, les cavaliers de niveau Novice (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer le gobelet et remonter à cheval en tenant le gobelet d'une main et exécuter l'obstacle ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Aux niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7), les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer le gobelet et remonter à cheval en tenant le gobelet d'une main et exécuter l'obstacle. Sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

Si le piquet sur lequel le gobelet doit être placé est renversé, les cavaliers de niveau L2/L3 doivent descendre de cheval, remettre le piquet en place, remonter à cheval et placer le gobelet sur le piquet ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Les cavaliers de L4 à L7 doivent descendre de cheval, remettre le piquet en place, remonter à cheval et placer le gobelet sur le piquet; sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

Cet obstacle n'est pas utilisé aux niveaux Enfants et Introduction (L1).

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la fluidité des mouvements du cheval et sa réponse à l'utilisation des aides, qui doit permettre d'effectuer le parcours avec la plus grande douceur et exactitude. Le juge tient compte de la qualité de la transition à l'arrêt.

Le juge donnera une note inférieure si un cheval heurte les barres, et une note négative si le cheval déloge ou renverse l'une des barres ou s'il enjambe les barres. Le manque d'immobilité du cheval sera pénalisé. Le juge donnera une note inférieure à un cheval qui traîne les pieds pendant le reculer. Renverser n'importe quelle partie de l'obstacle se traduit par un score négatif. Un score inférieur est accordé si le cheval est positionné de sorte que le cavalier doit sortir de la selle pour sonner la cloche ou déplacer le gobelet. Ne pas sonner la cloche entraîne une disqualification. Quitter le corridor par la mauvaise extrémité avec les quatre pieds entraîne une disqualification.

Erreurs graves :

Toucher ou faire tomber les barres

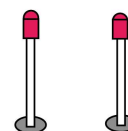
Résistance dans les transitions

Mauvaise qualité du reculer (perte de mouvement diagonal)

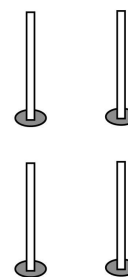
Manque d'immobilité à l'arrêt

11. Contournement des piquets

a. Description. Deux lignes parallèles composées de trois piquets chacune créent un corridor de 1,5 m (5 pi) de largeur. Les piquets de chaque ligne sont espacés d'au moins 2,5 m (8 pi) et d'au plus 3 m (10 pi) et sont alignés avec les piquets de l'autre ligne. Un gobelet est placé à l'envers sur la pointe de chacun des derniers piquets du corridor.



b. Exécution. Le cavalier avance dans le corridor et s'arrête entre les derniers piquets pour ramasser un gobelet. Ensuite, le cavalier recule en effectuant un slalom inversé autour du piquet du milieu sur le côté du corridor où il a pris le gobelet. Il s'arrête entre les piquets à l'entrée pour déposer le gobelet sur la pointe du piquet à l'entrée du corridor se trouvant du côté où il a pris le gobelet. Le cavalier doit garder le gobelet dans sa main tout au long de l'exécution de l'obstacle, mais l'obstacle peut être effectué en tenant les rênes avec deux mains si le cavalier monte à deux mains.



Le cheval doit s'arrêter entre les piquets et rester immobile lorsque le cavalier ramasse le gobelet sur le piquet et qu'il dépose le gobelet à l'envers sur le premier piquet. Pour réussir l'obstacle, le cheval doit reculer depuis la dernière paire de piquets ou les marqueurs d'entrée (le cas échéant) jusqu'à la sortie (les quatre sabots doivent arriver à la sortie).

Si le gobelet tombe, un membre de l'équipe au sol le remettra aux cavaliers en compétition au niveau Introduction (L1). Si le gobelet tombe, les cavaliers de niveau Novice (L2/L3) doivent descendre de cheval, récupérer le gobelet, remonter à cheval en tenant le gobelet d'une main et le déposer sur le piquet ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Aux niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7), les cavaliers doivent descendre de cheval, récupérer le gobelet, remonter à cheval et déposer le gobelet ou ils seront disqualifiés.

Si n'importe quel piquet est renversé, l'équipe au sol réinitialisera le piquet pour les cavaliers du niveau Introduction (L1). Les cavaliers de niveau Novice (L2/L3) peuvent descendre de cheval, remettre le piquet en place (au besoin), remonter à cheval et déposer le gobelet ou ils peuvent demander la permission de passer l'obstacle, ce qui se traduit par un score de zéro. Les cavaliers de niveaux Intermédiaire (L4) à Maître (L7) doivent descendre de cheval,

remettre le piquet en place, remonter à cheval et déposer le gobelet sur le piquet (au besoin); sinon, les cavaliers sont disqualifiés.

Cet obstacle n'est pas effectué au niveau Enfants. Aux niveaux Introduction (L1) et Novice (L2/L3), le cheval et le cavalier reculent en ligne droite entre les piquets sans effectuer de slalom.

