

REGELBUCH 2023

VERSION FRANÇAISE



ERSTE
WESTERNREITER
UNION
PFERDESPORTVERBAND WESTERNREITEN

ewu[®]
Erste Westernreiter Union
Deutschland e.V.

EWU Deutschland e.V. | Bundesgeschäftsstelle
Am Thie 6 | 49186 Bad Iburg
Telefon: 0 54 03 / 31 48 39 0 | Fax: 0 54 03 / 31 48 39 9
E-Mail: info@ewu-bund.de | Internet: www.westernreiter.com

Table des matières

Remarque pour une meilleure lisibilité..... 3

A. Partie générale (§§ 1 – 142) 3

Chapitre I: Objet et applicabilité des réglementations3

Chapitre II: Dispositions de tournois4

Sous-chapitre 1: Assurance, prévention des accidents, contrôle des médicaments.....4

Sous-chapitre 2: Catégorie de tournoi6

Sous-chapitre 3: Publication13

Sous-chapitre 4: Inscription15

Sous-chapitre 5: Horaire et liste de départ18

Chapitre III: Participants (cheval, chien, cavalier)20

Sous-chapitre 1: Cheval.....20

Sous-chapitre 2: Chien22

Sous-chapitre 3: Cavalier23

Chapitre IV: Organisation de concours28

Sous-chapitre 1: Résultats28

Sous-chapitre 2: Conditions de classement29

Sous-chapitre 3: Dispositions spéciales pour les manches et les finales; remise des prix30

Sous-chapitre 4: Correction, protestations et mesures disciplinaires31

Sous-chapitre 5: Flots et prix d'honneur33

Sous-chapitre 6: All-Around.....34

Sous-chapitre 7: Infrastructure35

Sous-chapitre 8: Liste des disciplines de concours36

Chapitre V: Professionnels du concours.....37

Sous-chapitre 1: Organisateur.....37

Sous-chapitre 2: Bureau d'inscription38

Sous-chapitre 3: Organisateur du concours41

Sous-chapitre 4: Juge/Juge des égalités/Bit-juge/Candidat juge 42

Sous-chapitre 5: Steward46

Sous-chapitre 6: Ringsteward/Candidat ringsteward47

Sous-chapitre 7: Speaker49

Sous-chapitre 8: Responsable de parcours50

Sous-chapitre 9: Portier.....50

Sous-chapitre 10: Autres responsables du concours/Externes (photographe, maréchal, vétérinaire, service sanitaire, service de sécurité).....51

Sous-chapitre 11: Comité du concours.....52

Chapitre VI: Équipement/Vêtement53

Sous-chapitre 1: Dispositions générales de l'équipement.....53

Sous-chapitre 2: Participant (Cavalier, Présentateur).....54

Sous-chapitre 3: Cheval.....62

Sous-chapitre 4: Chien66

B. Partie spécifique (§§ 143 – 374) 66

Chapitre I: Dispositions de base (valables pour toutes les disciplines)	66
Sous-chapitre 1: Monter et longer.....	66
Sous-chapitre 2: Dispositions des épreuves.....	68
Sous-chapitre 3: Disqualification et score nul.....	71
Sous-chapitre 4: Caractéristiques positives et négatives.....	72
Sous-chapitre 5: Contrôle de l'équipement.....	73
Sous-chapitre 6: Parcours.....	74
Sous-chapitre 7: Chute/vidéo, conseil.....	75
Chapitre II: Procédure d'épreuve	75
Sous-chapitre 1: Procédure et début d'épreuve.....	75
Sous-chapitre 2: Interruption de l'épreuve/du parcours.....	75
Chapitre III: Enseignement de l'équitation western	76
Sous-chapitre 1: Allures.....	77
Sous-chapitre 2: Manœuvres.....	80
Sous-chapitre 3: Aides.....	82
Chapitre IV: Disciplines	82
Sous-chapitre 1: Western Pleasure (WPL).....	82
Sous-chapitre 2: Western Horsemanship (WHS).....	84
Sous-chapitre 3: Showmanship at Halter (SSH).....	88
Sous-chapitre 4: Trail Horse (TH).....	93
Sous-chapitre 5: Western Riding (WR).....	97
Sous-chapitre 6: Ranch Riding (RR).....	101
Sous-chapitre 7: Reining (RN).....	105
Sous-chapitre 8: Superhorse (SUHO).....	108
Sous-chapitre 9: Chevaux Jeunes (JUPF).....	110
Sous-chapitre 10: Youngstars (YS).....	112
Sous-chapitre 11: Working Cowhorse (WCH).....	115
Sous-chapitre 12: Working Cowhorse Boxing (WCHB).....	121
Sous-chapitre 13: Box Drive Box (BDB).....	126
Sous-chapitre 14: Walk Trot (WT).....	130
Sous-chapitre 15 : Western Ranch Rail (WRR).....	133
Sous-chapitre 16: Reprise avec accompagnatrice/teur (FZ).....	134
Sous-chapitre 17: épreuves spéciales (SO).....	136
Partie 1: SO Ranch Trail Horse (SO-RTH).....	137
Partie 2: SO Trail Horse in Hand (SO-THiH).....	142
Partie 3: SO Jackpot (SO-JP).....	147
Partie 4: SO Freestyle Reining (SO-FS RN).....	148
Partie 5: Horse & Dog Trail Horse (H&D TH).....	151
Sous-chapitre 18: compétitions de sport de masse.....	154

Remarque pour une meilleure lisibilité

Afin d'améliorer la lisibilité, ce règlement renonce à l'utilisation simultanée de formes de langage dépendante du sexe. Une seule formule est utilisée dans le texte à fins qu'une meilleure lisibilité soit atteinte et sans intention de discrimination, tous les genres (m / f / d) sont inclus.

A. Partie générale (§§ 1 – 142)

Chapitre I: Objet et applicabilité des réglementations

§ 1 lois, règlements, dispositions

- (1) Erste Westernreiter Union Deutschland (EWU) et toutes les associations y associées des Länder (LV) se sont fixées le plus haut objectif du bien-être des animaux dans toutes les questions relatives aux animaux (lors de compétitions, dans les sports de masse, etc.). EWU fait expressément référence à la loi sur le bien-être des animaux de la Bundesrepublik Deutschland et aux « Lignes directrices pour le bien-être des animaux dans les sports équestres », qu'elle a signées. En particulier, les dispositions suivantes s'appliquent conformément au § 3 TierSchG « il est interdit,
1. De demander à un animal, sauf en cas d'urgence, des tâches qu'il ne peut évidemment pas gérer en raison de son état ou qui outrepassent manifestement ses capacités,
 - 1a À un animal qui a subi une intervention chirurgicale ou un traitement qui porte atteinte à sa condition physique et qui réduit ses performances, d'être mis à contribution dans des exercices auxquels il ne pourrait pas faire face en raison de son état physique,
 - 1b À un animal en formation ou lors de compétitions sportives ou d'événements similaires, de pratiquer des mesures qui sont associées à une douleur, souffrance ou dommage important et qui peuvent affecter la performance, ainsi que l'utilisation d'agents de dopage sur un animal dans des compétitions sportives ou des événements similaires,
 - 1c D'entraîner ou dresser un animal, en provoquant une douleur importante, une souffrance ou un

préjudice important à l'animal. »

2. EWU est une association ouverte qui permet aux cavaliers avec des chevaux de toutes races de s'affronter dans des compétitions ou de vivre des activités sportives ensemble.
3. Tous les règlements et dépliants EWU font partie de ce règlement. Ceux-ci peuvent être consultés au secrétariat de l'association ou consultés sur www.westernreiter.com.
4. Erste Westernreiter Union Deutschland e.V. (EWU) est une association de liaison de la Fédération équestre allemande e.V. (FN) et reconnaît expressément ses dispositions et règlements concernant la formation (LPO) et les dispositions antidopage et médicaments, qui font partie de ce règlement.
5. Validité du règlement: le dernier règlement publié sur la page d'accueil www.westernreiter.com est le règlement respectivement en vigueur. Il s'applique à tous les événements EWU et de ses associations des Länder affiliées.

Chapitre II: Dispositions de tournois

Sous-chapitre 1: Assurance, prévention des accidents, contrôle des médicaments

§ 2 Responsabilité et assurance lors des événements EWU

- (1) Toute responsabilité en cas de vol entre l'organisateur d'une part et les visiteurs, propriétaires de chevaux et participants d'autre part est exclue, dans la mesure où la loi le permet. De plus, l'organisateur n'est responsable que pour faute. Les visiteurs, participants, propriétaires de chevaux, experts et assistants ne sont pas des assistants au sens des §§ 278 et 831 BGB.
- (2) Chaque propriétaire de cheval et participant soumettant une inscription, chaque accompagnants et visiteurs lors de leur entrée sur le site de l'événement sont soumis aux instructions et règles de l'organisateur, du responsable du concours et du steward et reconnaît le règlement EWU.
- (3) Les manifestations EWU ou approuvées par EWU ou des associations des Länder affiliées à EWU sont couvertes par l'assurance contractée par EWU et ses conditions d'assurance, à la condition que l'organisateur soit membre EWU. Les cas de dommages doivent être signalés immédiatement au secrétariat de l'association (BGS).
- (4) Chaque concours EWU est un événement sportif. Pendant

le concours, les épreuves doivent être accompagnés d'une musique appropriée.

§ 3 Prévention des accidents

Tous les participants, propriétaires, visiteurs, exposants et experts du concours lors d'un événement doivent comporter de manière, à ce que leur comportement ne les gêne pas ou ne les mette pas en danger eux, ni les autres (prévention des accidents).

§ 4 Contrôle des médicaments

- (1) En signant le formulaire d'inscription EWU, chaque participant s'engage à contrôler la médication de son cheval. Le responsable du concours, le steward ou le juge de chaque discipline de chaque catégorie peuvent procéder au contrôle d'usage médicamenteux. Toute personne présente âgée de plus de 18 ans peut demander un contrôle des médicaments auprès du comité du concours pour un cheval y participant si elle fournit ses coordonnées personnelles, le numéro de départ du cheval concerné et les motifs de suspicion. Si la demande est acceptée, le contrôle des médicaments est effectué contre une avance de 500 euros du demandeur. Si le résultat est positif, les frais payés seront remboursés. Si le résultat est négatif, le demandeur paie le coût total.
- (2) La prise d'échantillon d'un test de dopage se fait accompagné d'une personne intérimaire.
- (3) Un test de dopage refusé est considéré comme positif. Si le contrôle est refusé, une procédure disciplinaire est engagée contre le participant. Le comité du concours a le droit d'exclure le participant du concours si le participant ou le propriétaire du cheval refuse le contrôle des médicaments.
- (4) Les conditions actuelles ADMR des règles antidopage et de contrôle des drogues pour les sports équestres s'appliquent. La liste des substances interdites par l'ADMR s'applique à ce règlement.

§ 5 Dispositions spéciales pour le contrôle des médicaments au championnat d'Allemagne (Open d'Allemagne) et aux concours A/Q

- (1) Lors du championnat d'Allemagne, au moins 3 contrôles d'usage médicamenteux doivent être effectués. A cet effet le président EWU déterminera au moins 3 épreuves avant le début du concours et en tirera au moins un au sort parmi les chevaux partants.

- (2) Lors des tournois A/Q à déclencher par le BGS avant le début de la saison, au moins 2 contrôles de médication doivent être effectués. A cet effet le président EWU déterminera au moins 2 épreuves avant le début du concours et la position de départ contrôlé est déterminé pour chacun des chevaux partants.

§ 6 Prise en charges des coûts et des conséquences d'un contrôle d'usage médicamenteux positif

Si le contrôle positif des médicaments est confirmé ou si le soupçon est confirmé, le participant doit supporter tous les frais et conséquences. Le système juridique régleme nte d'autres détails.

§ 7 Autres manipulations

- (1) Tout cheval traité avec des médicaments ou une chirurgie visant à améliorer ses performances, changer le comportement, soulager une douleur ou changer son apparence doit être exclu du concours. Cela s'applique, entre autres, aux chevaux sur lesquels une neurotomie (coupure nerveuse de la jambe) a été pratiquée et à ceux dont la mobilité de la queue a été restreinte.
- (2) De même, le rasage des vibrisses est interdit. Le pelage sur les oreilles peut être rasé mais le rasage intérieur des oreilles est interdit.
- (3) Les dispositions précédentes s'appliquent en plus des dispositions antidopage et médicaments.
- (4) Si de telles manipulations sont suspectées, le comité du concours peut ordonner un examen par le vétérinaire.

Sous-chapitre 2: Catégorie de tournoi

§ 8 Catégories de tournoi EWU et leurs objectifs

- (1) DM: Championnat d'Allemagne
- (2) Concours - A: concours ou événements spéciaux d'importance nationale, sans qualification pour le DM.
- (3) Concours - Q: concours d'importance nationale avec examens pour la qualification du DM. Les concours –Q ne peuvent être annoncés que dans le cadre d'un concours - A (Concours - A/Q).
- (4) Concours - SQ: sont utilisés pour effectuer des classes de qualification spéciales pour le DM et doivent être approuvés par le président conformément aux dispositions pour les concours A/Q. Ils ne peuvent être jugés que par des juges A/B. Ce sont des concours pour des disciplines qui ont rarement lieu (par exemple WCH).
- (5) Concours - B: championnat de Länder des associations

des Länder de l'EWU. Les champions des Länder sont déterminés dans les classes master. Les membres d'autres associations de Länder peuvent également participer, mais ne figureront pas au classement.

- (6) Concours - C: concours régionaux des associations des Länder de l'EWU. Les membres d'autres associations de Länder peuvent également participer.
- (7) Concours - D: concours sportifs populaires, destinés à l'entrée dans les manifestations. Il est de la responsabilité de l'organisateur de fixer des priorités spéciales pour l'événement (par exemple, journée de jeu, tournoi interne, tournoi d'exercices, événement sportif de masse, compétitions hors route, journée du cavalier avec des classes FN). Les groupes cibles sont les LK 5 et LK 4. Une offre de compétitions de crossriding (pour les cavaliers western, loisir et classiques) est souhaitable.
- (8) Concours - E: Événements à caractère Playday (par exemple concours interne, événements de loisirs). Les épreuves pour LK 4 et 5 (sauf Reining) peuvent également être comprises.

§ 9 Dispositions pour concours toutes catégories

- (1) Chaque concours EWU doit être enregistré auprès de EWU (demande d'approbation du concours). Les groupes ou individus souhaitant organiser des concours (organisateur) doivent être membres EWU.
- (2) Chaque concours individuel doit être appliqué pour chaque année et approuvé par l'association du Land responsable (catégorie B-D) ou par EWU (catégorie DM-SQ).
- (3) La catégorie du concours (A/Q, SQ, A, B, C, D, E), l'organisateur et le responsable doivent être précisés dans la demande d'approbation du concours. S'il n'y a pas encore de liste complète des disciplines annoncées, celle-ci doit être soumise sous forme d'appel d'offres complète en temps voulu pour publication.
- (4) Les frais d'inscription pour chaque épreuve doivent être annoncés dans la demande d'approbation du concours. Les frais d'inscription ne peuvent pas être modifiés après approbation.
- (5) La publication est publiée sur le site-web de l'EWU. Pour le traitement, la publication et la couverture d'assurance un frais unique est dû qui est mentionné dans la structure des tarifs.
- (6) Tout organisateur qui ne respecte pas ses obligations de paiement et contractuelles peut se voir refuser l'approbation de futurs concours. En outre, les membres

EWU peuvent en être exclus pour une telle raison. La décision appartient à EWU.

- (7) Aucun autre concours ne peut être approuvé à une date où un concours de championnat est prévu.
- (8) Les qualifications pour le Reining FN ne peuvent être jugées que par des juges A/B.
- (9) Avec des partenaires de coopération et de contrat de l'EWU des épreuves de Class in Class peuvent être exécutées.

§ 10 Dispositions pour concours de catégorie DM

- (1) Les concours de catégorie DM sont sous la responsabilité de EWU et ceci est la seule responsabilité du président. Selon l'appel d'offres pour le DM, le président EWU précise les dispositions du DM, qui peuvent différer du règlement.
- (2) EWU peut charger un organisateur de la mise en œuvre.
- (3) Le mode de qualification et le score de qualification nécessaire sont déterminés par EWU pour chaque année et doivent être annoncés avant la date limite d'inscription du premier concours A/Q de l'année respective.
- (4) Le classement est effectué dans la discipline WPL à l'aide de points de classement. Les scores sont ajoutés dans les autres disciplines. En cas d'égalité, le juge tranche. L'appel aux détails régle.
- (5) Pour se qualifier pour les championnats de jeunes chevaux sur le DM, le cheval doit être inscrit dans le programme des jeunes chevaux et classé deux fois sur les concours A/Q ou B dans les épreuves de jeunes chevaux correspondants qui doivent commencer dans les championnats de jeunes chevaux.
- (6) Les conditions suivantes s'appliquent aux championnats par équipes:
 1. Les compétitions par équipes servent à promouvoir l'esprit d'équipe dans les sports équestres westerns. Les cavaliers des différentes associations des Länder devraient promouvoir leur association de Land par la réussite de l'équipe.
 2. Aucune qualification spécifique n'est nécessaire. Les équipes sont nommées par les comités des associations des Länder respectives.
 3. Les cavaliers des classes de performance (ci-après LK) LK 3 A/B à LK 1 A/B qui sont de nationalité allemande sont autorisés.
 4. Dans les compétitions par équipes, un membre de chaque équipe monte dans une discipline et marque des points pour toute l'équipe. Le moins bon résultat

partiel est supprimé. L'équipe avec le plus de points est la gagnante. En cas d'égalité, la combinaison cheval/cavalier de la "discipline Joker" tranche. Celui-ci sera établi par le président EWU avant le début des compétitions.

5. Les championnats par équipes peuvent également être organisés séparément chez les jeunes et les adultes. Il en résulte les titres "Champion d'Allemagne par équipes Junior" et "Champion d'Allemagne par équipes Adultes".
6. Les disciplines suivantes peuvent être annoncées :
 - a) WPL MS Western Pleasure Mannschaft (équipe)
 - b) TH MS Trail Horse Mannschaft (équipe)
 - c) WHS MS Western Horsemanship Mannschaft (équipe)
 - d) RN MS Reining Mannschaft (équipe)
 - e) WR MS Western Riding Mannschaft (équipe)
 - f) RR MS Ranch Riding Mannschaft (équipe)
 - g) SSH MS Showmanship at Halter Mannschaft (équipe)
- (7) Pour chaque discipline annoncée, une équipe doit nommer une combinaison cheval/cavalier et éventuellement une paire de cavaliers de remplacement, chaque cavalier ne pouvant être nommé qu'une seule fois, tandis que les chevaux peuvent être lancés pour les adultes et les juniors. En cas d'échec d'un membre de l'équipe, un cavalier remplaçant peut être désigné jusqu'à 1 heure avant le début de la discipline concernée. Si un cheval est malade, un échange de chevaux est autorisé. Cela doit être annoncé au moins 1 heure avant le début de la discipline concernée.
- (8) Les dispositions des Championnats d'Allemagne/Open d'Allemagne réglemente d'autres dispositions.

§ 11 Dispositions pour les concours des catégories A/Q, A et SQ

- (1) Les concours A, SQ et A/Q doivent être demandés par l'organisateur à EWU. Le président EWU est seul responsable de l'approbation de tous les concours EWU-A, SQ et A/Q.
- (2) Si la demande d'approbation du concours a été correctement soumise et qu'une décision positive a été prise, EWU enverra à l'organisateur une approbation officielle (contrat de concours). Si le permis de concours est refusé, EWU en donnera les raisons. Il en va de même si a été accordé qu'à des conditions particulières. Les

conditions contenues dans le contrat du concours doivent être respectées. En cas de violation des règlements sur l'organisation du concours et le contrat du concours, la décision quant à l'approbation de l'organisateur pour un tournoi de catégorie A, A/Q ou SQ appartient à EWU.

- (3) Les concours A, SQ et A/Q ne sont pas éligible si:
 1. Un autre concours approuvé dans cette catégorie est déjà prévu pour la date respective, la distance jusqu'au lieu du concours demandé est inférieure à 250 km,
 2. L'installation du concours ne répond pas aux exigences des catégories A/Q et SQ,
 3. Les concours précédemment organisés sur ce site présentent les défauts qui contredisent les exigences d'un concours de catégorie A, SQ ou A/Q.
- (4) Le concours doit être envoyé au bureau d'inscription EWU TRAILS (TRAILS) pour approbation. Ce n'est qu'après approbation de EWU et après sa publication sur la page d'accueil EWU que l'organisateur est autorisé à publier l'annonce. Les modifications d'une offre après approbation peuvent être soumises par l'organisateur à EWU jusqu'à 90 jours avant le début du concours, qui doit se prononcer sur la demande de changement.
- (5) L'EWU est responsable de l'annonce sur la page d'accueil.

