FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 01 septembre 2025

Dispositions spécifiques
Equitation Western

SOMMAIRE

PREAMBULE 4

I - ORGANISATION 4

Art 1.1 - Terrains 4
Art 1.2 - Présentateur ou speaker 4
Art 1.3 - Secrétariat 4
Art 1.4 – Affichage 5

II - EPREUVES 5

Art 2.1 - Nomenclature 5
Art 2.2 - Epreuves réservées 6
Art 2.3 - Epreuves combinées 6
Art 2.4 - Epreuves préparatoires 6
Art 2.5 – Circuits départementaux 6

III - OFFICIELS DE COMPETITION 6

Art 3.1 - Qualification des juges 6
Art 3.2 - Jury de terrain 7
A - Le président du jury et le ou les assesseur(s) 7
B - Le commissaire au paddock 7

IV - CONCURRENTS 7

Art 4.1 - Qualification / Participation 7
Art 4.2 - Tenue des cavaliers 7
A - Division Club 7
B - Division Amateur 8
C - Jeunes concurrents 8

V - PONEYS ET CHEVAUX 8

Art 5.1 - Conditions de participation des poneys / chevaux 8
Art 5.2 - Harnachement des chevaux 9
A - Club A, Club Poney et Club 9
B - Amateur et Préparatoire 9

VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES 11

Art 6.1 – Reining 11
A - Notation 11
B – Score 0 11
C - Parcours 12
Art 6.2 – Performance 13
Art 6.2.1 – Halter 13
A - Equipement 13
B – Procédures 13
C – Notation 13
Art 6.2.2 – Horsemanship 13
A - Equipement 13
B - Procédures 13
C - Parcours 14
D - Modalités de jugement 14
Art 6.2.3 – Longe Line 15
A - Equipement 15
B - Procédures 16
C - Parcours 16
D – Notation 16
Art 6.2.4 – Showmanship 17
A - Équipement 17
B - Procédures 17
C - Parcours 17
D - Notation de l'épreuve 17
Art 6.2.5 – Trail 19
A - Equipement 19
B - Procédures 19
C - Parcours 20
1 - Obstacles obligatoires 20
2 - Obstacles autorisés, liste non limitative 20
D - Notation 20
Art 6.2.6 – Trail in Hand 21
A - Equipement 22
B – Procédures 22
C – Parcours 22
D - Notation 23
Art 6.2.7 – Western pleasure 23
A - Equipement 24
B - Procédures 24
C - Appréciation 24
Art 6.2.8 – Western Riding 25
A - Pattern 25
B - Notation 25
C – Pénalités 25
Art 6.3 – Ranch 26
Art 6.3.1 – Ranch Cow Work 26
A – Bétail 26
B – Déroulement 26
C – Notation 27
Art 6.3.2 – Ranch Cutting 30
A – Bétail 30
B - Déroulement 30
C - Notation 30
Art 6.3.3 – Ranch Reining 32
A – Procédure 32
B – Notation 33
Art 6.3.4 – Ranch Riding 34
A - Equipement 34
B - Procédures 34
C - Notation 34
Art 6.3.5 – Ranch Sorting 35
A - Bétail 35
B - Chronométrage 35
C - Déroulement 36
D - Notation 37
E - Sécurité 37
Art 6.3.6 – Ranch Trail 37
A - Equipement 38
B - Procédures 38
C - Parcours 38
1 - Obstacles obligatoires et/ou manœuvres 38
2 - Obstacles optionnels 38
D - Notation 39
Art 6.4 – Equitation anglaise 40
Art 6.4.1 – Généralités 40
A – Tenue 40
B – Harnachement 40
B – Embouchures 41
Art 6.4.2 – Hunter under saddle 41
A – Parcours 41
B – Fautes 41
Art 6.4.3 – Hunt seat equitation 42
A – Procédure 42
B – Parcours 42
C – Modalités de jugement 42
D – Fautes 43
Art 6.5 – Vitesse 43
Art 6.5.1 – Barrel Race 43
A - Terrain 43
B - Jury 44
C- Normes techniques 44
D - Déroulement 44
E - Pénalités 45
F - Classement 45
Art 6.5.2 – Pole Bending 45
A - Pénalités 45

VII - DEROULEMENT 46

Art 7.1 - Détente sur le terrain de compétition ou « Warm up » 46
Art 7.2 - Horaires 46
Art 7.3 - Visite vétérinaire 46
Art 7.4 - Numérotation 46
Art 7.5 - Notation 46
Art 7.6 - Disqualification 46
VIII - CLASSEMENT 47
Art 8.1 - Égalité 47

PREAMBULE

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

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

I - ORGANISATION

Art 1.1 - Terrains

Pour la compétition

Reining Amateur Elite et Pro, Barrel Race et Pole Bending : terrain clos de 25 m x 50 m minimum.
Autres épreuves : terrain clos de 20 m x 40 m minimum.
Ranch Sorting: 2 ronds de diamètre de 15 à 20 mètres maximum séparés par une porte de 3 à 5 mètres.
Ranch Trail : terrain intérieur ou extérieur.
Ranch Cow Work : Terrain clos 25x50 m minimum aux angles arrondis. Hauteur des barrières 1,65 m au minimum (barrières type fence en acier galvanisé ou autre dispositif rigide).
Barrel Race : terrain clos et plat de minimum d'environ 50 m x 25 m pour les épreuves Amateur et de minimum 40 m x 20 m pour les épreuves Club.

Terrain d'entraînement

Un terrain d'entraînement séparé doit être mis à disposition des concurrents pour l'échauffement. En Amateur et Pro, si ce terrain ne présente pas les qualités de sol nécessaires, la piste principale devra être ouverte pour compléter la détente avant les épreuves.
Dans ce cas, un temps minimum de 15 mn est réservé entre chaque épreuve se déroulant sur le même terrain pour permettre une détente officielle pour les concurrents participant à l'épreuve suivante.

Art 1.2 - Présentateur ou speaker

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

Art 1.3 - Secrétariat

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

- Veiller au bon fonctionnement du secrétariat,
- Préparer le dossier du président et des juges, avec la liste détaillée des engagements pour permettre les vérifications d'usage,
- Disposer du règlement des compétitions de la FFE en cours de validité avec les dispositions générales et les dispositions spécifiques du Western,
- Disposer du programme détaillé du concours,
- Disposer du plan des parcours,
- Disposer du plan de répartition des juges et des secrétaires.

Il est assisté :
- De secrétaires chargés du calcul des notes, de la photocopie des résultats et de leur affichage,
- D'agents de liaison entre les cabines de juges et le secrétariat.

Un local isolé doit être prévu pour le secrétariat, accessible uniquement à l'organisateur, aux membres du jury, à l'exception de toute autre personne.
Le secrétariat est équipé idéalement :
- D'un ordinateur avec logiciel de calcul adapté ou, à défaut, d'une calculatrice,
- D'un photocopieur.

Art 1.4 – Affichage

- Un tableau d'affichage doit se situer à l'entrée de la carrière de compétition. Tout affichage de parcours validé par le juge et affichés au minimum une heure avant l'épreuve.
- Les parcours peuvent être consultés sur FFE Compet et FFE Club SIF après la clôture des engagements du concours au choix de l'organisateur.

II - EPREUVES

Art 2.1 - Nomenclature

Les épreuves Western sont nommées par :
- La division : Club, Préparatoires, Amateur et Pro
- Le niveau : Club 1, Club 2, Club Elite, Amateur 1, Amateur 2, Amateur Elite et Pro
- Le type d'épreuve : Horsemanship, Showmanship, Trail, Western Pleasure, Western Riding, Reining, Pole Bending, Barrel Race, Ranch Riding, Ranch Trail, Halter, Longe Line, Trail in Hand, Hunter under saddle, Hunt seat equitation, Ranch Sorting, Ranch Cow Work, Ranch Cutting, Ranch Reining.

<table>
<tr><th></th><th colspan="3">CLUB</th><th colspan="4">AMATEUR</th></tr>
<tr><th>Epreuves</th><th>Club A</th><th>Club Poney
Club 2
Club 1</th><th>Club Elite</th><th>Amateur 2</th><th>Amateur 1
formation</th><th>Amateur 1</th><th>Amateur Elite</th></tr>
<tr><td>Reining</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="8">LFC Club</td><td rowspan="6"></td><td rowspan="13">LFC Ama</td><td>LFC Ama</td><td rowspan="13">LFC Ama</td><td rowspan="8">LFC Ama</td></tr>
<tr><td>Halter</td><td rowspan="6"></td></tr>
<tr><td>Horsemanship</td><td rowspan="4">LFC Club</td></tr>
<tr><td>Longe Line</td></tr>
<tr><td>Ranch Riding</td></tr>
<tr><td>Ranch Cow Work
Ranch Reining
Ranch Cutting</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Ranch Sorting</td><td>LFC Club</td></tr>
<tr><td>Ranch Trail</td><td rowspan="4">LFC Club</td><td rowspan="7"></td></tr>
<tr><td>Showmanship</td></tr>
<tr><td>Trail</td></tr>
<tr><td>Trail in Hand</td></tr>
<tr><td>Western Pleasure</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Western Riding</td></tr>
<tr><td>Epreuves selle anglaise</td><td rowspan="2">LFC Club</td><td rowspan="2">LFC Club</td><td rowspan="2">LFC Ama</td></tr>
<tr><td>Epreuve de vitesse</td></tr>
<tr><td>Epreuves Préparatoires</td><td></td><td colspan="3">Toute LFC</td><td></td><td colspan="2">Toute LFC</td></tr>
</table>

Art 2.2 - Epreuves réservées

- Toutes les épreuves Club, Amateur et Pro peuvent être réservées à une catégorie d'âge. Cette précision doit figurer sur la DUC.
- Toutes les épreuves Amateur de Trail, Western Pleasure, Western Riding, Reining peuvent être réservées à une catégorie d'âge de poneys / chevaux :
  - Futurity : poneys / chevaux de 4 ans,
  - Maturity : poneys / chevaux de 4 et 5 ans
  - Derby : poneys / chevaux de 5 et 6 ans.
- Toutes les épreuves peuvent être réservées à plusieurs races conformément à l'article 7.2 du règlement général des compétitions.

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

Art 2.3 - Epreuves combinées

En compétition Club ou Club Poney, l'organisateur peut proposer une épreuve combinée avec un seul engagement et un seul classement. Une épreuve combinée comprend un test obligatoire, le Trail + au minimum 2 tests parmi : Reining, Horsemanship, Showmanship, Pole Bending, Western Pleasure, Barrel Race, Hunter under saddle, Hunter seat equitation, Longe Line, Halter, Ranch Riding, Trail in Hand et Ranch Trail. Il n'y a pas de maximum, c'est le nombre de participations autorisées par jour par cavalier et cheval qui s'applique. Les trois meilleurs résultats du couple sont pris en compte pour le classement.

En compétition Club ou Amateur, l'organisateur peut proposer **une épreuve combinée de Versatile Ranch Horse** avec un seul engagement et un seul classement, comprenant les deux disciplines parmi les suivantes : Ranch Riding, Ranch Trail, Ranch Reining, Ranch Cutting et/ou Ranch Cow Work (l'organisateur se réserve le droit de ne pas organiser de Ranch Cow Work s'il juge que ses installations ne lui permettent pas d'assurer une sécurité suffisante).
Les scores de chaque discipline seront additionnés pour déterminer le classement général du combiné de Versatile Ranch Horse. Les ex-æquo seront départagés par la classe de Cow Work. Si cette classe ne suffit pas, les autres classes le feront dans cet ordre : Ranch Cutting, Ranch Reining, Ranch Trail et Ranch Riding.

Art 2.4 - Epreuves préparatoires

Toutes les épreuves peuvent être Préparatoires.
Dans ce cas, elles sont ouvertes à tous les poneys /chevaux inscrits sur la liste FFE, et à toutes les catégories de licence compétition. Les chevaux peuvent être montés à 1 ou 2 mains quelle que soit l'embouchure réglementaire. Les préparatoires ne sont pas comptabilisées dans le nombre de participation.

Art 2.5 – Circuits départementaux

Le label Circuit départemental et le coefficient 2 est uniquement applicable aux épreuves Trail, Trail in Hand, Barrel, Showmanship, Horsemanship, Reining, Hunter under saddle et Hunt seat equitation, Ranch Riding et Ranch Trail.

III - OFFICIELS DE COMPETITION

Art 3.1 - Qualification des juges

	Epreuves Club Preparatoires	Epreuves Amateur 1, Amateur 2 , Formation, Preparatoires	Epreuves Pro, Amateur Elite
Président du Jury	juge Club	juge National	juge National Elite ou juge Nation
Nombre de juges minimum	1	1	1
Commissaire au paddock		Commissaire au paddock ou juge : Club minimum	Commissaire au paddock ou juge : Club

Les officiels peuvent se spécialiser par discipline en suivant différents modules de formation.

Le juge doit être titulaire du module et du niveau requis pour le type d'épreuves jugé.
Retrouvez toutes les informations et la liste des modules spécifiques validés en ligne sur FFE.com.

Art 3.2 - Jury de terrain

A - Le président du jury et le ou les assesseur(s)

Il valide les plans de parcours et juge les concurrents. Chaque juge est assisté d'un(e) secrétaire ou « Ring Steward ».
Le président de jury est obligatoirement de nationalité Française ou résidant en France. En cas de juge étranger, il ne peut être qu'assesseur.

B - Le commissaire au paddock

Il est responsable de l'organisation du paddock et veille au bon déroulement des détentes sur les aires réservées à cet effet. Il assure le contrôle des concurrents avant leur entrée en piste.

IV - CONCURRENTS

Art 4.1 - Qualification / Participation

	CLUB A CLUB PONEY	CLUB 2	CLUB1	AMATEUR 1 ET 2	AMATEUR ELITE
Age minimum	---		---	10 ans	10 ans
Qualification	Galop 1 cavalier ou western minimum	Galop 2 cavalier ou western minimum à maxi ~~Galop 4 cavalier~~ Galop 4 western	Galop 2 cavalier ou western minimum	Galop 4 cavalier ou western minimum pour les 18 ans et moins	Galop 6 cavalier ou western minimum pour les 18 ans et moins
Nombre de participations par jour	Non limité				
Nombre de participations maxi en Ranch Sorting	10 manches dans 10 équipes différentes, avec un ou plusieurs équidés par jour				

Les participations en Showmanship, Longe Line, Halter et Trail in Hand ne sont pas comptabilisées dans les limitations.
Fermeture :

- Les couples ayant obtenus 3 fois 70 points en Amateur Elite Reining ou participé à un concours international, CRI, ne peuvent plus concourir en épreuves Amateur 1 et Amateur 2 Reining, sauf Amateur 1 Formation.
- Dans un même concours, le couple ne peut pas concourir en Amateur Elite et en Amateur 2 dans le même type d'épreuve. Exemple : il est possible pour un même couple de concourir en Amateur Elite Reining et Amateur 2 Barrel Race ; mais pas en Amateur Elite Reining et Amateur 2 Reining.

Art 4.2 - Tenue des cavaliers

Cravache interdite. Le cavalier doit être couvert, casque ou chapeau selon l'âge et /ou la LFC, dès lors qu'il est à cheval dans l'enceinte du concours.

A - Division Club

- Tenue d'équitation correcte libre. Dans tous les cas, le port du casque est obligatoire.
- L'habillage du casque est autorisé. En Showmanship, Longe Line, Halter et Trail in Hand uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque.
- Gilet de protection dorsale aux normes équestres en vigueur obligatoire en Barrel Race et Pole Bending.
- Les éperons (prince de Galles ou éperons à molette trèfle ou forme similaire) sont autorisés.

B - Division Amateur

- Quelle que soit l'épreuve, le cavalier doit porter une tenue correcte avec chapeau western américain sans jugulaire - les chapeaux de cuir ne sont pas acceptés - des bottes style western, une chemise ou un chemisier boutonné à manches longues baissées. Le chapeau peut être remplacé par un casque aux normes.
- Gilet de protection dorsale aux normes équestres en vigueur obligatoire pour les cavaliers de moins de 18 ans en Barrel Race et Pole Bending.
- Les cavaliers devront porter une tenue correcte conforme au règlement lors de la détente et pour la remise des prix.
- Le chapeau avec jugulaire est autorisé dans les épreuves de vitesse et Ranch Sorting.
- Le port de chaps est obligatoire pour les épreuves montées lors des finales nationales Amateur et pro, sauf en Pole Bending et Barrel Race, et Ranch Sorting, Hunter under saddle et Hunt seat Equitation.
- Sont interdits : couteau, veste à franges.
- Eperons autorisés,
- Cravache et/ou fouet interdits.

C - Jeunes concurrents

Dans toutes les divisions, dans toutes les épreuves, le port du casque est obligatoire pour les cavaliers de moins de 18 ans. En Showmanship, Longe Line, Halter et Trail in Hand uniquement, le chapeau est autorisé en remplacement du casque.

V - PONEYS ET CHEVAUX

Art 5.1 - Conditions de participation des poneys / chevaux

<table>
<tr><th></th><th>Club A Club Poney Club</th><th>Toutes Epreuves Amateur Sauf Reining Formation</th><th>Reining Amateur 1 Formation</th></tr>
<tr><td>Âge mini</td><td>4 ans</td><td>4 ans</td><td>4 ans minimum à 5 ans-maximum</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Nb de participations journalières pour tout équidé de 4 ans et plus (hors préparatoires)</td><td colspan="2">5 épreuves</td><td rowspan="2">2</td></tr>
<tr><td>dont au maximum 6 manches en Barrel Race ou Pole Bending. OU 2 combinés OU 1 épreuve + 1 combiné</td><td>dont au maximum 2 4 manches en Barrel Race ou Pole Bending</td></tr>
<tr><td>Nombre de participations maxi en Ranch Sorting</td><td colspan="2">10 manches dans 10 équipes différentes par jour</td><td></td></tr>
</table>

Les épreuves Amateur 1 Formation Reining sont ouvertes uniquement aux poneys / chevaux de 4 à 5 ans montés avec mors de filet ou hackamore tenu à deux mains, ou mors de bride à une main.
Amateur 2 : les cavaliers peuvent monter à 1 ou 2 mains, quelle que soit l'embouchure réglementaire, en gardant la même tenue de rênes pendant le parcours.
En épreuves Club, la tenue des rênes, à une ou deux mains, peut changer lors du parcours.