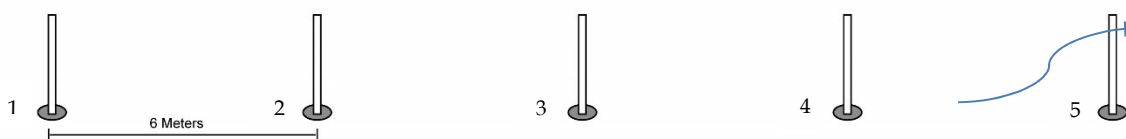
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge tient compte de la qualité de l'allure et de la transition à l'arrêt. Le juge évalue la fluidité des mouvements du cheval et sa réponse à l'utilisation des aides, qui doit permettre d'exécuter l'obstacle avec la plus grande douceur et exactitude. Le manque d'immobilité du cheval sera pénalisé. Un score inférieur est accordé si le cheval est positionné de sorte que le cavalier doit sortir de la selle pour déplacer le gobelet. Heurter un piquet sans le renverser se traduit par un score inférieur. Renverser un piquet entraîne un score négatif. Ne pas déposer le gobelet sur le piquet désigné entraîne une disqualification. Quitter le corridor par la mauvaise extrémité avec les quatre sabots entraîne une disqualification. Le juge donnera une note inférieure à un cheval qui traîne les pieds pendant le reculer.

Erreurs graves :

- Toucher ou faire tomber les piquets
- Résistance dans les transitions
- Mauvaise qualité du reculer (perte de mouvement diagonal)
- Manque d'immobilité à l'arrêt.

12. Slalom simple

- a. Description. Cet obstacle se compose d'un nombre impair de piquets ou d'objets de forme semblable (minimum de cinq piquets et maximum de sept, sept sont recommandés pour les niveaux Avancé et Maître) disposés en ligne droite et dont les bases ne sont pas fixées au sol. Les piquets mesurent environ 2 m (6,5 pi) de hauteur et installés à intervalles de 6 m (20 pi). Des marqueurs indiquant l'entrée de l'obstacle peuvent être placés sur le côté correspondant du premier piquet ou sur le piquet.
- b. Exécution. Le cheval approche l'obstacle à l'allure imposée. Si l'obstacle ne comporte pas de marqueurs de sortie, son exécution est terminée lorsque l'épaule du cavalier passe le dernier



piquet dans le sens du déplacement pour tout l'obstacle. La trajectoire de déplacement consiste à zigzaguer entre les piquets, et non à faire des boucles autour des piquets. Les changements de pied doivent être effectués selon les exigences propres au niveau. Il faut changer d'incurvation et de pied lors de chaque changement de direction, sur la ligne et à mi-chemin entre les piquets. Lorsqu'il tourne, le cheval doit utiliser le bon pied et la bonne incurvation.

- c. Critères d'évaluation. Le juge évalue le calme et la précision du mouvement du cheval, la fluidité et la constance du mouvement, la qualité de l'allure; l'attitude générale lors de l'exécution de l'obstacle; la qualité des changements de pied. Le juge tient compte de l'exactitude et de l'attitude lors du changement de pied et/ou des changements d'incurvation du corps du cheval. Ne pas effectuer les bons changements de pied et/ou d'incurvation entraîne une note négative. Les changements de pied et/ou d'incurvation effectués en retard se traduisent par un score inférieur. La forme, la symétrie et la précision de la ligne d'incurvation, ainsi que la réponse du cheval aux aides du cavalier seront prises en compte. Un score négatif est accordé si un ou plusieurs piquets tombent.

Erreurs graves :

Ne pas changer de pied ou des erreurs liées aux changements de pied

Résistances graves

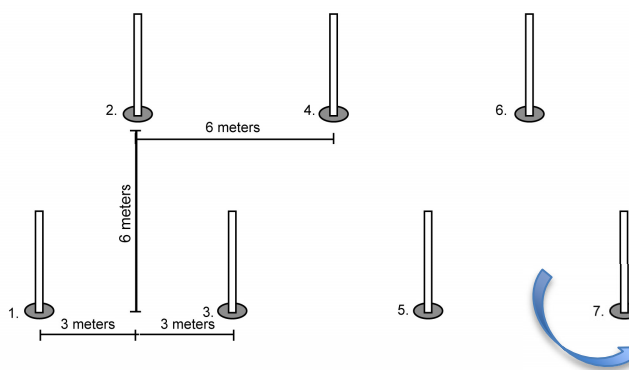
Changements de rythme

Ne pas conserver une incurvation uniforme et symétrique

Renverser un ou plusieurs piquets

13. Slalom double

- a. Description. Cet obstacle se compose d'un nombre impair de piquets droits : minimum de cinq piquets et maximum de sept; sept piquets pour les niveaux Avancé et Maître. Chaque piquet mesure environ 2 m (6,5 pi) de hauteur et comprend une base non fixée au sol. Les piquets sont disposés sur deux lignes parallèles décalées avec une distance de 6 m (20 pouces) entre les lignes parallèles et entre chaque piquet de la ligne. Les piquets sont décalés de telle sorte que le point médian entre les deux premiers piquets de la première ligne se trouve juste en face du premier piquet de la deuxième ligne.