§ 12 Dispositions pour les concours des catégories B, C, D et E

- (1) L'association de Land dans laquelle le concours doit avoir lieu est responsable de l'approbation de cette catégorie de concours. À cet effet, l'organisateur doit soumettre une demande d'approbation du concours au moins 90 jours avant le début de l'événement à l'association de Land de l'EWU responsable.
- (2) Si la demande d'approbation du concours est correcte, sans erreur et vérifiée par EWU, l'association de Land de l'EWU enverra à l'organisateur un contrat de concours. Les conditions contenues dans le contrat du concours doivent être respectées.
- (3) Le concours doit être annoncé au bureau d'enregistrement TRAILS de l'EWU pour approbation. L'offre ne peut être publiée qu'après approbation. Les modifications d'un appel d'offres après approbation peuvent être soumises jusqu'à 90 jours avant le début du concours.
- (4) En cas de violation des règlements sur l'organisation du concours et le contrat du concours, la décision quant à l'approbation de l'organisateur de l'évènement à l'avenir appartient à l'association de Land de L'EWU responsable.

- (5) Si les championnats de Land sont fusionnés et que les titres de championnat correspondants sont attribués, seulement le/la meilleure de son association de Land qui a été classé peut devenir champion de Land.
- (6) Les fusions de plus de 3 championnats de Land ne sont pas autorisées.
- (7) Si les classes junior et adultes sont fusionnées lors des championnats de Land le titre de champion sera attribué au meilleur cavalier du groupe d'âge respectif, à condition que le score de classement minimum soit atteint.
- (8) Si les classes A et B sont fusionnées lors de championnats de Land le titre de championnat sera attribué au cavalier le mieux classé du groupe d'âge respectif, à condition que ce dernier ait atteint le score de classement minimum respectif.
- (9) Les classes LK 3 et LK 4 peuvent être annoncées dans les concours de catégorie B. Cependant, aucun titre de champion de Land n'est attribué en LK 3/4.
- (10) La réalisation d'épreuves par d'autres associations de cavaliers lors d'un concours agréé nécessite l'approbation de l'association de Land concernée et de EWU. En l'absence d'approbation de EWU, les épreuves effectuées par d'autres associations de cavaliers ne sont pas possibles et ne sont pas à effectuer. En cas d'approbation d'épreuves par d'autres associations, les conditions et modalités contenues dans l'agrément doivent être respectées par l'organisateur.
- (11) Pour les concours de catégorie E il n'est pas obligatoire d'utiliser le bureau d'enregistrement de TRAILS. Pour les concours E il est possible de déposer la publication en forme d'un document de texte à l'organisation de Land et au BGS pour l'approbation.
- (12) Les dispositions complètes pour les catégories de concours respectifs sont publiées dans les fiches d'informations sur le site-web de l'EWU Allemagne sur www.westernreiter.com
- (13) Il est possible de publier des disciplines particulières deux fois sur les concours de catégorie C.
- (14) Il est seulement possible de devenir champion de Land, si on est membre au moins pour 6 mois dans l'association de Land respective et a une appartenance valide.

§ 13 Autres dispositions pour les concours des catégories A, SQ, A/Q et B

- (1) Lors de tous les concours A+Q, SQ les scores doivent être annoncés dans les classes de qualification, sauf dans les

disciplines WHS et SSH. Lors de concours B l'organisateur/l'association de Land peut décider si les scores des classes de championnats sont annoncés dans un délai convenable après chaque cavalier.

- (2) Les classes jeunes chevaux et Youngstar, le pedigree du cheval et de l'éleveur doit également être mentionné.
- (3) La qualification pour le DM n'a lieu que dans les classes de qualification (Q), les classes de championnat (M), les classes JUPF et les classes YS.
- (4) Aucun titre de champion officiel dans les classes de jeunes chevaux et dans le H & D-TH n'est attribué aux championnats de Land.
- (5) Il est interdit d'effectuer des épreuves sur pelouse
- (6) La réalisation d'épreuves par d'autres associations de cavaliers lors d'un concours agréé nécessite l'approbation de l'association Land concernée et de EWU. En l'absence d'approbation de EWU, les épreuves effectuées par d'autres associations de cavaliers ne sont pas possibles et ne sont pas à effectuer. En cas d'approbation d'épreuves par d'autres associations, les conditions et modalités contenues dans l'agrément doivent être respectées par l'organisateur.

§ 14 Tableau des catégories de concours

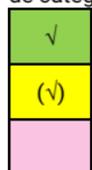
LK	DM	A	AQ / SQ	B	C***	D	E	Disciplines																Optionnel			
								WPL	WPL Jun/sen*	WHS	TH	TH Jun/sen*	SSH	RN	RN Jun/sen*	RR	RR Jun/sen*	YS	JU	JU PF	SU	SU HO	WRR Jun/Sen*	WCH Jun/sen*	WCH B	WCH	BDB
1A	√	√	√	√	(√)			WPL	WPL Jun/sen*	WHS	TH	TH Jun/sen*	SSH	RN	RN Jun/sen*	RR	RR Jun/sen*	YS	JU	JU PF	SU	SU HO	WRR Jun/Sen*	WCH Jun/sen*	WCH B	WCH	BDB
1B	√	√	√	√	(√)			WPL	WPL Jun/sen*	WHS	TH	TH Jun/sen*	SSH	RN	RN Jun/sen*	RR	RR Jun/sen*	YS	JU	JU PF	SU	SU HO	WRR Jun/Sen*	WCH Jun/sen*	WCH B	WCH	BDB
2A	√	√	√	√	(√)			WPL	WPL Jun/sen*	WHS	TH	TH Jun/sen*	SSH	RN	RN Jun/sen*	RR	RR Jun/sen*	YS	JU	JU PF	SU	SU HO	WRR Jun/Sen*	WCH Jun/sen*	WCH B	WCH	BDB
2B	√	√	√	√	(√)			WPL	WPL Jun/sen*	WHS	TH	TH Jun/sen*	SSH	RN	RN Jun/sen*	RR	RR Jun/sen*	YS	JU	JU PF	SU	SU HO	WRR Jun/Sen*	WCH Jun/sen*	WCH B	WCH	BDB
3A	√**	√	√**	(√)	(√)			WPL		WHS	TH		SSH	RN		RR		YS	JU	JU PF			WRR Jun/Sen*	WCH		WCH B	BDB
3B	√**	√	√**	(√)	(√)			WPL		WHS	TH		SSH	RN		RR		YS	JU	JU PF			WRR Jun/Sen*	WCH		WCH B	BDB
4A				(√)	√	√	(√)	WPL		WHS	TH		SSH	RN		RR							WRR Jun/Sen*				
4B				(√)	√	√	(√)	WPL		WHS	TH		SSH	RN		RR							WRR Jun/Sen*				
5A					√	√	(√)	WPL		WHS	TH		SSH			RR											
5B					√	√	(√)	WPL		WHS	TH		SSH			RR											
WT					(√)	(√)	(√)																				
LK 1-5 SO					(√)	(√)	(√)																				
LK 1-5 BS					(√)	(√)	(√)																				

Description et légende

*LK1B et 2B avec des chevaux juniors peuvent entrer TH, WR, RN, RR et WPL soit dans la classe B ou A junior

** seulement pour les JUPF et YS

*** Il est possible de publier des disciplines particulières deux fois sur les concours de catégorie C.



= Publication de la discipline/LK prescrite

= Publication de la discipline/LK à choisir librement/pas prescrite

= Publication de la discipline/LK pas permit

Sous-chapitre 3: Publication

§ 15 Les informations requises pour les concours de toutes catégories devant être listées dans l'annonce:

1. Nom du concours
2. Catégorie du concours EWU
3. Lieu
4. Dates du concours
5. Informations de l'organisateur
6. Nom du responsable du concours
7. Nom des juges
8. Nom des ringstewards
9. Nom du bureau d'inscription (facultatif: adresse et numéro de téléphone)
10. Nom des stewards
11. Date limite d'inscription
12. Frais d'inscription, Office charge et frais supplémentaires
13. Programme
14. Plan de situation
15. Recommandation d'hébergement (facultatif pour concours C-, D- et E)
16. Le montant du Jackpot (dépôt) si une classe de Jackpot est offerte

§ 16 Frais d'inscription, Office Charge et charges supplémentaires

- (1) L'organisateur détermine les frais d'inscription. Ils ne peuvent être modifiés après la publication de l'annonce par EWU.
- (2) Si plusieurs LK sont fusionnées lors du concours, les frais d'inscriptions des LK respectifs spécifiés dans l'annonce s'appliquent; le paiement en retard des frais d'inscription ne sont pas autorisés.
- (3) Si plusieurs LK sont combinées dans l'annonce, les frais d'inscription les plus élevés de la LK s'appliquent à tous les participants.

- (4) Les office charges sont déterminés par l'organisateur. Ce sont des frais de traitement qui comprennent, entre autres, l'enregistrement des données sur les chevaux et les cavaliers au bureau d'inscription, l'envoi d'une confirmation d'inscription avec un calendrier et la création d'un programme (éventuellement sous forme papier ou numérique) pour tous les participants inscrits. La création d'un programme est facultative pour les concours D/E. Les office charges sont autorisés pour les concours de toutes catégories.
- (5) Le montant des éventuels frais supplémentaires pour les participants au concours, y compris les frais de boxe, paddocks, électricité, frais de parking, etc., sont déterminés par l'organisateur et doivent être indiqués dans la publication.

§ 17 Changement d'annonce ou annulation du concours

- (1) L'organisateur peut annuler l'événement contre le remboursement de la totalité de l'argent versé par les participants ou des épreuves individuelles contre le remboursement des frais d'inscription. Si cela concerne la seule épreuve du participant, il a droit au remboursement total du montant versé.
- (2) Il n'y a pas de droit au remboursement pour une réinstallation locale du concours dans un rayon de 50 km.
- (3) Si la date d'un concours est reportée, l'organisateur doit rembourser intégralement tout l'argent versé à un participant qui souhaite annuler sa participation. Toute autre réclamation du participant est exclue (par exemple frais de voyage, frais d'hébergement, etc.).
- (4) Si une épreuve pour laquelle le participant inscrit est reportée à un autre jour, l'organisateur doit rembourser intégralement les frais d'inscription et de boxe de cette épreuve au participant qui ne souhaite donc plus participer à l'ensemble du concours. Toute autre réclamation du participant est exclue (par exemple frais de voyage, frais d'hébergement, etc.).
- (5) En cas de maladie, un cas de force majeure (ex: incendie, tempête, eau), l'organisateur n'a à rembourser que 50% des frais d'inscription et de boxe s'il propose une nouvelle date de concours dans les 3 mois.
- (6) Si l'événement/le concours est annulé par ou sur suggestion d'autorités publiques c'est un cas de force majeure sauf si l'organisateur à provoquer la cause de l'annullement. Ne pas accomplir les exigences réglementaires n'est pas faute de l'organisateur si elles

sont disproportionnées et ne concernent pas l'organisateur même.

- (7) Le concours ne peut être annulé que jusqu'à 7 jours après la date limite d'inscription. Ceci ne vaut pas dans des cas du paragraphe 6.
- (8) Les participants d'un concours doivent être informés d'une annulation/d'un report d'une date par écrit directement après la décision de l'organisateur.

Sous-chapitre 4: Inscription

§ 18 Dispositions de base

- (1) Chaque participant doit soumettre son inscription en ligne. Le participant est responsable de l'exhaustivité et de l'exactitude de l'inscription.
- (2) En soumettant son inscription, le participant accepte l'appel d'offres et les dispositions applicables à l'événement ainsi que le règlement en vigueur EWU. S'il ne part pas avec son propre cheval, il déclare en soumettant l'inscription qu'il est autorisé à inscrire le cheval conformément au règlement en vigueur.
- (3) En soumettant son inscription, chaque participant s'engage à faire effectuer des examens vétérinaires sur place.
- (4) En même temps que la soumission de son inscription, le participant s'engage à accorder la divulgation des données pour tous les formulaires, listes, publications des résultats nécessaires, ainsi que les enregistrements vidéo et sonores qui ont été commandés par l'organisateur et/ou EWU.
- (5) Les inscriptions ne seront prises en compte que si elles ont été reçues avant le délai d'inscription indiquée dans l'annonce. Les formulaires d'inscription incomplets ne doivent pas être acceptés par le bureau d'inscription.
- (6) Les frais d'inscription et tous les frais sont dus avant la date de clôture des inscriptions. Des mesures disciplinaires peuvent être prises à l'encontre de tout participant qui ne respecte pas ses obligations de paiement, comme par ex. exclusion du membre, ne peut être initiée que par EWU.

§ 19 Informations obligatoires sur une inscription

Les informations suivantes doivent être incluses dans l'inscription:

1. Nom, prénom
2. Numéro de membre EWU
3. Nom du cheval

4. Numéro d'enregistrement du cheval
5. Choix des épreuves
6. Mention de l'association de Land pour laquelle le cavalier tourne aux championnats de Land organisés conjointement, à condition qu'il y ait une double adhésion pour les associations de Land respectives. Cela s'applique ensuite à l'ensemble du concours.

§ 20 Inscriptions tardives, modifications ou retrait de l'inscription

- (1) Les inscriptions tardives ne sont possibles qu'en concertation avec l'organisateur.
- (2) Une inscription tardive consiste en un examen supplémentaire pour les épreuves déjà enregistrées de la combinaison cheval-cavalier spécifiée ou d'une nouvelle combinaison cheval-cavalier.
- (3) Une modification consiste à remplacer un cheval inscrit par un autre et est possible à tout moment.
- (4) Il est possible d'inscrire un autre cavalier sur un cheval déjà inscrit.
- (5) Si la combinaison cheval/cavalier affectée par le cavalier ou l'échange de chevaux a déjà été mentionnée dans une épreuve avant l'heure de l'échange, un nouveau numéro de départ doit être attribué.
- (6) L'organisateur détermine les frais applicables en cas d'inscription tardive ou modification.
- (7) Les modifications doivent avoir été effectuées au moins 2 heures avant le début des épreuves concernées.
- (8) Un participant qui retire une inscription après la date limite d'inscription ne recevra pas de remboursement des frais d'inscription, à moins que cela ne concerne une maladie démontrable ou d'une blessure à son cheval ou de sa propre maladie ou blessure ou d'un décès dans la famille. Dans ce cas, 50% des frais d'inscription payés seront remboursés. La demande doit être reçue au plus tard 4 jours après la fin du concours. Cela ne s'applique pas aux frais d'inscription redistribués sous forme de prix.
- (9) Un participant peut retirer son inscription jusqu'au délai d'inscription et se voit remboursé tous ses frais, à l'exception des Office Charge

§ 21 Fusionnement de classes dû au résultat d'inscription

- (1) S'il y a moins de 4 inscriptions pour une discipline à la date de clôture, les éléments suivants seront combinés:
 1. Dans les disciplines de tout âge ou uniquement Senior, les classes des jeunes et les classes adultes

- sont fusionnées.
2. Dans des disciplines dans lesquels des jeunes montent des tout âge ou des adultes montent des classes Junior/Senior, les deux LK sont fusionnés chez les classes des jeunes. S'il y en manque toujours des jeunes dans les classes des jeunes, l'épreuve doit être annulé ou combiné comme une classe All-Ages A/B.
 3. Dans des disciplines avec des classes Junior/Senior ces classes sont fusionné avec d'autres classes Junior/Senior des autres LK.
- (2) S'il y a moins de 4 inscriptions pour une discipline d'une classe de qualification ou d'un championnat à la date de clôture, les éléments suivants seront combinés:
1. Dans des disciplines dans lesquels les adultes sont divisés en classes Junior/Senior, ces classes sont fusionnés.
 2. Dans des disciplines All-Ages ou uniquement Senior les classes des jeunes et des adultes sont fusionnés. S'il y en manque toujours des participants dans les classes des jeunes, il est possible de fusionner les jeunes avec des chevaux senior avec la classe des Senior et les jeunes avec des chevaux Junior avec les classes Junior.
- (3) De plus, les combinaisons peuvent être effectuées comme suit:
1. Junior et adultes d'une LK.
 2. LK 5 et LK 4
 3. LK 4 et LK 3 (Ausnahme: in WPL und RN)
 4. LK 3 avec LK 2 et LK 1, LK 3 avec LK 2, LK 2 avec LK 1.
 5. Lors des championnats de Land et des concours A/Q, les épreuves des classes de performance 3-5 ne peuvent être fusionnés avec des classes de performance supérieures que si aucune épreuve de qualification ou de championnat n'est affectée.
- (4) Dans des concours combinés des épreuves de différentes catégories de concours ne peuvent pas être fusionné.
- (5) Des explications plus détaillées peuvent être trouvées sur la page d'accueil EWU.
- (6) Si jusque à la date de clôture de concours C avec des épreuves publiés deux fois il manque des inscriptions pour cette épreuve, on doit fusionner comme ceci :
- Épreuve principale selon les fusionnements réguliers.
 - Épreuve supplémentaire selon les fusionnements réguliers.
- (7) Exception : Les classes Western Riding avec moins de 4

participants peuvent être exécutés comme épreuves régulières. Ceci vaut pour tous les classes de Western Riding de jun., sen. et jeunes sur des concours de A, A+Q et B.

Sous-chapitre 5: Horaire et liste de départ

§ 22 Horaire

- (1) L'horaire contient des informations sur la période de toutes les épreuves ayant lieu durant le concours.
- (2) Un horaire est envoyé avec la confirmation d'inscription. Cela peut être préliminaire et sujet à des modifications.
- (3) L'horaire est vérifié par TRAILS au plus tard 5 jours avant le début du concours. Au plus tard 2 jours avant le début du concours l'horaire marqué comme définitif par TRAILS est publié. Cet horaire est contraignant.
- (4) Le programme doit toujours être affiché au bureau d'inscription au début du concours et mis à la disposition des participants et des experts du concours concernés.
- (5) Le dernier jour du concours, il est possible de communiquer le début des épreuves après la pause déjeuner, le début de la première épreuve après la pause déjeuner devant toujours être donné à une heure précise.

§ 23 Horaire des concours dans les catégories DM, A/AQ, SQ, B, C, D

- (1) Les éléments suivants doivent être spécifiés dans l'horaire:
 1. Ouverture du bureau d'inscription avant la première épreuve de chaque jour de concours
 2. Début de la première épreuve de chaque jour de concours et début des épreuves suivantes
 3. Le dernier jour de concours, début de la première épreuve et début des épreuves suivantes et début de l'épreuve suivant la pause
 4. Indication des périodes de pause
 5. Indication des périodes d'activité
- (2) Pour les concours de la catégorie D, les informations ci-dessus s'appliquent à l'exception des indications des périodes d'activité.
- (3) Les conditions de publication s'appliquent au DM.

§ 24 Horaire des concours dans la catégorie E

Les éléments suivants doivent être spécifiés dans l'horaire:

1. Ouverture du bureau d'inscription avant la première épreuve de chaque jour de concours
2. Début de la première épreuve de chaque jour de

- concours et début des épreuves suivantes
3. Le dernier jour de concours, début de la première épreuve et début des épreuves suivantes et début de l'épreuve suivant la pause
 4. Indication des périodes de pause

§ 25 Dispositions particulières en cas de modification de l'horaire

- (1) Un changement dans les heures de départ n'est possible que si retardé.
- (2) Un changement dans l'horaire n'est autorisé que si les classes précédemment fusionnées peuvent avoir lieu séparément dû au résultat d'inscription. Un changement ne peut être affecté que le jour respectif.
- (3) Le début d'une épreuve peut être avancé que si tous les participants à l'épreuve en question sont présents, interrogés et que cela convienne à l'unanimité.

§ 26 Liste de départ

- (1) L'ordre de départ est donné, affiché ou publié sur une liste de départ au moins 90 minutes avant le début de l'épreuve respective.
- (2) Toutes les combinaisons cheval/cavalier mentionnées pour l'épreuve doivent être listées sur la liste de départ.
- (3) Elle doit contenir les informations suivantes:
 1. Non et date de l'épreuve
 2. Numéro de départ de la combinaison cheval/cavalier
 3. Nom, numéro de membre, LK et LV du cavalier
 4. Nom, numéro de cheval, sexe, race, et année de naissance du cheval
 5. Nationalité du cavalier (obligatoire pour les listes de départ au DM)
 6. Nombre d'inscription et classement résultant
 7. Statu (manquant = F, malade = K, ne prend pas le départ = N)
 8. Pedigree et éleveur dans les classes de jeunes chevaux et Youngstar
 9. Noms et coordonnées des juges dans les épreuves jugées par plusieurs juges
- (4) Dans le cas d'un cavalier avec plusieurs chevaux, autant d'autres cavaliers que possibles devraient se trouver entre les départs.

§ 27 Ordre de départ

- (1) L'ordre de départ de la liste de départ est obligatoire. Le non-respect entraînera le droit d'annulé le départ du

participant. Le responsable du concours décide des exceptions justifiées.

- (2) Dans les épreuves de groupes dans lesquels tous les cavaliers sont invités à entrer dans l'arène, l'ordre dans lequel ils sont inscrits n'est pas obligatoire.
- (3) L'ordre de départ pour les départs différés des cavaliers et/ou des chevaux peut varier.
- (4) Tout changement dans l'ordre de départ doit être annoncé par le speaker.