Le Showmanship, Longe Line, Halter et Trail in Hand ne sont pas comptabilisés dans le nombre de participations.
Tous les poneys /chevaux sans distinction de race peuvent participer aux épreuves Western.
Les épreuves Amateurs sont ouvertes aux équidés d'Origine Non Constatée ayant participé à des épreuves Amateurs avant le 01.09.2021.

En Showmanship Longe Line, Halter et Trail in Hand, les poneys / chevaux sont acceptés à partir de 1 an.
En Horsemanship, Hunt seat equitation, Hunter under saddle et Western Pleasure un poney / cheval ne peut pas être monté par plus d'un cavalier dans la même épreuve, sauf en Horsemanship et Hunt seat equitation Club, Club A et Club Poney.
Lors d'un concours, dans une épreuve par équipe, un même poney / cheval peut appartenir à trois équipes maximums mais n'a droit qu'à un cavalier par équipe.

Art 5.2 - Harnachement des chevaux
En cas de bris d'équipement mettant en danger le concurrent et/ou l'équidé, le juge peut arrêter le parcours et éliminer le couple.
Le harnachement doit être correctement ajusté.

A - Club A, Club Poney et Club

Règlement général + selle western ou selle de tradition ou selle anglaise.
Rênes fermées autorisées.
Les poneys / chevaux sont montés en mors de filet simple ou hackamore western type bosal , tenue des rênes à une ou à deux mains. Hackamore mécanique autorisé seulement en Barrel Race, Pole Bending et Ranch Sorting.
Mors de Bride, Rênes tenues à une ou deux mains, autorisé en Club.
L'utilisation du mors de filet ou mors de bride tenu à deux mains doit obligatoirement laisser le flot des rênes croisés sur l'encolure.
La muserolle est autorisée.
Les protections ou bandages sont interdits dans les épreuves Western Pleasure, Trail, Western Riding et Showmanship, Halter, Trail in Hand, Longe Line et Hunter under saddle, Hunt seat équitation.
L'utilisation du gogue est interdite.

B - Amateur et Préparatoire

Dans toutes les épreuves, les chevaux de 5 ans et moins peuvent être montés soit en mors de bride rênes tenues à une main, soit en mors de filet, soit en Hackamore western type bosal rênes tenues à deux mains.
Les chevaux de 6 ans et plus sont montés en Hackamore Westren type bosal, mors de bride, tenue des rênes à une main ou two reins set (combinaison du bosalito et d'un mors de bride californien rigide) sauf Ranch Sorting, Pole Bending et Barrel Race.
Le concurrent peut remettre en place le flot des rênes seulement à l'arrêt et avec sa main libre. En Reining le concurrent peut remettre en place le flot des rênes en mouvement. Il ne doit en aucun cas toucher la partie des rênes qui se situe entre le mors et la main qui guide.
Les chevaux devront avoir le même harnachement sur le terrain d'échauffement et pendant l'épreuve dans laquelle ils concourent.
L'utilisation d'une selle western et d'un tapis de selle est obligatoire pour toutes les épreuves montées.
Dans les DROM-COM, le harnachement peut être adapté à la culture locale.
Pour le Ranch Cutting, Ranch Cow Work, Ranch Reining, le mors de filet tenu à deux mains est autorisé dans toutes les divisions et indices quel que soit l'âge du cheval.

1. Equipement autorisé

- Collier de chasse,
- Romal.

2. Equipement interdit

- Martingale fixe ou à anneaux, sauf dans les épreuves de vitesse et Ranch Sorting,
- Muserolle, sauf dans les épreuves de vitesse et Ranch Sorting
- Étriers couverts sauf Ranch Sorting
- Les protections ou bandages sont interdits dans les épreuves Western Pleasure, Trail, Western Riding et Showmanship, Halter, Trail in Hand, Longe line et Hunter under saddle, Hunt seat équitation.
- Lasso ou Riata sauf épreuves Ranch.
- Hackamore mécanique sauf en Barrel Race, Pole Bending et Ranch Sorting

3. Embouchures

Tout mors de filet simple sans effet de levier. Le diamètre de chaque anneau est compris entre 5 et 10 cm. Le diamètre de l'embouchure est de 8 à 25 mm, mesuré à 2.5 centimètres de l'anneau, et il est décroissant vers le joint. L'embouchure doit être ronde ou ovale et lisse.
La gourmette ou alliance, si utilisée, doit être en nylon ou en cuir. Les rênes sont attachées aux anneaux au-dessus de cette gourmette ou alliance.

Tout mors de bride western. Ce type de mors exige l'utilisation d'une gourmette d'au moins 13 mm de largeur, qu'elle repose à plat sous la mâchoire du poney / cheval et soit libre de toute barbe, broche et/ou torsade.

Mors type Gag bit, ovale ou rond et lisse, combinaison hackamore et releveur sans partie de métal sur le nez du cheval, mors twisté rond de 8 mm minimum autorisé en Amateur Barrel Race et Pole Bending.

Le mors western possède les caractéristiques suivantes :

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

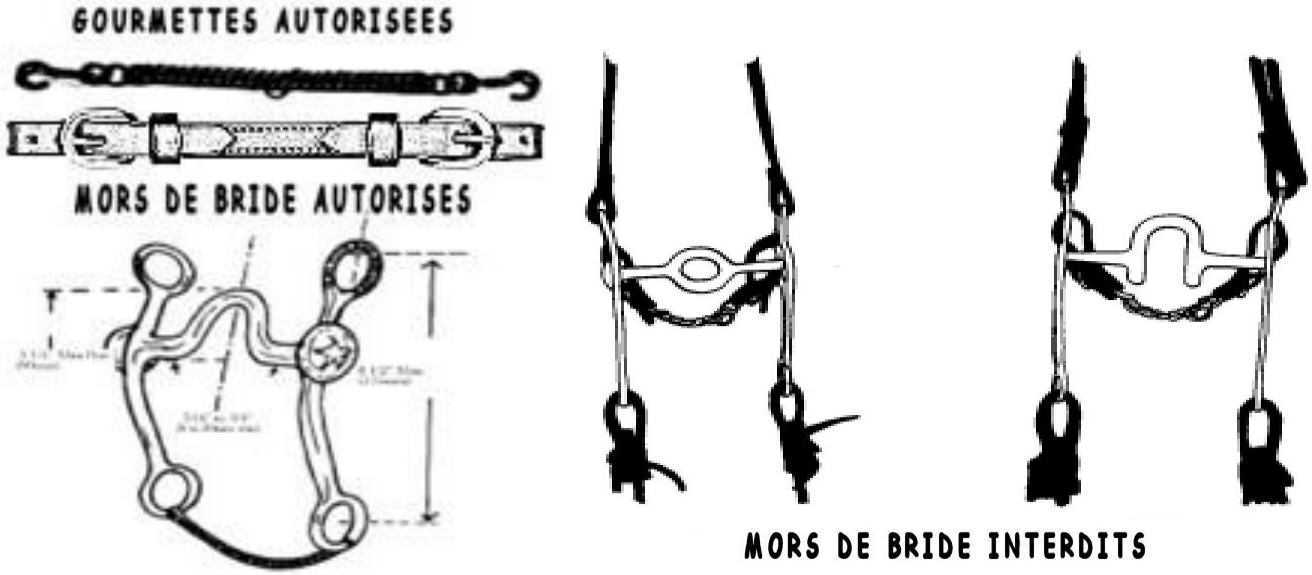
L'embouchure doit être ronde, lisse et d'un diamètre de 8 à 25 mm. Aucune partie à l'intérieur de la bouche ne peut être plus basse de plus de 3,2 mm à partir du canon du mors.

- La hauteur maximale permise du passage de langue est de 9 cm. Le mors releveur n'est pas permis.

Les rênes sont tenues à une main et on ne doit jamais changer cette main pendant l'épreuve, sauf dans les épreuves de Trail où certains obstacles justifient un changement.
Tenue des rênes à une main : seul l'index ou le premier doigt est autorisé entre les rênes.

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

Schéma de mors autorisés ou interdits



4. Toilettage

En épreuve Ranch :

- Les sabots sont laissés naturels, sans « cirage teinté ou transparent ».
- Crinière et queue non tressée et libre de tout décor ou flots sauf en Ranch Sorting où la crinière peut être tressé. Pas de fausse queue.
- Le rasage de l'intérieur des oreilles n'est pas souhaité.
- Raser ou toiletter le passage de têtière, les fanons ou les poils disgracieux de la tête est possible, à l'exception des vibrisses, les poils tactiles situés autour des yeux, du nez et de la bouche.

VI - NORMES TECHNIQUES ET PENALITES

La pénalité ne peut pas être inférieur à 0 en division Club.

Art 6.1 – Reining

Monter un cheval de Reining n'implique pas seulement diriger le cheval, mais inclut aussi contrôler chacun de ses mouvements. Le meilleur cheval de Reining est celui qui se laisse guider et contrôler par son cavalier sans manifester de résistance apparente. Tout mouvement à l'initiative du cheval doit être considéré comme un manque de contrôle du cavalier. Toute déviation par rapport à l'exact parcours prévu est elle aussi assimilée à un manque et/ou une perte temporaire de contrôle, et constitue par conséquent une faute pour laquelle des points seront perdus en fonction de la gravité de la déviation.

- Sliding Stop : Arrêt glissé : Le cheval passe du galop à l'arrêt complet en ramenant sous lui les postérieurs dans une position bloquée en glissade. Le cheval doit débuter l'arrêt en arquant le dos et en ramenant les postérieurs sous lui tout en maintenant le mouvement en avant avec des antérieurs qui trottent. L'arrêt doit être en ligne droite.
  La montée au stop doit être une accélération progressive à l'initiative du cavalier.
- Spins : (vrilles) : de pivots de 360 ° exécutés autour des hanches, la propulsion venant du postérieur extérieur et des antérieurs. Un contact doit être maintenu avec le sol par un antérieur (pas de galop des antérieurs). Il est plus important que l'arrière main reste à la même place pendant toute la manœuvre plutôt que de s'attacher à l'appui constant sur le postérieur interne. Ceci permet une évaluation des autres éléments des vrilles : la franchise, la cadence, l'attitude, la finesse et la vitesse.
- Rollback ; Volte-face : Revirement de 180° du mouvement avant venant du galop et repartant directement au galop en sens inverse. Le cheval déplace ses épaules en pivotant sur les postérieurs en un seul geste sans hésitation. Ne pas confondre hésitation et le temps nécessaire pour que le cheval reprenne pied après le stop et retrouve l'équilibre.
- Cercles : Exécutés au galop avec dimension et vitesse requises. Les cercles doivent avoir un point central (face au cône central). Une nette différence doit être faite entre les vitesses et dimensions des petits et grands cercles avec une certaine homogénéité dans les deux côtés.
- Reculer : Marche arrière en ligne droite franche pour au moins trois mètres.
- Hésitation : Montre l'aptitude du cheval à rester immobile et relaxé à un endroit désigné. Chaque pattern de Reining doit se terminer par une hésitation pour signifier au juge que le pattern est terminé avec un cheval sous contrôle.
- Changements de pied : Sans variation d'allure, de vitesse, de cadence et doivent être exécutés à l'endroit précis désigné.

A - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.
Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.
A cette évaluation de base sont retranchées les éventuelles pénalités pour chaque manœuvre :
Après la déduction des points de pénalité, lors de l'exécution du parcours et pour la prestation générale du cheval, du crédit sera donné à la **fluidité**, à la **finesse**, à l'**attitude**, à l'**autorité** et à la **rapidité** d'exécution des différentes manœuvres imposées, tout en utilisant la **vitesse, sous contrôle,** de manière à augmenter le degré de difficulté.

Les notes par manœuvre doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.
A cette évaluation sont ajoutées les éventuelles pénalités pour chaque manœuvre.
Lorsqu'il y a égalité pour la première position, la couple ayant cumulé le moins de points de pénalité classé devant. Si l'égalité persiste, le couple ayant la meilleure note à une manœuvre choisie par le président du jury est classé devant.

B – Score 0

- Usage de plus d'un doigt entre les rênes. Seul l'index ou le premier doigt est permis entre les rênes.
- Utilisation des deux mains, sauf si l'utilisation des deux mains est permise avec un mors de filet ou romal ou changement de main sur les rênes,
- Utilisation incorrecte du romal,
- Erreur de parcours,

NB : Un arrêt complet lors du premier quart cercle juste après le départ au galop pour corriger un départ au galop à faux, n'est pas considéré comme une addition de manœuvre ; une pénalité de 2 points, pour rupture d'allure est alors attribuée.

- Rupture d'équipement retardant l'exécution du parcours,
- Dérobade ou refus d'exécution d'un commandement entraînant un délai dans l'exécution du parcours,
- Poney / cheval qui s'emballe ou absence de contrôle au point où il est impossible de savoir si le parcours est respecté,
- Au départ, trotter sur une longueur de plus d'un demi-cercle ou de plus de la moitié de la longueur du manège,
- Dépassement de plus d'un quart de tour lors des spins,
- Chute du concurrent ou du poney / cheval, le cheval chute lorsque la pointe de l'épaule, la pointe de la hanche ou la ligne abdominale touche le sol.
- Mauvais numéro de dossard,
- Mauvais ordre de passage du cavalier, comme inscrit sur la liste du secrétariat,
- Non-respect de la tenue,
- Une rêne entrant en contact avec le sol lorsque le poney / cheval est en mouvement,
- Inclusion de manœuvre,
- Reculer de plus de quatre pas, en dehors de la manœuvre imposée du reculer.
- Tourner de plus de 90 °
- Lors d'un pattern incluant un galop en U, franchir la ligne médiane avant ou après un roll back et/ou un stop.
- Erreur de format du cercle sur plus d'1/4

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

C - Parcours

Les parcours doivent être affichés avec descriptions et schémas.
Des bornes sont placées près de la clôture ou du mur, sur chacun des deux côtés, de la façon suivante :

- Au centre du manège,
- À 15 mètres minimum des murs du fond.

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

Art 6.2 – Performance

Art 6.2.1 – Halter

Le Halter est une épreuve où le cheval est jugé sur sa conformation. Le jugement se fonde sur une combinaison idéale entre l'équilibre du modèle, la qualité du déplacement et la musculation d'un cheval au comportement correct.

A - Equipement

Le concurrent ne porte ni chaps ni éperon.
Seuls un licol et une longe sont nécessaires. Ils peuvent être en cuir, nylon ou corde et peuvent porter des décorations. La longe peut comporter une chaîne qui sera passée au-dessous du licol, mais jamais dans la bouche.
Le masque anti-mouche est interdit.

B – Procédures

Les chevaux marchent individuellement vers le juge. A l'approche du cheval, le juge se déplace vers la droite (la gauche du cheval) pour permettre au cheval de trotter droit vers un cône situé à 15 mètres. Au cône, le cheval continue de trotter, tourne à gauche vers le mur ou la barrière du terrain.
Après le trot, les chevaux sont alignés tête à queue pour l'inspection individuelle par le juge.

Un cheval monorchide ou cryptochirde ou ayant un bec de perroquet est exclu de l'épreuve.

C – Notation

L'évaluation se veut positive et suit la hiérarchie suivante :

- Equilibre
- Correction des aplombs
- Caractéristiques de la race et de chaque sexe
- Degré de musculation

Le comportement du cheval sera également pris en compte comme étant un critère de sélection de la race.

Art 6.2.2 – Horsemanship

L'épreuve de Horsemanship évalue l'habileté du cavalier, en harmonie avec son cheval, à exécuter avec précision et calme un parcours déterminé en conservant une position équilibrée, fondamentalement correcte et fonctionnelle et utilisant les aides adéquates. Il est important que le cavalier démontre une bonne utilisation des aides.
Un cavalier capable d'exécuter tout le pattern en maintenant une position correcte devra être crédité.
La présentation du cheval doit également être prise en compte.

A - Equipement

Les protections sont permises pour les chevaux.

B - Procédures

Chaque cavalier est jugé individuellement sur un pattern, puis collectivement aux trois allures en piste dans au moins une direction.
Selon le choix du juge, les concurrents peuvent s'aligner dans le manège avant d'effectuer leur parcours, ou chaque concurrent peut évoluer à partir de la barrière d'entrée. Dans ce cas un ordre de passage est requis.
A la fin de leur pattern, les concurrents doivent être informés de quitter le manège, ou de s'aligner, avant de se placer en piste pour la deuxième phase. Cette deuxième phase est menée comme une classe de western pleasure, mais les modalités de jugement diffèrent, puisque seule la compétence du cavalier doit être évaluée, pour permettre au juge d'affiner son jugement. Lors du travail collectif en piste, le cavalier doit s'assurer de garder une distance raisonnable entre lui et les autres concurrents et de toujours doubler un autre concurrent par l'intérieur de la piste. Le changement de direction doit toujours être exécuté en tournant vers le milieu du manège.

En Club, cette deuxième phase n'est pas obligatoire pour permettre le passage d'un cheval avec plusieurs concurrents.