- b. Exécution. Le cheval approche l'obstacle à l'allure imposée. Le cheval effectue des boucles ou des virages de taille constante autour des piquets dans la direction indiquée. Les changements de pied et d'incurvation sont effectués à mi-chemin entre les piquets et sur la ligne entre les piquets successifs. Lorsqu'il tourne, le cheval doit utiliser le bon pied et la bonne incurvation selon la direction du virage. Si l'obstacle ne comporte pas de marqueurs de sortie, son exécution est terminée lorsque l'épaule du cavalier passe le dernier piquet dans le sens du déplacement pour tout l'obstacle, c'est-à-dire en effectuant au moins un quart de boucle ou de tour au dernier piquet.
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue le calme et la précision du mouvement du cheval, la qualité de l'allure, la fluidité et la constance du mouvement, l'attitude générale lors de l'exécution de l'obstacle; la qualité des changements de pied ou d'incurvation. Le juge tient compte de l'exactitude et de l'attitude lors du changement de pied et/ou des changements d'incurvation du corps du cheval, ainsi de sa flexion autour des piquets. Ne pas effectuer les bons changements de pied et/ou d'incurvation entraîne une note négative. Les changements de pied et d'incurvation effectués en retard se traduisent par un score inférieur. La forme, la

symétrie et la précision des virages de l'obstacle, ainsi que la réponse du cheval aux aides du cavalier seront prises en compte. Un score négatif est accordé si un ou plusieurs piquets tombent.

Erreurs graves :

- Erreurs liées aux changements de pied (plus d'une erreur)
- Erreurs de rythme
- Ne pas conserver des incurvations symétriques
- Renverser les piquets

14. Portail

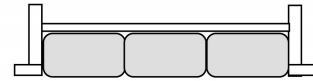
- a. Description. Le portail fait au moins 1,3 m (4 pi 3 po) de hauteur et 2 m (6,5 pi) de largeur. Il est monté sur deux piquets lestés (ou des chandeliers d'obstacle) et deux charnières. Il est muni d'un loquet facile à utiliser à cheval. Le portail peut s'ouvrir à droite ou à gauche selon la configuration de l'obstacle sur le parcours. Une corde reliant deux piquets peut être utilisée au lieu d'un portail solide. L'utilisation d'un portail solide est préférable pour l'épreuve de maniabilité et obligatoire lors des compétitions de championnat. Il faut utiliser un portail en corde pour l'épreuve de vitesse.
- b. Exécution. Le cavalier avance à angle droit vers le portail à l'allure imposé pour son niveau et effectue une transition au pas à l'approche du portail. Ensuite, le cavalier demande un mouvement latéral au cheval et s'arrête parallèle au portail. Le cavalier doit soulever le loquet, ouvrir le portail et passer par l'entrée. Lorsque le cheval est entièrement passé de l'autre côté du portail, le cavalier peut reculer d'un ou deux pas pour fermer le portail. Lorsque le cheval est arrêté sur ses quatre membres, le cavalier met le loquet en place pour terminer l'obstacle. Pendant l'exécution de cet exercice, le cavalier ne doit à aucun moment lâcher le portail avant d'avoir mis le loquet. L'obstacle peut être imposé dans les deux directions pourvu qu'il y ait au moins un obstacle entre la première et la deuxième exécution. Si un portail en corde est utilisé, celle-ci ne peut pas passer par-dessus la tête du cavalier.
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue l'action du cheval, qui devrait être fluide et sans aucune hésitation. Le cheval doit être attentif et participer aux mouvements d'ouverture et de fermeture du portail sans montrer aucun signe d'insécurité ou de désobéissance. Les gestes du cavalier doivent être aisés, précis et sans hésitation. Un score négatif est accordé si le cavalier lâche le portail autrement que pour un bref ajustement de la position de sa main pendant l'exécution de l'obstacle, si le cheval ou le cavalier montre un signe d'insécurité ou si les gestes manquent de continuité (fluidité). Changer les rênes de mains entraîne une disqualification. Passer la corde par-dessus la tête du cavalier entraîne la disqualification.

Erreurs graves :

- Hésitation, tension ou reculer à l'approche du portail;
- Résistance dans les transitions et en passant le portail;
- Rupture du rythme

15. Saut

- a. Description. L'obstacle se compose d'un seul saut dont la hauteur va en augmentant selon le niveau. Des barres de saut standard ou un obstacle en bois massif (comme une boîte à fleurs) peuvent être utilisés. Des balles de paille disposées bout à bout peuvent aussi faire l'affaire. Le saut doit faire au moins 3 m (10 pi) de largeur. Le saut doit être positionné entre deux chandeliers d'obstacle munis de cuillères d'obstacle appropriées (des cuillères de sécurité sont recommandées).



Enfants : Une seule barre est placée au sol entre les chandeliers d'obstacle; il faut retirer les cuillères d'obstacle.

L1 : Le saut consiste en une paire de barres croisées ne devant pas dépasser 0,3 m (12 po) au centre.

L2 et L3 : Le saut se compose d'une paire de barres croisées dont la hauteur est d'au plus 0,5 m (22 po) au chandelier et 0,4 m (15 po) au centre.

De L4 à L7 : Le saut comprend un obstacle ou des barres d'apparence solide à une hauteur d'environ 0,5 m (22 po). Une barre est placée dans les cuillères au-dessus de l'obstacle « solide ».