Chapitre III: Participants (cheval, chien, cavalier)

Sous-chapitre 1: Cheval

§ 28 Chevaux approuvés

Les chevaux à partir de l'âge de 4 ans peuvent être inscrits aux concours EWU, la première année de vie commençant le premier janvier de l'année de naissance. Aucune race spécifique n'est requise.

§ 29 Enregistrement du cheval

- (1) Tous les chevaux partants aux épreuves LK 1-4 doivent être enregistrés à EWU. Pour s'inscrire, le participant doit présenter le passeport équin du cheval.
- (2) L'enregistrement des chevaux est payant.
- (3) La vente ou la mort d'un cheval enregistré, tout comme la castration d'un étalon, doivent être signalées immédiatement à l'EWU.

§ 30 Compétences d'entrée d'un cheval

- (1) Le cavalier est en mesure de présenter un cheval en bonne santé.
- (2) Un cheval est en bonne santé lorsque
 1. Il est exempt de maladies ou de boiteries et provient d'un lieu indemne de maladies,
 2. Il est exempt de maladies qui altèrent considérablement ses performances,
 3. Il n'a pas de blessures liées à l'influence de l'équitation ou altérant ses performances.
 4. Une réussite d'un Vet-Check qui a été décrété. En cas d'exclusion, la compétence d'entrée expire pour tout le concours si un Vet-Check plus tard ne mène pas à une libération par le vétérinaire de concours. Le vétérinaire de concours décide de la possibilité d'un autre Vet-Check.

§ 31 Classification selon l'âge du cheval

Les classifications suivantes – indépendamment de la catégorie de concours- peuvent exister:

1. Jeunes chevaux : 4 ans ou 5 ans
2. Youngstar: 6 ans
3. Chevaux Juniors : 4-6 ans
4. Chevaux Seniors : dès 7 ans
5. All-Ages : dès 4 ans

§ 32 Restrictions de départ pour les chevaux

- (1) Les restrictions de départ suivantes dépendent de l'âge du cheval:
 1. Chevaux de 4 ans: maximum 3 starts par jour
 2. Chevaux de 5 ans: maximum 5 starts par jour
 3. Chevaux de 6 ans et plus: maximum 6 starts par jour
- (2) Les restrictions de départs s'applique de manière générale à chaque cheval inscrit au concours, qu'il soit présenté par ou plusieurs cavaliers dans une ou plusieurs LK:
 1. Un participant peut concourir avec un ou plusieurs chevaux dans une épreuve individuelle, mais un cheval ne peut avoir qu'un seul cavalier par épreuve.
 2. Chaque épreuve dans laquelle le cheval est monté est considéré comme un start.
 3. Chaque épreuve dans laquelle le cheval est conduit en longe est considéré comme un ½ start.
 4. Les restrictions de départ s'appliquent par jour de concours.
- (3) Si une classe est décalée à un autre jour en raison d'un décalage dans le programme et que la limite de départ du cheval est dépassée, le départ supplémentaire est autorisé.

§ 33 Autorisation de départ selon le sexe

Les étalons ne peuvent être admis que dans les LK 1 A/B, LK 2 A/B, LK 3A. Ils ne sont pas autorisés à starter en SSH, THiH, FZ ou dans d'autres épreuves.

§ 34 Exigences de vaccination pour les chevaux

- (1) Le cheval doit avoir une protection suffisante contre la grippe équine.
- (2) Le cheval n'est autorisé à prendre le départ que s'il a été vacciné contre le virus de la grippe équine et que cette vaccination est correctement documentée dans le passeport équin.
- (3) La vaccination contre le virus de la grippe équine doit être effectué par un vétérinaire comme suit et documentée en

conséquence, incluant la signature et le cachet dans le passeport équin:

1. L'immunisation de base consiste en trois vaccinations. Les deux premières doivent être effectuées à intervalle entre 28 et 70 jours. La troisième vaccination doit être effectuée au maximum 6 mois +21 jours après la deuxième injection.
 2. Les répétitions doivent être effectués à des intervalles de maximum 6 mois +21 jours.
- (4) La vaccination contre les infections par le virus de l'herpès est recommandée.
- (5) Les vaccinations correctement menées contre le tétanos sont considérées comme acquises.
- (6) La participation à un concours est possible si:
1. 14 jours se sont écoulés après la deuxième injection de l'immunisation de base,
 2. 7 jours se sont écoulés après la dernière injection de l'immunisation de base ou de rappel,
 3. Malgré le manque d'information sur l'immunisation de base, il a été prouvé que le cheval a été vacciné régulièrement au cours des trois dernières années, c'est-à-dire à intervalle de 6 mois +21 jours.
- (7) Le contrôle de la vaccination contre le virus de la grippe est effectué par le bureau d'inscription lors de l'arrivée au concours à l'aide des entrées du passeport équin.

§ 35 Assurance responsabilité civile cheval

Une assurance responsabilité civile valide doit exister pour chaque cheval présent aux concours EWU.

Sous-chapitre 2: Chien

§ 36 Chiens approuvés

Les chiens à partir de 24 mois peuvent être initiés aux concours EWU. Aucune race ou lignée spécifique n'est requise. Les chiennes en chaleur sont autorisées à starter.

§ 37 Compétences d'entrée d'un chien

- (1) Le cavalier est en mesure de présenter un chien en bonne santé.
- (2) Un chien est en bonne santé lorsque
 1. Il est exempt de maladies ou de boiteries,
 2. Il est exempt de maladies qui altèrent considérablement ses performances,
 3. Il n'a pas de blessures affectant ses performances

- (3) Les chiens malades ou blessés ou soupçonnés d'être infectés sont exclus de l'épreuve.
- (4) Les chiennes allaitantes ou gestantes ne sont pas autorisées à concourir.

§ 38 Restrictions de départ pour les chiens

Les chiens ne peuvent prendre le départ qu'une seule fois par épreuve.

§ 39 Exigences de vaccination pour les chiens

Le carnet de vaccination internationale doit être présenté au bureau d'inscription. Cela doit prouver que le chien est vacciné contre la rage.

§ 40 Assurance responsabilité civile chien

Une assurance responsabilité civile valide doit exister pour chaque chien présent aux concours EWU.

§ 41 Dispositions particulières

- (1) Les chiens muselés sont autorisés à participer. Dans tous les cas, les dispositions légales doivent être respectées du Land respectif.
- (2) Les certificats de tests physiques et les exemptions de muselières doivent être disponibles en tout temps.

Sous-chapitre 3: Cavalier

§ 42 Participant

- (1) Le participant est une personne qui se déclare comme participant sur le formulaire d'inscription ou sur le formulaire d'inscription en ligne, qu'il prenne part au départ ou non.
- (2) Si le participant n'est pas le propriétaire du cheval, il est considéré comme le représentant du propriétaire du cheval.
- (3) Si un participant ne peut pas remplir ses obligations lors du concours, en particulier la diligence raisonnable envers les chevaux et/ou les chiens, ou parce qu'il doit quitter l'événement en raison d'une maladie, d'une blessure ou d'autres raisons impérieuses, il doit alors immédiatement en informer le responsable du concours et un adjoint à déterminer. Cette personne doit se présenter immédiatement au bureau d'inscription et y entrer son nom et ses coordonnées.
- (4) Dans tous les disciplines montés ou menés l'âge minimum du participant est 6 ans. Dans les classes de reprise avec accompagnatrice/teur l'âge minimum est 4 ans.

§ 43 Starter

Être starter signifie prendre le départ, qu'il termine ou non.

§ 44 Classe de performance (LK) 5

- (1) Les participants en LK 5 ne doivent pas nécessairement être membres de l'EWU. Les chevaux n'ont pas besoin d'être enregistrés auprès de l'EWU. Avec les détails complets sur le formulaire d'inscription, le participant et le cheval inscrit sont enregistrés auprès de l'organisateur et EWU.
- (2) La LK 5 est destinée à entrer dans la compétition.
- (3) Les disciplines en LK peuvent être annoncées pour tous styles de monte, c'est-à-dire que les cavaliers western, comme de loisirs et classiques sont autorisés.
- (4) Pour les cavaliers classiques ou de loisirs en LK 5, les règles d'équipement selon FN-LPO/WBO s'appliquent (entre autres : pas de martingale, pas de cravache).
- (5) La réussite des cavaliers en LK 5 est évaluée par l'EWU.

§ 45 Classe de performance (LK) 4

- (1) Les participants au LK 4 doivent être membres EWU, c'est-à-dire avoir soumis une demande d'adhésion auprès du comité responsable de Land de l'EWU. Les chevaux doivent être enregistrés auprès de l'EWU.
- (2) Sur demande, les participants qui ont commencé en LK 5 peuvent également être admis en LK 4 s'ils deviennent membres EWU. Si la LK est changé au cours de la saison à cause du WRA3, les points gagnés jusqu'à présent ne comptent pas pour la nouvelle LK.
- (3) Le LK 4 est la première classe pour laquelle la performance sur des points est requise.
- (4) L'EWU réglemente la promotion en LK 4 en fonction des points de performance acquis. Ceux-ci sont publiés sur la page d'accueil EWU. Avec la montée en LK 4, l'autorisation de starter dans les classes LK 5 expire.
- (5) Les participants ou les anciens participants en LK 4 ne peuvent pas être rétrogradés en LK 5.

§ 46 Classe de performance (LK) 3

- (1) Les participants au LK 3 doivent être membres EWU. Les chevaux doivent être enregistrés auprès de l'EWU.
- (2) L'EWU réglemente la promotion en LK 3 en fonction des points de performance acquis. Ceux-ci sont publiés sur la page d'accueil EWU. Si la LK est change à cause du WRA2 au cours de la saison, les points gagnés jusqu'à présent ne comptent pas pour la nouvelle LK.

- (3) Les propriétaires de WRA 3 peuvent être classés en LK 3.
- (4) Les entraîneurs EWU C/B/A et les professionnels du cheval en équitation spéciale ou western sont classés en LK 3.
- (5) Les participants ou les anciens participants en LK 3 ne peuvent pas être rétrogradés en LK 4.

§ 47 Classe de performance (LK) 2

- (1) Les participants au LK 2 doivent être membres EWU. Les chevaux doivent être enregistrés auprès de l'EWU.
- (2) L'EWU réglemente la promotion en LK 2 en fonction des points de performance acquis. Ceux-ci sont publiés sur la page d'accueil EWU. Si la LK est changée à cause du WRA1 au cours de la saison, les points gagnés jusqu'à présent ne comptent pas pour la nouvelle LK.
- (3) Pour maintenir les classes de performance, des points de performance sont requis. Ils sont déterminés et publiés chaque année et doivent être atteints au cours de la saison respective. La réussite des participants sera évaluée par EWU.
- (4) Les participants ou les anciens participants en LK 2 peuvent au plus être rétrogradés en LK 3 si les points de performance sont insuffisants.
- (5) Les propriétaires de WRA2 peuvent être classés une fois en LK2 dans les 12 mois suivant la prise de WRA2

§ 48 Classe de performance (LK) 1

- (1) Les participants au LK 1 doivent être membres EWU. Les chevaux doivent être enregistrés auprès de l'EWU.
- (2) L'EWU réglemente la promotion en LK 1 en fonction des points de performance acquis. Ceux-ci sont publiés sur la page d'accueil EWU.
- (3) Pour maintenir les classes de performance, des points de performance sont requis. Ils sont déterminés et publiés chaque année et doivent être atteints au cours de la saison respective. La réussite des participants sera évaluée par EWU.
- (4) Les participants ou les anciens participants en LK 1 sont rétrogradés en LK 2 si les points de performance sont insuffisants. Il peuvent être rétrogradés au plus en LK 3.

§ 49 Points de performance

- (1) Les points de performance sont utilisés pour calculer les points requis pour grader ou rétrograder dans les classes de performance. Ils sont déterminés par EWU et publiés sur leur page d'accueil.

- (2) Les points de performance peuvent être obtenus dans toutes les classes de performance, mais uniquement dans les disciplines officielles du concours et non dans les épreuves spéciales ou les compétitions sportives populaires.
- (3) Les points de performance sont également obtenus dans les classes de performance combinées ainsi qu'aux épreuves Q et M.

§ 50 Attribution des points de performance

- (1) Les points de performance sont attribués en fonction du nombre de place au classement et en résulte du nombre d'inscription. Le nombre de points du premier classé résulte du nombre de places au classement, le dernier classé reçoit 1 point.
- (2) Si tous les rangs de classement ne peuvent pas être attribués, les points de performance ne sont accordés qu'aux participants qui sont en mesure de se classer.
- (3) Les points de performance sont multipliés par le facteur suivant selon la catégorie du concours:
 1. Catégorie DM x 3
 2. Catégorie A/Q x 2
 3. Catégorie A x 2
 4. Catégorie SQ x 2
 5. Catégorie B x 1,5
 6. Catégorie C x 1
 7. Catégorie D x 0,5
- (4) Aucuns points de performance n'est attribuée aux concours de la catégorie E.
- (5) Des exceptions à la promotion et à la relégation, au maintien des classes de performance ou au reclassement dans une classe de performance peuvent être demandées auprès du BGS.

§ 51 Règlement de compétition pour les personnes en situation de handicap dans le sport équestre

- (1) Les participants en situation de handicap recevront un laissez-passer du Deutschen Kuratoriums für Therapeutisches Reiten (DKThR) ou une carte de concours de Para Western Reiter, dans laquelle les restrictions sur la condition physique équestre et les aides compensatoires approuvées sont indiquées.
- (2) Le LPO/FN et le règlement EWU sont également entièrement valables pour les participants en situation de handicap avec les précisions suivantes:
 1. Seules sont autorisées les aides qui ne soutiennent

pas l'influence du participant, mais qui ne font que compenser son handicap physique. En tenant compte de la déficience individuelle, par ex. sont approuvés: fouet, rênes spéciales, gants d'équitation spéciaux, selles spéciales et étriers spéciaux.

2. Les personnes malvoyantes ou aveugles reçoivent une instruction (orientation) dans l'arène ou le parcours par leurs superviseurs.
 3. Les cavaliers qui ne peuvent pas galoper en raison de leur handicap ne sont autorisés à prendre le départ que dans les classes WT quelle que soit leur classification de classe de performance respective. Pour ces cavaliers, un assistant est autorisé dans l'arène pour assurer la sécurité du cavalier. L'assistant est déterminé par le cavalier et doit être âgé au moins 18 ans. L'équipement de l'assistant doit respecter les dispositions de ce règlement, analogues à celles d'un speaker. L'assistant est dans une zone assignée par le juge/ringsteward dans l'arène jusqu'à ce qu'un soutien soit requis ou instruit par le juge/ringsteward. En cas d'urgence, l'assistant peut accrocher une corde/longe (pas de crochet antipanique) dans le mors.
- (3) Le règlement de la DKThR contient d'autres dispositions d'application. À cet égard, cela est considéré comme faisant partie de la LPO.

§ 52 Classe selon l'âge du cavalier

- (1) A = Cavalier adulte: les cavaliers concourent dans la classe adulte à partir de 20 ans.
- (2) B = Cavalier Junior: dans la classe Junior, les cavaliers peuvent concourir jusqu'à la fin de l'année civile de laquelle ils atteignent l'âge de 19 ans.

§ 53 Numéro de départ

- (1) Chaque participant doit porter les numéros de départ délivrés par le bureau d'inscription lors des épreuves, sur l'arène et sur l'ensemble du terrain du concours, à condition de s'y déplacer avec le cheval.
- (2) Les numéros sur les supports doivent avoir une hauteur d'au moins 90mm.
- (3) Dans les épreuves de groupe, il doit y avoir un numéro de départ reconnaissable des deux côtés du cheval.
- (4) Dans les épreuves où le participant à évaluer se déplace à pied, le numéro de départ est sur son dos.
- (5) Si le numéro de départ n'est pas reconnaissable ou incorrect, le participant ne se verra pas attribué de points.

- (6) En épreuves individuelles il est suffisant d'avoir le numéro de départ d'un seul côté.

§ 54 Prêt au départ

Chaque participant est responsable de sa présence ponctuelle à l'épreuve mentionnée.

Chapitre IV: Organisation de concours

Sous-chapitre 1: Résultats

§ 55 Scoresheets

- (1) Les résultats des épreuves sont documentés sur des feuilles de pointage (scoresheets) à condition que des feuilles de pointage soient prescrites pour l'épreuve respective.
- (2) Les scoresheets doivent être utilisés dans toutes les disciplines à l'exception des classes WPL, WT et de la reprise avec accompagnatrice/teur
- (3) Les scoresheets remplies sont envoyées au bureau d'inscription à la fin de l'épreuve. Le bureau d'enregistrement le rend accessible aux participants pour inspection.
- (4) Les originaux des scoresheets restent avec les documents du concours et sont envoyés à EWU par le bureau d'inscription après le concours.

§ 56 Carte de juge

- (1) La carte de juge est utilisée pour déterminer les résultats. Le juge détermine les classements sur la carte de juge en fonction des résultats de l'épreuve.
- (2) Le juge ou le ringsteward doit inscrire sur la carte de juge le nombre exact de participants inscrits et ayant débutés l'épreuve. Les numéros de départ des participants classés plus deux places de réserve ainsi que les scores aux épreuves pointées doivent également être indiqués. Le classement est fixe avec inscription sur la carte juge.
- (3) La carte de juge doit être signée par le juge.
- (4) Une fois le classement déterminé, l'épreuve ne peut plus être répétée.
- (5) Une fois la carte de juge est signée, elle ne peut pas être modifiée, sous réserve des exceptions mentionnées au § 64.
- (6) La carte de juge ainsi que la liste de départ signée par le ringsteward seront remises au bureau d'inscription à la fin de l'épreuve. A l'issue du concours, les documents précités doivent être envoyés à EWU par le bureau d'inscription.

Sous-chapitre 2: Conditions de classement

§ 57 Conditions de classement

- (1) Le résultat de la compétition dans les classes du concours est le classement (nombre de classés) des participants, qui est effectué par le juge par intérim.
- (2) Une épreuve n'est valable que si 4 inscriptions sont soumises. S'il n'y a pas 4 inscrits, l'épreuve ne doit pas avoir lieu. Les exceptions sont les épreuves spéciales et les classes de concours E
- (3) Le classement est de la seule responsabilité du juge, sa décision est définitive.
- (4) En LK 1-3 A/B, un score minimum de 56 points est requis pour un classement dans les disciplines TH, WR, RN, RR, SUHO.
- (5) Si une combinaison cheval/cavalier a été disqualifiée ou a obtenu un score nul, elle ne sera pas prise en compte pour le classement.
- (6) Dans les disciplines où aucune note n'est attribuée, le juge décide si un parcours mérite d'être classée ou non.

§ 58 Nombre au classement

Les classements suivants sont possibles pour toutes les classes dans les disciplines de concours, en tenant compte du § 49:

1. 4 inscriptions: classement jusqu'à la 4ème place
2. 5 à 10 inscriptions: 5 rangs
3. 11 à 15 inscriptions: 6 rangs
4. 16 à 21 inscriptions: 7 rangs
5. 22 à 24 inscriptions: 8 rangs
6. 25 à 27 inscriptions: 9 rangs
7. 28 à 30 inscriptions: 10 rangs
8. 31 à 33 inscriptions: 11 rangs
9. 34 à 36 inscriptions: 12 rangs
10. 37 à 39 inscriptions: 13 rangs
11. 40 à 49 inscriptions: 14 rangs
12. Dès 50 inscriptions: 2 rangs supplémentaires par 10 inscriptions de plus

§ 59 Classements multiples

- (1) Plusieurs égalités sont possibles dans toutes les disciplines, sauf en WPL. Cela ne s'applique pas à la première place.
- (2) La distribution des flots et de tout matériel à ceux en égalité sera tirée au sort, les prix en espèces seront divisés à part égales.

§ 60 Barrage pour le premier rang

- (1) S'il y a égalité en première place, il y a une étape de répétition (barrage), avec la même séquence de départ et le même pattern. Il n'y a qu'une reprise. S'il y a encore égalité, les gagnants seront désignés comme co-champions.
- (2) Si un prix en espèces est annoncé, le prix en espèces des 1ères et 2èmes places sont mis en communs puis divisé par moitié et versé aux deux participants. Une pièce est lancée autour de tout prix honorifique.
- (3) Fondamentalement, la première place peut s'abstenir d'un barrage; le tirage au sort décide ensuite du classement.
- (4) Si un cavalier ne participe pas au barrage, il est classé deuxième.
- (5) Les partants impliqués dans le barrage sont placés en bas de la place 1 et ne peuvent pas être placés plus bas quel que soit le résultat du barrage, sauf en cas de disqualification.

§ 61 Classement avec plusieurs juges

- (1) En WPL, le classement est déterminé par plusieurs juges en fonction des points de classements.
- (2) Dans les épreuves pointées, les scores des juges sont additionnés.
- (3) En cas d'égalité au premier rang, la décision du juge des égalités est décisive. Le juge des égalités doit être déterminé par le directeur du concours avant l'épreuve et doit être nommé sur la liste de départ de la discipline respective.
- (4) La suppression des résultats préliminaires sont autorisés.
- (5) Des règlements distincts peuvent s'appliquer aux DM.