C - Parcours

L'affichage obligatoire du parcours validé par le juge doit être fait au moins une heure avant l'épreuve.
Les manœuvres suivantes sont acceptables : le pas, le jog, le trot, le trot allongé, le galop ou le grand galop en ligne droite, en ligne courbe, en serpentine, en cercle ou en figure de huit, ou dans un enchaînement de ces allures et de ces manœuvres, l'arrêt, le reculer sur une ligne droite ou courbe, le pivot incluant les vrilles(spins) et les volte-face sur l'arrière-main (rollbacks) et/ou l'avant-main, le pas de côté, le deux pistes ou la cession à la jambe, le changement de pied au galop ou décomposé, le galop à faux, ou une monte sans étriers. Lors des pivots sur l'arrière-main, le cheval doit pivoter sur son postérieur intérieur pendant que les antérieurs croisent.
Une volte-face (rollback) est un arrêt suivi, sans aucune hésitation, d'un pivot de 180° sur les hanches. Le fait de reculer durant un pivot est noté très sévèrement.
Pour le pas de côté, le cheval conserve son corps droit pendant qu'il se déplace directement de façon latérale dans la direction prescrite. Lorsqu'il exécute une cession à la jambe, le cheval doit se déplacer vers l'avant et latéralement dans la diagonale prescrite tout en maintenant le corps incurvé à l'opposé du sens du mouvement. Dans le « deux pistes », le cheval doit se déplacer vers l'avant et latéralement dans la diagonale prescrite tout en maintenant le corps droit ou incurvé dans le sens du mouvement.
Un changement de pieds au galop doit être exécuté simultanément devant et derrière et précisément à l'endroit désigné. Le juge ne peut pas exiger un changement de pied en l'air.
Un changement de pieds décomposé est exécuté avec une transition au pas ou trot d'une à trois foulées et à l'endroit désigné. Un reculé doit être demandé à un certain moment durant l'épreuve. Les juges ne doivent pas exiger de monter ou de descendre de cheval.

D - Modalités de jugement

La notation se fera sur une base de 0 à l'infini. 70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70. La notation de chaque manœuvre s'effectue de -3 à + 3, utilisant les demi-points. Le 0 correspond à une exécution correcte. Une note globale de 0 à 5 points concernant l'attitude et l'efficacité du concurrent sera ajoutée à la note finale.

Le critère fondamental est la compétence équestre du concurrent s'observant par le jugement de sa position à cheval, de son liant, l'utilisation correcte et l'indépendance des aides. L'harmonie du couple et le degré de difficulté sont également à considérer.
L'assiette, le liant sont des composantes majeures de la notation ainsi que la sécurité et le respect du cheval.
Le concurrent doit conserver la même position avec ou sans étriers.
Le bras de la main libre peut être tenu fléchi au coude de manière similaire au bras opposé (tenant les rênes) ou il peut être vertical et parallèle au corps du concurrent.

FAUTES	PENALITES
Rupture du pas ou du jog/trot deux foulées ou moins.	3
Manque ou excès de rotation de 1/8 à ¼ dans un pivot	3
Toucher ou cogner un cône	3
Concurrent se penchant pour vérifier le pied du galop	5
au pas, jog ou trot, allure incorrecte ou rupture d'allure de plus de 2 foulées	5
Ne pas s'arrêter ou exécuter l'allure demandée à 3 m de la zone désignée	5
Au galop ; mauvais pied, désuni ou rupture d'allure, sauf pour corriger un galop à faux	5
Perte d'un étrier	5
Tête trop basse (pointe des oreilles plus basse que le garrot) ou encapuchonnée quand le cheval est en mouvement	5
Perte du contact entre le pied et l'étrier	5
Perte d'une rêne	10
Utilisation de la main pour inspirer crainte ou flatter le poney / cheval pendant le pattern ou sur la piste	10
Agripper la corne de la selle ou toute partie de celle-ci	10
Donner un signal avec l'extrémité du romal	10
Éperonner en avant de la sangle principale	10
Désobéissance ou résistance sévère du cheval	10

Autres pénalités	Club	Amateur
Ne pas respecter le pattern demandé : - Omission ou addition de manœuvre ou d'allure - Pivot ou volte-face dans la mauvaise direction - Manque ou excès de rotation supérieur à 1/4 dans un pivot	20 points	Elimination
Renversement ~~ou~~ ~~contact~~ avec une borne	20 points	Elimination
Cheval passe du mauvais côté d'une borne	20 points	Elimination
Chute du cheval ou du concurrent	Elimination	
Usage non réglementaire des mains sur les rênes et utilisation d'équipement interdit	Elimination	
Mauvais traitement délibéré	Elimination	
Toute forme excessive de dressage ou d'entraînement, ou utilisation d'aides artificielles.	Elimination	
Défaut du concurrent de porter le bon dossard d'une manière visible ou mauvais dossard.	Elimination	

Art 6.2.3 – Longe Line

Le Longe Line a pour but de montrer qu'un cheval a le mouvement, l'attitude, l'expression et la conformation pour devenir un cheval compétiteur.
Dans cette épreuve, le cheval est jugé sur trois critères :

- La qualité du déplacement,
- L'attitude et l'expression,
- La conformation en vue de devenir un cheval de performance.

A - Equipement

1- Cheval

Seul équipement autorisé :

- Licol plat ou de show,
- Longe de maximum 9 mètres,
- Chambrière.

La longe doit être attachée de manière à ne jamais toucher le cheval.
Toucher le cheval avec la chambrière est éliminatoire durant l'épreuve.
Il est possible d'utiliser une chaine de show lors de la présentation de conformation précédant l'épreuve.
Aucune préférence ne sera donnée à du matériel de show.

2- Longeur

Tenue western conventionnelle sauf si le cheval est présenté dans le cadre d'une utilisation en Hunter under saddle, dans ce cas une tenue classique est exigée.

B - Procédures

Les allures doivent être jugées selon le règlement Western Pleasure ou Hunter under saddle.
L'inspection de conformation se fait avant l'épreuve de longe, elle permet au juge d'évaluer la conformation du cheval en vue de son utilisation sous la selle.

C - Parcours

1- Inspection de conformation :

Chaque concurrent doit se présenter individuellement devant le juge. Il doit ensuite s'en éloigner au trot, tourner à angle droit au cône et aller s'aligner le long de la barrière de la carrière de présentation. Lors de l'évaluation individuelle, tout cheval irrégulier au trot est disqualifié d'office et n'a pas accès à l'épreuve de longe.

2- Epreuve de longe :

L'épreuve de longe dure 1mn30, un signal sonore indique le début et la fin de l'épreuve. Le show manager peut également indiquer au concurrent qu'il arrive à la moitié du temps qui lui est imparti.
Lorsque l'épreuve a commencé, le cheval suivant peut se présenter dans le warm up mais a l'obligation de rester au pas.
Le cheval doit être présenté obligatoirement aux trois allures et aux deux mains sur un cercle de 7.50 mètres de rayon.
Lorsque le signal de fin retentit, le concurrent doit cesser sa longe, revenir vers son cheval et aller s'aligner dans la zone d'attente où le cheval doit attendre dans le calme.
Un concurrent peut présenter deux chevaux, dans ce cas il doit se faire aider d'une personne qui tiendra le 2ème cheval lors de l'épreuve de longe.

D – Notation

Notation de 0 à 60 points.

1- La qualité du mouvement est notée sur 34 points.
   a. Le pas est jugé sur une note de 1 à 3 à chaque main. Le temps de pas doit être assez long pour permettre au juge d'apprécier la qualité de l'allure.
   b. Le jog/trot est jugé sur une note de 1 à 7 à chaque main. Le cheval doit effectuer au minimum un demi-tour de cercle à chaque main.
   c. Le lope/canter est jugé sur une note de 1 à 7 à chaque main. Le cheval doit effectuer au minimum 1 cercle à chaque main.
2- L'attitude et l'expression sont notées sur 14 points. Le cheval sera pénalisé si le juge constate un excédent de travail, une attitude léthargique ou un comportement dangereux.
3- La conformation est notée sur 6 points.
4- Le respect du cercle est noté sur 6 points (3 à chaque main)
   a. + 3 points : Cheval régulier qui se tient seul sur son cercle de 7.50 m.
   b. + 2 points : Cheval très légèrement inconstant sur le cercle
   c. + 1 points : Cheval se tenant sur un cercle inférieur à 7.50 m
   d. 0 points : Cheval ne respectant pas le tracé du cercle donc potentiellement dangereux pour le concurrent.

5-Pénalités

- Ne pas marcher au pas au moins 2 longueurs de cheval : 5 points
- Ne pas marcher au jog/trot au moins un quart de cercle : 5 points
- Ne pas prendre le galop sur le bon pied durant au minimum un quart de cercle : 5 points

6. Elimination

- Chute du cheval
- Toucher le cheval avec la chambrière
- Ne pas faire un quart de cercle sur le bon pied

Art 6.2.4 – Showmanship

Cette épreuve vient de la conception de l'éducation sécuritaire du cheval en western, avec un cheval à l'écoute de l'homme. Le Showmanship juge de l'habileté du concurrent à préparer et présenter un cheval en main sur un parcours. Le cheval est seulement un outil afin de démontrer l'habileté du concurrent. La conformation du cheval ne doit pas être prise en compte. Par contre la condition physique et le toilettage sont des points importants.

A - Équipement

Le concurrent ne porte ni chaps ni éperons.

Seuls un licol et une longe sont nécessaires. Ils peuvent être en cuir, nylon ou corde et peuvent porter des décorations. Le licol doit être ajusté précisément à la tête du cheval. La longe peut comporter une chaîne qui sera passée en dessous du licol, jamais dans la bouche. Aucune préférence ne sera donnée à du matériel décoré d'argent en comparaison avec tout matériel correct et en bon état.

B - Procédures

Deux procédures sont possibles :

- Tous les concurrents peuvent s'aligner dans le manège avant et après l'exécution individuelle du parcours.

Ou

- Chaque concurrent peut débuter individuellement son parcours à partir de la barrière d'entrée. Dans ce cas un ordre de passage devra être respecté. Les concurrents peuvent ressortir juste après leur parcours selon le choix du juge. Cette procédure doit être utilisée si un concurrent présente plus d'un cheval dans la même épreuve.

La reconnaissance du parcours sur la piste n'est pas à proposer.

C - Parcours

Le parcours doit être affiché au moins une heure avant le début de la première épreuve de Showmanship. Il peut comporter les manœuvres suivantes :
Mener le poney / cheval au pas, au jog, au trot, au trot allongé ou reculer ; en ligne droite ou courbe, ou avec un enchaînement de ligne(s) droite(s) et courbe(s) ; arrêt ; Pivot vers la droite
Obligatoire : une manœuvre exigeant que le poney / cheval soit arrêté afin de procéder à l'inspection.

D - Notation de l'épreuve

La notation se fera sur une base de 0 à l'infini. 70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70. La notation de chaque manœuvre s'effectue de -3 à + 3, utilisant les demi-points. Le 0 correspond à une exécution correcte. Une note globale de 0 à 5 points concernant l'attitude et l'efficacité du concurrent sera ajoutée à la note finale.

Les critères suivants sont pris en compte :

1. Aspect et attitude du concurrent
Le concurrent doit paraître net et précis, se maintenir et se déplacer de manière droite, naturelle et verticale, et éviter des attitudes corporelles excessives, artificielles ou trop animées. Le concurrent doit mener son cheval vers l'avant en se plaçant du côté gauche, tout en tenant la longe avec sa main droite, près du licol.

2. Tenue de la longe : Il est préférable que la main du concurrent ne reste pas continuellement sur l'attache ou sur la chaîne de la longe, démontrant la nécessité de tenir continuellement le cheval.
L'excédent de la longe est lové de façon détendue dans la main gauche sauf si le juge requiert une vérification des dents du cheval. Il ne doit jamais être lové, roulé ou plié de façon serrée.

Les deux bras doivent être fléchis aux coudes gardés près du corps et les avant-bras tenus d'une façon naturelle. La hauteur des bras peut varier selon la taille du cheval et du concurrent, cependant les bras ne doivent jamais être maintenus en extension complète (coudes bloqués).

3. Position du concurrent : Toutes les manœuvres pour mener, reculer, pivoter et placer un cheval doivent être exécutées du côté gauche de celui-ci. Le concurrent ne doit jamais se tenir directement en avant du cheval. (Sécurité)
Lorsqu'il mène son cheval **en avant**, le concurrent doit se placer entre l'œil et la mi- encolure, ses épaules franchement parallèles aux épaules du cheval.

Lorsqu'il exécute un **pivot**, le concurrent pivote vers la droite, ses épaules étant perpendiculaires à celles du cheval.

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

Lorsqu'il place son cheval **au carré** pour inspection par le juge, le concurrent doit se tenir à l'oblique par rapport au cheval, à un endroit se situant entre l'oeil et le bout du nez du cheval. Il ne doit jamais s'éloigner de la tête de son cheval.
Le concurrent doit maintenir une position sécuritaire pour lui, les autres concurrents et le juge. La position du concurrent ne doit jamais gêner l'examen visuel du cheval par le juge et doit permettre au concurrent de maintenir une perception constante de l'endroit où se trouve le juge. Il doit donc toujours se tenir dans le ¼ adjacent au juge. Le concurrent ne doit pas gêner les autres concurrents lorsqu'il aligne son cheval à côté, derrière ou devant un autre cheval.
Lorsque le concurrent se déplace autour de son cheval, il doit changer de côté en passant devant le cheval, en utilisant un minimum de pas et doit prendre la même position autant du côté droit que du côté gauche du cheval. Le concurrent ne doit pas toucher le cheval avec ses mains ou ses pieds, pas plus qu'il ne peut donner un signal manifeste en pointant du pied vers le cheval durant la mise au carré.

4. Apparence du cheval
L'apparence et le bon état physique du cheval doivent être évalués. La robe doit être propre, bien soignée. La crinière, la queue, le toupet et la touffe du garrot ne peuvent être parés d'aucune décoration (ruban, nœud papillon, etc.) mais peuvent être tressés.
La longueur de la crinière et de la queue peut varier, en autant qu'elles soient soignées, propres et démêlées. Le passage de bride doit être rasé.
Les sabots doivent être parés plutôt que taillés correctement et, s'ils sont ferrés, les fers doivent être bien ajustés. Les sabots doivent être propres, ils peuvent être laissés à l'état naturel ou vernis.
L'équipement doit s'ajuster correctement et il doit être soigné, propre et en bon état.

5. Exécution du pattern :
La précision d'exécution est évaluée en fonction de la position ou de la trajectoire du cheval. Le cheval doit rester droit ou incurvé en fonction de la courbe suivant le pattern.
Lors des pivots le cheval pivote sur son postérieur interne pendant que son antérieur externe croise devant son antérieur interne. Un concurrent n'est pas pénalisé si le cheval pivote sur le postérieur externe. Cependant, le concurrent dont le cheval pivote correctement doit recevoir un crédit supplémentaire.

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

FAUTES	PENALITES
Rupture du pas ou du jog deux foulées ou moins.	3
Manque ou excès de rotation jusqu'à 1/8 dans un pivot	3
Toucher ou cogner un cône	3
Déplacement mineur lors d'un pivot, de l'inspection ou du placé au carré	3
rupture d'allure de plus de deux foulées	5
ne pas s'arrêter ou prendre l'allure autour de 3 m de la zone désignée.	5
le concurrent passe de l'autre côté du cône, le cheval restant dans le parcours.	5
Un pied restant au repos pendant la présentation	5
Déplacement majeur lors du pivot ou de l'inspection	5
Lors d'un pivot, manque ou excès de rotation de 1/8 à ¼.	5
Concurrent hors de position pendant la présentation	10
Toucher le cheval ou pointer le pied en direction d'un antérieur pour la mise au carré	10
se tenir directement devant le cheval	10
Perte de la longe ou tenir la chaine continuellement ou poser les deux mains sur la corde	10
Un déplacement majeur répéter lors du pivot	10
Désobéissance ou résistance sévère du cheval	10

Autres pénalités	Club	Amateur
Ne pas respecter le pattern demandé : - Omission ou addition de manœuvre ou d'allure - Pivot ou volte-face dans la mauvaise direction - Manque ou excès de rotation supérieur à 1/4 dans un pivot - Tourner de plus d'un demi-tour - Ne pas présenter une allure demandée	20 points	Elimination
Renverser une borne	20 points	Elimination
Cheval passe du mauvais côté d'une borne	20 points	Elimination
Perte de contrôle du cheval qui met en danger d'autres chevaux, d'autres concurrents ou le juge	Elimination	
Mauvais traitement délibéré	Elimination	
Toute forme excessive de dressage ou d'entraînement, ou utilisation d'aides artificielles.	Elimination	
Défaut du concurrent de porter le bon dossard d'une manière visible ou mauvais dossard.	Elimination	

Art 6.2.5 – Trail

Le Trail est issu de la nécessité de se déplacer en terrain varié et comprend les obstacles qui figurent les difficultés rencontrées dans la nature.
Dans cette épreuve la performance du poney/cheval aux obstacles est jugée individuellement selon la disponibilité du cheval, sa réaction aux indications du cavalier et la qualité du mouvement. Le parcours doit mettre en valeur les qualités demandées à un cheval d'extérieur : franchise, habileté, équilibre.

A - Equipement

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

B - Procédures

Après validation par le juge de l'installation du parcours, la reconnaissance du parcours est annoncée pour les concurrents de l'épreuve suivante. L'organisateur peut grouper la reconnaissance du parcours de plusieurs épreuves uniquement si les parcours sont identiques, pour le tracé et les distances. Dans ce cas, l'annonce doit être faite à l'avance.

C - Parcours

Le parcours doit être dessiné de façon à ce que chaque poney / cheval démontre les trois allures, pas, jog (minimum 9 m) et galop (minimum 15 m) entre les obstacles. Le parcours doit être affiché au moins 1 heure avant l'heure prévue de l'épreuve. Un minimum de 6 obstacles est utilisé dont 3 doivent provenir de la liste des obstacles obligatoires et au moins 3 autres différents choisis dans la liste d'obstacles complémentaires permis.

1 - Obstacles obligatoires

Porte : ouvrir, franchir et fermer une porte. Facultatif en Club A, Club Poney et en Club 2. La porte peut être figurée par une corde entre deux chandeliers.