- b. Exécution. Le cheval doit s'approcher de l'obstacle et sauter par-dessus sans y toucher, avec naturel et assurance. L'obstacle peut être imposé dans les deux directions pourvu qu'il y ait au moins un obstacle entre la première et la deuxième exécution.
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue l'attitude du cheval à l'approche de l'obstacle et après l'obstacle; le calme, la rectitude et la cadence du cheval tout au long de l'obstacle; la forme du cheval pendant le saut et l'équilibre de la paire cavalier/cheval; la confiance et le style du cheval et de son cavalier. Renverser n'importe quelle partie de l'obstacle se traduit par un score négatif.


Erreurs graves :

- Un ou plusieurs refus de sauter
- Mauvais style
- Rupture du rythme
- Renverser n'importe quelle partie de l'obstacle
- Perte d'équilibre du cavalier ou du cheval

16. Passage latéral de la barre


- a. Description. Cet obstacle comprend une ou plusieurs barres d'environ 3,7 m (12 pi) de longueur et d'au plus 10 cm (4 po) de diamètre qui sont placées de 5 à 10 cm (2 à 4 po) au-dessus du sol. Les barres peuvent être disposées selon les configurations suivantes :

- (1) Barre simple
- (2) Deux barres en ligne séparées par au moins 3 m (10 pi)

- (3) Deux barres parallèles séparées par au moins 3 m (10 pi)
- (4) Deux barres configurées en L
- (5) Trois barres en zigzag; les barres sont fixées à 90 degrés. 

Des marqueurs de parcours doivent indiquer la direction d'entrée ou de sortie de l'obstacle. Ceux-ci ne doivent pas être considérés comme des marqueurs de transition.

- b. Exécution. Le cheval doit être en position de passage latéral avant d'atteindre la barre. Les membres du cheval doivent se croiser en un mouvement latéral le long de la barre, de sorte que la barre se trouve entre les antérieurs et les postérieurs du cheval tout au long de l'obstacle. Le plan du parcours peut indiquer dans quelle direction (à droite ou à gauche) le cheval et le cavalier doivent passer au-dessus de la barre; lorsque cela n'est pas précisé, le cavalier choisit la direction. Pour les configurations avec deux barres sur une ligne (2) et barres parallèles (3), l'obstacle est traversé dans différentes directions. Pour la configuration des barres en L, le cheval doit être positionné pour que sa tête soit à l'intérieur du L. Tout changement d'allure nécessaire à l'exécution de l'obstacle doit se produire aux marqueurs d'entrée et de sortie.

	Barre simple	2 barres sur une ligne	2 barres parallèles	Configuration en L	Configuration en 
Introduction	--	--	--	--	--
Novice	√	√	√	--	--
Intermédiaire	√	√	√	√	--
Avancé	√	√	√	√	--
Maître	√	√	√	√	√

- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue le calme du cheval, sa capacité à exécuter l'obstacle, le croisement des membres, ainsi que la fluidité et la continuité de l'action. Une incurvation dans la direction du mouvement permet d'obtenir un score plus élevé qu'un mauvais pli du cheval. Une note inférieure est accordée si un choc avec la barre est vu ou entendu. Une note négative est accordée si la barre tombe ou si le cheval enjambe la barre avec un ou plusieurs sabots. Le juge accorde une note inférieure si les membres du cheval ne se croisent pas dans le mouvement latéral. Sortir des barres prématurément ou ne pas traverser toute la longueur de l'obstacle est une faute de parcours.

Erreurs graves

Ne pas croiser les membres (lors d'une exécution au pas)

Faire tomber la barre

Résistance grave

Ne pas effectuer l'obstacle avec une incurvation dans le sens du déplacement (L4 et supérieurs)

17. Eau

- a. Description. Le fossé doit faire au moins 1,5 m (5 pi) dans le sens du déplacement (longueur) et au moins 2,4 m (8 pi) de largeur. Le fossé peut avoir un fond plat avec une profondeur allant jusqu'à 10 cm (4 po) ou encore légèrement incliné avec une profondeur maximale de 20 cm (8 po). La surface au fond du fossé doit permettre aux chevaux de le traverser sans danger. Des marqueurs de parcours doivent être utilisés pour marquer l'entrée et la sortie. L'obstacle

peut être délimité par des barres de sorte que les chevaux doivent les franchir pour entrer dans l'eau ou en sortir.

- b. Exécution. Le cheval doit s'approcher de l'eau et maintenir son allure dans l'eau avec naturel, sans aucune hésitation. Cet obstacle n'est pas utilisé aux niveaux Enfants et Introduction (L1).
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la façon dont le cheval s'approche de l'obstacle, sa réaction lorsqu'il traverse l'eau et la constance de son allure tout au long de l'exercice. Une note inférieure est accordée si le cheval fait preuve d'hésitation. Une note négative est accordée si le cheval recule avant de franchir l'obstacle ou saute l'obstacle sans toucher à l'eau.