Sous-chapitre 3: Dispositions spéciales pour les manches et les finales; remise des prix

§ 62 Manches et finales

- (1) Dans les manches des DM ou si une division de la classe doit être faite en raison de la taille trop importante de la classe (Go-round), une finale (final) est nécessaire pour déterminer le classement.
- (2) En finale, au minimum les participants qualifiés pour le nombre de rangs requis sont demandés.
- (3) Les participants avec une égalité de points peuvent également être inclus dans la finale. Cela peut augmenter le nombre de finalistes, mais pas le nombre de rangs.
- (4) Lors d'une finale, tous les participants seront réévalués.

- (5) Un participant avec un score nul peut également être placé dans une finale, mais pas avec une disqualification.

§ 63 Remise des prix

- (1) La cérémonie de remise des prix est un acte solennel dans lequel le champion et les gagnants d'un concours sont honorés. Elle termine l'épreuve.
- (2) La cérémonie de remise des prix doit avoir lieu immédiatement après l'épreuve.
- (3) Si possible, les participants placés doivent se présenter en personne et dans les vêtements requis.

Sous-chapitre 4: Correction, protestations et mesures disciplinaires

§ 64 Correction du classement

- (1) Les corrections ultérieures du classement ne peuvent être effectuées que par le juge actuel ou par EWU, et uniquement dans les cas suivants:
 1. Les erreurs de calcul ou d'orthographe sur les cartes de juge et les scoresheets doivent être corrigés,
 2. Un participant ou un cheval se révèle par la suite ne pas être autorisé à concourir,
 3. Un participant ou un cheval se révèle par la suite être disqualifié,
 4. Une protestation est accordée.
- (2) Si un participant constate une erreur de calcul ou orthographique sur un scoresheet, il peut demander le changement à le responsable du concours sans avoir à déposer une réclamation formelle.
- (3) Si la correction est effectuée après la remise des prix, le juge corrige la carte de juge et les scoresheets. Le speaker lit ensuite la modification du classement. Le bureau d'inscription régleme l'échange des prix d'honneur, des flots et, le cas échéant, des prix en espèces. Les participants sont tenus d'échanger les biens.
- (4) Si la correction est faite après le concours, EWU publiera le résultat modifié.

§ 65 Exigences pour les protestations

- (1) Tout participant qui a été désavantagé par une violation du règlement de compétition (règlement) peut protester contre le classement correspondant. Les réclamations contre les classements par équipes doivent être déposées par le chef d'équipe.
- (2) Les protestations contre les décisions des juges ne sont

possibles que si la décision du juge a été mal induise.

§ 66 Forme des protestations

- (1) Une réclamation doit être soumise par écrit, à temps et avec le paiement des frais de réclamation à le responsable du concours. La protestation doit être justifiée.
- (2) En cas d'erreurs de calcul évidentes, la réclamation peut également être faite oralement sans payer de frais.

§ 67 Date limite

La réclamation doit être soumise pendant le déroulement de l'épreuve ou au plus tard une heure après la cérémonie de remise des prix en question et une demi-heure après la cérémonie de remise des prix finale du concours.

§ 68 Frais de protestation

- (1) Les frais de protestation se montent à:
 1. 25,- Euro pour les concours C-, D- et E
 2. 50,- Euro pour les concours A- et B
 3. 100,- Euro pour le DM EWU
- (2) Les frais doivent être payés en espèces lors du dépôt de la protestation. Si la protestation est accordée, les frais sont remboursés.

§ 69 Décision sur une protestation

- (1) Pendant le déroulement du concours, le comité du concours décide de la réclamation au plus tard 2 heures après la fin de la dernière épreuve du jour du concours en question. Le dernier jour du concours, la décision est prise au plus tard 1 heure après la fin de la dernière épreuve.
- (2) Les membres du comité du concours ou les personnes biaisées pour d'autres raisons ne peuvent pas décider d'une protestation.
- (3) Si le comité du concours ne peut prendre une décision pour une raison justifiée, la réclamation doit être transmise au tribunal des sports dans un délai d'une semaine.

§ 70 Recours

- (1) La personne concernée a le droit de s'opposer à la décision du comité du concours.
- (2) L'opposition doit être présentée par écrit au tribunal des sports dans un délai d'une semaine et des motifs suffisants doivent être fournis.
- (3) Les recours ne sont autorisés que s'ils sont déposés à temps et dans la forme correcte et avec le paiement

anticipé des frais. La procédure judiciaire ordinaire est exclue.

§ 71 Action disciplinaire

- (1) En cas de violation des règles en vigueur, en particulier de violation de l'équité sportive et de violation des réglementations applicables en matière de bien-être animal dans le contexte des événements EWU, les personnes mandatées peuvent prendre des mesures disciplinaires, telles qu'un avertissement, une disqualification ou imposer une exclusion permanente (interdiction) du concours concerné.
- (2) La disqualification interdit au participant de passer l'épreuve concernée.
- (3) Les représentants EWU dans le cadre des événements EWU (en particulier les concours) sont des juges, des organisateurs de concours et des stewards.
- (4) L'imposition d'une mesure disciplinaire doit être enregistrée par écrit et signalée à EWU immédiatement après l'événement. Une interdiction doit être signalé à EWU le premier jour ouvrable après le concours.
- (5) Le système juridique EWU régleme te davantage.

§ 72 Recours

- (1) La personne concernée a le droit de s'opposer à la décision de sanction disciplinaire imposée par le personnel EWU.
- (2) L'opposition doit être présentée par écrit au tribunal des sports dans un délai d'une semaine et des motifs suffisants doivent être fournis.
- (3) Les recours ne sont autorisés que s'ils sont déposés à temps et dans la forme correcte et avec le paiement anticipé des frais. La procédure judiciaire ordinaire est exclue.

Sous-chapitre 5: Flots et prix d'honneur

§ 73 Flots

- (1) Pour toutes les épreuves dans les disciplines du concours, les flots doivent être attribués conformément au classement.
- (2) Si les inscriptions tardives sont acceptées, suffisamment de flots doivent être disponibles, sinon les flots manquants doivent être transmis dans les 28 jours.

§ 74 Couleur de flots

1er rang: Bleu

2ème rang: Rouge
3ème rang: Jaune
4ème rang: Blanc
5ème rang: Rose
6ème rang: Vert
Dès le 7ème rang: Brun
Champion All-Around: Lila (grand flot)

§ 75 Trophée

Pour chaque gagnant d'une épreuve, une récompense honorifique, par exemple un trophée doit être remis.

§ 76 Prix en espèces

Si des prix en espèces sont destinés à certaines épreuves, ils doivent être publiés. Leur distribution est obligatoire pour l'organisateur. L'étalement de la distribution est laissé à l'organisateur.

§ 77 Prix en nature

Les prix non monétaires n'ont pas à être annoncés. Si des prix en nature sont annoncés dans l'appel d'offres ou dans le livret du programme, ils doivent être attribués.

Sous-chapitre 6: All-Around

§ 78 Champion All-Around

- (1) A tous les concours, à l'exception des concours E, est remis le titre de champion All-Around. Cela honore au cavalier qui a obtenu le plus de succès au concours dans sa classe de performance respective.
- (2) Le titre de champion All-Around doit être attribué comme suit:
 - En LK 1 et LK 2 aux concours de la catégorie DM et A/Q
 - En LK1, LK2 & LK3 aux concours de la catégorie A et B
 - En LK 1, LK 2, LK 3, LK 4 et LK 5 aux concours de la catégorie C
 - En LK 4 et LK 5 aux concours de la catégorie C et D
 1. Pour les concours combinés, par ex. AQ/C ou B/C s'obtient le titre de champion All-Around pour l'ensemble du concours dans les classes de performances qui y sont annoncées.
- (3) Le titre de champion All-Around est décerné pour chacune des LK en LK 1-5 séparément selon A et B, même si les points ont été acquis en classes combinées.

§ 79 Détermination du champion All-Around

- (1) Afin de déterminer le champion All-Around, les points gagnés dans toutes les disciplines officielles du concours (à l'exception des épreuves Horse & Dog Trail et WT) sont additionnés.
- (2) Seule la combinaison cavalier/cheval ayant reçu un ou plusieurs points dans au moins trois disciplines différentes peut devenir championne All-Around.
- (3) Chaque participant reçoit des points All-Around en fonction de la valeur simple de son classement. Le nombre de points du premier classé résulte du nombre de rangs classés, le dernier recevant 1 point.
- (4) S'il y a égalité dans la détermination du champion All-Around dans une LK, la décision est prise comme suit:
 1. Est déclaré champion le participant ayant réussi à gagner des points avec un cheval dans la plupart des épreuves.
 2. Le cavalier qui a battu le plus grand nombre de chevaux, mais aussi les participants qui ont obtenu un score nul, qui ont été disqualifiés ou qui n'ont pas concouru devient champion.
- (5) S'il y a toujours égalité, 2 champions All-Around sont alors élus. Le flot, le trophée et le prix en nature sont ensuite distribués après la décision de l'organisateur.

Sous-chapitre 7: Infrastructure

§ 80 Arène

- (1) Les manèges fermés et les places de travail clôturées sont considérés comme arène.
- (2) Toutes épreuves doivent avoir lieu dans une arène.
- (3) L'arène doit répondre aux exigences des différentes disciplines.
- (4) La sécurité des spectateurs doit être assurée par une démarcation claire (clôture, bande ou autre).
- (5) L'arène doit être suffisamment éclairée dans l'obscurité.
- (6) L'arène peut être complétée par une zone de préparation (zone d'échauffement). Si le mot « arène » est mentionné dans le pattern ou les spécifications d'évaluation, cela n'affecte pas la zone d'échauffement.

§ 81 Dimensions de l'arène

- (1) La taille minimale d'une arène est généralement de 20x40m. Si un pattern nécessite une taille d'arène différente, cela est réglementé dans les disciplines respectives, si nécessaire la taille de l'arène requise peut

être trouvée dans le pattern.

- (2) Pour les disciplines SSH, WHS, WPL et les épreuves spéciales analogiques de ces disciplines, le juge décide d'autoriser ces épreuves dans des arènes plus petites si cela est possible sans risque.

§ 82 Zone de travail

- (1) Les zones de travail peuvent être des manèges ou des places de travaux clôturées.
- (2) Au moins une zone de travail doit être disponible pour la préparation des chevaux.
- (3) La taille minimale de la zone de travail est de 20x40 m.
- (4) La zone de travail doit assurer une séparation suffisante des cavaliers et des spectateurs.
- (5) Le sol doit permettre une équitation sûre et une bonne préparation à la compétition.
- (6) Dans les épreuves se déroulant en parallèle, au moins deux zones de travail doivent être disponibles.
- (7) La zone de travail doit être suffisamment éclairée dans l'obscurité.

§ 83 Installations sanitaires

Une installation sanitaire suffisante à la taille de l'évènement doit être prévue pour chaque concours.

Sous-chapitre 8: Liste des disciplines de concours

§ 84 Disciplines de concours

- (1) Type de disciplines de concours:
 1. Discipline officielle de concours
 - a) Une qualification pour le DM est requise.
 - b) Les points de performance sont comptés
 2. Discipline de concours: points de performance sont comptés
 3. Pour les épreuves spéciales et les compétitions sportives de masse, aucun point de performance n'est compté
- (2) Les disciplines officielles de concours et leurs abréviations sont:
 1. Western Pleasure (WPL)
 2. Western Horsemanship (WHS)
 3. Trail Horse (TH)
 4. Showmanship at Halter (SSH)
 5. Western Riding (WR)
 6. Superhorse (SUHO)
 7. Épreuves de chevaux jeunes (JUPF)

8. Épreuves Youngstar (YS)
 9. Reining (RN)
 10. Ranch Riding (RR)
 11. Working Cow Horse (WCH)
 12. Working Cow Horse Boxing (WCHB)
 13. Box Drive Box (BDB)
 14. Western Ranch Rail (WRR)
- (3) Dans les disciplines officielles de concours, les titre de « champion d'Allemagne », « champion » ou, « meilleur jeune cheval » sont décernés.

§ 85 Tableau des disciplines de concours

Discipline	Discipline de concours officielle	Discipline de concours	Épreuves spéciales et compétition de sport de masse
Western Pleasure (WPL)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Western Horsemanship (WHS)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Trail Horse (TH)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Showmanship at Halter (SSH)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Western Riding (WR)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Superhorse (SUHO)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Épreuves de chevaux jeunes (JUPF)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Épreuves Youngstar (YS)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Reining (RN)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Ranch Riding (RR)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Working Cowhorse (WCH)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Working Cowhorse Boxing (WCHB)	Oui (sans titre)	Non	Possible en forme modifié
Box, Drive, Box (BDB)	Oui (sans titre)	Non	Possible en forme modifié
Western Ranch Rail (WRR)	Oui	Non	Possible en forme modifié
Équipe	Non	Non	Non (Exception: un titre peut être atteint sur des concours B et DM)
Walk Trot WPL, WHS, TH, RR	Non	Non	Non
Reprise avec accompagnatrice/teur (FZ)	Non	Non	Non
Trail in Hand (TIH)	Non	Non	Oui
Horse & Dog Trail (H&D TH)	Non	Non	Oui
Ranch Trail (RTH)	Non	Non	Oui
Classes Jackpot (JP)	Non	Non	Oui
Freestyle Reining (FS-RN)	Non	Non	Oui
Autres épreuves spéciales S(SO) Exemples: Cutting (CUT) Barrel Race (BR) Team Penning (TP)	Non	Non	Oui

Chapitre V: Professionnels du concours

Sous-chapitre 1: Organisateur

§ 86 Prérequis

- (1) L'organisateur d'un tournoi doit être membre EWU afin que l'événement soit pris par l'assurance responsabilité civile

de EWU.

- (2) Il ne peut pas agir en tant que juge ou steward lors du concours.
- (3) Si l'organisateur est également le responsable du concours, il doit également répondre à ses exigences.

§ 87 Devoirs

- (1) L'organisateur est responsable de la réception du permis de concours et du respect des conditions qui y sont énoncées.
- (2) L'organisateur doit s'assurer que tous les règlements concernant l'organisation du concours soient respectés.
- (3) L'organisateur doit conclure un contrat écrit avec le juge désigné, le ringsteward et le steward. Les délais et conditions qui y sont contenus doivent être respectés.
- (4) L'organisateur doit s'assurer que le(s) juge(s) nommé(s) possède les qualifications (ou certificats, le cas échéant) nécessaires pour juger les épreuves au programme.
- (5) L'organisateur est responsable de veiller à ce que le juge et le ringsteward ne soient pas employés plus de 12 heures par jour et qu'ils y aient au moins 9 heures entre le prochain employment. Si l'horaire nécessite plus de 12 heures par jour, un autre juge et/ou ringsteward doivent être nommés. L'horaire de présence chez le steward ne doit pas dépasser 14 heures par jour, sinon il doit être employé un autre steward. Le bureau d'inscriptions ne peut pas être ouvert plus de 16 heures par jour. Si cet temps est surpassé un autre bureau d'inscriptions accrédité doit être réservé.
- (6) L'organisateur doit payer aux juges, ringsteward et steward en entier le dernier jour de concours et les remboursements convenus (honoraires, frais de voyage, frais accessoires).
- (7) Si l'organisateur a chargé d'autres personnes ou entreprises de fournir des services, les remboursements de coûts convenus doivent également être effectués pour eux.

Sous-chapitre 2: Bureau d'inscription

§ 88 Devoirs

- (1) Le bureau d'inscription doit être officiellement accrédité par EWU. Il peut être sélectionné dans la liste des bureaux d'inscription accrédités.
- (2) Le bureau d'inscription accepte les inscriptions avant le concours et les enregistre et les traite avec TRAILS.

- (3) Le 1. bureau d'inscription est déterminé par l'organisateur ou le directeur du tournoi et doit être nommé.
- (4) Un bureau d'inscription ne peut pas être tenu par le responsable du concours, le ringsteward, le juge ou le steward du concours respectif.
- (5) Le 1. bureau d'inscription ne peut être participant au concours que s'il existe un 2. bureau d'inscription.
- (6) Les inscriptions non conformes aux dispositions du règlement doivent être rejetées. Le bureau d'inscription peut, mais n'est pas obligé, contacter un participant pour lui donner la possibilité de corriger son inscription.
- (7) Si des Office Charge sont prévus dans l'annonce, le bureau d'inscription est obligé d'envoyer une confirmation d'inscription aux participants, qui arrive au moins 2 jours ouvrables avant le premier jour du concours.
- (8) La confirmation d'inscription contient la liste des épreuves mentionnées, confirme la réception des frais d'inscription et des frais accessoires et indique les montants restant à régler sur place.
- (9) Le bureau d'inscription établit un calendrier qui doit être convenu avec le responsable du concours et le juge avant publication. Il enverra au juge un calendrier définitif au plus tard 5 jours avant le début du concours.
- (10) Le bureau d'inscription reçoit les participants au concours, vérifie les conditions de départ, en particulier le passeport équin, et délivre les numéros de départ. Il attribue des emplacements de stand ou de paddock et fournit des informations sur l'organisation ultérieure du concours.
- (11) Le bureau d'inscription est responsable de l'affichage des informations suivantes:
 1. Horaire actualisé. **Ceci doit aussi être affiché en papier au bureau d'inscription.**
 2. Tous les patterns du concours
 3. Liste de départ de chaque épreuve. **Celles-ci doivent être au moins affiché en papier à la zone de travail.**
 4. Consultation des scoresheets, soit une consultation des originaux sous surveillance ou consultation dans la zone self-service des membres.
 5. Les listes des résultats sont disponibles automatiquement en-ligne.
 6. Période d'activité. **Celles-ci doivent être au moins affiché en papier à la zone de travail.**
 7. Noms des stewards. **Ceux-ci doivent être au moins affiché en papier au bureau d'inscriptions.**
 8. Noms et numéro de téléphone du vétérinaire et maréchal-ferrant du concours. **Ceux-ci doivent être au**

moins affiché en papier au bureau d'inscriptions.

- (12) Le 1. bureau d'inscription est responsable de la transmission des résultats du concours ainsi que du traitement et de l'envoi de tous les documents requis pour le concours au BGS.
- (13) En cas de souci avec le 1. Bureau d'inscription, un autre 1. Bureau d'inscription accrédité doit être avisé.

§ 89 Modification des données du participant dans la catégorie DM, A/Q, SQ, B, C et D

L'enregistrement et le traitement des données des participants aux concours sont traités à l'aide du logiciel de EWU.

L'utilisation du logiciel est obligatoire.

§ 90 Résultats du concours dans la catégorie DM et A/Q, SQ, A, B, C et D

- (1) Les documents suivants doivent être envoyés au BGS par le bureau d'inscription la semaine après le concours:
 - 1. Livret du concours
 - 2. Scoresheets et carte de juge originaux, liste des résultats
 - 3. Fiche d'évaluation du juge
 - 4. Listes de départ signée par le ringsteward
 - 5. Fiche d'évaluation du steward
 - 6. Facultativement la fiche d'évaluation du ringsteward
- (2) Si le bureau d'inscription ne communique pas les résultats et les documents à EWU en temps utile ou si la liste des résultats est incorrecte ou incomplète, les résultats seront déterminés par EWU rétrospectivement et le responsable du concours sera facturé des frais. L'approbation d'un futur concours peut alors être refusée.

§ 91 Traitement des données des participants dans la catégorie E

Le logiciel de EMU n'est pas requis pour traiter les données des participants aux concours de catégorie E.

L'évaluation doit seulement correspondre aux exigences du règlement.

§ 92 Résultats du concours dans la catégorie E

- (1) Les résultats doivent être envoyés au BGS par le bureau d'inscription la semaine après le concours
- (2) Des registres manuscrits soignés sont suffisants pour la documentation des résultats. Ils doivent contenir:
 - 1. Nom de l'épreuve, de l'épreuve spéciale ou des compétitions sportives populaires

2. Classement avec les détails du numéro de départ, le nom du participant et le nom du cheval
3. Livret du concours (si disponible)
4. Scoresheets et carte de juge originaux
5. Liste complète des participants
6. Fiche d'évaluation du juge

Sous-chapitre 3: Organisateur du concours

§ 93 Prérequis

- (1) Le responsable du concours désigné doit être membre EWU et âgé d'au moins 21 ans et avoir la compétence pour gérer un concours.
- (2) L'autorité responsable de l'approbation d'un concours peut rejeter un responsable et en demander la nomination d'un autre.
- (3) En dehors du poste de responsable, il ne peut ni assumer d'autres fonctions dans le même concours ni être participant.
- (4) Si l'organisateur et le responsable du concours sont la même personne, le règlement de l'organisateur s'applique sans restriction au responsable du concours.
- (5) Il en va de même pour le représentant du responsable du concours.