Barres au sol : franchir un minimum de 4 barres. Les barres peuvent être disposées en ligne droite, courbe cassée ou surélevées. Tout élément élevé doit être placé dans une cavité, un billot à encoches ou autre système sécurisé l'empêchant de rouler. Les passages au trot et au galop ne doivent pas être surélevés dans les épreuves Club A, Club Poney et Club 2.
L'espacement entre les barres pour passage au pas doit être de 50 cm à 60 cm et l'élévation maximale de 30 cm. L'espacement entre les barres surélevées doit être au minimum de 55 cm.
L'espacement entre les barres pour passage au trot doit être de 90 cm à 110 cm et l'élévation maximale de 20 cm.
L'espacement pour passage au galop doit être de 1,80 m à 2,10 m et peut être élevé jusqu'à 20 cm.

Reculer : la largeur minimum du passage est de 75 cm. La hauteur maximale permise est 0,60 m.
- Reculer à travers et en contournant un minimum de 3 bornes.
- Reculer à travers un parcours en L, U, V ou autres formes similaires :

2 - Obstacles autorisés, liste non limitative

- Descendre de poney / cheval,
- Bidet sec
- Obstacles disposés en serpentine, à franchir au pas ou au trot. L'espacement minimum des obstacles pour le trot est de 1,80 m,
- Transporter un objet d'un endroit à un autre. Seuls des objets qu'on pourrait vraisemblablement transporter lors d'une randonnée peuvent être utilisés,
- Pont de bois. Dimensions minimums : 0,90 m de largeur, 1,80 m de longueur. Le pont doit être solide et sécuritaire et doit être franchi au pas,
- Enfiler et enlever un imperméable,
- Enlever et remettre des objets d'une boîte aux lettres,
- pas de côté entre ou sur des barres qui peuvent être surélevées d'un maximum de 0,30 m,
- Obstacle fait de quatre barres disposées de manière à former un carré dont les côtés mesurent au minimum 1,80 m. Le concurrent entre dans le carré à l'endroit désigné. Lorsque les quatre pieds du poney / cheval sont dans le carré, le concurrent exécute une rotation telle qu'indiquée et quitte le carré,
- Tout autre obstacle sécuritaire qu'on peut vraisemblablement rencontrer lors d'une randonnée et qui est approuvé par le juge.

Une combinaison de deux ou plus de ces obstacles est acceptable.

En Club : Une attention particulière est portée à l'adaptation des difficultés pour la catégorie Club. Obstacles larges et isolés, espacés, transitions progressives. La porte et le galop sont facultatifs pour Club A et Club Poney et Club 2.

D - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque obstacle provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.
Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.

Des crédits sont attribués aux chevaux qui négocient les obstacles avec du style et un certain degré de rapidité pour autant que l'exactitude n'est pas sacrifiée.
La qualité du mouvement et la cadence sont des composantes à prendre en compte dans la notation d'une manœuvre.
A cette évaluation de base sont retranchées les éventuelles pénalités pour chaque obstacle :

PENALITES	
Chaque fois qu'une barre, cône ou autre obstacle est frôlé.	1/2 point
Heurter ou marcher sur une barre, un cône ou autre obstacle.	1 point
Rupture d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins.	1 point
Au pas ou au trot, les deux antérieurs ou postérieurs se posent dans le même intervalle entre deux barres.	1 point
Sauter par-dessus ou ne pas marcher à l'endroit requis de l'obstacle.	1 point
Au galop, les antérieurs ou postérieurs ne se posent pas dans le même intervalle entre deux barres.	1 point
Ne pas respecter le nombre de foulées requises, si demandé dans le pattern	1 point
Rupture d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées.	3 points
Galoper sur le mauvais pied ou faire une rupture d'allure au galop excepté pour reprendre le bon pied.	3 points
Bouleversement majeur d'un obstacle ou faire tomber un élément surélevé	3 points
Mettre un pied en dehors des couloirs, ou sauter ou descendre d'un obstacle avec un pied : reculer, pont, pas de côté…	3 points
Ne pas maintenir le tracé dans l'obstacle ou entre les obstacles. ne pas terminer un obstacle.	5 points
Dérobade : tentative d'éviter un obstacle par un écart ou refus : s'arrêter et reculer de plus de quatre pas.	5 points
Lâcher la barrière ou lâcher la corde avant la fin de la manœuvre.	5 points
Utilisation de sa deuxième main pour inspirer crainte ou flatter le poney / cheval.	5 points
Désobéissance flagrante du poney / cheval : ruer, se cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre…	5 points
Mettre plus d'un pied en dehors des couloirs, ou sauter ou descendre d'un obstacle : reculer, pont, pas de côté…	5 points
Perte de l'objet à déplacer d'un point à un autre ou perdre l'imperméable.	5 points
Tenir une partie de la selle avec une main	5 points

Autres pénalités	Club	Amateur
Erreur de parcours	20 points	Elimination
Ne pas entrer dans un obstacle du bon côté ou ne pas le franchir, y compris tourner de plus de ¼ de tour, sauter par-dessus le pont, passer à côté de la porte	20 points	Elimination
Ne pas refermer la porte.	20 points	Elimination
Ne pas franchir un obstacle de la façon dont le parcours le décrit, assimilé à une erreur de parcours	20 points	Elimination
Aller en dehors des limites désignées du parcours	20 points	Elimination
Désobéissance répétée	20 points	Elimination
Troisième refus pour le même obstacle	20 points	Elimination
Utiliser plus d'un doigt entre les rênes	-	Elimination
Quitter la carrière avant la fin du parcours	Elimination	
Toucher le poney / cheval de façon répétitive et/ou excessive sur l'encolure pour lui faire baisser la tête	Elimination	
Chute du poney / cheval ou du cavalier	Elimination	

Art 6.2.6 – Trail in Hand

Le Trail in Hand a pour but de tester la capacité du concurrent à exécuter de concert avec un cheval un ensemble d'obstacles prescrits par le juge. Cette épreuve est jugée selon la performance du cheval aux obstacles, tout en faisant ressortir les manières, les réactions aux indications du cavalier et la qualité du mouvement.

A - Equipement

Le concurrent ne porte ni chaps ni éperons. L'utilisation d'aides artificielles entraîne la disqualification.
Le cheval doit être présenté en licol plat. L'utilisation de stick, carrot stick ou chambrière est interdit.

B – Procédures

Toutes les manœuvres pour mener, reculer, pivoter et placer un cheval doivent être exécutées du côté gauche de celui-ci tout en tenant la longe de présentation avec sa main droite, près du licol. L'excédent de longe est lové de façon détendue dans la main gauche sauf :

- Si le concurrent doit porter ou tirer un objet d'une partie de la piste à l'autre ;
- Si le concurrent doit ouvrir ou fermer une porte ; dans ce cas la main droite peut également tenir l'excès de longe ;
- Dans les pas de côté ; dans ce cas l'excès de longe peut être tenu dans la main à la tête du cheval ;
- Lors du reculer, le concurrent doit se retourner pour diriger son cheval.

Lorsqu'il mène son cheval, le concurrent doit se placer entre l'œil et la mi-encolure, ce qui est appelé la « position du mouvement en avant ».
Le concurrent n'a pas le droit de toucher le cheval, sauf lors d'un pas de côté mais avec un minimum de signaux visibles ou audibles.

C – Parcours

Le parcours doit comprendre entre 6 et 9 obstacles et doit contenir au moins un obstacle de chacune des divisions suivantes :

1- Division A :
   - Barres au pas : 4 barres minimum disposées en ligne droite, courbe ou en zigzag.
   - Barres au trot : 4 barres minimum disposées en ligne droite, courbe ou en zigzag.

2- Division B :
   - Pas de côté : l'obstacle peut être utilisé pour démontrer la réactivité du cheval à des signaux de côté.
   - Pivot : Pivot antérieur ou postérieur. Lors d'un pivot antérieur, le concurrent peut tenir le cheval et l'excès de longe dans sa main gauche pendant le tour.
   - Carré : Lorsque les 4 pieds du cheval sont dans le carré, le concurrent exécute un cercle de 360° ou moins et quitte le carré. Le concurrent peut rester à l'intérieur ou à l'extérieur du carré.
   - Barrière : Ouvrir, traverser et fermer une barrière. Le concurrent doit pouvoir ouvrir la barrière de son côté gauche. Il lui est permis de prendre l'excès de longe dans la main droite tout en négociant la porte. Une perte de contrôle de la barrière est pénalisée.

3- Division C :
   - Reculer : Les obstacles servant au reculer peuvent être disposés en simple L, double L, V, U ou un obstacle de forme similaire. A travers ou en contournant un minimum de 3 cônes. Dans tous les cas le concurrent a le choix de passer à l'intérieur ou à l'extérieur de l'obstacle.
   - Pont : Franchir un pont avec ou sans rails latéraux, d'une hauteur maximum de 30 cm.
   - Obstacle d'eau : Un fossé ou un plan d'eau peu profond peut être utilisé. Il doit être assez grand pour pouvoir contenir les 4 pieds du cheval. Une feuille de matière plastique peut être utilisée pour simuler l'eau. Si de l'eau est utilisée, le concurrent devra marcher à gauche de l'eau tandis que le cheval passera dans l'eau.

4- Division D :
   - Enlever et remettre des objets d'une boîte aux lettres
   - Cônes disposés en serpentine devant être franchis au pas ou au petit trot. L'espacement minimum des obstacles pour le petit trot est de 1.80 m.
   - Transporter un objet d'un endroit à un autre (seuls des objets que l'on pourrait vraisemblablement transporter lors d'une randonnée peuvent être utilisés)
   - Trot autour d'un cône situé au milieu d'un carré, le concurrent se trouvant à l'extérieur du carré.
   - Traverser au trot des barres en forme de simple L, double L, V, U ou un obstacle de forme similaire.
   - Faire glisser ou tirer tout objet pouvant être utilisé lors d'une randonnée. Cet objet doit être traîné sur le côté gauche du concurrent. L'excès de longe peut être pris dans la main droite.

D - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque obstacle provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.
Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.
Des crédits sont attribués aux chevaux qui négocient les obstacles avec du style et un certain degré de rapidité pour autant que l'exactitude n'est pas sacrifiée.
Un juge peut demander au cavalier de passer à l'obstacle suivant après un 3ème refus ou à tout autre moment dès lors que sa sécurité est menacée.

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

PENALITES	
Tutoyer une barre, un cône ou un obstacle	1/2 point
Toucher ou marcher sur une barre, un cône une plante ou un obstacle.	1 point
Allure incorrecte ou rupture d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins.	1 point
Les deux antérieurs ou postérieurs du poney / cheval dans un intervalle ou un espace pour une foulée unique	1 point
Sauter par-dessus ou omettre de mettre le pied à l'intérieur d'un obstacle prescrit	1 point
Ne pas respecter le nombre de foulées précisées pour les barres franchies au trot.	1 point
Allure incorrecte ou rupture d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées	3 points
Chute d'une barre surélevée, d'un cône, d'un baril, d'un obstacle décoratif, ou déplacement ou bouleversement majeur d'un obstacle	3 points
Lorsqu'un cheval s'est engagé dans l'obstacle, sortir des limites de l'obstacle avec un pied.	3 points
Echapper un imperméable ou un objet à transporter d'un point à l'autre du parcours	5 points
Premier ou deuxième refus d'exécution consécutif, marqué par un écart ou un reculé	5 points
Lâcher la barrière	5 points
Bris d'équipement retardant l'exécution du parcours	5 points
Utilisation de l'une ou l'autre des deux mains pour susciter crainte ou récompense	5 points
Lorsqu'un cheval s'est engagé dans l'obstacle, sortir des limites de l'obstacle avec plus d'un pied.	5 points
Désobéissance flagrante : ruer, cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre	5 points
Défaut de compléter un obstacle	5 points
Laisser tomber la corde	5 points

Autres pénalités	Club	Amateur
Erreur de parcours	20 points	Elimination
Ne pas entrer dans un obstacle du bon côté ou ne pas le franchir, y compris tourner de plus de ¼ de tour, sauter par-dessus le pont, passer à coté de la porte	20 points	Elimination
Ne pas refermer la porte.	20 points	Elimination
Ne pas franchir un obstacle de la façon dont le parcours le décrit	20 points	Elimination
Aller en dehors des limites désignées du parcours	20 points	Elimination
Désobéissance répétée	20 points	Elimination
Troisième refus pour le même obstacle	20 points	Elimination
Tenir la chaine au lieu de la longe	20 points	Elimination
Aucune tentative pour exécuter un obstacle	20 points	Elimination
Ne pas être à l'allure demandée entre les obstacles	20 points	Elimination
Concurrent qui se tient directement devant le cheval ou qui le mène du mauvais côté	20 points	Elimination
Quitter la carrière avant la fin du parcours	Elimination	
Chute du poney / cheval ou du cavalier	Elimination	

Art 6.2.7 – Western pleasure

L'épreuve de Western Pleasure trouve son origine dans la nécessité de se déplacer confortablement sur de longues distances avec des interventions minimales du cavalier. C'est une épreuve qui vise à juger les allures du cheval. Le jugement se fait par comparaison, sans note finale.

A - Equipement

Pas de protection pour le cheval.

B - Procédures

Les cavaliers doivent être informés au préalable de la procédure d'entrée, pas ou jog, et de la direction à suivre. Le cavalier doit être assis dans la selle, peu importe l'allure.
Les chevaux sont présentés collectivement sur la piste aux trois allures dans les deux directions. A la demande du juge, les poneys / chevaux allongent le pas, le jog, ou le galop western « lope » dans une ou deux directions. Au jog, un allongement doit être demandé au moins une fois dans l'une des directions, sauf si le juge ne l'estime pas nécessaire. Un reculé est obligatoire. Il peut être exécuté sur la piste collectivement ou individuellement à la demande du juge.

- Le dépassement est permis et ne doit pas être pénalisé tant que le poney / cheval maintient sa cadence régulière.
- Les rênes sont souples.
- Les chevaux, lors du changement de main, doivent tourner vers l'intérieur du manège. Le juge peut demander de changer de main au pas ou au jog, mais non au galop.
- Le juge peut demander plusieurs fois les allures ou des transitions à sa convenance pour affiner son jugement.
- Le juge ne demande pas au concurrent de descendre de poney / cheval, sauf pour examen du harnachement lors de l'alignement au milieu.
- Le juge peut procéder au dédoublement de l'épreuve en fonction du nombre de partants et de la taille de la carrière.

C - Appréciation

La hiérarchie des critères pour le jugement est la suivante :
- Respect de l'allure demandée
- Correction de l'allure (rythme)
- Qualité de la cadence et sa constance avec minimum d'intervention du cavalier,
- Attitude du cheval correspondant à l'équitation western : ligne du dessus en rapport avec la conformation du cheval, et sa constance,
- Disponibilité aux aides,
- Longueur de la foulée en rapport avec la conformation du cheval,
- Fluidité de la foulée,
- Qualité du soutien, du rassembler, de l'engagement,
- Augmentation de la difficulté par la lenteur de la cadence.

Les fautes suivantes sont prises en compte, selon la gravité, pour établir le classement :

- Vitesse excessive,
- Galoper sur le mauvais pied,
- Rupture d'allure,
- Lenteur excessive, perte de l'impulsion, produisant une allure déréglée et/ou artificielle au galop,
- Ne pas prendre l'allure demandée lors des transitions,
- Toucher le poney / cheval ou la selle avec la main libre,
- Ligne du dessus et port de tête artificiels, sans lien avec la conformation du cheval
- Tête portée trop bas provoquant un déséquilibre sur les épaules,
- Chanfrein à l'arrière de la verticale,
- Chanfrein trop à l'avant de la verticale,
- Ouvrir la bouche de façon excessive,
- Trébucher,
- Allures rapides, saccadées,
- Rênes excessivement longues non sécuritaires,
- Galop traversé
- Trotter enlevé
- Faire une volte ou un doublé dans la longueur ou largeur.

- Faire une demi-volte renversée pour changer de main.

AUTRES CAS	CLUB	AMATEUR
Port de tête trop bas, la pointe de l'oreille constamment plus basse que le garrot	Faute	Elimination
Chanfrein constamment à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure constamment tendue	Faute	Elimination
Ne pas présenter une allure demandée	Faute	Elimination
Changer de main sur les rênes ou deux mains sur les rênes,	Elimination	
Plus d'un doigt entre les rênes	Elimination	
Utilisation des éperons en avant de la sangle	Elimination	
Poney / cheval qui porte des protections	Elimination	
Chute du cheval ou du cavalier	Elimination	
Faire une volte ou doublé (largeur et longueur)	Elimination	

Art 6.2.8 – Western Riding

Sur un parcours exécuté au galop, le cheval est jugé sur la qualité des changements de pied, de ses allures, de ses manières et son attitude. Le cheval doit exécuter son travail à une vitesse raisonnable et constante.
Au moins 4 des changements de pied doivent être des changements de pied en l'air exécutés au galop.

A - Pattern

Le juge choisit le pattern parmi les suivants et s'assure qu'il est correctement disposé.
Le parcours doit être affiché au moins une heure avant le début l'épreuve

1) Sur les patterns, les huit à dix petits cercles représentent les bornes. Elles doivent être séparées par une distance uniforme comprise entre 9 et 15 mètres, sur les côtés où l'on retrouve cinq bornes (voir les illustrations).
Dans le parcours 1, les trois bornes du côté opposé doivent être disposées vis-à-vis des bornes correspondantes.
Il est recommandé que les bornes soient à un minimum de 4,5 mètres de la clôture et que le centre du parcours ait de 15 à 24 mètres de largeur, selon les dimensions du manège.
2) Une barre robuste, d'au moins 2.5 mètres de long doit être utilisée.
3) La longue ligne serpentine représente la trajectoire à suivre ainsi que les allures auxquelles le cheval doit se déplacer. Les rectangles noirs représentent les changements de pieds à exécuter entre les bornes.

B - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.
Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.
A cette évaluation de base sont retranchées les éventuelles pénalités pour chaque manœuvre :

C – Pénalités

FAUTES	PENALITES
Tutoyer une barre, un cône ou un obstacle	1/2 point
Rupture d'allure au pas ou au trot pour deux foulées ou moins	1
Frapper ou faire rouler la barre	1
Mauvais pied au-delà d'une foulée de chaque côté du point central de la zone désignée et entre les bornes	1
Chevaucher la barre, barre entre les deux antérieurs ou les deux postérieurs au galop	1
Postérieurs joints lors du changement de pied	1
Changement de pied en 2 temps (dissocié avant / arrière).	1
Omettre de prendre l'allure indiquée ou d'arrêter à plus de 3 m de l'endroit spécifié	3
Rupture d'allure au pas ou au trot de plus de 2 foulées	3
Toute rupture d'allure au galop y compris pendant le changement de pied	3

Mauvais pied vis-à-vis ou avant la borne précédant la zone désignée ou mauvais pied vis-à-vis ou après la borne suivant la zone désignée	3
Changement de pied additionnel n'importe où dans le parcours, sauf lors d'une correction d'un changement en trop ou d'un mauvais pied	3
Parcours UN et TROIS : omettre de prendre le galop en dessous de 9 mètres après avoir franchi la barre au trot	3
Mauvais pied au-delà de la zone de changement de pied suivante	5
Désobéissance marquée incluant, ruade, mordre, cabriole et cabrer	5
Tenir la selle avec l'une des deux mains.	5
Utilisation de l'une ou l'autre des mains pour susciter crainte ou récompense.	5
Deux oublis consécutifs de changer de pieds résultent en deux pénalités de cinq (5) points.	2 x 5
Chute du poney / cheval ou du concurrent	Elimination
Erreur de parcours	Elimination
Renverser une borne	Elimination
Passer à côté de la barre	Elimination
Refus majeur – arrêter et reculer de plus de 2 foulées ou 4 pas avec les antérieurs	Elimination
Désobéissance majeure – poney / cheval qui se cabre, corriger / entraîner le poney / cheval	Elimination
Omettre de prendre le galop avant la borne du premier virage pour les parcours 1 et 3	Elimination
Quatre changements de pied et plus avec une rupture et /ou défaut de changement de pied	Elimination
Tourner plus de 90° (+ d'1/4 de tour)	Elimination

Art 6.3 – Ranch

Art 6.3.1 – Ranch Cow Work

Le cheval de Ranch idéal est également un cheval de bétail, cette épreuve démontre et mesure la capacité du cheval à travailler une vache dans un manège, en lui faisant exécuter des manœuvres spécifiques (la guider, la faire tourner de manière précise, lui faire réaliser un cercle dans chaque direction) tout en maintenant à tout moment le contrôle et l'avantage sur cette vache. Le cheval doit montrer de la bonne volonté dans son travail tout en répondant avec légèreté aux aides. Le cheval de Ranch Cow Work idéal doit avoir une apparence naturelle de cheval de Ranch de la tête à la queue.

A – Bétail

Chaque cavalier se voit attribuer une vache qu'il doit travailler. Des assistants sont chargés de trier au préalable et faire entrer les vaches dans l'aire d'évolution. Idéalement, une vache n'est attribuée qu'une fois.

B – Déroulement

Lorsqu'il y a un temps imparti pour chaque couple cavalier/cheval. Le temps commence quand la vache entre dans l'arène. Si le juge est satisfait et que le travail effectué est complet, il peut siffler la fin du travail avant la fin du temps imparti. Le juge peut siffler la fin du travail à tout moment pour des raisons de sécurité et donner une note en conséquence de ce qu'il a vu, ou prononcer l'élimination.
Seul le juge peut attribuer une nouvelle vache pour en remplacer une qui n'est pas appropriée. Le travail est interrompu, et le travail recommence lorsque la nouvelle vache entre. S'il y a plusieurs juges, seul le juge référent, désigné avant l'épreuve, pourra attribuer une nouvelle vache ou siffler la fin du travail.
Le cavalier ne peut pas travailler son cheval entre ses deux vaches.
Dans les épreuves Club Poney, Club 2, Club 1, Amateur 2 et Amateur 1 ; le speaker doit annoncer lorsqu'il reste 50 secondes de travail. Dans l'épreuve Amateur elite, le speaker doit annoncer qu'il reste 1 minute de travail.

En Club Poney et Club 2**,** les cavaliers sont assistés d'un ou deux cavaliers licenciés, dans un objectif pédagogique et sécuritaire, évitant toute prise de vitesse excessive. Les cavaliers assistants peuvent donner des conseils au concurrent et limiter la perte de la vache durant le boxing. En aucun cas l'assistant doit se subroger au concurrent pour le travail de la vache

Epreuve	Manœuvres (dans l'ordre)	Temps accordé
Club Poney	Boxing avec l'aide d'un ou deux cavalier assistants ou coach	1 minute 45
Club 2	Boxing avec l'aide d'un cavalier assistant ou coach	1 minute 45
Club 1	Boxing	1 minute 45
Amateur 2	- Boxing - emmener la vache le long de la clôture à l'autre extrémité de l'aire d'évolution - boxing - emmener la vache le long de la clôture au-delà du marqueur central	1 minute 45
Amateur 1	- Boxing - Fence Work - cercler	Illimité
Amateur Elite	- Boxing - Fence Work - cercler	Illimité

Lexique :

Boxing : Au début de l'épreuve, chaque cavalier reçoit une vache, et la fait se déplacer dans une aire limitée au petit côté de l'aire d'évolution. Ce travail doit être effectué pendant un temps suffisant pour démontrer la capacité du cheval à contenir la vache dans cette zone. Le cheval doit présenter du Cow-sense (sens de la vache) et capacité de travail naturelle de la vache sans usage excessif des rênes et/ou des éperons. Dans la position de travail en tête-à-tête, le degré de difficulté doit être considéré.

Fence Work : Effectuer un aller le long du grand côté, faire accomplir un demi-tour à la vache une fois le marqueur central passé. Puis effectuer le retour le long du grand côté, et faire accomplir un second demi-tour à la vache. Les manœuvres du demi-tour doivent s'effectuer sans s'aider des barrières des petits côtés.

Cercler : faire accomplir à la vache, à chaque main une manœuvre à 360 °, sans utiliser les barrières. La taille des cercles, la symétrie, la vitesse et un relatif équilibre entre les cercles droit et gauche démontre du contrôle. Resserrer les cercles en 'tête à tête' avec de la vitesse sera une situation à crédit. Les cercles devront être complétés sans que la vache soit épuisée. Une fois les cercles entamés, si la vache s'immobilise, aucune vache ne sera réattribuée au concurrent. Il continuera à *cercler* autour de la vache immobilisée pour satisfaire le travail requis. Dans la partie cercles du jugement, un coup de sifflet signifie l'arrêt du travail.

C – Notation

La notation suggérée se fait sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.

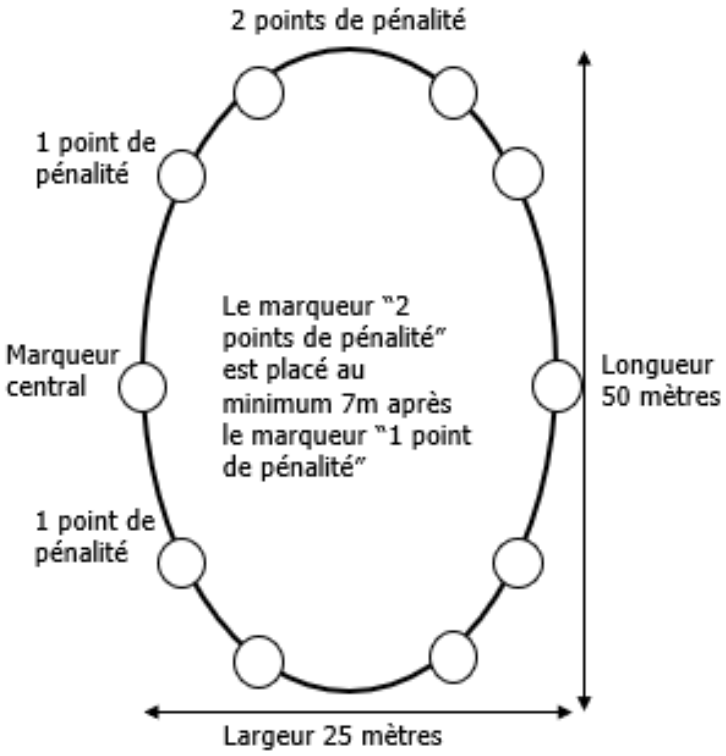
Le travail commence dès l'entrée dans l'aire d'évolution.

Pendant le « *boxing* » du crédit sera donné aux chevaux expressifs qui font preuve de *Cow sense* (qui bougent avec peu d'assistance du cavalier) ; tenir, contrôler, et faire tourner la vache, la quantité de travail effective et le degré de difficulté du travail. Du crédit sera donné pendant la conduite de la vache le long de la barrière pour le contrôle ; mettre de la pression pour bloquer la vache au fond de l'arène ; conduire la vache en la contrôlant sur le grand côté de l'arène ; le contrôle d'une vache difficile.

Pendant le « *fence work* » *(Amateur Elite et Amateur 1)*, du crédit sera donné pour avoir fait le premier *turn* après le centre de l'arène ; faire de bons *turn* et avoir du contrôle une vache difficile.

Pour les cercles, du crédit sera donné aux chevaux qui travaillent volontairement, qui maîtrisent et restent assez près de la vache pour contrôler les cercles. Le crédit pour les cercles va de -1 ½ à +1 ½ pour chaque direction.

Des marqueurs (cônes ou tout autre dispositif visible tels que rubalise) délimitant les zones de travail sont placés des deux côtés de l'arène après approbation du juge référent selon les règles suivantes :
- Au centre de l'arène,
- Le marqueur « 1 point pénalité » placé à chaque coin de l'arène,
- Le marqueur « 2 points pénalités » placé à un minimum de 7m après le marqueur « 1 point pénalité ».



FAUTES	PENALITES
Attitude incorrecte (trop ouvert montrant une résistance ou trop bas ou encapuchonné)	1
Changer de côté de l'aire d'évolution pour tourner la vache	1
Cheval trop tenu (par manœuvre)	1
Conduire la vache du côté du juge en Amateur 2	1
Ne pas réussir à dépasser le marqueur central sur le premier demi-tour	1
Perdre le contrôle du travail de la vache	1
Le cheval dépasse la vache d'une distance correspondant à une longueur de cheval	1
Glissement des rênes (romal)	1
Travailler hors position (cheval positionné en retard par rapport à la vache)	1
Utiliser le coin de l'extrémité de l'arène pour faire tourner la vache lors du fence work	1
Dépasser le coin de l'arène avant de faire tourner la vache (coin + 7 mètres)	2
En cas de demi-tour et/ou cercle au milieu de l'aire d'évolution (à 6m ou plus du bord), s'aider de la barrière en s'approchant à moins d'1 mètre.	2
Conduire la vache sans en avoir pris le contrôle	3
Travailler trop longtemps la vache avant de cercler	3
Perdre la vache pendant le boxing	3
Refus du cheval d'effectuer un demi-tour à la clôture (*hang-up)*	3
Désobéissance du poney/cheval, ruer, mordre, se cabrer, cabrioler et/ou frapper le sol avec un membre	5
Eperonner en avant de la sangle	5
Ne pas réussir à tourner la vache dans les 2 directions (fence work)	5
Utiliser la main pour inspirer crainte/rassurer	5
Attitude incompatible avec un cheval de Ranch (port de queue artificiel pour chaque manœuvre)	10
Ne pas avoir de distinction entre un turn et le début du premier cercle	2

OFF Pattern

En Ranch Cow Work uniquement, ne reçoivent pas Score 0 mais sont OFF PATTERN :

- Tourner le dos à la vache
- Ne pas réussir à finir quelque partie du travail que ce soit
- Désobéissance flagrante répétée
- Travailler le cheval dans l'arène avant l'entrée de la vache ou entre 2 vaches si une nouvelle vache est attribuée
- Utilisation des deux mains (sauf si permis, avec mors de filet ou bosal)
- Usage de plus d'un doigt entre les rênes
- Utilisation incorrecte du romal

Elimination

- Mettre la vache sur le dos
- Situation dangereuse à tout moment du parcours
- Contact insistant et/ou brutal avec une bête que ce soit avec la main, un chapeau, une corde, un romal ou tout autre équipement

Art 6.3.2 – Ranch Cutting

L'épreuve de Ranch Cutting juge la capacité du cheval à travailler une vache en la séparant du troupeau. En fonction du niveau de l'épreuve, L'objectif est de séparer 1 ou 2 vaches du troupeau, et de travailler cette/ces vache(s) avec l'assistance de deux « Turn Back » et de deux « Herd holders », qui sont des cavaliers d'aide. Ces aides doivent être des cavaliers licenciés. L'organisateur du concours peut fournir des cavaliers d'aide ou le cavalier peut choisir ses aides librement. Si un concurrent est « turn back » ou « herd holder », il peut utiliser son cheval de show ou utiliser un autre cheval. Le cavalier doit travailler au minimum 2 vaches.

A – Bétail

Le bétail n'est pas identifié par collier. Le troupeau doit être composé au minimum de 10 vaches (idéalement 20 à 30). Avant la compétition, le troupeau sera préparé à cheval dans l'aire d'évolution durant une trentaine de minute pour l'acclimater à l'environnement, aux chevaux, à leurs déplacements et à ce qu'on attend de lui c'est à dire se laisser trier et contrôler par les chevaux. Cette étape est capitale et doit être menée correctement pour assurer en toute sécurité un concours de qualité par un cavalier confirmé nommé par l'organisateur.

B - Déroulement

Niveau Club Poney : Sortir au minimum 1 vache du troupeau avec l'aide des « Herd Holders » / Temps 2 minutes et 30 secondes
Niveau Club 2 : Sortir au minimum 1 vache du troupeau avec l'aide des « Herd Holders » / Temps 2 minutes et 30 secondes
Niveau Club1/Amateur 2 : Isoler et travailler au minimum 1 vache du troupeau / Temps 2 minutes et 30 secondes
Niveau Amateur 1 / Amateur Elite : Isoler et travailler au minimum 2 vaches du troupeau / Temps 2 minutes et 30 secondes

Précisions :
Herd Holder ou Corner : L'obligation des deux Herd Holder est d'aider le concurrent à contenir le troupeau et le groupe de bovins que le concurrent essaie de diviser. Cela donne au concurrent (Cavalier) amplement l'occasion de démontrer aux juges sa capacité à travailler le troupeau, conduire une vache et la placer au milieu de la zone de travail. Après avoir aidé le Cavalier en maintenant le troupeau lors de l'isolement de sa vache, le Herd Holder doit se déplacer dans le coin pour contenir le troupeau, sans perturber l'épreuve. En Amateur 1 et Amateur élite, les Herd holder peuvent influencer négativement le score du concurrent lorsqu'ils donnent trop d'aide au Cavalier (en évitant une pénalité majeure par exemple perdre la vache).

Turn Back : Les deux Turn Back permettent d'éviter que la vache ne s'échappe à l'extrémité opposée de l'aire d'évolution. Ils jouent également un rôle afin de permettre au concurrent de mettre en valeur le travail de son cheval.

La limite de temps est de 2 minutes et 30 secondes. Chaque concurrent doit travailler au minimum 1 ou 2 vaches selon sa catégorie. Quand il reste 1 minute, le speaker annonce « Reste 1 minute ».
Le chronomètre démarre dès que le cavalier franchit la ligne de départ, avant d'entrer dans le troupeau. La distance entre la ligne de départ et le troupeau est à l'appréciation du juge.
Cette ligne de départ est matérialisée par des cônes ou banderoles etc… avant le démarrage de la compétition. Le chronomètre ne peut pas démarrer avant que le cavalier n'ait franchi la ligne. Le concurrent peut alors séparer sa vache du troupeau.
Toute rudesse inutile ou l'éparpillement excessif du troupeau peut entrainer une disqualification.

C - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.

Du crédit sera donné aux chevaux qui montrent l'excellence de leur travail dans le troupeau, de la conduite et du travail au centre de la carrière, du degré de difficulté de la vache choisie dans le temps imparti.
Les chevaux ne seront pas pénalisés pour l'utilisation des rênes durant la partie « Cutting », mais devront montrer leur capacité naturelle.
Score : 100% de la note sera attribuée en fonction de la performance du cheval et de ses capacités naturelles.

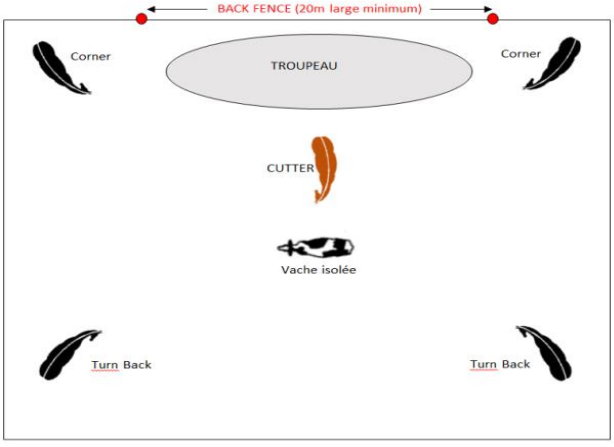
Remarque : Calcul du score final en Ranch Cutting :
Déduire les pénalités 1 sur chaque vache.
Calculer ensuite la moyenne des deux notes.
Ajouter la note de Courage (score de -1 ½ à + 1 ½).
Déduire les pénalités 3 et 5 à la fin.