Erreurs graves :

Hésitation et refus d'entrer dans l'eau ou de traverser l'eau
Résistance grave aux aides du cavalier

18. Talus

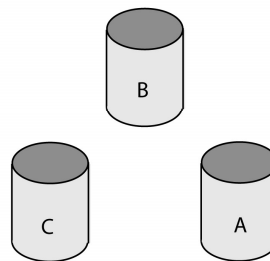
- a. Description. L'obstacle est un talus en matière naturelle d'une hauteur maximale de 30 cm à 60 cm (de 1 pi à 2 pi) au-dessus du niveau du sol. Un plateau horizontal se trouve en haut et en bas du talus; le plateau doit mesurer au moins 2 m (6,5 pi) dans le sens du déplacement (longueur). Des rampes peuvent être installées avant et après les plateaux horizontaux.
- b. Exécution. Le cheval doit s'approcher de l'obstacle et le franchir avec naturel, en conservant l'allure choisie et sans hésitation. L'obstacle peut être franchi dans l'une ou l'autre direction. Le talus peut être exécuté en montant ou en descendant. Il est possible d'imposer à la fois un talus en montant et un talus en descendant et de le juger comme un seul obstacle. Cet obstacle n'est pas utilisé aux niveaux Enfants et Introduction (L1).
- c. Critères d'évaluation (maniabilité). Le juge évalue la façon dont le cheval s'approche du talus, le saut effectué en douceur, la constance et la qualité de l'allure tout au long de l'exercice et la confiance dans les instructions du cavalier. Des notes inférieures sont attribuées en cas d'hésitation. Un cheval qui recule avant de franchir le talus recevra une note négative.

Erreurs graves :

Hésitation et refus de sauter sur le talus ou d'en descendre.
Résistance grave aux aides du cavalier

19. Barils

- a. Description. Cet obstacle est composé de trois barils positionnés aux trois points d'un triangle équilatéral avec des côtés de 3 m ou 4 m (10 pi ou 13 pi) mesurés à partir du centre des barils. Les barils sont espacés de 4 m (13 pi) pour les niveaux Enfants, Introduction (L1), Novice (L2/L3) et Intermédiaire (L4/L5). Ils sont espacés de 3 m (10 pi) pour les niveaux Avancé (L6) et Maître (L7).



- b. Exécution. Le cheval entre dans l'obstacle entre les barils A et C à l'allure indiquée pour le niveau.

Le cheval effectue un cercle complet à droite autour du baril A. Il passe à mi-chemin entre les barils A et B avec un changement de pied et/ou d'incurvation à la ligne imaginaire entre A et B. Le cheval effectue une boucle à gauche autour du baril B. Il passe ensuite à mi-chemin entre les barils B et C avec un changement de pied et/ou d'incurvation à la ligne imaginaire entre B et C. Le cheval effectue un cercle complet à droite autour du baril C et sort de l'obstacle par le même point qu'à l'entrée.

Tous les cercles doivent être symétriques et de même diamètre.

- c. Critères d'évaluation. Le juge évalue l'attitude du cheval, l'utilisation des aides par le cavalier, la cadence, la continuité de l'action, la qualité de l'allure, la fluidité de la performance, l'exactitude et l'attitude lors du changement de pied, l'exactitude au moment de passer à mi-chemin entre les barils et la forme, la symétrie et la précision des cercles. Le plus haut degré d'exécution est un cercle de 4 m pour les niveaux Enfants à Intermédiaire, et un cercle de 3 m pour les niveaux Avancé et Maître. Un score inférieur est accordé si le changement de pied et/ou d'incurvation ne se fait pas au bon endroit (c'est-à-dire à mi-chemin entre les barils). Un score inférieur est accordé s'il n'y a pas de changement de pied et/ou d'incurvation. Le juge accorde une note négative si un baril est renversé.

Erreurs graves :

- Ne pas changer de pied ou erreurs liées aux changements de pied
- Erreurs de rythme
- Faire tomber les barils
- Résistances graves
- Cercles trop grands (L6/L7)

ANNEXE C

FEUILLES DE POINTAGE et LIGNES DIRECTRICES POUR LES JUGES



ÉQUITATION DE TRAVAIL CANADA

Feuille de pointage ÉPREUVE DE MANIABILITÉ



Concours _____ Date _____ Niveau _____ Division _____ N° du concurrent _____

Cavalier _____ Juge/Signature _____

Cheval _____ Score final _____ Classement _____

N°	Obstacle	Score	Remarques
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Total des obstacles

Notes collectives	Points	Coeff.	Score	Remarques
Transitions; navigation : Transitions montantes nettes et précises entre les allures. Trajectoire efficace sur les lignes de parcours, sur le bon pied et avec la bonne incurvation. Allure imposée entre les obstacles.		2		
Allures : Rythme, liberté de mouvement et régularité.				
Impulsion : Désir de se porter en avant; élasticité des foulées. Souplesse du dos. Engagement de l'arrière-main.				
Soumission : Coopération manifeste, harmonie, attention et confiance, acceptation du contact, rectitude, légèreté, aisance de mouvement.				
Cavalier : Position et assiette du cavalier, bonne utilisation des aides, efficacité des aides.				
Présentation : Harnachement et habillement complets et appropriés				

Décompte des pénalités

Ne pas saluer _____
 Aide extérieure (L1-L5) _____
 Caresser l'encolure du cheval (L6/L7) _____