§ 94 Devoirs

- (1) Le responsable du concours a le droit et le devoir de veiller au respect de toutes les règles relatives au concours.
- (2) Il doit être présent tout au long du concours et être disponible à tout moment pour le juge et le steward.
- (3) Le responsable du concours est garant de l'impression générale de l'événement et soutient toujours le travail du juge, du steward et du ringsteward.
- (4) Le responsable du concours est garant devant l'organisateur du respect du règlement du concours.
- (5) Le responsable du concours doit s'assurer qu'au moins un ambulancier paramédical avec équipement d'urgence est disponible pendant le t pendant toute la durée du concours. Si ce n'est pas le cas, il doit en informer immédiatement le juge et le steward.
- (6) Le responsable du concours doit être présent sur le site du concours pendant au moins une demi-heure après la fin de la dernière épreuve du jour du concours respectif et à la fin du concours afin de prendre une décision avec le comité du concours en cas de protestation.
- (7) Le responsable du concours contrôle le respect du

programme qui a été annoncé aux participants.

Sous-chapitre 4: Juge/Juge des égalités/Bit-juge/Candidat juge

§ 95 Prérequis

- (1) Le juge doit être choisi dans la liste actuelle EWU des juges (juge en fonction).
- (2) Un contrat écrit (formulaire EWU "contrat de juge") doit être conclu entre l'organisateur et le juge.
- (3) Les juges qui figurent sur la liste A/B actuelle de EWU peuvent juger toutes les épreuves de concours dans les catégories de concours DM, A/Q, A, SQ, B, C, D et E ainsi que toutes les épreuves spéciales et compétitions sportives de masse.
- (4) Les juges qui figurent sur la liste C actuelle de EWU peuvent juger toutes les épreuves de concours dans les catégories de concours C, D, E, ainsi que toutes les épreuves spéciales et les compétitions sportives populaires. Les juges C sont autorisés à faire passer des épreuves supplémentaires de la LK 3 sur les concours des catégories A/Q, A et SQ, et des épreuves supplémentaires de la LK 3 et LK 4 sur les concours de la catégorie B.
- (5) Pour le jugement des disciplines de Working Cowhorse, Boxing et Box Drive Box, le juge doit avoir un certificat pour WCH.

§ 96 Juges supplémentaires

- (1) Si nécessaire, des juges supplémentaires peuvent être désignés dans un concours,
 1. Afin de garantir un processus d'examen rapide pour de grands nombres de participants et/ou
 2. Pour la vérification des mors, de l'équipement et l'état des chevaux (Bit-Judge).
- (2) Les juges doivent figurer sur la liste actuelle des juges EWU.
- (3) Des juges qualifiés d'autres associations reconnues peuvent également être désignés pour le DM.

§ 97 Bit-juge

Si un bit-juge est présent, le participant doit faire contrôler son cheval immédiatement après son départ. Le bit-juge informe le juge principal, des déchéances qu'il décide de manière indépendante, immédiatement ou au plus tard avant de remettre la carte de juge.

§ 98 Tie-Juge

Dans le cas d'épreuves jugées par plusieurs juges, un juge doit être nommé dont l'évaluation est basée sur une égalité et est décisive pour le classement final (tie-juge). Cela doit être clairement indiqué sur la liste de départ, en cas de doute, le premier juge nommé est le tie-juge.

§ 99 Devoirs

1. Le juge doit contacter le responsable du concours dès son arrivée sur le site.
2. Le juge doit aviser le responsable du concours en cas de désaccord, pour autant qu'ils concernent les règles et dispositions du règlement.
3. Le juge et son steward entrent dans l'arène au plus tôt 15 minutes avant le début d'une épreuve. Une fois tous les préparatifs effectués, le juge fait annoncer le début de l'épreuve par le speaker.
4. Le juge doit être présent sur le site du concours pendant au moins une demi-heure après la dernière épreuve du jour du concours respectif et à la fin du concours afin de prendre une décision avec le comité du concours en cas de protestation.
5. Le juge doit envoyer une feuille d'évaluation du concours au BGS après l'évènement.

§ 100 Droits des juges

- (1) Le juge décide d'admettre d'autres personnes dans l'arène en plus du ringsteward. Ceux-ci peuvent être des ringsteward ou des candidats ringsteward, d'autres juges ou candidats juges, des membres du service de parcours ou des photographes. Les personnes admises doivent être dans l'arène du début à la fin de l'épreuve et doivent respecter leur place attribuée.
- (2) La restauration d'un obstacle pour lequel une interruption du parcours est nécessaire nécessite l'approbation (signal de la main, instruction) du juge.
- (3) Le juge peut interrompre un parcours à tout moment. Le juge signale qu'une épreuve est terminée par des signaux manuels au haut-parleur ou par un sifflet.
- (4) Au début, pendant ou après l'épreuve ou aussi longtemps que le participant est dans l'arène après la fin de son parcours, le juge est responsable des équipements non conformes au règlement EWU, qui n'y sont pas clairement réglementés qu'il considère comme inhumains ; à rejeter. Le participant en question sera disqualifié pour l'épreuve correspondante.

- (5) Il est de la responsabilité du juge de refuser les équipements qui ne sont pas clairement réglementés dans le présent règlement s'ils donnent un avantage au participant, semblent inhumains ou présentent un risque d'accident.
- (6) Le juge doit empêcher l'entrée de chevaux présentant des blessures qui provoquent manifestement des douleurs. Cela peut déjà se produire lors de l'entrée ou lors d'une épreuve par abandon. Dans les épreuves de groupe, le cheval en question peut être retiré et envoyé dans un lieu de garde qui ne gêne pas les autres participants.
- (7) Le juge ou le suppléant doit disqualifier les chevaux présentant des blessures évidentes après la présentation ou à la fin des épreuves de groupe. Cela s'applique en particulier si des blessures sont détectées dans la zone d'influence équestre. Exemples: bouche (mors) et flans (éperons), en particulier le sang.
- (8) Le juge doit empêcher la présentation de chevaux présentant des troubles évidents de mouvement, dont la cause est soupçonnée d'être une douleur. Lors d'un test individuel, cela peut être fait en abandonnant (sifflant) le test ou en disqualifiant à la fin de la présentation. Dans les épreuves de groupe, le cheval en question doit être retiré et placé dans un endroit sûr qui ne gêne pas les autres participants.
- (9) Le juge doit disqualifier les chevaux présentant des troubles évidents du mouvement, dont la cause est soupçonnée d'être douloureuse, après une présentation ou à l'issue d'une épreuve de groupe. La disqualification pour cause de boiterie du cheval doit être communiquée au participant.
- (10) Le juge a le droit de disqualifier un participant lors d'une épreuve en raison d'une violation des règles. Cela s'applique également en cas d'insulte ou d'abus du juge par un participant.
- (11) En cas de violations répétées ou flagrantes, le juge peut demander au comité du concours une interdiction. Le comité prend la décision d'interdire un participant.
- (12) Si le juge est invité par le steward ou le responsable du concours à regarder ce qui se passe dans l'arène, cela ne se fait que sur les aspects suivants:
 - Respect des dispositions de ce règlement
 - Sécurité générale et prévention des accidents
 - Réglementation du bien-être des animaux dans le sport équestreSinon le juge n'est pas autorisé à regarder les chevaux

au départ à l'avance ou à discuter des chevaux avec d'autres personnes ou à exprimer son opinion sur les chevaux de départ.

- (13) En cas de doute le juge décide pour le cavalier concernant la distribution des pénalités.

§ 101 Partialité

- (1) Il est interdit de débiter avec des chevaux qui ont été vendus ou entraînés par le juge au cours des 3 derniers mois.
- (2) Les participants qui ont reçu des cours d'équitation par le juge au cours des 4 dernières semaines, ne sont pas autorisés à starter. Comme cours d'équitation ne compte pas la participation à un cours théorique ou la participation à une journée d'entraînement qui est proposée avant un concours D.
- (3) Personne n'est autorisé à passer une épreuve dont le parent y est le juge. Les parents sont ici les conjoints ou partenaires de vie, les parents et les enfants.
- (4) La notion de partialité incombe au participant. Une fois inscrit, il est obligé d'en connaître le juge désigné dans l'annonce. En cas de parti pris et donc de perte d'autorisation de starter, le participant ne sera pas remboursé de ses frais.
- (5) Dans un tel cas, le juge est obligé d'expulser les participants de l'arène. Si le juge constate la survenance de tels motifs uniquement après le début de l'épreuve ou du parcours, le test ou le parcours est effectué et le participant en question ne reçoit aucune note.
- (6) Cela ne s'applique pas si le juge a été changé par la suite.

§ 102 Contacter le juge

- (1) Lorsque le juge est en activité, les participants ne peuvent contacter le juge que par l'intermédiaire du responsable du concours, du steward ou du ringsteward.
- (2) Une conversation entre le juge et le participant qui va au-delà des instructions du juge n'est pas autorisée pendant les épreuves.

§ 103 Équipement

- (1) Le juge doit se présenter en tenue officielle lors de son mandat.
- (2) Vêtements officiels:
 1. Pour les hommes: chapeau western, veste/jaquette, chemise à manches longues, cravate ou nœud, pantalon long, bottes ou bottines.

2. Pour les femmes: chapeau western, veste/jaquette, chemise à manches longues, pantalon long, bottes ou bottines. Au lieu d'une veste et d'un pantalon, un costume (veste et au moins une jupe mi longue) ou une robe avec une jupe mi-longue ou plus est également possible, avec des chaussures robustes assorties.
- (3) Lors de températures chaudes, il est permis de porter une chemise/chemisier à manches courtes sans veste. Par temps froid et/ou pluie, il est permis de porter des vêtements appropriés.

§ 104 Candidat juge

- (1) Le candidat juge qui souhaite apporter la preuve de leur pratique (observation) lors d'un concours doit s'inscrire auprès du juge compétent avant le concours. Le juge informera le responsable du concours.
- (2) Le candidat juge doit apparaître en tenue officielle.
- (3) Le candidat juge n'a aucune compétence officielle.
- (4) De plus amples détails sont régis par les brochures sur la formation des juges.

Sous-chapitre 5: Steward

§ 105 Prérequis

- (1) La présence d'un steward est obligatoire dans tous les concours EWU des catégories A/Q, SQ, A, B et C.
- (2) Le steward doit être sélectionné dans la liste EWU actuelle des stewards.
- (3) Un contrat écrit (formulaire EWU "Contrat Steward") doit être conclu entre l'organisateur et le steward.
- (4) Le juge, l'organisateur, le responsable du concours, le steward, le 1. bureau d'inscription et un participant à ce concours ne doivent pas être steward.
- (5) Le steward ne peut pas être actif à un concours si sur l'installation de l'organisateur il est :
 - Pensionnaire ou
 - Parent en ligne directe avec l'organisateur

§ 106 Devoirs

- (1) Le steward doit être présent à tous les moments officiels dans les lieux officiellement approuvés.
- (2) Le steward surveille ce qui se passe sur le site du concours et veille au respect des dispositions de ce règlement, en particulier en ce qui concerne la réglementation du bien-être animal dans le sport équestre.

- (3) Le steward doit être présent sur le site du concours pendant au moins une demi-heure après la dernière épreuve du jour et à la fin du concours afin de prendre une décision avec le comité du concours en cas de protestation.
- (4) Le steward établit une feuille d'évaluation du concours et l'envoie au BGS.
- (5) Autres devoirs sont régis par les brochures pour steward.

§ 107 Droits des stewards

- (1) Les instructions du steward doivent être suivies par l'organisateur et les participants au concours.
- (2) Il est de la responsabilité du steward d'interdire le travail des chevaux présentant des troubles évidents du mouvement, dont la cause est probablement une douleur, il peut être nécessaire de consulter un vétérinaire. Il doit signaler l'incident au comité du concours. Le comité est responsable des responsabilités supplémentaires.
- (3) Le steward est autorisé à émettre un avertissement aux participants si leur comportement viole les dispositions énoncées.
- (4) Un participant doit s'attendre à une interdiction s'il continue de violer les dispositions malgré les avertissements du steward.
- (5) De plus amples détails sont régis par les brochures pour la formation de steward et le système juridique EWU.

§ 108 Équipement

- (1) Les vêtements du steward consistent en des vêtements d'extérieur rouges avec au moins des manches et un col court, un pantalon long, un chapeau western et des chaussures solides.
- (2) Le steward doit porter une étiquette d'activité et de nom.
- (3) Le steward doit posséder en tout temps ce règlement avec lui.
- (4) Une liste complète des participants avec les numéros de départ lui sera remise par le bureau d'inscription.
- (5) L'utilisation d'une caméra vidéo est recommandée.

Sous-chapitre 6: Ringsteward/Candidat ringsteward

§ 109 Prérequis

- (1) Un ringsteward de la liste actuelle EWU des ringstewards est requis pour les catégories de concours DM, A/Q, A, SQ, B et C. Le ringsteward doit être membre EWU dans ces catégories.

- (2) Une personne compétente devrait être nommée lors des concours EWU D/E. L'adhésion à EWU n'est pas requise ici.
- (3) Les juges de la liste actuelle EWU des juges sont également autorisés à travailler en tant que ringstewards.
- (4) Un contrat écrit (formulaire EWU "Contrat ringsteward") doit être conclu entre l'organisateur et le ringsteward. Indépendamment de cela, le juge a en principe le droit de nommer lui-même le ringsteward ou d'en rejeter un proposé par l'organisateur/responsable du concours.

§ 110 Devoirs

- (1) Le ringsteward est l'assistant du juge et reste donc proche de lui tout au long du concours. Il établit le lien entre le juge et le participant et conserve les éléments nécessaires des épreuves.
- (2) Il s'assure que les épreuves se déroulent rapidement en transmettant les instructions du juge au speaker, aux autres membres du personnel du concours et aux participants.
- (3) Pendant le concours, le ringsteward a le devoir d'avertir les participants d'un comportement antisportif ou illégal sur les lieux et doit informer le juge de l'incident.
- (4) Il est expressément interdit au ringsteward de transmettre des commentaires sur les cavaliers ou chevaux participants ou leur classement au juge ou à d'autres personnes.

§ 111 Équipement

- (1) Le steward doit apparaître dans des vêtements officiels pendant son mandat.
- (2) Vêtements officiels:
 1. Pour les hommes: chapeau western, veste/jaquette, chemise à manches longues, cravate ou nœud, pantalon long, bottes ou bottines.
 2. Pour les femmes: chapeau western, veste/jaquette, chemise à manches longues, pantalon long, bottes ou bottines. Au lieu d'une veste et d'un pantalon, un costume (veste et au moins une jupe mi longue) ou une robe avec une jupe mi-longue ou plus est également possible, avec des chaussures robustes assorties.
- (3) Chez des températures chaudes, il est permis de porter une chemise/chemisier à manches courtes sans veste. Par temps froid et/ou pluie, il est permis de porter des vêtements appropriés.

§ 112 Candidat ringsteward

- (1) Les candidats ringstewards qui souhaitent effectuer leur stage lors d'un concours doivent s'inscrire auprès du juge avant le concours. Le juge informera le responsable du concours.
- (2) Les candidats ringstewards doivent apparaître dans des vêtements officiels.
- (3) Les candidats ringstewards n'ont aucune compétence officielle.
- (4) Autres devoirs sont régis par les brochures pour la formation des ringsteward.

Sous-chapitre 7: Speaker

§ 113 Prérequis

- (1) Un speaker est obligatoire pour dès les concours de catégorie D.
- (2) Le speaker est déterminé par l'organisateur et/ou le responsable du concours. Il doit être familier avec l'organisation générale du concours.

§ 114 Devoirs

- (1) Le speaker attire l'attention des participants sur l'ordre de départ et les appelle en conséquence.
- (2) Si un participant appelé n'est pas devant le portail, le dernier appel de ce participant est: "Dernier appel pour le numéro de départ ...". Si le participant avec le numéro de départ appelé n'apparaît pas immédiatement après cet appel, il n'est plus autorisé à starter.
- (3) Le speaker transmet les instructions du juge/steward aux participants. Cela peut être:
 1. Instructions pour le déroulement,
 2. Pour donner ou interrompre le départ d'une épreuve,
 3. Pour l'allure requise. Les allures sont annoncées dans les épreuves western avec les termes techniques américains. Ils sont annoncés en allemand et en anglais dans les compétitions des styles d'équitations combinés.
- (4) Le speaker appelle les participants classés et leur demande d'entrer dans l'arène. Lors de la cérémonie de remise des prix, il lit le classement dans l'ordre inverse : de la dernière place au vainqueur, en y mentionnant le numéro de départ, le participant et le cheval et le score atteint. L'annonce du score se fait au catégories de concours A, A+Q, SQ, B et DM.

Sous-chapitre 8: Responsable de parcours

§ 115 Prérequis

- (1) Un responsable de parcours est obligatoire dès les concours de catégorie D.
- (2) L'organisateur et/ou le responsable du concours détermine un responsable de parcours pour la durée du concours. Cela devrait être composé d'au moins deux personnes.
- (3) Les organisateurs et/ou responsable du concours peuvent nommer un chef de parcours.
- (4) Le responsable de parcours et/ou le chef de parcours doivent être familiers avec le règlement.

§ 116 Devoirs

- (1) Le responsable de parcours est chargé de fournir tous les obstacles et marquages nécessaires au concours.
- (2) Le responsable de parcours prépare l'arène pour la prochaine épreuve. Il coordonne la mise en place des obstacles et des marquages avec le juge.
- (3) Après avoir installé les obstacles et les marquages, il doit montrer au juge l'arène préparée pour approbation/acceptation.
- (4) Le responsable de parcours doit suivre les instructions du juge.

Sous-chapitre 9: Portier

§ 117 Prérequis

- (1) Un portier est obligatoire dans les concours dès la catégorie D
- (2) Le portier est déterminé par l'organisateur et/ou le responsable du concours.

§ 118 Devoirs

- (1) Le portier doit recevoir les listes de départ actualisée du bureau d'inscription.
- (2) Il appelle les participants en échauffement attendus au prochain passage et vérifie leur présence.
- (3) Il informe le speaker des participants absents et demande que ces participants soient appelés.
- (4) Si le participant est invité à entrer par le speaker, le portier ouvre la porte. Après le dernier participant demandé ou le dernier appel d'un participant qui n'est pas encore apparu, le portier ferme la porte au signal du juge. Aucun autre participant n'est alors autorisé à starter.

Sous-chapitre 10: Autres responsables du concours/Externes (photographe, maréchal, vétérinaire, service sanitaire, service de sécurité)

§ 119 Vétérinaire

- (1) Pour les concours de toutes catégories, un vétérinaire pour chevaux doit être sur appel. Le numéro de téléphone du vétérinaire de contact est publié dans le programme et au bureau d'inscription.
- (2) En signant le bulletin d'inscription, chaque participant s'engage à faire effectuer des examens vétérinaires sur place.

§ 120 Maréchal

Un maréchal-ferrant certifié doit être disponible pour les concours de toutes catégories. Le numéro de téléphone du maréchal est publié dans le programme et au bureau d'inscription.

§ 121 Service sanitaire

- (1) Lors des concours de catégorie DM, A/Q, SQ, A, B et C, au moins un ambulancier paramédical avec équipement de secours doit être disponible pour toute la durée du concours. L'équipement d'urgence doit être adapté au traitement médical des blessures graves. La disponibilité la plus rapide d'un médecin ou d'un ambulancier paramédical responsable doit être assurée.
- (2) Dans les concours des catégories D et E, le responsable du concours doit avoir une connexion téléphonique avec un service de secours local.

§ 122 Service de sécurité

- (1) Un service de sécurité peut être commandé par l'organisateur et/ou le responsable du concours.
- (2) Le service de sécurité est subordonné au responsable du concours et doit établir un contact direct avec lui en cas d'incident.
- (3) Le service de sécurité devrait œuvrer pour une atmosphère agréable et amicale pour toutes les personnes impliquées et devrait être particulièrement utile aux participants.
- (4) Le service de sécurité peut se voir confier les tâches suivantes:
 1. Contrôle de l'accès sur le site du concours (déterminé par les frais d'entrée, la confirmation de la participation, la confirmation des assistants du

concours, la confirmation des bureaux et des tâches du concours, mise d'un bracelet).

2. Règlements du parking, écuries, paddock, et camping.
3. Supervision des installations (installations sanitaires, accueil, etc.).
4. Contrôle du bon comportement de tous les participants et spectateurs (mesures en cas de consommation excessive d'alcool, émeutes, harcèlement des personnes).

§ 123 Photographe/Caméraman

Pour les concours de toutes catégories, l'organisateur et/ou le responsable du concours peut engager un photographe/caméraman pour prendre des photos et/ou des vidéos du concours.

Sous-chapitre 11: Comité du concours

§ 124 Prérequis

- (1) Pour les concours de la catégorie DM, A/Q, SQ, A, B et C il est nécessaire de former un comité de concours et ses membres doivent être présents pendant toute la durée du concours.
- (2) Le comité de concours consiste de l'organisateur du concours ou de son représentant, du juge en fonction et du steward en fonction du concours concerné.