Courage : Le juge donne du crédit à un cavalier qui continue à travailler une vache difficile. Du crédit est aussi donné à un cavalier si, après avoir commencé le long des barrières, il arrive à établir une position de travail près du centre du manège, avant de quitter la vache.
Attrait visuel : Une présentation attractive à l'œil grâce au style du cheval et la correction de tout le travail effectué doit recevoir du crédit.
Degré de difficulté : Le degré de difficulté est déterminé par l'effort exercé par une vache pour retourner au troupeau. Une vache qui bouge et tourne rapidement est plus difficile à maintenir en position de travail qu'une vache lente. Le juge donne du crédit si le cavalier est capable de tenir une vache rapide en position de travail (au centre du manège).

FAUTES	PENALITES
Cheval trop tenu (par manœuvre)	1
Attitude incorrecte (trop ouvert montrant une résistance ou trop bas ou encapuchonné)	1
Perdre l'avantage du travail*	1
Bout des pieds, pied ou étrier sur l'épaule	1
Travailler hors position*	1
Bétail sorti inopinément ou éparpillé*	3
Back Fence*	3
Hot Quit* (cheval quitte le veau sans que celui-ci ne soit arrêté ou lui tourne le dos)	3
Eperonner en avant de la sangle	5
Frapper ou mordre le bétail	5
Cheval quitte ou perd la vache *	5
Changer de vache après un choix spécifique lors du tri *	5
Ne pas réussir à séparer une seule vache après avoir quitté le troupeau *	5
Désobéissance du poney/cheval, ruer, mordre, se cabrer, cabrioler et/ou frapper le sol avec un membre	5
Attitude incompatible avec un cheval de Ranch (port de queue artificiel pour chaque manœuvre)	10

Perdre l'avantage du travail : quand un cheval dépasse ou rate au point qu'il perd sa position pour maintenir le contrôle de sa vache.

Travailler hors position : La position du cheval en relation avec la vache travaillée, étant soit trop loin ou trop court pendant qu'il travaille au contrôle de la vache.



Bétail sorti inopinément ou éparpillé : A chaque fois que le cheval court dans le troupeau ou éparpille le troupeau pendant le travail ou ramasse du bétail de la faute du cheval, une pénalité de 3 points est appliquée. La totalité de la vache doit entrer dans la zone de travail du cheval (la zone de travail du cheval est définie par une ligne imaginaire parallèle à la ligne de Back Fence* et étant devant la tête du cheval) ou

dérange le troupeau par son travail sur une vache isolée.

Back Fence : Zone de 20m de large minimum sur le mur du fond (derrière le troupeau), matérialisée de façon aisément visible (cône ou rubalise). A chaque fois que la zone de « Back fence » vient stopper ou faire tourner la vache travaillée par le cavalier, à moins d'1m de cette zone, la pénalité s'applique. Les marqueurs sont considérés comme faisant partie du Back fence.

Hot quit : Un concurrent peut quitter la vache quand elle est stoppée de façon évidente, tourne le dos de façon évidente, la vache est derrière les Turn Back et que les Turn back sont derrière la ligne de temps. Une pénalité de 3 points s'applique à chaque fois que la vache est quittée sous tout autre circonstance.

Le cheval quitte ou perd la vache : Un cheval quitte sa vache quand il refuse de stopper ou tourne le dos à la vache. Un cheval perd sa vache quand il laisse l'animal qu'il travaillait retourner au troupeau. Remarque : au buzzer, la perte de la vache est comptée au moment où le cheval ne peut pas regagner sa zone de travail et la vache quitte la zone de travail du cheval.

Changer de vache après un choix spécifique lors du tri : Quand le concurrent change de vache après s'être visiblement engagé vers une autre vache.

Ne pas réussir à trier une seule vache après avoir quitté le troupeau : Quand le cheval quitte le troupeau avec deux vaches ou plus et ne réussit pas à séparer un animal seul avant la fin du temps de travail. Aucune pénalité ne s'applique si le temps expire. Cette règle s'applique seulement lors du tri.

OFF Pattern

En Ranch Cutting uniquement, ne reçoivent pas Score 0 mais sont OFF PATTERN :

- Tourner le dos à la vache
- Ne pas réussir à travailler 2 vaches (en Amateur 1/Amateur élite)
- Désobéissance flagrante répétée
- Utilisation des deux mains (sauf si permis, avec mors de filet ou bosal)
- Usage de plus d'un doigt entre les rênes
- Utilisation incorrecte du romal

Elimination

- Perturber excessivement le troupeau au point qu'il est demandé au cavalier de quitter la carrière

Art 6.3.3 – Ranch Reining

Le Ranch Reining mesure la capacité d'un cheval de Ranch à réaliser les manœuvres de base avec un port de tête naturel, dans le mouvement en avant. Le cheval de Ranch Reining idéal devrait avoir l'apparence d'un cheval de ranch, de la tête à la queue.
Monter un cheval de Reining n'implique pas seulement diriger le cheval, mais inclut aussi contrôler chacun de ses mouvements. Le meilleur cheval de Reining est celui qui se laisse guider et contrôler par son cavalier sans manifester de résistance apparente. Tout mouvement à l'initiative du cheval doit être considéré comme un manque de contrôle du cavalier. Toute déviation par rapport à l'exact parcours prévu est elle aussi assimilée à un manque et/ou une perte temporaire de contrôle, et constitue par conséquent une faute pour laquelle la note sera minorée en fonction de la gravité de la déviation.

A – Procédure

Les parcours peuvent être choisis parmi les parcours de Ranch Reining ou être approuvés par le juge et le président du concours.

Les parcours doivent être affichés avec descriptions et schémas.
Des bornes sont placées près de la clôture ou du mur, sur chacun des deux côtés, de la façon suivante :

- Au centre du manège
- A 15 mètres minimum des murs du fond

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

B – Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.
Les notes par manœuvre doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité. A cette évaluation de base sont retranchées les éventuelles pénalités pour chaque manœuvre :
Après déduction des points de pénalités, lors de l'exécution du parcours et pour la prestation générale du cheval, du crédit sera donné à la fluidité, à la finesse, à l'attitude, à l'autorité et à la rapidité d'exécution des différentes manœuvres imposées, tout en utilisant la vitesse, sous contrôle, de manière à augmenter le niveau de difficulté.

FAUTES	PENALITES
Départ au galop trotté deux foulées ou moins sauf quand départ du petit côté	1/2
Spin : Dépasser de moins d'un huitième de tour / être en dessous de moins d'un huitième de tour	1/2
Changement de pied dans la zone mais en deux temps	1/2
Stopper à moins de 6m de la lice. Cette distance peut être adaptée-à la taille du terrain	1/2
Poney/Cheval désuni ou à faux sur le cercle, le 8 ou pendant les virages aux extrémités du manège, par quart de tour commencé	1
Cheval trop tenu (par manœuvre)	1
Attitude incorrecte (trop ouvert montrant une résistance ou trop bas ou encapuchonné)	1
Spin : Dépasser de huitième à un quart de tour / être en dessous d'un huitième à un quart de tour	1
Départ au galop trotté sur plus de deux foulées et jusqu'à un demi cercle ou une demi longueur	2
Rupture d'allure	2
Poney/cheval qui se fige ou s'immobilise lors des spins ou rollback	2
Ne pas s'arrêter, ou ne pas prendre le pas avant d'effectuer le départ au galop pour les parcours avec entrée au trot N°1,2,3,6,7 Ranch Reining ou prendre le galop avant le milieu si le parcours demande une entrée au pas ou au trot	2
Ne pas être au galop à la première borne lors des parcours exigeant une entrée au galop, soit pour les parcours N° 4 et 5 Ranch Reining	2
Ne pas avoir complètement franchi la borne désignée avant d'amorcer l'arrêt	2
Eperonner en avant de la sangle	5
Utiliser sa main libre pour inspirer crainte ou récompense	5
Désobéissance du poney/cheval, ruer, mordre, se cabrer, cabrioler et/ou frapper le sol avec un membre	5
Attitude incompatible avec un cheval de Ranch (port de queue artificiel pour chaque manœuvre)	10

Off Pattern

En Ranch Reining uniquement, ne reçoivent pas Score 0 mais sont OFF PATTERN :

- Erreur de parcours
- Inclusion de manœuvre (reculer + de 4 pas, tourner plus de 90°)
- Trotter sur une longueur de + d'1/2 cercle ou de plus de la moitié de la longueur du manège
- Utilisation des deux mains
- Usage de plus d'un doigt entre les rênes
- Utilisation incorrecte du romal

N.B. : Un arrêt complet lors du premier quart de cercle juste après le départ au galop pour corriger un départ au galop à faux n'est pas considéré comme une addition de manœuvre mais comme une rupture d'allure, une pénalité de deux points sera alors attribuée.

Art 6.3.4 – Ranch Riding

L'épreuve de Ranch Riding trouve son origine dans la nécessité de se déplacer confortablement sur de longues distances sans intervention du cavalier, tout en gardant un cheval réceptif donc en éveil, en équilibre qui garde de lui-même sa cadence, son équilibre. Cette épreuve revient aux qualités d'origine du cheval de Ranch : polyvalence, attitude naturelle et déplacement à une vitesse propice au travail en extérieur tout en restant sous contrôle avec un léger contact des rênes. Les rênes trop longues seront pénalisées. Le cheval doit donc démontrer son efficacité pour le Ranch, être volontaire et plaisant à regarder. La qualité recherchée dans les allures est une bonne foulée, permettant de couvrir du terrain, sans passer nécessairement par une augmentation de la vitesse. Les arrêts et le reculer doivent être francs et droits. Un sliding stop, tel qu'il est pratiqué en Reining, n'est pas forcément souhaitable en Ranch Riding.

A - Equipement

Equipement western. Les protections sont permises.
Le port d'un collier de chasse et d'une sangle arrière est souhaité.
Les sabots sont laissés naturels, sans « cirage teinté ou transparent ».
Crinière et queue non tressée et libre de tout décor ou flots. Pas de fausse queue.
Le rasage de l'intérieur des oreilles n'est pas souhaité.
Raser ou toiletter le passage de têtière, les fanons ou les poils disgracieux de la tête est possible, à l'exception des vibrisses, les poils tactiles situés autour des yeux, du nez et de la bouche.

B - Procédures

Chaque cheval exécute individuellement un pattern défini au préalable par le juge.
Des patterns officiels existent. Le juge peut utiliser d'autres patterns incluant les manœuvres obligatoires et 3 optionnelles au minimum.

Manœuvres obligatoires :
- Pas, trot et galop dans les deux directions (sauf en Club pour le galop)
- Allonger le trot et le galop dans une direction au moins (sauf en Club)
- Des arrêts et un reculé

Manœuvres optionnelles :
- Pas de côté, avec ou sans barre
- Pivot 360° ou plus
- Changement de pied simple ou en l'air
- Pas, trot ou galop par-dessus des barres
- Toute manœuvre pouvant faire partie du travail de Ranch

C - Notation

Les points sont attribués sur une base de 0 - infini. Le score de 70 points est considéré comme une performance correcte.
L'expression du cheval, la qualité du mouvement et des transitions sont appréciées pour la notation.
La fluidité dans les manœuvres, l'impression d'une facilité d'exécution et une réponse immédiate, donnée par le cheval aux demandes de son cavalier, seront crédités.
Le pattern est séparé en diverses manœuvres recevant chacune une note qui va de -1 ½ à +1/2
-1 ½ = très mauvais, -1 = mauvais, - ½ = insuffisant, 0 = correct, + ½ = bien, +1 = très bien, +1 ½ = excellent.

La feuille de score de 15 notes sera utilisée. Sa copie sera consultable par les concurrents.

PENALITES	
Allure trop lente (pour chaque allure)	1 point
Cheval trop tenu	1 point
Attitude incorrecte (trop ouvert montrant une résistance ou trop bas ou encapuchonné	1 point
Rupture d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins.	1 point
Être sur le mauvais pied ou désuni au galop sur deux foulées et moins	1 point
Rupture d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées.	3 points
Rupture d'allure au galop.	3 points
Être sur le mauvais pied ou désuni sur trois foulées et plus	3 points
Rênes en « guirlande »	3 points
Lors d'un changement de pied, rester à faux ou désuni plus de deux foulées	3 points
Lors d'un changement de pied simple, marcher ou trotter plus de trois foulées	3 points
Rendre un obstacle inutilisable	3 points
Trotter sur trois foulées et plus lors du départ au galop	3 points
Désobéissance flagrante du poney / cheval : ruer, se cabrer, bondir	5 points
Attitude incompatible avec un cheval de Ranch (port de queue artificiel pour chaque manœuvre)	10 points

Pas de pénalité spécifique pour les touches de barres, pour excès ou manque de rotation dans les spins mais baisse de la note.

Une erreur de parcours n'entraine pas d'élimination mais un classement derrière les concurrents ayant exécuté tout le pattern (off pattern). Le classement final tiendra compte du nombre de off pattern par parcours.

Off Pattern

En Ranch Riding uniquement, ne reçoivent pas Score 0 mais sont OFF PATTERN :

- Erreur de parcours
- Inclusion de manœuvre (reculer + de 4 pas, tourner plus de 90°)
- Utilisation des deux mains
- Usage de plus d'un doigt entre les rênes
- Utilisation incorrecte du romal

Art 6.3.5 – Ranch Sorting

Le Ranch Sorting est une épreuve de vitesse de tri de bétail par équipe de deux cavaliers. Il s'exécute à l'intérieur d'enclos circulaires de taille identique. La séparation entre les deux enclos ou ligne de départ est une ouverture. La dimension exacte de cette ouverture entre 3 et 5 mètres est déterminée par le jury et l'organisateur avant le début du concours. Le jury peut décider de faire travailler le bétail dans les 2 sens ou à sens unique.
10 têtes de bétail numérotées de 0 à 9 plus une sans numéro constituent un troupeau total de 11 bêtes. Les bêtes numérotées sont à trier dans l'ordre croissant des numéros et à faire passer d'un enclos à l'autre. Avant le départ, le troupeau est parqué derrière la ligne de départ dans l'un des deux enclos. L'équipe de cavaliers est positionnée de l'autre côté de cette ligne dans le second enclos.

A - Bétail

Les têtes de bétail doivent être identifiées, à l'exception de 1, par des colliers numérotés. Les numéros doivent mesurer au moins 15 cm de haut. Toutefois des numéros appliqués sur les deux flancs de l'animal (le haut des chiffres au milieu du dos entre les hanches et les épaules) peuvent être acceptés par décision de l'organisateur ou du président du jury.

B - Chronométrage

Chaque épreuve d'un concours doit être chronométrée par le même système ou à l'aide du même équipement de chronométrage. Un appareil à déclenchement automatique est souhaitable.

- Le chronométreur doit enregistrer le numéro de l'équipe et le temps intermédiaire de chaque bête.
- Deux chronomètres digitaux sont requis au cas où surviendrait une panne du système à déclenchement automatique. Le président du jury ou un assesseur doit avoir un chronomètre digital à main.
- Dans toutes les épreuves où le temps est pris à l'aide de chronomètres à main, le temps doit être enregistré en secondes et centièmes de secondes. S'il y a deux chronomètres, le temps d'un seul chronomètre sera pris en considération et le temps du second chronomètre sera utilisé comme moyen de contrôle.
- En cas de panne de l'équipement de chronométrage à déclenchement automatique, le temps de toute équipe concernée par cette panne sera pris par un chronomètre à main au centième de seconde. Un enregistrement vidéo ne doit jamais être retenu pour établir le temps de tri d'une équipe.
- Temps réglementaire par manche :
  - Club Poney : 2 minutes
  - Club 1 et Club 2 : 2 minutes
  - Club Elite : 2 minutes
  - Amateur 2 : 1 minute 30
  - Amateur 1 : 1 minute 20
  - Amateur Elite : 1 minute 10.

C - Déroulement

Le troupeau est rassemblé dans l'un des deux enclos avant chaque départ par l'équipe qui va concourir. Le juge précise ou non la nécessité de regrouper le troupeau.
Les cavaliers doivent entrer dans les enclos à l'appel de leur nom. Le troisième appel de l'équipe sans succès entraîne la disqualification de l'équipe pour la manche sauf cas de force majeure (cheval qui déferre, etc.). Seul le président de jury prend la décision.
L'épreuve se déroule en 2 manches. L'ordre de passage de la premiére manche est tiré au sort. L'ordre de passage de la seconde manche se fait dans l'ordre inverse du tirage au sort de la première manche.
Le classement final est le cumul des deux manches par l'addition du nombres de vaches triées et des temps intermédiaires. Si une équipe ne fait qu'une seule manche, elle ne peut prétendre au classement final.

- Les cavaliers doivent franchir la ligne de départ dès que le juge en donne l'ordre.
- Lorsque le premier cavalier franchit la ligne, le président du jury annonce le numéro par lequel doit commencer le tri et le chronomètre est déclenché. Ce numéro peut être affiché.
- La bête portant ce numéro doit être triée en premier, les suivantes dans l'ordre croissant, ex: n° 8 annoncé, les bêtes suivantes à sortir dans l'ordre seront : la 9, la 0, la 1, la 2, etc.
- Une bête est considérée comme séparée lorsque les 4 membres de celle-ci ont franchi la ligne.
- Les bêtes sans numéro ne doivent pas être triées.
- Le temps s'écoule jusqu'à ce que toutes les bêtes numérotées soient triées ou que la limite du temps réglementaire soit atteinte.
- Un avertissement sonore indique à l'équipe en jeu qu'il lui reste 30 secondes avant la fin du temps réglementaire.
- Le temps est arrêté lors du passage de la 10 éme bête. Lors de cet arrêt de temps, si l'une ou les 2 bêtes non numérotées passent dans la mouvance de la dixiéme bête, l'équipe est jugé non classée pour la manche.
- L'équipe gagnante est celle qui passe le plus de bêtes en un minimum de temps. Dans le cas d'une égalité dans le nombre de têtes triées, le temps départage les ex-aequo. Pour cela, le temps intermédiaire de chaque bête triée est enregistré.
- Pour le classement, en cas d'égalité du nombre de bêtes, l'équipe entrant les bêtes sur 2 manches est classée avant l'équipe entrant la même quantité de bêtes que sur une seule manche.
- En cas de nécessité, le président du jury peut autoriser un nouveau départ. Celui-ci se fera à la fin de la série.
- Lorsque l'équipe a pris les bêtes en charge, l'équipe en est responsable. Toute réclamation au sujet du bétail devra être faite avant le départ de la manche. Lorsque la manche débute, aucun recours n'est accepté. Seul, le président du Jury peut en décider autrement.