Total des notes collectives

Total des obstacles

Moins les pénalités

Score total

N^{bre} total de zéros

Total des points possibles
(nombre d'obstacles x 10 + 70)

Score final (%)
(score total/total des points possibles)

ÉQUITATION DE TRAVAIL CANADA

Feuille de pointage ÉPREUVE DE TRI DU BÉTAIL EN ÉQUIPE



Concours _____ Date _____ Juge _____ N^{bre} de concurrents _____ Feuille _____ de _____

N° de l'équipe/Nom	N° du cavalier/Nom	Cheval	Nombre de pénalités	Pénalités de temps	Temps écoulé	Temps final	Classement du cavalier	Points du cavalier	CLASSEMENT DE L'ÉQUIPE
POINTS DE L'ÉQUIPE									

N° de l'équipe/Nom	N° du cavalier/Nom	Cheval	Nombre de pénalités	Pénalités de temps	Temps écoulé	Temps final	Classement du cavalier	Points du cavalier	CLASSEMENT DE L'ÉQUIPE
POINTS DE L'ÉQUIPE									

N° de l'équipe/Nom	N° du cavalier/Nom	Cheval	Nombre de pénalités	Pénalités de temps	Temps écoulé	Temps final	Classement du cavalier	Points du cavalier	CLASSEMENT DE L'ÉQUIPE
POINTS DE L'ÉQUIPE									

<p>Pénalités (+10 par occurrence)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas saluer le juge • La mauvaise vache franchit la ligne de faute • Aide extérieure • Cheval d'un membre de l'équipe dans la zone du troupeau 	<p>Disqualifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le cavalier franchit la ligne de faute avant d'obtenir la permission du juge • Un membre de l'équipe franchit la ligne de faute avant le cavalier • Des membres de l'équipe restent dans la zone du troupeau pendant plus de 5 secondes • L6/L7 ou cavaliers qui utilisent une main : utiliser deux mains sur les rênes • Rudesse • Contact avec le bétail (mains, pieds, équipement) • Mise en danger du cheval, du cavalier ou d'une personne au sol • Chercher à travailler avec le bétail à pied • Tout signe de blessure ou de sang • Rassembler les vaches du troupeau dans la zone de mise en enclos, et la vache est dans l'enclos lorsque le chronomètre s'arrête
--	---

ÉQUITATION DE TRAVAIL CANADA

CLASSEMENT FINAL DU CONCOURS — INDIVIDUEL



Concours : _____ Date : _____ Niveau/division : _____ Classe : _____ N^{bre} de concurrents : _____ Feuille __ de __

		(n° WECAN et nom)		CHEVAL		CHEVAL		CHEVAL		CHEVAL		CHEVAL		CHEVAL	
		(n° WECAN et nom)		CAVALIER		CAVALIER		CAVALIER		CAVALIER		CAVALIER		CAVALIER	
Approbation de l'officiel	Dressage														
	Pourcentage														
	Total des notes coll.														
	Classement														
	Points														
	Maniabilité														
	Pourcentage														
	Total des notes coll.														
	N ^{bre} total de zéros														
	Classement														
	Points														
	Moyenne % dress./maniab.														
	Vitesse														
	Temps écoulé														
	Pénalités/Bonis														
	Temps final														
	Classement														
	Points														
	TOTAL DE POINTS														
	N ^{bre} disqualif./retraits														
	CLASSEMENT FINAL														



ÉQUITATION DE TRAVAIL CANADA CLASSEMENT FINAL DE LA COMPÉTITION — ÉQUIPE

Concours _____ Date _____ Juge(s) _____ N^{bre} total de concurrents _____ Feuille ____ de ____

Inclure SEULEMENT les 3 cavaliers de chaque équipe qui ont le meilleur score dans chaque épreuve. Déterminer le nombre total de points et le classement général de tous les concurrents pour chaque épreuve. Les équipes sont classées en fonction du total des points gagnés par les membres de l'équipe.

Équipe	Cavalier	Cheval	Dressage			Maniabilité			Vitesse			Tri du bétail			TOTAL DE POINTS DE L'ÉQUIPE	CLASSEMENT DE L'ÉQUIPE
			%	Classement	Points	%	Classement	Points	Temps final	Classement	Points	Temps final	Classement	Points		
Total des 3 meilleurs						Total des 3 meilleurs				Total des 3 meilleurs						

Équipe	Cavalier	Cheval	Dressage			Maniabilité			Vitesse			Tri du bétail			TOTAL DE POINTS DE L'ÉQUIPE	CLASSEMENT DE L'ÉQUIPE
			%	Classement	Points	%	Classement	Points	Temps final	Classement	Points	Temps final	Classement	Points		
Total des 3 meilleurs						Total des 3 meilleurs				Total des 3 meilleurs						

Équipe	Cavalier	Cheval	Dressage			Maniabilité			Vitesse			Tri du bétail			TOTAL DE POINTS DE L'ÉQUIPE	CLASSEMENT DE L'ÉQUIPE
			%	Classement	Points	%	Classement	Points	Temps final	Classement	Points	Temps final	Classement	Points		
Total des 3 meilleurs						Total des 3 meilleurs				Total des 3 meilleurs						

REMARQUES SUR LES POINTS, LE CLASSEMENT ET LES ÉGALITÉS

Détermination des points

- Le nombre total de points disponibles dans une classe donnée est basé sur le nombre de concurrents inscrits et qui participent à la compétition dans cette classe au départ. La base de points reste identique même si moins de cavaliers participent aux épreuves subséquentes dans cette classe à la suite de retraits ou de disqualifications.
- Les concurrents gagnent des points en fonction de leur classement dans chaque épreuve, par exemple :
 - 1^{re} place = N +1
 - 2^e place = N -1
 - 3^e place = N -2
 - 4^e place = N -3, etc.