§ 125 Droits

- (1) Le comité de concours est responsable de la décision sur les réclamations et mesures au sens de la protection des animaux ainsi que des mesures disciplinaires au sens du présent règlement ainsi que des règles légales et d'arbitrage.
- (2) En accord avec l'organisateur, le comité de concours décide de la fin définitive de l'évènement.
- (3) Le comité peut imposer une interdiction à un participant, s'appliquant à l'ensemble du concours et doit être signalé au BGS le premier jour ouvrable après le concours.
- (4) Le comité peut consulter un vétérinaire lorsqu'il décide de mettre une réserve sur un cheval. Le vétérinaire décide de donner l'approbation ou non de continuer à utiliser le cheval qui a été signalé par le steward ou le juge pour blessure, boiterie ou état de santé général.
- (5) Le comité de concours peut consulter un vétérinaire pour décider de mettre une réserve sur un chien. Le vétérinaire

décide de donner l'approbation ou non de continuer à utiliser un chien qui a été signalé par le steward ou le juge pour blessure, boiterie ou état de santé général, s'appliquant à l'ensemble du concours et doit être signalé au BGS le premier jour ouvrable après le concours.

- (6) Les décisions du comité sont basées sur les principes éthiques de la FN dans le sport équestre ainsi que sur les règles légales et d'arbitrage de EWU.

§ 126 Appels contre les décisions du comité du concours

- (1) L'intéressé a le droit de s'opposer aux mesures disciplinaires imposées par le comité du concours.
- (2) Si le comité du concours décide d'annuler le concours sans le consentement de l'organisateur, le juge est habilité à engager une action en justice conformément aux règles légales et d'arbitrage de EWU.
- (3) L'opposition doit être présentée par écrit au tribunal compétent de EWU (tribunal sportif ou d'arbitrage) dans un délai d'une semaine et motivée. La procédure judiciaire ordinaire est exclue.

Chapitre VI: Équipement/Vêtement

Sous-chapitre 1: Dispositions générales de l'équipement

§ 127 Dispositions de l'équipement

- (1) Tout l'équipement des chevaux et des cavaliers lors des concours EWU doit être conforme aux dispositions suivantes. Le LPO/WBO s'applique aux concours sous la direction du FN ou des concours conjoints.
- (2) Aucun participant ne peut être attaché au cheval ou à la selle de quelque façon que ce soit.
- (3) Aucun participant ne peut être désavantagé par des troubles physiques ou des handicaps. Dans tel cas, le cavalier doit prouver au moyen d'un laissez-passer du Deutschen Kuratoriums für Therapeutisches Reiten (DKThR) ou une carte de concours de Para Western Reiter qu'en raison de ses troubles physiques ou de son handicap, les aides énumérées dans le laissez-passer sont autorisées, bien que ce règlement l'interdit par ailleurs. Le juge doit être informé par le participant avant le début de l'épreuve.
- (4) Il est assuré que tous les équipements dont les décorations en argent, comme les selles d'exposition, ne sont pas mieux pointées que les équipements de travail solides et bien entretenus.

- (5) Les réglementations d'équipement des LK respectifs doivent être respectées lors des épreuves spéciales. Un écart à cette règle n'est possible que dans le sens d'un avantage pour les cavaliers de LK 1 et 2 en ce qui concerne la présentation des chevaux seniors, à condition que cela soit réglé en conséquence dans l'annonce.

§ 128 Équipement non conforme

Le juge doit disqualifier tout cavalier avec un équipement inapproprié. Cela peut se produire avant le départ, le parcours ne doit alors pas être effectuée (interdiction de starter) ou après le parcours (disqualification).

§ 129 Épreuves spéciales

Les dispositions du règlement et les dispositions d'équipement des LK respective s'appliquent pour les équipements prévus aux épreuves spéciales, sauf si des exceptions sont mentionnées dans les dispositions pour les épreuves spéciales individuelles.

§ 130 Compétitions de sports de masse

- (1) Pour les compétitions sportives de masse et pour les épreuves de tout style de monte les dispositions du présent règlement s'appliquent aux cavaliers western dans leur LK respective, pour les cavaliers classiques les dispositions de LPO FN dans leur LK.
- (2) EWU ne fait aucune distinction entre chevaux et poneys. Dans les compétitions, tous les chevaux participants sont considérés comme des poneys au sens du règlement FN-LPO.
- (3) En ce qui concerne l'utilisation d'un fouet et de rênes auxiliaires, EWU se réfère aux dispositions de la LPO et assimile ainsi les cavaliers classiques aux cavaliers western, qui n'utilisent pas de fouet ou l'extrémité des rênes et ne peuvent utiliser aucune rêne auxiliaire.
- (4) Les exceptions aux rênes auxiliaires s'appliquent aux cavaliers souffrant de troubles physiques ou de handicaps.

Sous-chapitre 2: Participant (Cavalier, Présentateur)

§ 131 Vêtements de cavalier de compétition

- (1) Les vêtements obligatoires pour les cavaliers western sont:
 1. Chapeau western ou casque d'équitation (casque d'équitation incassable avec attache à trois ou quatre

points, qui répond à la norme actuelle VG1). Les cavaliers LK 1-5 B doivent porter un casque d'équitation. Dans toutes les classes Walk Trot et Lead Reins, un casque est obligatoire quel que soit l'âge du cavalier. Le SSH permet aux participants de LK 1-5 B et aux participants de Walk Trot de porter un chapeau western.

2. Chemise ou chemisier à manches longues ou chandail à manches longues. Les manches retroussées ne sont pas autorisées.
 3. Pantalon long
 4. Bottes western ou bottines western qui s'étendent sur la cheville.
- (2) Les vêtements prescrits pour les cavaliers classiques sont déterminés selon la LPO FN.
- (3) Les vêtements doivent être propres et en ordre.
- (4) Le juge décide des changements de vêtements liés aux conditions météorologiques.

§ 132 Equipement supplémentaire autorisé

1. Chaps ou chinks. Lors de la présentation en main, ni les chaps, ni les chinks ne sont autorisés.
2. Dans les épreuves montées, les éperons western qui se terminent par une forme sphérique avec un diamètre de boule d'au moins 1,5 cm peuvent être portés ou les éperons à roulette. Aucun éperon n'est porté lors de la présentation d'un cheval à la main.
3. Gilet de sécurité
4. Tapaderos (étriers fermés vers l'avant avec du cuivre) en LK 5, LK 4, Reprise avec accompagnatrice/teur comme dans les épreuves de Ranch Riding.
5. Des écouteurs dans une oreille dans tous les Paid-Warm-Up et dans la zone de travail.
6. En dehors de l'arène il est permis d'utiliser des masques contre les mouches/ des lunettes de soleil/ de la protection contre le soleil pour les chevaux.

§ 133 Tableau des équipements

LK 5	Épreuves						
	Classes de performance						5A
Équipement autorisé	WPL	WHS	TH	SSH	RR	SO	WT
Chemise à manches longues, pantalon long, Bottes western/bottines	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapeau western	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chapeau de randonnées équestres	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Casque d'équitation obligatoire pour les jeunes, recommandé pour les adultes	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gilet de sécurité	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chaps, Chinks	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Tapaderos	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Éperons (éperons à roulettes western ou en forme de boule Ø min 1.5 cm)	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Cavalier classiques – cf FN LPO/WBO	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Selle western	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Selle de randonnées équestres	✓	✓	✓			✓	✓
Selle de monte distance	✓	✓	✓			✓	✓
Colliers	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Croupière	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Têtière avec frontal et sous-gorge	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Têtière à deux oreilles seulement avec sous-gorge	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Sous-gorge, cuivre ou synthétique	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Snaffle Bit (mené à deux mains), mors brisé une ou deux fois	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Hackamore (Bosal) + Hanger + Mecate + Gourmète (à deux mains)	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Des rênes fermées	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Split Reins ou Slobber Reins	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Mecate (fermé, avec longe, pour Bosal)	✓	✓	✓		✓	✓	✓
Boots (Guêtres), Bell Boots (cloches, protège-glomes), Skid Boots, Bandages		✓			✓	✓	✓
Fourrure ou autre support doux à des parties d'équipement	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Protection contre les mouches pour les oreilles	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Filet pour le nez (partie des yeux libre)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hipposandales	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aides spéciales chez des particularités corporels ou handicapés (Preuve par le passeport de santé sportive du Kuratorium Therap. Reiten)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Permis *Boots seulement permis aux disciplines respectives

Interdit !

Des hipposandales seulement aux pieds avant (Reining: ferrage approprié à l'arrière)

LK 5	Épreuves						
	Classes de performance						5B
Équipement autorisé	WPL	WHS	TH	SSH	RR	SO	WT
Chemise à manches longues, pantalon long, Bottes western/bottines	√	√	√	√	√	√	√
Chapeau western				√			
Chapeau de randonnées équestres							
Casque d'équitation obligatoire pour les jeunes, recommandé pour les adultes	√	√	√	√	√	√	√
Gilet de sécurité	√	√	√	√	√	√	√
Chaps, Chinks	√	√	√		√	√	√
Tapaderos	√	√	√		√	√	√
Éperons (éperons à roulettes western ou en forme de boule Ø min 1.5 cm)	√	√	√		√	√	√
Cavalier classiques – cf FN LPO/WBO	√	√	√	√		√	√
Selle western	√	√	√		√	√	√
Selle de randonnées équestres	√	√	√			√	√
Selle de monte distance	√	√	√			√	√
Colliers	√	√	√		√	√	√
Croupière	√	√	√		√	√	√
Têtière avec frontal et sous-gorge	√	√	√		√	√	√
Têtière à deux oreilles seulement avec sous-gorge	√	√	√		√	√	√
Sous-gorge, cuivre ou synthétique	√	√	√		√	√	√
Snaffle Bit (mené à deux mains), mors brisé une ou deux fois	√	√	√		√	√	√
Hackamore (Bosal) + Hanger + Mecate + Gourmète (à deux mains)	√	√	√		√	√	√
Des rênes fermées	√	√	√		√	√	√
Split Reins ou Slobber Reins	√	√	√		√	√	√
Mecate (fermé, avec longe, pour Bosal)	√	√	√		√	√	√
Boots (Guêtres), Bell Boots (cloches, protège-glomes), Skid Boots, Bandages		√			√	√*	√*
Fourrure ou autre support doux à des parties d'équipement	√	√	√	√	√	√	√
Protection contre les mouches pour les oreilles	√	√	√	√	√	√	√
Filet pour le nez (partie des yeux libre)	√	√	√	√	√	√	√
Hipposandales	√	√	√	√	√	√	√
Aides spéciales chez des particularités corporels ou handicapés (Preuve par le passeport de santé sportive du Kuratorium Therap. Reiten)	√	√	√	√	√	√	√

Permis *Boots seulement permis aux disciplines respectives

Interdit !

Des hipposandales seulement aux pieds avant (Reining: ferrage approprié à l'arrière)

LK 4	Épreuves									
	Classes de performance									4A
Équipement autorisé	WPL	WHS	TH	SSH	RR	SO	WT	RN	WRR	
Chemise à manches longues, pantalon long, Bottes western/bottines	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Chapeau western	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Chapeau de randonnées équestres										
Casque d'équitation obligatoire pour les jeunes, recommandé pour les adultes	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Gilet de sécurité	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Chaps	√	√	√		√	√	√	√	√	
Tapaderos	√	√	√		√	√	√	√	√	
Éperons (éperons à roulettes western ou en forme de boule Ø min 1.5 cm)	√	√	√		√	√	√	√	√	
Cavalier classiques – cf FN LPO/WBO										
Selle western	√	√	√		√	√	√	√	√	
Selle de randonnées équestres						√	√			
Selle de monte distance						√	√			
Colliers	√	√	√		√	√	√	√	√	
Croupière	√	√	√		√	√	√	√	√	
Têtière avec frontal et sous-gorge	√	√	√		√	√	√	√	√	
Têtière à deux oreilles seulement avec sous-gorge	√	√	√		√	√	√	√	√	
Sous-gorge, cuivre ou synthétique	√	√	√		√	√	√	√	√	
Snaffle Bit (mené à deux mains), mors brisé une ou deux fois	√	√	√		√	√	√	√	√	
Hackamore (Bosal) + Hanger + Mecate + Gourmète (à deux mains)	√	√	√		√	√	√	√	√	
Des rênes fermées	√	√	√		√	√	√	√	√	
Split Reins ou Slobber Reins	√	√	√		√	√	√	√	√	
Mecate (fermé, avec longe, pour Bosal)	√	√	√		√	√	√	√	√	
Boots (Guêtres), Bell Boots (cloches, protège-glomes), Skid Boots, Bandages		√			√	√*	√*	√	√	
Fourrure ou autre support doux à des parties d'équipement	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Protection contre les mouches pour les oreilles	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Filet pour le nez (partie des yeux libre)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Hipposandales	√	√	√	√	√	√			√	
Aides spéciales chez des particularités corporels ou handicapés (Preuve par le passeport de santé sportive du Kuratorium Therap. Reiten)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

Permis *Boots seulement permis aux disciplines respectives

Interdit !

Des hipposandales seulement aux pieds avant (Reining: ferrage approprié à l'arrière)

LK 4	Épreuves									
	Classes de performance									4B
Équipement autorisé	WPL	WHS	TH	SSH	RR	SO	WT	RN	WRR	
Chemise à manches longues, pantalon long, Bottes western/bottines	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Chapeau western				√					√	
Chapeau de randonnées équestres										
Casque d'équitation obligatoire pour les jeunes, recommandé pour les adultes	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Gilet de sécurité	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Chaps	√	√	√		√	√	√	√	√	
Tapaderos	√	√	√		√	√	√	√	√	
Éperons (éperons à roulettes western ou en forme de boule Ø min 1.5 cm)	√	√	√		√	√	√	√	√	
Cavalier classiques – cf FN LPO/WBO										
Selle western	√	√	√		√	√	√	√	√	
Selle de randonnées équestres						√	√			
Selle de monte distance						√	√			
Colliers	√	√	√		√	√	√	√	√	
Croupière	√	√	√		√	√	√	√	√	
Têtière avec frontal et sous-gorge	√	√	√		√	√	√	√	√	
Têtière à deux oreilles seulement avec sous-gorge	√	√	√		√	√	√	√	√	
Sous-gorge, cuivre ou synthétique	√	√	√		√	√	√	√	√	
Snaffle Bit (mené à deux mains), mors brisé une ou deux fois	√	√	√		√	√	√	√	√	
Hackamore (Bosal) + Hanger + Mecate + Gourmette (à deux mains)	√	√	√		√	√	√	√	√	
Des rênes fermées	√	√	√		√	√	√	√	√	
Split Reins ou Slobber Reins	√	√	√		√	√	√	√	√	
Mecate (fermé, avec longe, pour Bosal)	√	√	√		√	√	√	√	√	
Boots (Guêtres), Bell Boots (cloches, protège-glomes), Skid Boots, Bandages		√			√	√*	√*	√	√	
Fouurrure ou autre support doux à des parties d'équipement	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Protection contre les mouches pour les oreilles	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Filet pour le nez (partie des yeux libre)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Hipposandales	√	√	√	√	√	√	√		√	
Aides spéciales chez des particularités corporels ou handicapés (Preuve par le passeport de santé sportive du Kuratorium Therap. Reiten)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	

Permis *Boots seulement permis aux disciplines respectives

Interdit !

Des hipposandales seulement aux pieds avant (Reining: ferrage approprié à l'arrière)

LK 1-3	Épreuves LK1A+2A, LK 1B+2B									
	Jun	Sen	LK3	WPL	WHS	TH	RR	RN	WR	
Équipement autorisé										
Chemise à manches longues, pantalon long, Bottes western/bottines	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Chapeau western	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Casque d'équitation (Obligatoire pour la classe B sauf SSH)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Gilet de sécurité	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Chaps, Chinks	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Tapaderos (étriers fermés vers avant avec du cuivre)	√		√				√			
Éperons (éperons à roulettes western ou en forme de boule Ø min 1.5 cm)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Cavalier classiques – cf FN LPO/WBO	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Selle western avec pommeau	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Colliers	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Croupière	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Têtière avec frontal et sous-gorge (permet chez tous les Bits)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Têtière à deux oreilles seulement avec sous-gorge	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Têtière à une ou deux oreilles (seulement avec Bit) à choix avec frontal ou sous gorge	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Sous-gorge, cuivre ou synthétique	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Chaîne sous-gorge (1.25cm, moulante plate, seulement avec Bit)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Snaffle Bit (mené eux mains)	√		√	√	√	√	√	√	√	√
Bit (mené à une main)	√		√	√	√	√	√	√	√	√
Hackamore (Bosal) + Hanger/têtière + Mecate + fac. Gourmette (mené à deux mains)	√		√	√	√	√	√	√	√	√
Hackamore (Bosal) + Hanger/têtière + Mecate + fac. Gourmette (mené à une main)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Romal Reins (Bit)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Slobber Reins (seulement en combinaison avec Snaffle Bit)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Boots (Guêtres), Bell Boots (cloches, protège-glomes), Skid Boots, Bandages	√	√	√		√		√	√		
Fouffure ou autre support doux à des parties d'équipement	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Protection contre les mouches pour les oreilles	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Filet pour le nez (partie des yeux libre)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Toupet pour la queue	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Hipposandales	√	√	√	√	√	√	√		√	√
Aides spéciales chez des particularités corporels ou handicapés (Preuve par le passeport de santé sportive du Kuratorium Therap. Reiten)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Permis										
Interdit!										
Des hipposandales seulement permis aux pieds avant (Reining : ferrage approprié à l'arrière										

A = cavaliers adultes

LK 1-3	Épreuves LK1A+2A, LK 1B+2B										
Équipement autorisé	JUPF RN	JUPF TH, BA, RR	YS CH	YS RN	WC H	WCH B	BDB	SU HO	SSH	WRR	
Chemise à manches longues, pantalon long, Bottes western/bottines	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Chapeau western	A	A	A	A	A	A	A	A	√		
Casque d'équitation (Obligatoire pour la classe B sauf SSH)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Gilet de sécurité	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Chaps, Chinks	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Tapaderos (étriers fermés vers avant avec du cuivre)										√	
Éperons (éperons à roulettes western ou en forme de boule Ø min 1.5 cm)	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Cavalier classiques – cf FN LPO/WBO	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Selle western avec pommeau	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Colliers	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Croupière	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Têtière avec frontal et sous-gorge (permet chez tous les Bits)			√	√	√	√	√	√		√	
Têtière à deux oreilles seulement avec sous-gorge			√	√	√	√	√	√		√	
Têtière à une ou deux oreilles (seulement avec Bit) à choix avec frontal ou sous gorge	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Sous-gorge, cuivre ou synthétique	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Chaîne sous-gorge (1.25cm, moulante plate, seulement avec Bit)			√	√	√	√	√	√		√	
Snaffle Bit (mené eux mains)	√	√	√	√	√	√	√			√	
Bit (mené à une main)			√	√	√	√	√	√		√	
Hackamore (Bosal) + Hanger/têtière + Mecate + fac. Gourmette (mené à deux mains)	√	√	√	√	√	√	√			√	
Hackamore (Bosal) + Hanger/têtière + Mecate + fac. Gourmette (mené à une main)					√	√	√	√		√	
Romal Reins (Bit)			√	√	√	√	√	√		√	
Slobber Reins (seulement en combinaison avec Snaffle Bit)	√	√	√	√	√	√	√			√	
Boots (Guêtres), Bell Boots (cloches, protège-glomes), Skid Boots, Bandages	√	√	√	√	√	√	√	√		√	
Fouffure ou autre support doux à des parties d'équipement	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Protection contre les mouches pour les oreilles	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Filet pour le nez (partie des yeux libre)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Toupet pour la queue	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Hipposandales		√	√						√	√	
Aides spéciales chez des particularités corporels ou handicapés (Preuve par le passeport de santé sportive du Kuratorium Therap. Reiten)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
Permis											
Interdit!											
Des hipposandales seulement permis aux pieds avant (Reining : ferrage approprié à l'arrière											

A = cavaliers adultes

Sous-chapitre 3: Cheval

§ 134 Selle western

- (1) Une selle western au sens de ce règlement est une selle avec les caractéristiques suivantes:
 1. Présente un pommeau fermement connecté à la fourche,
 2. Présente des étrivières,
 3. Présente un arçon.
- (2) Si une Back-Cinch est utilisée, elle doit être connectée à la sangle avec un connecteur.

§ 135 Bride et rênes

- (1) Seules les brides suivantes sont autorisées:
 1. Bride snaffle (Snaffle-Bit)
 2. Hackamore (Bosal)
 3. Mors à branches ((Western-) Bit)
- (2) Ce qui suit s'applique lors du transport d'un objet ou de la manipulation du portail:
 1. Les rênes à une main doivent être maintenues; les rênes ne doivent pas être changées, la position des rênes est libre
 2. Avec des rênes à deux mains, il est libre de franchir l'obstacle d'une main ou des deux mains; il est donc possible que l'objet ou la corde soit tenu avec l'une des rênes dans les mains.