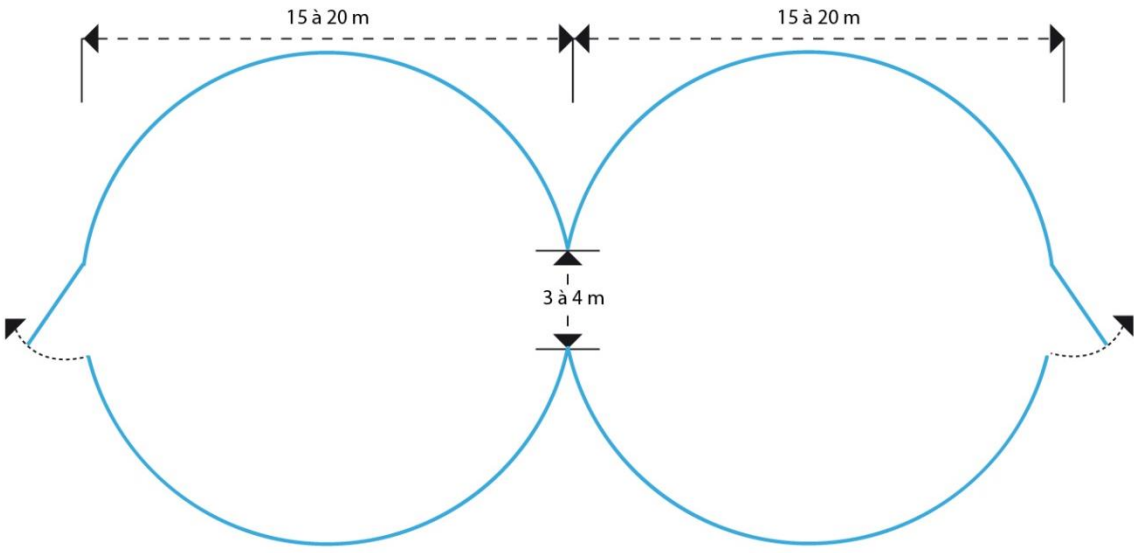
D - Notation

- Une pénalité de 10 secondes sera appliquée en cas de défense manifeste, dangereuse d'un poney / cheval. En cas de récidive, le président de jury peut exclure le poney / cheval de la compétition.
- Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour tout contact sur le bétail avec lasso, etc.
- Une pénalité de 10 secondes sera appliquée pour toute agitation excessive du bétail.
- En épreuve Amateur, si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de départ, l'équipe est non classée pour la manche.
- En épreuve Club, si la totalité d'une bête non numérotée ou d'une bête avec un mauvais numéro passe la ligne de départ, l'équipe avant de continuer à trier, doit réincorporer l'ensemble du troupeau dans l'enclos initial et recommencer le tri par le numéro de départ et sans arrêt du chrono.
- Si la totalité d'une bête déjà séparée repasse la ligne de départ, l'équipe est non classée pour la manche.
- Si un animal quitte la piste en sautant par-dessus ou en passant à travers la barrière, soit l'équipe est disqualifiée pour brutalité soit elle bénéficie d'un nouveau départ suivant la décision du président du jury.
- Un contact insistant et/ou brutal avec une bête que ce soit avec la main, un chapeau, une corde, un romal ou tout autre équipement entraîne la disqualification de l'équipe.
- Agiter un fouet, un chapeau, une corde, etc. est interdit. Le romal ou les rênes peuvent êtres agités sur les chaps.
- La chute du poney/cheval ou du cavalier est éliminatoire.
- Toute aide extérieure à l'équipe en épreuve entraîne l'élimination de celle-ci.
- La disqualification d'un membre d'une équipe entraîne l'élimination de l'équipe.
- Il est interdit de présenter 2 fois la même équipe (2 mêmes cavaliers).
- Le chevauchement des bêtes n'est autorisés que lors du tri.

E - Sécurité

- La hauteur des clôtures ou barrières devra être au minimum de 1,60mètre.
- La conception des clôtures ou barrières devra être adaptée à l'utilisation du bétail.
- Le public ne devra, en aucun cas, avoir accès aux enclos de compétition. Une distance de sécurité autour des enclos devra être prévue à cet effet.
- Le bétail utilisé lors de la compétition devra être adapté. Le président du jury se réserve le droit de déclarer et sortir une bête jugée inapte à l'utilisation en compétition.

Enclos Ranch Sorting



Art 6.3.6 – Ranch Trail

Le Ranch Trail a pour but de tester les facultés du poney/cheval à faire face à diverses situations rencontrées lorsqu'il est monté sur un parcours d'obstacles généralement rencontré dans le travail quotidien d'un ranch.
Dans cette épreuve, le couple est jugé sur la correction, l'efficacité et la précision avec lesquelles les obstacles sont négociés ainsi que sur l'attitude, l'impulsion et le bon comportement du poney/cheval.

A - Equipement

Crinière et queue naturelles, pas de vernis au sabot ni fausse queue. Pas de matériel décoré avec de l'argent.

B - Procédures

Le parcours doit être validé par le juge qui peut retirer ou modifier un obstacle qui ne correspond pas à l'objectif de l'épreuve. Au cours de l'épreuve si un obstacle doit être retiré (obstacle peu sûr, dangereux ou irréparable), le score de cet obstacle devra être retiré des feuilles de notations des chevaux ayant déjà effectué leur parcours.

C - Parcours

Le parcours doit être dessiné de façon à ce que chaque poney/cheval démontre les trois allures, pas, jog (minimum 10.5 m) et galop (minimum 15 m). Le pas et le trot peuvent faire partie du score d'un obstacle ou être scorée sur l'approche de celui-ci. Le pied du galop doit être précisé et scoré sur l'approche de l'obstacle.
Le parcours doit être affiché au moins 1 heure avant l'heure prévue de l'épreuve. Des copies du parcours peuvent être mises à disposition des cavaliers suite à cet affichage. Un temps de reconnaissance doit être proposé. Un temps limite d'exécution doit être déterminé en fonction de la difficulté du parcours.
Le parcours doit être conçu en utilisant entre 6 et 9 obstacles, des manœuvres obligatoires plus des obstacles optionnels et se dérouler de préférence en extérieur. En fonction des conditions de terrain il pourra être également être monté dans une carrière ou un manège.

1 - Obstacles obligatoires et/ou manœuvres

Porte : ouvrir, franchir et fermer une porte. Facultatif en Club A, Club Poney et en Club 2.La porte peut être figurée par une corde entre deux chandeliers.

Barres au sol : franchir un maximum de 5 barres par allure. Les barres peuvent être disposées en ligne droite, courbe, zig zag ou surélevées jusqu'à 25 cm maximum. Les passages au trot et au galop ne doivent pas être surélevés dans les épreuves Club A, Club Poney et Club. Les barres recommandées sont en bois naturel non coloré.
L'espacement entre les barres pour passage au pas doit être de 65 cm à 75 cm.
L'espacement entre les barres pour passage au trot doit être de 90 cm à 105 cm.
L'espacement pour passage au galop doit être de 1,8 m à 2,1 m.

Reculer : la largeur minimum du passage est de 70 cm. Si elles sont surélevées la hauteur maximale permise est 75 cm.
- Reculer à travers et en contournant un minimum de 3 cônes.
- Reculer à travers un parcours en L, U, V ou autres formes similaires. Si elles sont surélevées la hauteur maximale permise est de 60 cm.

Pont en bois : Le pont doit être solide et sûr et franchi seulement au pas. Dimensions minimum : 0,90 m de largeur, 1,80 m de longueur.

Traîner un objet : Uniquement pour les catégories Amateur. Traîner un objet peut se faire sur un tracé complet en huit de chiffre. Il est interdit d'attacher la corde à la selle sauf en épreuve Amateur Elite où cela est toléré.

Side pass : Si les barres sont surélevées la hauteur maximale permise est 30 cm. Facultatif en Club A, Club Poney et en Club 2.

2 - Obstacles optionnels

Des obstacles optionnels peuvent être utilisés à condition que ceux-ci puissent être rencontrés dans le travail de Ranch quotidien, par exemple :

- Sauter un obstacle dont la hauteur au centre est comprise entre 35 et 62.5 cm. Se tenir à la corne de la selle est acceptable lors du franchissement,
- Animaux vivants ou empaillés pouvant être rencontré en extérieur, l'objectif n'étant pas d'effrayer le poney/cheval.
- Transporter un objet d'un endroit à un autre de la carrière,
- Mettre une veste ou un imperméable,
- Enlever et remettre des objets d'une boîte aux lettres,
- Trotter à travers des cônes placés au minimum à 1.80 m l'un de l'autre,
- Traverser des fossés naturels ou remonter un talus,
- Faire tourner ou lancer un lasso sur une fausse tête de bétail,
- Entrer et sortir d'une difficulté,
- Se tenir immobile à côté d'un montoir,
- Marcher à travers un obstacle avec de l'eau,
- Ouvrir une porte à pied,
- Prendre les pieds du poney/cheval,
- Marcher au pas à travers des branchages,
- Immobilité avec les rênes au sol (entraves permises),
- Conduire en main son poney/cheval au trot,
- Tout autre obstacle sécuritaire qui est approuvé par le juge.

D - Notation

La notation suggérée se fera sur une base de 0 à l'infini.
70 représente une performance moyenne. Chaque obstacle provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70 : -1,5 = très mauvais, -1 = mauvais, -0,5 = insuffisant, 0 = correct, +0,5 = bien, +1 = très bien, +1,5 = excellent.
Les notes par obstacle doivent être déterminées et évaluées indépendamment des points de pénalité.
Le cavalier a le droit de ne pas faire un des obstacles, dans ce cas il est déclaré « Off Pattern » (OP). Un juge peut demander au cavalier de passer à l'obstacle suivant après un 3ème refus ou à tout autre moment dès lors que sa sécurité est menacée.

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

PENALITES	
Heurter ou marcher sur une barre, un cône ou autre obstacle	1 point
Rupture d'allure au pas ou au trot sur deux foulées ou moins.	1 point
Au pas ou au trot, les deux antérieurs ou postérieurs se posent dans le même intervalle entre deux barres.	1 point
Sauter par-dessus ou ne pas marcher à l'endroit requis de l'obstacle.	1 point
Au galop, les antérieurs ou postérieurs ne se posent pas dans le même intervalle entre deux barres.	1 point
Ne pas respecter le nombre de foulées requises, si demandé dans le pattern	1 point
Un à deux pas lors de la descente du cavalier ou de l'immobilité excepté pour rétablir son équilibre	1 point
Tension excessive des rênes (par manœuvre)	1 point
Attitude outrée, tête trop ouverte ou encapuchonné (par manœuvre)	1 point
Être sur le mauvais pied ou désuni au galop sur deux foulées et moins	1 point
Ne pas respecter le nombre de foulées requises, si demandé dans le pattern	1 point
Galoper sur le mauvais pied ou faire une rupture d'allure au galop excepté pour reprendre le bon pied.	3 points
Rupture d'allure au pas ou au trot sur plus de deux foulées	3 points
Trotter sur trois foulées et plus lors du départ au galop	3 points
Trois à quatre pas lors de la descente du cavalier ou de l'immobilité	3 points
Rênes en guirlande	3 points
Être sur le mauvais pied ou désuni sur trois foulées et plus	3 points
Bouleversement majeur d'un obstacle ou faire tomber un élément surélevé	3 points

Mettre un pied en dehors des couloirs, ou sauter ou descendre d'un obstacle avec un pied : reculer, pont, pas de côté…	3 points
Utilisation de l'éperon en avant de la sangle	5 points
Utilisation de sa deuxième main pour inspirer crainte ou flatter le poney / cheval.	5 points
Désobéissance flagrante du poney / cheval : ruer, se cabrer, cabrioler, frapper le sol avec un membre…	5 points
Ne pas maintenir le tracé dans l'obstacle ou entre les obstacles. Ne pas terminer un obstacle.	5 points
Dérobade : tentative d'éviter un obstacle par un écart ou refus : s'arrêter et reculer de plus de quatre pas.	5 points
Lâcher la barrière ou lâcher la corde avant la fin de la manœuvre.	5 points
Mettre plus d'un pied en dehors des couloirs, ou sauter ou descendre d'un obstacle : reculer, pont, pas de côté…	5 points
Perte de l'objet à déplacer d'un point à un autre ou perdre l'imperméable.	5 points
Cinq pas ou plus lors de la descente du cavalier ou de l'immobilité	5 points
Apparence du poney/cheval non naturelle (queue du poney/cheval portée constamment et de façon évidente de façon non naturelle dans chaque manœuvre)	10 points

Off Pattern :

- Erreur de parcours,
- Troisième refus.
- Plus d'un doigt entre des rênes séparées ou tout doigt présent entre les rênes d'un romal (excepté pour les rênes sur un mors de filet)

Score 0 :

- Quitter la carrière avant la fin du parcours,
- Désobéissance répétée,

Le cavalier Off Pattern est classé après les cavaliers ayant fait leur parcours correctement. Le classement final tiendra compte du nombre de off pattern par parcours.

Art 6.4 – Equitation anglaise

Art 6.4.1 – Généralités

Elles regroupent les épreuves Hunter under saddle et Hunt seat equitation.
Dans ces épreuves tous les chevaux doivent être présentés à deux mains.
Le couple cavalier/cheval se présente en tenue anglaise type Hunter.

A – Tenue

Sont obligatoires :

- La veste de concours de couleur noire, grise, marron ou bleu marine,
- La chemise de couleur de couleur sobre
- Culotte d'équitation de couleur sobre,
- Bottes d'équitation brunes ou noires, le port de mini-chaps sans franges est autorisé,
- Cravate ou lavallière sont requises,
- Les cheveux, si long, doivent être attachés dans une résille
- La cravache et les éperons prince de galles sans mollettes sont autorisés.
- Casque aux normes en vigueur

Sont interdits :

- Culotte d'équitation blanche.

B – Harnachement

Sont autorisés :

- Selle classique noire ou brune, les selles de dressage sont interdites et les taquets facultatifs,
- Tapis en forme de selle sauf si les numéros de dossard sont fixés dessus,
- Le tapis doit être de couleur blanche ou neutre et sans décoration.

- Bride complète
- Muserolle française

Sont interdits :

- Tout enrênement,
- Muserolles croisées
- Protections ou guêtres
- Strass…

B – Embouchures

Mors autorisés :

- Mors de filet ou aiguille
- Mors Goyoaga
- Pelham
- Mors de bride complète

Les mors articulés ou non peuvent disposer d'un passage de langue d'une hauteur maximale de 40mm. Pour les mors jointés seuls sont autorisés un anneau connecteur de 32 mm maximum ou une barre plate de connexion de 10 à 20mm de largeur et de 50 mm de longueur maximum.
Toutes les embouchures doivent un diamètre minimum de 8 mm mesuré à 2.5 cm de l'anneau. Le diamètre de chaque anneau doit être au maximum de 10 cm.
Les embouchures rondes et lisses, ovales ou en forme d'œuf, à spins simples ou doubles et les mors droits non jointés sont permis si la hauteur du passage de langue n'excède pas 40 mm.

En cas de mors à levier, l'utilisation de la gourmette d'au moins 13mm de large et reposant à plat sous la mâchoire du poney/cheval est obligatoire.

Art 6.4.2 – Hunter under saddle

Le Hunter under saddle est une épreuve qui vise à juger les allures du cheval dans l'objectif d'une utilisation en tant que cheval de chasse ou d'obstacle.

A – Parcours

Les chevaux doivent :

- Être présentés montés sur le plat,
- Être présentés aux trois allures et aux deux mains et être capable de reculer dans le calme,
- Changer de main par des demi-voltes.

Le juge peut demander des transitions au galop depuis le pas ou le trot. Il peut aussi demander un allongement au galop à tous les chevaux ou aux douze meilleurs, à une main ou aux deux mains. Le galop allongé ne peut pas être prescrit s'il y a plus de douze chevaux sur la carrière. Durant le galop allongé, le juge peut demander aux concurrents de s'arrêter et de demeurer calmement à l'arrêt, rênes détendues.

B – Fautes

Les fautes suivantes sont prises en compte, selon la gravité, pour établir le classement :

- Foulées rapides, courtes ou avec élévation,
- Galop à faux ou trot sur le mauvais diagonal,
- Rupture d'allure,
- Vitesse excessive, quelle que soit l'allure,
- Lenteur excessive, quelle que soit l'allure, manque d'impulsion,
- Ne pas prendre l'allure demandée,
- Tête portée trop haute,

- Tête portée trop basse, nuque plus basse que le garrot,
- Chanfrein en arrière de la verticale,
- Chanfrein trop en avant de la verticale,
- Ne pas maintenir un contact léger avec la bouche,
- Trébuchement,
- Cheval qui paraît maussade, sans énergie, léthargique, émacié, ou extrêmement fatigué,
- Performance constante à une trop grande distance de la piste
- Faire une volte ou un doublé dans la longueur ou largeur
- Faire une demi-volte renversée pour changer de main.