Où N = le nombre de concurrents inscrits dans la classe.

Classement	Nombre de concurrents									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9
3			1	2	3	4	5	6	7	8
4				1	2	3	4	5	6	7
5					1	2	3	4	5	6
6						1	2	3	4	5
7							1	2	3	4
8								1	2	3
9									1	2
10										1

Détermination du classement — concurrents individuels

- Les concurrents doivent participer à toutes les épreuves pour figurer au classement final.
- Un cavalier qui s'est retiré de l'une des épreuves ou qui en a été disqualifié ne peut obtenir un meilleur classement qu'un cavalier qui a réussi toutes les épreuves.
- Un cavalier avec une disqualification obtiendra un classement supérieur à un cavalier qui s'est retiré ou qui a été retiré.

Gestion des égalités

- Égalité à l'épreuve de dressage : Les notes collectives brisent l'égalité. En cas d'égalité entre les notes, les cavaliers restent à égalité et chacun reçoit les points associés à ce classement.
- Égalité à l'épreuve de maniabilité : Le cavalier qui a obtenu un zéro se classe sous le cavalier qui n'a pas reçu de zéro. Si l'égalité subsiste, les notes collectives brisent l'égalité. En cas d'égalité entre les notes, les cavaliers restent à égalité et chacun reçoit les points associés à ce classement.
- Égalité à l'épreuve de vitesse : Le concurrent ayant cumulé le moins de pénalités ou de bonifications de temps l'emportera. En cas d'égalité, les concurrents restent à égalité et chacun reçoit les points associés à ce classement.
- Égalité à l'épreuve de tri du bétail : Les égalités sont décidées par le temps net total accumulé le plus court des trois meilleurs cavaliers de l'équipe. En cas d'égalité entre ces notes, l'équipe avec le moins de pénalités de temps l'emporte. S'il y a toujours égalité, les équipes restent à égalité.
- Égalité au classement général dans une classe donnée :
 - Le concurrent qui a la moyenne la plus élevée du score combiné au dressage et en maniabilité l'emporte.
 - Si l'égalité subsiste, le concurrent qui a le score le plus élevé en maniabilité l'emporte.
 - Si l'égalité subsiste encore, le temps le plus rapide à l'épreuve de vitesse l'emporte.

Détermination du classement — équipes

- Le nombre total de points disponibles est basé sur le nombre total de cavaliers dans toutes les équipes concurrentes (p. ex., 4 équipes avec 4 cavaliers = 16 séries de points).
- Le pointage total d'une équipe est la somme des points obtenus par les trois meilleurs cavaliers de l'équipe dans chacune des épreuves.
- Les équipes sont classées en fonction du total des points de l'équipe.

Gestion des égalités — équipes

- L'équipe qui a la moyenne la plus élevée du score combiné au dressage et en maniabilité l'emporte.
- Si l'égalité subsiste, l'équipe qui a le temps combiné le plus court à l'épreuve de vitesse l'emporte.

WORKING EQUITATION CANADA/ÉQUITATION DE TRAVAIL CANADA

LIGNES DIRECTRICES POUR LES JUGES

Voici quelques lignes directrices d'ordre général pour les juges. Elles visent à guider les juges sur les normes attendues des concurrents en équitation de travail des niveaux supérieurs et la méthode pour déterminer si certains mouvements sont suffisants ou insuffisants. Il ne s'agit pas de notes obligatoires qu'il faut accorder systématiquement. Le pouvoir discrétionnaire du juge a toujours préséance. Prenons un exemple : La faute « retard des postérieurs dans le changement de pied » entraîne une note négative aux obstacles **Huit de chiffre ou Barils**, car un seul changement de pied est exigé, mais pas obligatoirement à l'obstacle **Slalom** pour lequel plusieurs changements de pied sont exigés. Dans ce cas, un changement de pied mal exécuté réduit le score général, mais ne justifie pas nécessairement l'attribution d'une note négative.