§ 136 Bride snaffle

- (1) Un mors à filet doit être monté à deux mains, c'est-à-dire qu'il y a toujours les deux mains sur les rênes pendant le parcours. Dans les disciplines dans lesquelles le cavalier est autorisé à s'accrocher à la selle, le cavalier peut également tenir les rênes du snaffle d'une main afin de pouvoir tenir le pommeau avec l'autre main.
- (2) La bride de snaffle se compose de:
 1. Têtière avec frontal et sous-gorge.
 2. Mors à brisure (simple ou double) en métal lisse sans effet de levier, avec anneaux.
 - a) Rien ne doit dépasser du bas et le haut du mors. La section transversale du mors peut être ronde, ovale ou ovoïde. Le canon du mors doit être lisse, aucune bobine ni aucun anneau ne doit être appliqué sur le canon du mors. Il ne doit pas avoir plus de 0,3 cm de dégagement de langue.
 - b) Le diamètre intérieur des anneaux peut être de 5 à 10 cm. Les anneaux ne doivent pas être connectés

aux rênes, aux mentonnières ou aux pièces de tête de manière fixe. Les rênes doivent se déplacer librement dans l'anneau. Les ouvertures dans l'anneau pour la têtère et la gourmette sont autorisées.

- c) À 2,54 cm (1 pouce) du bord, le diamètre du mors doit être d'au moins 0,8 cm. Le mors peut diminuer de diamètre vers le milieu.
- 3. Une gourmette en cuir ou en nylon d'au moins 1,25 cm de large est obligatoire. Les gourmettes en chaîne ne sont pas autorisées.
- 4. Les rênes ouvertes (Split Reins) sont autorisées. Au moins une extrémité de rêne doit passer par les deux mains, de sorte qu'un pont soit formé avec au moins une rêne.
- (3) Les slobber Reins/cowboy snaffle sont autorisées. Ils se composent soit de deux cuirs slobber (fermés) avec une corde de guidage (Mecate), qui doit être attachée à la selle, soit de deux cuirs slobber avec deux rênes (ouvertes), qui sont tenus comme des Split Reins.
- (4) Les tours de tête à un passage d'oreille ne sont pas autorisées avec un snaffle.
- (5) Les tours de tête à deux passages d'oreille ne sont autorisées qu'avec la présence d'une sous-gorge.
- (6) Si un objet doit être tenu ou qu'un portail en corde doit être franchi, il est permis de le faire avec des rênes dans une main. Guider à une main n'est donc pas absolument nécessaire pour l'achèvement, mais est autorisé.
- (7) En LK4/5 A/B des rênes closes sont permises.

§ 137 Bosal

- (1) Un bosal doit être monté à deux mains, c'est-à-dire les deux mains sont toujours sur les rênes pendant l'épreuve. Dans les disciplines dans lesquelles le cavalier est autorisé à s'accrocher à la selle, le cavalier peut également tenir la mecate d'une main afin qu'il puisse s'accrocher à la selle de l'autre main.
- (2) Les chevaux seniors peuvent être montés au bosal; en LK 1 et 2, des rênes à une main sont nécessaires pour cela. Les romals reins (poing fermé, pas de doigt entre les rênes) et les split reins (pas plus que l'index entre les rênes) sont autorisés. Le flot peu pendre, peu importe de quel côté. Un changement de main ne peut pas être fait durant l'épreuve.
- (3) Un bosal se compose de:
 - 1. Têtère de bosal ou autre têtère

2. Cuir souple, tressé, corde ou cuir brut (anneau nasal), dont la forme se compose de cuir brut. Le diamètre admissible des morceaux de joue du bosal peut être de 1/2 à 1 pouce. Un matériau dur ou inélastique dans la zone où le bosal touche la tête du cheval n'est pas autorisé, même s'il y est rembourré ou enveloppé. Les bosals en crin de cheval ne sont pas autorisés.
 3. Mecate, rênes fermée, dont l'extrémité (longe) est attachée à la selle.
- (4) Un Fiador est autorisé.
 - (5) Une sous-gorge est autorisée.
 - (6) Les brides sans mors qui produisent un fort effet de levier via les combinaisons (Roy-Hackamore, Hackamore mécanique) ne sont pas autorisés.
 - (7) Si un objet doit être tenu ou qu'un portail en corde doit être franchi, il est permis de le faire avec des rênes dans une main. Guider à une main n'est donc pas absolument nécessaire pour l'achèvement, mais est autorisé.

§ 138 (Western-)Bit

La bride se compose de:

1. Têtière avec:
 - a) Frontal
 - b) Un ou deux passages d'oreille avec ou sans sous-gorge.
2. Mors droit, simple ou double brisure, avec branches)
 - a) L'embouchure doit être ronde, ovale ou ovoïde en coupe transversale et mesurées à 2,54 cm du bord un diamètre d'au moins 0,8 cm et un maximum de 1,9 cm. La surface doit être lisse.
 - b) Des inserts sont autorisés. Du bas du mors rien est permis de dépasser de plus de 0,3cm et doit être arrondi et lisse.
 - c) Le passage de langue (Port) ne doit pas être supérieur à 8.9 cm.
 - d) Purchase + Shank ne peuvent pas dépasser 21.6 cm.
3. Gourmette en chaîne ou autre gourmette d'une largeur d'au moins 1,25 cm, qui repose à plat contre le menton du cheval et qui n'est pas tordue. Si la gourmette en chaîne se compose de deux chaînes individuelles, elles doivent être fermement connectées au milieu. La gourmette ou la gourmette en chaîne doit être attachée dans l'ouverture supérieure d'un mors.
4. Les rênes ouvertes tenues d'une seule main. Les deux extrémités des rênes pendent du même côté. Les rênes doivent être guidées de la même main pendant l'épreuve, à

l'exception d'un changement de mains pour franchir un obstacle ou si un changement de main est expressément autorisé. Il ne doit pas y avoir plus que l'index entre les rênes dans la main. Démêler les rênes derrière la main dirigeante est également autorisé pendant le mouvement.

5. Le romal reins est tenu de bas en haut dans une main fermée (poing fermé), sans doigts entre les rênes. La seconde main tient l'extrémité du romal à au moins 40 cm de la main première main. La première main ne doit pas être changée pendant l'épreuve. L'extrémité ne doit pas être utilisée comme fouet (exception dans les WCH, WCHB et BDB derrière la ceinture). Les romal reins doivent être connectés.

§ 139 Équipement interdit

1. Bridon métallique, même rembourré (bouclerie métallique autorisée)
2. Gourmets ou gourmettes en chaîne qui ne répondent pas aux exigences énumérées ci-dessus et/ou qui sont trop serrées
3. Embouchures torsadées et à arête vives
4. Tous mors non autorisés
5. Muserolle, bride sans mors, Mouth Shutter
6. Toutes rênes auxiliaires (par ex. Tie-downs, rênes pare-chocs, martingales, rênes fixes, rênes allemandes) et double bride.
7. Tous les objets de type fouet (fouet, cravache, quirt) et l'utilisation des rênes dans l'épreuve comme fouet (exception WCH, WCHB, BDB)
8. Poids dans la queue
9. Monter avec des écouteurs. Exception : au Warm-Up payé et dans la zone de travail il est permis de monter avec un écouteur/bouchon d'oreille dans une oreille.
10. Bouchons d'oreille (Ear Plugs) pour chevaux
11. Longe/Corde avec mousqueton anti-panique
12. Licol en corde

§ 140 Équipement supplémentaire autorisé

1. Protection contre les insectes aux oreilles
2. Protection des naseaux (Head Shaker)
3. Fourrure ou autres éléments doux sur l'équipement
4. Bandages et guêtres, par ex. guêtre fermée, combinaison guêtre, cloche, cloches, bandages de soutien sont autorisés dans les disciplines WHS, RN, SUHO, WCH, Cutting, BO, BDB, WRR, Ranch Riding et dans toutes les épreuves JUPF et YS.

§ 141 Ferrage

- (1) Le ferrage doit être fonctionnel et en ordre; les plaques de plomb ou les poids ne sont pas autorisés, qu'ils soient visibles ou invisibles.
- (2) Les chaussures sont autorisées, sauf dans en RN et SUHO aux postérieurs.
- (3) Un ferrage approprié est obligatoire dans toutes les classes RN et SUHO.

Sous-chapitre 4: Chien

§ 142 Dispositions sur les équipements spéciaux

- (1) Le chien porte un collier ou un harnais normal.
- (2) Les colliers en chaîne sont autorisés si le chien n'est pas tenu en laisse.
- (3) Les laisses fixes doivent être d'une longueur adéquate. Les laisses avec un collier intégré doivent avoir un freinage à course courte.
- (4) En cas d'utilisation d'une laisse avec butée, à partir de laquelle le chien peut être lâché du cheval, un collier ou un harnais de poitrine doit rester sur le chien pour des raisons de sécurité.
- (5) Les laisses coulissantes sans arrêteur, les laisses d'agilité et laisses à enrouleur sont interdites.

B. Partie spécifique (§§ 143 – 374)

Chapitre I: Dispositions de base (valables pour toutes les disciplines)

Sous-chapitre 1: Monter et longer

§ 143 Monter

Monter au sens de ce règlement signifie tout travail de chevaux à la main, en longe ou sous la selle.

§ 144 Période de travail

- (1) Les périodes de travail approuvées doivent être publiées au tableau d'affichage.
- (2) En dehors de ces périodes, il est interdit de monter une fois le concours débuté.
- (3) Les participants au concours ne sont autorisés à monter que sur les arènes désignées.
- (4) Les violations des dispositions ci-dessus peuvent entraîner des sanctions.

- (5) Pendant les périodes de travail approuvées avant le début du concours et après la dernière vérification d'une journée de concours, l'organisateur du concours doit pouvoir joindre en tout temps par téléphone un service de secours.

§ 145 Identification des participants

Chaque utilisateur de l'arène doit porter le numéro de départ de la combinaison cheval/cavalier attribué pour ce concours.

§ 146 Équipement en dehors des épreuves

- (1) En principe, seuls les équipements approuvés selon ce règlement sont autorisés sur la place de concours.
- (2) Pour les cavaliers en LK 1-5 B, le port du casque d'équitation est obligatoire lorsqu'il monte.
- (3) Le steward peut demander le retrait de l'équipement non conforme aux dispositions de l'équipement du présent règlement.
- (4) Expressément interdit est:
 1. Monter sans selle
 2. Monter sans bride
 3. Plus d'un cavalier sur le cheval
 4. Enfant sur des selles dont les étriers sont trop longs
 5. Monter en tenant un autre cheval à la main.
- (5) Il est interdit de longer avec une chaîne d'étalon ou de conduite (Corde ou laisse en cuire avec une chaîne dans la partie avant).

§ 147 Longer

- (1) Longer est permis aux endroits désignés sur le site du concours.
- (2) Longer n'est autorisée que si aucun autre participant ne monte.
- (3) Si une double bride est utilisée, la longe ne doit pas être accrochée à la combinaison de la double bride.
L'utilisation d'un licol est interdite.
- (4) Les chevaux ne peuvent être attachés que sur le snaffle bit et uniquement dans la mesure où l'arête du nez est en avant ou sur la verticale. Les enrênements n'ont pas le droit de passer entre les pattes avant.
- (5) Les mors utilisées pour longer doivent être conforme au règlement.
- (6) Il est permis d'utiliser un fouet.
- (7) Il est permis de longer les chevaux avec bride, caveçon, licol ou licol en corde.

Sous-chapitre 2: Dispositions des épreuves

§ 148 Disciplines individuelles

Dans les disciplines individuelles, un participant peut commencer avec plusieurs chevaux dans l'épreuve. Il reçoit une note par départ et peut être classé avec tous les chevaux partis. Les disciplines suivantes sont des disciplines individuelles:

1. TH
2. WR
3. RN
4. RR
5. SUHO
6. RTH
7. H&D TH
8. WT TH
9. WT RR
10. WCH
11. WCHB
12. BDB
13. Épreuves spéciales basées selon à la discipline régulière.

§ 149 Disciplines de groupe

Dans les disciplines de groupe, un participant ne peut présenter qu'un seul cheval par épreuve. Les disciplines suivantes sont des disciplines de groupe:

1. WPL
2. WHS
3. SSH
4. FZ
5. WT WHS/WT/WPL
6. Épreuves spéciales basées selon à la discipline régulière.
7. WRR

§ 150 Disciplines pointées

Les disciplines pointées sont des disciplines dans lesquelles une note est attribuée pour évaluation. Une note est attribuée dans les disciplines suivantes:

1. TH
2. WR
3. RN
4. WHS
5. SSH
6. RR
7. SUHO
8. RTH
9. H&D TH

10. WT TH
11. WT RR
12. WCH
13. WCHB
14. BDB
15. Épreuves spéciales basées selon à la discipline régulière.

§ 151 Détermination des scores dans les disciplines pointées (Base 70)

- (1) Dans les disciplines pointées avec un score de base de 70, le juge attribue un score de manœuvre pour chaque manœuvre. De plus, des points d'erreur (pénalités) peuvent être attribués entraînant des déductions. Pour le résultat final, les scores de manœuvre et les pénalités sont ajoutées ou soustraites du score de base.
- (2) Sur la base d'un score de 70, le juge attribue un score de moins 1,5 à plus 1,5 dans les manœuvres individuelles. La détermination suivante s'applique:

-1.5	= extrêmement insuffisant
-1	= très insuffisant
-0.5	= insuffisant
0	= moyenne
+0.5	= bon
+1	= très bon
+1.5	= extrêmement bon
- (3) Dans les disciplines WHS et SSH, le juge attribue sur la base d'un score de 70, de moins 3 à plus 3 dans les manœuvres individuelles:

-3	= extrêmement insuffisant
-2	= très insuffisant
-1	= insuffisant
0	= moyenne
+1	= bon
+2	= très bon
+3	= extrêmement bon

§ 152 Détermination des notes

- (1) Dans les disciplines dans lesquelles des notes sont attribuées, le juge attribue 10 notes, chacune allant de 0 à 10 points. Des demi-points peuvent être attribués. Pour déterminer le résultat final, toutes les notes sont additionnées et divisées par 10. La détermination suivante s'applique à la répartition des notes:

10 = excellent

9 = très bon

8 = bon

- 7 = assez bon
- 6 = satisfaisant
- 5 = suffisant
- 4 = médiocre
- 3 = assez mauvais
- 2 = mauvais
- 1 = très mauvais
- 0 = non exécuté

§ 153 Pattern

- (1) Les patterns sont les tâches que le participant doit accomplir avec son cheval et éventuellement un chien.
- (2) Les patterns se composent d'un dessin et d'un texte expliquant ce dessin. Les allures, les obstacles et/ou les manœuvres se trouvent dans le pattern.
Fondamentalement, tous les patterns doivent être conçus de manière que les accidents puissent être exclus et qu'aucun piège ne soit installé pour les chevaux ou les chiens.
- (3) Dans les patterns où le texte et le dessin ne correspondent pas, le texte prime sur l'image.
- (4) Les patterns sont librement conçus en fonction de la discipline ou sont prescrits.
- (5) Distances, obstacles obligatoires et facultatifs ainsi que si nécessaire, d'autres éléments peuvent figurer respectivement à la discipline.
- (6) Les distances qui ne sont pas explicitement décrites dans le pattern sont établies sur la base des distances et des dimensions spécifiées des disciplines respectives. Un multiple des distances est possible.
- (7) Lors de la mesure des distances, la largeur libre est utilisée
- (8) Lors de la mesure de barres surélevées, les mesures sont effectuées du bas vers le point le plus haut de la barre.
- (9) L'allure du galop est fondamentalement requise dans le galop en main, qui résulte des lignes tracées, à moins que le texte ne décrive autre chose.
- (10) Si des marqueurs ou des points de repère similaires sont dessinés, il doit être clairement indiqué de quel côté du marqueur monter ou mener.
- (11) Lors du choix d'un pattern, le niveau de difficulté en fonction de la classe de performance et/ou de l'âge du cheval doit être pris en compte.
- (12) Le choix du modèle est effectué par le responsable, l'organisateur du concours ou le juge, le juge donnant l'approbation finale.

- (13) Les patterns doivent être annoncés au moins 90 minutes avant le début du concours. Cela se fait généralement sous forme d'avis sur le manège et au bureau d'inscription. Dans les disciplines suivantes, il n'est pas nécessaire d'afficher le dessin du pattern; le nom du pattern est suffisant: RN, WR, SUHO, JUPF, YS, WCH, Boxing, Box Drive Box.
- (14) Si une modification du pattern ou de son contenu (dessin/texte) est nécessaire à brève échéance, les participants en seront informés.
- (15) Le juge est responsable de la bonne construction et de l'approbation du parcours.
- (16) Dans les épreuves qui permettent de se qualifier pour le DM ou d'obtenir un titre du championnat de Land, les patterns de qualification/championnat marqués sont tous des patterns disponibles dans les disciplines RN, WR, SUHO, JUPF, YS, WCH, Boxing, Box Drive Box (à l'exception du pattern pour LK 4).
- (17) Lors de la fusion de différentes classes de performances, le pattern de la classe de performances inférieure prime. Lorsque les classes junior et senior sont fusionnées, le pattern de la classe junior prime.
- (18) Si des disciplines particulières sont publiés deux fois sur les concours de catégorie C, des patterns différents doivent être exécutés.

Sous-chapitre 3: Disqualification et score nul

§ 154 Disqualification (s'applique à tous les types d'épreuves)

- Dans les cas suivants, la combinaison cheval/cavalier se voit être disqualifiée pour l'épreuve respective:
- Mauvais traitements volontairement infligés au cheval
- Utilisation d'équipements interdits
- Refus du contrôle de l'embouchure
- Manque de respect ou mauvais comportement du cavalier
- Blessure du cheval dans la zone affectée par le cavalier avec du sang frais
- Boiterie du cheval
- Manipulations
- Entrée dans l'arène dans des disciplines qui contiennent une partie RN sans ferrage postérieur approprié
- Bouchons d'oreilles pour chevaux
- Poids de queue
- Aide par des tierces personnes en dehors de l'arène

§ 155 Score nul (s'applique à tous les types d'épreuves)

Si les erreurs suivantes se produisent, il en résulte un score nul (pénalité 0) pour l'ensemble de l'épreuve de la combinaison cheval/cavalier/meneur respective. S'il y a des ajouts spécifiques à une discipline, ceux-ci sont listés directement avec la discipline concernée.

- Utilisation d'un mauvais équipement
- Mauvaise utilisation des rênes. Exception: si la porte est le dernier obstacle et que le pattern se termine après avoir franchi la porte, il n'est plus nécessaire de reprendre les rênes en position initiale.
- Changement de main de rênes avec des rênes à une main ou utilisation de deux mains.
- Lors du transport et/ou du déplacement d'un objet avec des rênes à deux mains, il n'est pas autorisé de ramasser l'objet d'une main et de le poser de l'autre (changement supplémentaire de rênes), sauf si cela est expressément autorisé.
- Chute du cheval et/ou cavalier/meneur.
- Refus aux aides équestre dans la mesure où le pattern est retardé.
- Défauts de l'équipement entraînant l'interruption ou la fin de la tâche.
- Monter en dehors des marquages destinés à limiter le pattern.
- La personne guidant le cheval d'un participant dans l'arène franchit l'entrée de l'arène (ne s'applique pas aux
- Reprise avec accompagnatrice/teur ou handicapés).
- Le cheval s'emballe ou un manque de contrôle, il n'est plus possible de dire si le cavalier est toujours en train de poursuivre la tâche.
- Danger pour le cheval et/ou le cavalier, ce qui mène le juge à abandonner l'épreuve.
- Erreur de pattern
- Manœuvre supplémentaire.
- Omettre une démarche prescrite.
- Toucher le cou du cheval à plusieurs reprises pour abaisser sa tête ou utiliser la main libre pour effrayer ou flatter le cheval.
- Entrée dans l'arène sans numéro de départ valide, méconnaissable ou erroné.
- Perte d'une rêne pendant un mouvement, qui puis touche le sol.

Sous-chapitre 4: Caractéristiques positives et négatives

§ 156 Caractéristiques positives

Les caractéristiques suivantes conduisent à des points positifs

dans l'évaluation. S'il y a des ajouts spécifiques à une discipline, ceux-ci sont listés directement avec la discipline concernée.

- Toute accomplissement de l'échelle de formation (Tact, Relâchement, Conformité, Activation de l'arrière-main, Rectitude, Perméabilité absolue) respectivement des éléments particuliers de celle-ci.
- Exécution des manœuvres avec une qualité et un niveau de difficulté accrus - qualité des allures
- La posture de soi du cheval correspond à son extérieur
- Exécution précise des manœuvres requises, respect idéal des trajectoires spécifiées
- Vitesse constante à toutes les allures
- Se comporte bien

§ 157 Caractéristiques négatives et/ou fautes

Les caractéristiques et/ou les erreurs suivantes entraînent des déductions dans l'évaluation, mais n'entraînent pas de pénalités. S'il y a des ajouts spécifiques à une discipline, ceux-ci sont listés directement avec la discipline concernée.