Autres cas	Club	Amateur
Port de tête trop bas, la pointe de l'oreille constamment plus basse que le garrot	Faute	Elimination
Chanfrein constamment à l'arrière de la verticale provoquant une flexion exagérée de la nuque ou un port de tête avec encolure constamment tendue	Faute	Elimination
Ne pas présenter une allure demandée	Faute	Elimination
Utilisation des éperons en avant de la sangle	Elimination	
Poney / cheval qui porte des protections	Elimination	
Chute du cheval ou du cavalier	Elimination	

Art 6.4.3 – Hunt seat equitation

Le Hunt seat equitation est une épreuve qui vise à évaluer l'habileté du cavalier à exécuter diverses manœuvres en harmonie avec son cheval en vue d'une progression naturelle vers les épreuves de saut d'obstacles.

A – Procédure

L'affichage obligatoire du ou des parcours fournis par le juge, doit être fait au moins soixante minutes avant le début de la première épreuve d'équitation classique. Le parcours doit être conçu de façon à ce que la majorité des concurrents puisse le réaliser en deçà d'un temps raisonnable (sous les 60 secondes). Tous les parcours doivent inclure du trot et du galop. Les allures du cheval doivent être réalisées à la même cadence et à la même vitesse que lors de la portion en piste.
En Club, les parcours du groupe# 2 et # 3 ne sont pas utilisés.

B – Parcours

Les concurrents peuvent débuter individuellement leur parcours à partir de la barrière d'entrée ou ils peuvent ensemble entrer dans le manège, mais un ordre de passage doit être établi de toute façon. L'ensemble des concurrents, doivent travailler collectivement en piste aux trois allures dans au moins une direction. En Club, cette 2eme phase n'est pas obligatoire.
Le travail en piste peut être utilisé pour départager les ex-æquos et modifier le classement.
Les parcours pour le travail individuel peuvent comprendre :

- Groupe # 1 : Pas, trot assis, trot allongé, trot enlevé, galop, cercles, figure en forme de huit, arrêt, reculer, pas de côté, effets de rêne, changement de bipède diagonal au trot.
- Groupe # 2 : Serpentine (au trot ou au galop), pivot sur les postérieurs ou sur l'avant-main, cession à la jambe, changement de pieds au galop décomposé ou en l'air.
- Groupe # 3 : Galop et galop allongé en ligne droite ou courbe, galop à faux pour une figure en forme de huit, déchausser et chausser (en mouvement) les étriers, descendre et remonter en selle.

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

C – Modalités de jugement

La notation se fera sur une base de 0 à l'infini. 70 représente une performance moyenne. Chaque manœuvre provoque l'attribution d'une évaluation qui pourra selon le cas être ajoutée ou déduite de 70. La notation de chaque manœuvre s'effectue de -3 à + 3, utilisant les demi-points. Le 0 correspond à

une exécution correcte. Une note globale de 0 à 5 points concernant l'attitude et l'efficacité du concurrent sera ajoutée à la note finale.

D – Fautes

FAUTES	PENALITES
Rupture du pas ou du jog/trot deux foulées ou moins.	3
Manque ou excès de rotation de 1/8 à ¼ dans un pivot	3
Toucher ou cogner un cône	3
Concurrent se penchant pour vérifier le pied du galop ou le diagonal au trot	3
Au pas ou trot, rupture d'allure de plus de 2 foulées	5
Ne pas s'arrêter ou exécuter l'allure demandée à 3 m de la zone désignée	5
Au galop ; mauvais pied, désuni ou rupture d'allure, sauf pour corriger un galop à faux	5
Perte d'un étrier	5
Tête trop basse (pointe des oreilles plus basse que le garrot) ou encapuchonnée quand le cheval est en mouvement	5
Trotter sur le mauvais diagonal sur deux foulées ou moins pendant le pattern ou sur la piste	3
Trotter sur le mauvais diagonal sur trois foulées ou plus pendant le pattern ou sur la piste	5
Perte complète de contact entre la main du cavalier et la bouche du cheval	5
Perte d'une rêne	10
Utilisation de la main pour inspirer crainte ou flatter le poney / cheval pendant le pattern ou sur la piste	10
Agripper la corne de la selle ou toute partie de celle-ci	10
Éperonner ou utiliser la cravache en avant de la sangle	10
Désobéissance ou résistance sévère du cheval	10

Autres fautes	Club	Amateur
Ne pas respecter le pattern : - Omission ou addition de manœuvres ou d'allure - Ne pas prendre l'allure demandée ou ne pas être sur le bon pied au galop - Pivot ou volte-face dans la mauvaise direction - Manque ou excès de rotation supérieur à 1/4 dans un pivot	20 points	Elimination
Renverser une borne	20 points	Elimination
Cheval passe du mauvais côté d'une borne	20 points	Elimination
Usage illégal des mains sur les rênes, utilisation d'équipements interdits	Elimination	
Mauvais traitement délibéré	Elimination	
Toute forme excessive de dressage ou d'entraînement, ou utilisation d'aides artificielles.	Elimination	
Défaut du concurrent de porter le bon dossard d'une manière visible ou mauvais dossard.	Elimination	
Chute du cheval ou du cavalier	Elimination	

Art 6.5 – Vitesse

Art 6.5.1 – Barrel Race

Il s'agit de réaliser un parcours en feuille de trèfle le plus rapidement possible autour de trois tonneaux identiques disposés en triangle.
Cette discipline met en avant vitesse et maniabilité. Elle cherche à développer aisance et équilibre du cavalier et à l'amener à maîtriser sa monture dans des situations de vitesse.

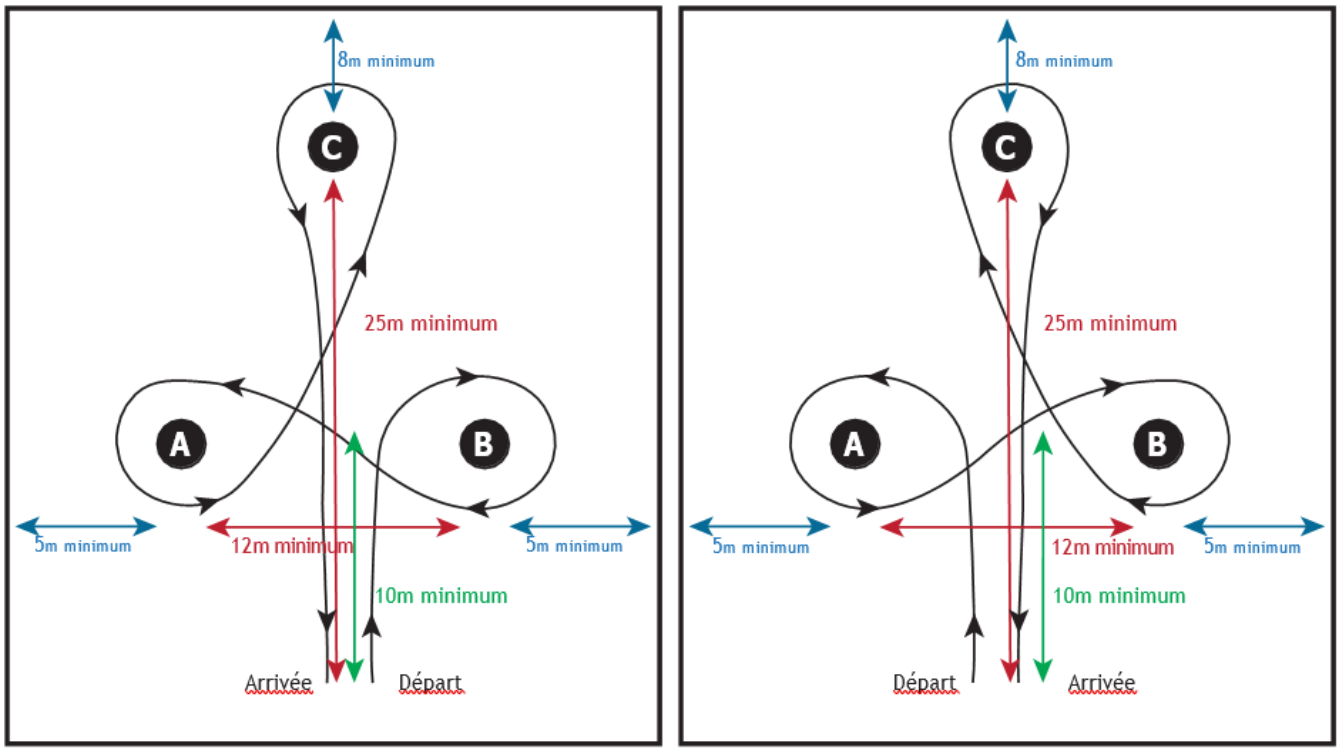
A - Terrain

Une compétition de Barrel Race peut être organisée dans une carrière ou un manège. La surface minimum est d'environ 50 m x 25 m. Le terrain doit être plat et clos. Le sol doit être homogène et nivelé autour des tonneaux tous les 8 à 10 concurrents si nécessaire. En respectant les proportions pour la mise en place du parcours, les épreuves Club peuvent être organisées dans un terrain de 40 x 20 m.

B - Jury

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

C- Normes techniques



Les mesures sont à prendre du bord du bidon jusqu'à la lisse.

Les organisateurs peuvent utiliser les dimensions qui conviennent le mieux aux possibilités de leur terrain tant qu'ils restent dans les fourchettes de distances indiquées et en conservant les proportions. Les distances pour les poneys A notamment peuvent être raccourcies.
Lors de l'installation des tonneaux, la mesure s'effectue au bord exterieur de chaque tonneau.
Les tonneaux doivent être fermés aux extrémités, d'une capacité de 200 litres et d'un diamètre égal de bas en haut. Ils peuvent être faits de plastique ou de métal et non lestés.

D - Déroulement

Epreuve en une ou deux manches. Tous les concurrents passent sur la première manche. Ensuite tous les concurrents partent sur la deuxième manche.
La deuxième manche est fermée aux cavaliers n'ayant pas pris le départ de la première manche.

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

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

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

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

E - Pénalités

Chaque tonneau renversé	5 secondes
Erreur de parcours non rectifiée	Elimination
Chute	Elimination
Franchir la ligne de départ entre le début et la fin de l'épreuve	Elimination

F - Classement

Epreuve en une ou deux manches. En cas de panne de l'équipement de chronométrage à déclenchement automatique, le temps de toute équipe concernée par cette panne sera pris par un chronomètre à main au centième de seconde.
Total des deux chronomètres, 1ère manche + 2ème manche. Le meilleur couple est celui ayant réalisé le total le plus près de zéro
Les concurrents qui ne partent pas sur la deuxième manche sont éliminés.
Le classement s'établit en fonction des temps réalisés, du plus rapide au plus lent en additionnant le temps réalisé pour effectuer le parcours aux pénalités en secondes qui ont été appliquées. Le total du temps et des pénalités éventuelles de la 1ère manche est ajouté à celui de la 2ème manche pour constituer le score et le classement final, le concurrent ayant le plus petit total est déclaré vainqueur.
En cas d'élimination sur la première manche, le cavalier peut repartir sur la deuxième manche avec l'autorisation du président de jury. Dans ce cas, il se voit attribuer le total du dernier classé de la première manche plus 20 secondes.
Classement équipe : on ajoute les trois meilleurs temps de la première manche, pénalités comprises, aux trois meilleurs temps de la deuxième manche, pénalités comprises.
Pour qu'une équipe soit classée, il faut que trois cavaliers de l'équipe terminent leur parcours.

Art 6.5.2 – Pole Bending

Course en slalom chronométrée sur une ligne de 6 piquets. En cas de panne de l'équipement de chronométrage à déclenchement automatique, le temps de toute équipe concernée par cette panne sera pris par un chronomètre à main au centième de seconde.
Epreuve en une ou deux manches. Tous les concurrents passent sur la première manche. Ensuite tous les concurrents partent sur la deuxième manche. Le classement s'établit en fonction des temps réalisés, du plus rapide au plus lent en additionnant le temps réalisé pour effectuer le parcours aux pénalités en secondes qui lui ont été appliquées. Le total du temps et des pénalités éventuelles de la 1ère manche est ajouté à celui de la 2ème manche pour constituer le score et le classement final, le concurrent ayant le plus petit total étant déclaré vainqueur.
En cas d'élimination sur la première manche, le cavalier peut repartir sur la deuxième manche avec l'autorisation du président de jury. Dans ce cas, il se voit attribuer le total du dernier classé de la première manche plus 20 secondes.
La deuxième manche est fermée aux cavaliers n'ayant pas pris le départ de la première manche.
Un poney / cheval peut débuter à gauche ou à droite du premier piquet et poursuivre le parcours en alternant les virages gauches et droites. Il doit exécuter le parcours le plus rapidement possible.
La course se fait autour des 6 piquets distants de 6,40 m, le premier devant être placé à 6,40 m de la ligne de départ. Les piquets doivent mesurer entre 1, 60 m et 1,80 m de hauteur et leur base doit présenter une dimension maximale de 38 cm. Les mesures s'effectuent depuis le point central.

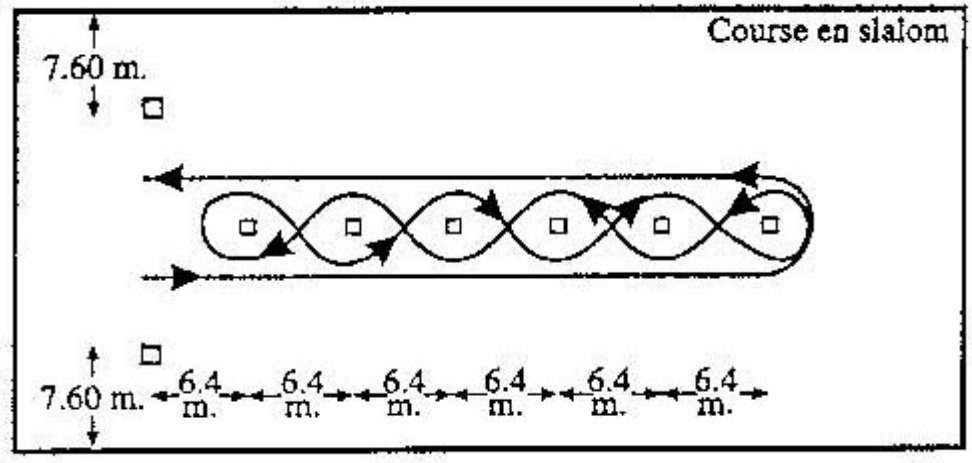
A - Pénalités

Chaque piquet renversé ..... 5 secondes

Cas d'élimination :

- Erreur de parcours non rectifiée en épreuve Club,
- Erreur de parcours en épreuves Amateur

- Renverser tous les piquets,
- Chute du poney / cheval ou du cavalier,
- Franchir la ligne de départ ou d'arrivée pendant le parcours.
- Ne pas franchir la ligne de départ et d'arrivée



VII - DEROULEMENT

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

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

Art 7.2 - Horaires

Les cavaliers, juges, présentateurs, chefs de piste, hommes de piste doivent respecter les horaires qui sont affichés.
Tout retard ou modification de l'ordre de passage sans accord préalable du jury peut être sanctionné par le juge par l'élimination du concurrent. Sa décision est sans appel.

Art 7.3 - Visite vétérinaire

Dans les épreuves Amateur Elite et Pro, une visite vétérinaire peut être effectuée avant le début des épreuves. L'horaire est indiqué sur la DUC et au tableau d'affichage.
Les poneys / chevaux sont présentés en main et examinés par le jury.
Tenue d'équitation correcte obligatoire et sans éperons.
Les poneys / chevaux doivent être examinés au pas et au trot, en ligne droite, rênes longues, sur un sol ferme, régulier et non glissant.
Le vétérinaire officiel effectuera une inspection visuelle.
Si le président du jury trouve l'état physique du poney / cheval douteux, celui-ci doit être réexaminé par le vétérinaire désigné qui peut procéder aux examens qu'il juge nécessaires.
En fonction des conclusions du vétérinaire, le président du jury prendra la décision d'autoriser ou non le concurrent à continuer l'épreuve. Cette décision est sans appel.

Art 7.4 - Numérotation

Lorsque l'organisateur d'une compétition prévoit le port d'un numéro, celui-ci doit être obligatoirement être porté et visible pendant le paddock et l'épreuve.

Art 7.5 - Notation

Une épreuve jugée ne pourra pas faire l'objet d'un second jugement et, lorsque le juge aura transcrit les notes, aucune modification ne pourra être apportée aux résultats, sauf s'il s'agit d'une erreur de calcul. Dans ce cas, la correction doit être validée par le juge.

Art 7.6 - Disqualification

La disqualification qui doit être signalée DQ aux résultats résulte d'une épreuve non terminée ou d'un abus ou du mauvais traitement du cheval/poney (no score en Reining).

Une Disqualification (DQ) ne compte pas comme participation pour une qualification au contraire d'un score 0.

Deux disqualifications consécutives dans une période de 12 mois entraînent automatiquement une Mise à Pied.

VIII - CLASSEMENT

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

Art 8.1 - Égalité

En cas d'égalité sur une épreuve de Reining, l'organisateur a le choix de départager les cavaliers soit :

- En fonction du nombre de points de pénalité. Le cavalier qui a le moins de points de pénalité est classé devant.
- Par un barrage qui consiste à refaire le même parcours dans le même ordre de passage. Toutefois, il n'y a pas plus d'un rappel. Si l'égalité persiste après le rappel, les participants sont tous ex aequo.

En cas d'égalité en Trail, Ranch Trail ou Ranch Riding, le nombre de points de pénalité départage les concurrents. Le cavalier qui a le moins de points de pénalité est classé devant. Si l'égalité persiste, la note d'une manœuvre choisie par le président du jury, départage les cavaliers.

En cas d'égalité sur une épreuve de Combiné Club ou Club Poney, le nombre de points acquis sur le test de Trail départage les cavaliers.

En cas d'égalité sur une épreuve de Horsemanship ou de Hunt Seat Equitation, le travail en piste peut être utilisé pour départager les ex-æquo et modifier le classement.

En cas d'égalité sur une épreuve autre que celles citées précédemment, le nombre de points de pénalité départage les concurrents. Le cavalier qui a le moins de points de pénalité est classé devant.