Le cheval est contracté	Note maximale de 5
Absence d'incurvation ou mauvais pli du cheval	Note maximale de 5
Le cheval est en arrière de la main ou devant la main	Note maximale de 5
Le cheval montre de la résistance	Note maximale de 5
Allure irrégulière	Note maximale de 5
Tension	Note maximale de 5
Perte de diagonale au reculer ou traîner les pieds au reculer	Note maximale de 5
Retard des postérieurs dans le changement de pied	Note négative (4,5 ou moins)
Reculer pendant l'arrêt ou la transition à l'arrêt	Note négative
Pas latéralisé	Note négative
Absence de 3 temps bien définis au galop	Note négative
Les postérieurs se déplacent ensemble dans le changement de pied	Note négative
Refus de franchir un obstacle ou renverser un obstacle (maniabilité)	Note négative

Il faut accorder une certaine latitude aux concurrents des niveaux inférieurs. S'abstenir de donner des notes négatives sauf en cas d'erreurs évidentes. Toutefois, un changement de pied inapproprié mérite une note de 4, même aux niveaux Novice.

Les lignes directrices pour les juges concernant l'exécution des obstacles aux épreuves de maniabilité sont présentées à l'annexe B.

ANNEXE D

HARNACHEMENT ET HABILLEMENT POUR LES COMPÉTITIONS NATIONALES ET INTERNATIONALES

L'un des objectifs des compétitions internationales en équitation de travail est de préserver et de perpétuer les styles d'équitation des différents pays, y compris l'habillement et le harnachement qui font partie de leur patrimoine culturel. Il existe de nombreuses traditions culturelles associées aux styles d'équitation, au harnachement et à l'habillement au Canada. La détermination d'un style traditionnel pour représenter le Canada lors de compétitions nationales et internationales sera faite ultérieurement et tiendra compte des points de vue des membres de la communauté de l'équitation de travail à travers le pays.

Les exigences en matière de harnachement et d'habillement pour toutes les compétitions en deçà des championnats nationaux ou des compétitions internationales sont présentées à la section 1.9.

ANNEXE E

FORMULAIRE DE PROPOSITION DE MODIFICATION DES RÈGLEMENTS

Envoyer le formulaire d'ici le 1^{er} octobre à l'adresse :

secretary@workingeq.ca

SOUMIS PAR :

Nom :	
Organisation (<i>le cas échéant</i>) :	
Courriel :	
Téléphone :	
Date :	

MODIFICATION PROPOSÉE :

Section(s)	
Modification proposée	
Justification de la modification	

ANNEXE F

RÉGIONS DE WECAN

Colombie-Britannique

Alberta

Saskatchewan

Manitoba

Ontario

Québec

Canada atlantique

Territoires du Nord

À mesure que le nombre de membres augmente, ces régions seront divisées au besoin.

ANNEXE G
FORMULAIRE DE PROTÊT

FORMULAIRE OFFICIEL DE PROTÊT

Ce formulaire doit être dûment rempli, signé et accompagné des frais exigés de 100 \$ (argent comptant ou chèque à l'ordre de WECan). Les frais seront remboursés si le protêt (ou l'appel subséquent) est accueilli. Les protêts doivent être reçus par le délégué technique (ou le juge si aucun délégué technique n'est présent) et présentés au Comité des protêts conformément aux délais indiqués dans les règlements.

Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter la section 4.9.2 des Règlements de WECan.

Nom de la personne qui dépose le protêt : _____ N° d'adhésion WECan : _____

L'auteur du protêt est : Cavalier Parent/tuteur du cavalier mineur Propriétaire du cheval
 Agent du propriétaire du cheval

Adresse postale de l'auteur du protêt : _____ Ville : _____

Prov. : _____ C.P. : _____

Téléphone de l'auteur du protêt : _____ Courriel de l'auteur du protêt : _____

Je présente officiellement un protêt concernant :

L'admissibilité d'un cheval ou d'un concurrent (au plus tard une heure avant le début de la compétition)

L'état du manège (au plus tard une heure avant le début de la compétition)

Un obstacle du parcours ou le parcours de maniabilité/vitesse (au plus tard 15 minutes avant l'épreuve en question)

Une irrégularité ou un incident durant la compétition ou la notation, à l'exception des erreurs indiquées ci-dessous (dans les plus brefs délais et au plus tard 30 minutes après la publication des résultats de l'épreuve pertinente)

Une erreur mathématique ou de transcription (au plus tard une heure après la publication des résultats)

Nom du concours : _____ Date : _____

Ville et province du concours : _____ N° licence du concours _____

Nom du cavalier : _____ N° d'adhésion WECan _____

Nom du cheval : _____ N° d'enregistrement WECan du cheval _____

Téléphone du cavalier : _____ Courriel du cavalier : _____

Nom du propriétaire du cheval : _____ Téléphone : _____

Courriel : _____

Ce protêt concerne une violation du règlement (inclure le numéro et la description générale du règlement) :

Comment le règlement a-t-il été enfreint?

Décrivez en détail les circonstances de votre protêt. Des pages supplémentaires peuvent être jointes au besoin :

Cochez si des pages supplémentaires sont jointes

Témoins supplémentaires ayant des renseignements liés à ce protêt (liste des noms et des coordonnées) :

Signature : _____ Date : _____

À l'usage du Comité des protêts seulement

Frais de protêt de 100 \$ payés à WECan

Protêt accueilli Protêt partiellement accueilli Protêt refusé

Inscrire l'heure et toute condition pertinente : _____

Début de la compétition Début de l'épreuve de maniabilité/vitesse Affichage des résultats

Explication de la décision :

Cochez si des pages supplémentaires sont jointes Signature : _____