- Tout écart respectivement tout non-exécution de l'échelle de formation (Tact, Relâchement, Conformité, Activation de l'arrière-main, Rectitude, Perméabilité absolue) respectivement des points particuliers de cette même.
- L'ouverture de la bouche du cheval
- Agiter de la tête du cheval
- Position de la tête du cheval trop haute ou trop basse (les pointes des oreilles doivent tenir la hauteur du garrot selon l'extérieure)
- Étirement en avant du nez du cheval
- Arête du nez derrière la verticale
- Aide exagérée du cavalier/meneur
- Manque de contrôle du cavalier/meneur sur le cheval
- Prévenir aux aides du cavalier
- Trébuchement du cheval (en SSH =et du meneur)
- Vitesse rapide incontrôlée à toutes les allures
- Rythme exagérément élever ou lent à toutes les allures
- Perte de mouvement vers l'avant

Sous-chapitre 5: Contrôle de l'équipement

§ 158 Contrôle de l'équipement dans l'arène

- (1) À la fin de chaque parcours et dans toute discipline, le juge peut demander le retrait de la bride, la vérification du mors et la vérification de l'équipement. Si le contrôle l'exige le juge est autorisé à toucher le cheval pour ceci.
- (2) Dans les disciplines suivantes, la vérification de la bride

est obligatoire et le participant doit se présenter spontanément au juge avec le cheval et montrer la bride:

1. Reining
2. Chevaux jeunes Reining
3. Youngstar Reining
4. Working Cowhorse
5. Working Cowhorse Boxing
6. Box Drive Box

Sauf si le juge décide de faire seulement des contrôles aléatoires pour les disciplines Reining, Chevaux jeunes Reining et Youngstar Reining (Random Bit Check)

- (3) Si un participant ne respecte pas son obligation de montrer la bride, il sera disqualifié dès qu'il aura quitté l'arène. Jusque-là, le juge est autorisé à le lui signaler.

Sous-chapitre 6: Parcours

§ 159 Obstacle non-conforme

Si un participant rencontre un obstacle qui n'est pas en bon état, il peut soit :

- Arrêter son cheval (sans faute) attendre que l'obstacle soit réparé et recommencer dans l'allure prescrite à une distance de son choix;
- Ou tout de même franchir l'obstacle et sera alors évalué comme si l'obstacle avait été correctement installé.

§ 160 Obstacle endommagé

Si un obstacle est endommagé de telle manière qu'il ne peut pas être dans un état approprié pour les autres participants, ou si un obstacle s'avère dangereux au cours de l'épreuve, il sera omis par d'autres participants. Dans l'évaluation, l'évaluation de cet obstacle est supprimée pour tous les participants. La décision appartient au juge.

§ 161 Restauration de l'obstacle

1. Le service de parcours ne peut travailler qu'après la fin d'un parcours ou à une distance raisonnable du participant sur des obstacles que le participant a déjà franchis. En aucun cas, un obstacle ne doit être manipulé pendant qu'un participant est à l'intérieur ou autour.
2. Si un obstacle est déformé par un participant et si cet obstacle doit être réutilisé au cours du pattern (obstacles combinés), il ne doit pas être restauré entre-temps.
3. Après avoir terminé un parcours, les obstacles existants doivent être restaurés le mieux possible pour le prochain participant.

Sous-chapitre 7: Chute/vidéo, conseil

§ 162 Chute du cheval

Un cheval est considéré comme tombé si l'épaule et/ou la hanche et/ou la ligne du bas du cheval touchent le sol.

§ 163 Conseils possibles aux juges et preuves vidéo

- (1) En cas de disqualification, score nul, pénalité 2 (sauf des pénalités de marquer), pénalité 5 et pénalité 10 comme en des situations de fautes graves comparables dans des disciplines avec des notes (p.e. 0 en manœuvre), les juges peuvent se consulter avant la publication du score.
- (2) En cas de disqualification, score nul, pénalité 2 (sauf des pénalités de marquer), pénalité 5 et pénalité 10, les enregistrements vidéo ne peuvent être consultés par le juge et avant le classement que si des enregistrements vidéo officiels de toutes les parcours de la discipline concernée sont disponibles.
- (3) Les vidéos privées ne peuvent pas être utilisées par les juges pour les prises de décision.

Chapitre II: Procédure d'épreuve

Sous-chapitre 1: Procédure et début d'épreuve

§ 164 Épreuve individuelle

- (1) Dans les épreuves individuelles, il n'y a qu'un seul participant à cheval dans l'arène pour évaluation par le juge.
- (2) L'évaluation commence lorsque le cavalier/meneur entre dans l'arène avec son cheval.

§ 165 Épreuve de groupe

- (1) Selon la discipline, les épreuves de groupe comprennent un ou plusieurs participants à cheval dans l'arène pour évaluation par le juge.
- (2) L'évaluation commence lorsque le cavalier/meneur entre dans l'arène avec son cheval.

Sous-chapitre 2: Interruption de l'épreuve/du parcours

§ 166 Interruption de l'épreuve

- (1) Le juge peut interrompre une épreuve à tout moment pour les raisons suivantes:
 1. Changement dans l'arène qui perturbe l'épreuve
 2. Bien-être animal

3. Équipement illégal
 4. Cheval hors de contrôle
 5. Restauration d'un obstacle qui nécessite une interruption
- (2) Le juge indique qu'une épreuve est interrompue par des signaux manuels ou annonce du speaker ou par un sifflet.

§ 167 Changement d'équipement de l'arène

Les changements d'équipement de l'arène pendant une épreuve ne sont pas autorisés.

§ 168 Changement des conditions de départ en raison d'influences météorologiques

- (1) Si les conditions de départ changent au cours d'une épreuve en raison de conditions météorologiques, il appartient au juge de décider si l'épreuve peut être effectué jusqu'au bout ou si elle doit être interrompue ou annulée et poursuivie ou répété ultérieurement.
- (2) En cas d'interruption, l'ordre de départ précédent est repris. Si l'épreuve est annulée et que l'examen est répété, tous les participants commencent dans le même ordre.

Chapitre III: Enseignement de l'équitation western

§ 169 Règles générales sur l'enseignement de l'équitation western

- (1) Les termes et explications suivants s'appliquent à toutes les disciplines western. Les allures et manœuvres dans les disciplines sont évaluées en fonction des caractéristiques ci-dessus, en tenant compte des éventuelles pénalités.
 1. Un cheval se déplace dans toutes les allures avec rythme, lâche prise, dans une posture naturelle et redressé, avec une bonne poussée des postérieurs, équilibré vers l'avant.
 2. Fondamentalement, l'échelle de formation suivante est utilisée dans l'évaluation du cheval dans toutes les disciplines :
 - a) Rythme
 - b) Relâchement
 - c) Souplesse
 - d) Activation de l'arrière-main
 - e) Rectitude
 - f) Perméabilité absolue
- (2) Commentaire sur l'échelle de formation
 1. Rythme signifie l'uniformité des pas, des mouvements et des sauts dans les trois allures de base. Le rythme

doit rester sur des lignes droites et des courbes, ainsi que dans les transitions et les virages.

2. Le relâchement signifie que les muscles du cheval se contractent et décontractent librement et sans se crispier, c'est-à-dire il faut à la fois développer autant de tension musculaire que nécessaire mais le moins possible. Les fonctionnalités sont par exemple.:
 - Allures cadencées
 - Bouche détendue, mâchoire inférieure flexible
 - S'ébrouer
 - Queue pendante qui se porte ample et décontractée
 - Dos souple et ondulant
3. La souplesse signifie que le cheval accepte volontiers les aides du cavalier et montre sa volonté de s'étirer afin de développer une courbe de tension positive.
4. L'activation de l'arrière-main signifie que le cheval travaille activement par l'arrière sous le centre de gravité. Il présente une élasticité souple et est élastique à l'avant et à l'arrière-main via un dos oscillant.
5. La rectitude signifie que le cheval (tout en maintenant le rythme, le relâchement, la souplesse et les postérieurs actifs) a ses pattes postérieures en coup droit sur les lignes droites et courbes.
6. La perméabilité absolue signifie que le cheval fournit au cavalier toute sa force. Tout en conservant une courbe de tension positive, il montre une auto-rétention naturelle constante correspondant à l'extérieur.

Sous-chapitre 1: Allures

§ 170 Séquence de mouvement du cheval western

Un cheval western se déplace tactiquement dans toutes les allures, relâché, redressé, équilibré et avec une retenue qui correspond à son extérieur. Ses mouvements sont plats, fluides, doux et élastiques. Il montre une expression satisfaite, est attentif et prêt à aider le cavalier. Il laisse son cavalier s'asseoir et agir en rythme et en douceur

§ 171 Exactitude et écarts négatives.

- (1) Chaque allure correctement affichée peut atteindre à la fois une qualité supérieure et un niveau de difficulté supérieur. Cela peut par exemple être obtenue en prolongeant la phase de la jambe de support, à condition

que l'exactitude soit maintenue. Une démarche peut être décrite comme bonne, très bonne ou excellente.

- (2) Les éléments négatifs par rapport à une allure correcte peuvent être des erreurs de chronométrage, des tensions, un manque d'élasticité, une torsion, une désinvolture, plus d'effort qu'un sous-dépassement, un manque de volonté d'étirement, de la nervosité ou une réticence du cheval.
- (3) Tout écart par rapport à une allure correcte doit être considéré comme une faute selon leur occurrence et doit être inclus dans l'évaluation du juge. Une allure peut donc être décrite comme mauvaise, très mauvaise ou extrêmement mauvaise.

§ 172 Walk/pas

Le walk/pas correct est une démarche naturelle à quatre temps sans phase flottante. Le cheval montre une foulée appropriée à son extérieur. Le walk atteint une meilleure qualité grâce à une foulée détendue, droite, tandis que les postérieurs sont sous le centre de gravité du cheval avec une ligne de tête droite ou légèrement en avant de la verticale.

§ 173 Jog

- (1) Le jog correct est une démarche naturelle à deux temps. Les paires de jambes se déplacent en diagonale sans phase flottante entre les deux. Les mouvements sont rythmés, doux et légèrement élastiques. Le jog atteint une qualité supérieure grâce à des marches spacieuses et fixes avec une capacité de charge élevée et en même temps avec une ligne de tête droite ou légèrement en avant de la verticale.
- (2) Si l'allure du trot est décrite dans le pattern, le jog et le trot sont autorisés.

§ 174 Extended Jog

- (1) Dans un extended jog correct, les temps sont modérément étendus rythmiquement. Une qualité accrue se caractérise par des mouvements dynamiques et actifs depuis l'arrière-main avec une ligne de tête droite ou légèrement en avant de la verticale.
- (2) Il en va de même pour le trot (extended trot).

§ 175 Trot

- (1) Un trot correct est une démarche naturelle en deux temps. Les paires de jambes se déplacent en diagonale avec une phase flottante appropriée entre les deux. Les mouvements sont rythmés, doux et légèrement élastiques

avec une dynamique active des postérieurs. Le trot atteint une qualité supérieure grâce à des mouvements étendus et dynamiques à vitesse moyenne avec une ligne de tête droite ou légèrement en avant de la verticale.

- (2) Si l'allure du trot est décrite dans le pattern, le jog et le trot sont autorisés.

§ 176 Trot enlevé

- (1) Le trot enlevé est une certaine assiette dans le trot. Le cavalier réagit toutes les deux phases du trot en se penchant légèrement de la selle au-dessus de ses genoux et ses étriers pour s'asseoir dans la phase de trot suivante.
- (2) Le trot enlevé n'est autorisé que pendant l'extended trot dans les épreuves pour jeunes chevaux, en Ranch Riding et en Ranch Trail

§ 177 Lope/Galop

Un galop correct est une allure naturelle à trois temps. Les chevaux montrent le galop gauche de la main gauche et le galop droit de la main droite. Les mouvements sont rythmés, doux et légèrement élastiques. Le galop atteint une qualité supérieure grâce à des sauts étendus et définis avec une capacité de charge élevée et en même temps une ligne supérieure stable avec une ligne de tête droite ou légèrement en avant de la verticale.

§ 178 Ligne supérieure du cheval dans les allures

1. Une ligne supérieure correcte est présente lorsque le cheval est disposé à soutenir le cou et la tête en fonction de son extérieur avec l'aide du cavalier de manière à former une courbe de tension positive. La tête se porte sur ou devant la verticale le nez.
2. Si la tête du cheval est constamment portée plus haut que l'extérieur du cheval respectif, le dos devient creux et le cheval perd la poussée des postérieurs. Si la tête est portée toujours plus bas qu'elle ne correspond à l'extérieur respectif, le cheval devient lourd sur le coup et n'a ni légèreté ni fluidité. Dans les deux cas, le cheval perd sa rétention et le mouvement est laborieux.
3. La ligne supérieure atteint une qualité supérieure et donc une bonne, très bonne ou excellente expression grâce au maintien constant de la courbe de tension positive dans toutes les allures, transitions et leçons avec une assistance fine simultanée. Le cheval est équilibré et auto-retenu.
4. Les déviations négatives, qui conduisent à une mauvaise,

très mauvaise ou extrêmement mauvaise ligne supérieure, sont, selon l'extérieur, non naturelles, trop hautes ou trop basses au cou ainsi que des tensions négatives dans tout le corps, qui altèrent l'équilibre naturel du cheval et contribuent également aux défauts montrés par la mise en œuvre de l'échelle de formation.

Sous-chapitre 2: Manœuvres

§ 179 Changement de galop (Leadchange)

- (1) Un changement de galop est le changement de gauche à droite au galop ou de droite à gauche au galop. Un changement de galop peut être fait au temps ou en l'air. Si un changement de pied en l'air n'est pas explicitement requis dans une discipline, un simple changement de galop peut également être effectué.
- (2) Lorsque le galop change en l'air, le cheval change dans un saut au galop sans interrompre l'allure. Le changement de galop doit être effectué précisément au point spécifié dans le pattern. Le changement des antérieurs et des postérieures doit être fait dans le même saut au galop (simultanément).
- (3) Dans un changement de galop simple, le cheval change de galop en marchant ou en trotant.

§ 180 Back Up/reculer

Le reculer est un mouvement vers l'arrière en deux temps avec une séquence de pieds en diagonale sans phase flottante.

§ 181 Spin

Le spin est une rotation à 360 degrés qui est effectuée autour du postérieur interne fixe. Le postérieur extérieur et les antérieurs avant conduisent le mouvement. L'un des deux antérieurs est alternativement en contact avec le sol pendant le mouvement, les antérieurs se croisent.

§ 182 Tour sur les hanches/Turn

Le tour sur les hanches(HHW)/turn est une rotation jusqu'à 360 degrés autour de l'antérieur interne, dont la vitesse peut différer de celle d'un spin. Les antérieurs se croisent vers l'avant sur le côté.

§ 183 Sliding Stop

Sliding stop est le terme utilisé pour décrire la phase dans laquelle le cheval est arrêté du galop en amenant les pattes arrière bien en dessous de son corps et en restant dans cette

position, en glissant en ligne droite sur les sabots des postérieurs jusqu'à l'arrêt avec les antérieurs travaillants librement

§ 184 Stop (arrêt)

Le stop est un arrêt équilibré du cheval dans toutes les allures. A l'arrêt, le cheval est droit et prend plus de poids avec l'arrière-main tandis que le coup droit rester léger.

§ 185 Rester

Le but est de démontrer que le cheval peut se tenir immobile dans une position détendue à un point prescrit dans le pattern. Les quatre jambes du cheval doivent rester immobiles un instant

§ 186 Roll Back

Le rollback est un mouvement inverse de 180 degrés hors du mouvement vers l'avant après l'achèvement d'un sliding stop, par lequel le cheval est retourné sur ses postérieurs dans la direction opposée et doit continuer à galoper dans un mouvement continu. Le rollback doit être effectué sans temps d'arrêt après le sliding stop, une courte pause, qui est nécessaire pour retrouver l'équilibre, ne doit pas être considérée comme une pause. Le cheval ne doit pas avancer ni reculer avant le rollback.

§ 187 Voltes

Les voltes doivent être parcourus conformément aux directives en ce qui concerne l'allure, la taille et la vitesse.

§ 188 Run Down et Run Around

Run down et run around est une phase d'accélération avant un sliding stop, qui nécessitent une prise de vitesse régulière et contrôlée au galop.

§ 189 Sidepass

Le sidepass est un mouvement latéral dans lequel les antérieurs et les postérieurs se croisent alternativement. Chez le sidepass le cheval reste droit et se bouge latéralement dans la direction prescrite.

§ 190 Two-Track/Cession à la jambe (Leg-Yield)

Précisions :

Le cheval doit croiser les antérieurs et les postérieurs à chaque mouvement latéral.

1. Chez le leg-yield il se bouge parallèlement vers l'avant

et le côté et reste droit et peut être tourne légèrement vers la direction du mouvement.

2. Chez le two-track le cheval se bouge en diagonal vers l'avant et le côté et reste droit ou tourné et plié vers la direction du mouvement.

Sous-chapitre 3: Aides

§ 191 Aides autorisées

- (1) Le cheval doit être à tout instant contrôlé et volontairement conduit par le cavalier.
- (2) Avec l'influence du cavalier, c'est à dire que ce qui suit doit être observé en utilisant les aides à la jambe et à la main.
 1. Les aides à la jambe ne sont utilisés qu'à l'arrière de la sangle. Les jambes, les étiers et les éperons ne doivent pas être utilisés devant la sangle de la selle.
 2. Les aides à la main sont à utilisées conformément aux méthodes prescrites et à appliquer durant toute la durée de l'épreuve. Un changement de main des rênes, à une ou deux mains, n'est autorisé que pour le passage de la porte ou s'il est expressément autorisé pour d'autres obstacles.
- (3) En outre les aides vocales sont autorisées.

Chapitre IV: Disciplines

Sous-chapitre 1: Western Pleasure (WPL)

§ 192 Introduction/But de la discipline WPL

La discipline WPL recherche le cheval avec la meilleure qualité d'allure. A cet effet, les chevaux sont présentés dans les trois allures de base avec leurs déclinaisons respectives. Le cheval doit bouger avec rythme, en étant relâché et équilibré avec une ligne de dos calme. Le rythme doit être calme et régulier sans perdre la tendance vers l'avant.

§ 193 Type de discipline WPL

Le WPL est une discipline de groupe.

§ 194 Exécution de la discipline WPL

- (1) Les cavaliers présentent leurs chevaux à deux mains sur le battement de sabot (piste entière) dans les allures du pas, du trot et du galop. Un renforcement peut être nécessaire à chaque allure. Il est permis de dépasser avec une marge de sécurité suffisante. Les changements de main doivent être effectués sous la forme d'une demi-volte. De plus, un

arrêt et un reculé peuvent être demandés.

- (2) Les allures et les manœuvres sont déterminées par le juge et annoncées par le speaker.
- (3) Dans le cas d'un grand nombre de partants, le juge a le droit de diviser le groupe et d'effectuer plusieurs tours (gorounds). Le juge forme alors la finale à partir de ces manches préliminaires, finale à partir de laquelle le classement est effectué.

§ 195 Procédure de jugement de la discipline WPL

- (1) Le juge se positionne à l'endroit de son choix et est responsable de la décision des allures, afin que cela lui permette de définir le classement.
- (2) Il n'y a pas de scoresheet prescrit pour le WPL.

§ 196 Dispositions spécifiques de la discipline WPL

1. En WPL, le cavalier ne peut présenter qu'un seul cheval par épreuve.
2. Si la classe est divisée en deux gorounds ou plus, une finale doit avoir lieu.
3. Critères d'évaluation pour les classes de performances 1 – 3:
 - Les chevaux qui sont présentés avec des rênes suffisamment lâches, éventuellement avec un léger contact et contrôle, sans paraître intimidés, se voient positivement pointés.
 - La qualité du mouvement et la vitesse constante de l'allure, sont les principaux critères d'évaluation.
 - La tête et l'encolure doivent être maintenus dans une position naturelle, confortable pour le cheval et adapté à sa morphologie
 - Les transitions entre les allures doivent s'exécuter en douceur et sans interruption du mouvement vers l'avant.
 - Les chevaux doivent refléter un mouvement qui leur est agréable et naturel par l'expression de leurs oreilles, de leurs yeux, de leur bouche et de leur queue.
 - Les chevaux doivent être prêts à exécuter un reculé et à rester immobile et calme.
4. Critères d'évaluation pour les classes de performances LK 4/5:
 - Non seulement la qualité de l'allure du cheval mais aussi la présentation harmonieuse du couple cavalier/cheval est évaluée dans ces LK.
 - Dans ces LK, un maximum de 8 chevaux est autorisé sur la piste en même temps.

§ 197 Pattern et leurs dispositions dans la discipline WPL

Il n'y a pas de pattern spécifique dans la discipline de WPL.

§ 198 Caractéristiques positives dans la discipline WPL

- Réaliser autant d'éléments de l'échelle de formation que possible.
- Rythme calme et régulier sans perte de mouvement vers l'avant
- Transitions équilibrées et douces
- Élasticité

§ 199 Caractéristiques négatives dans la discipline WPL

- Passer à la mauvaise allure
- Exécuter une allure qui n'est pas requise
- Utilisation de l'éperon ou du romal devant la sangle
- Déranger le mouvement des autres participants
- Mauvais galop
- Interruption non souhaitée de l'allure
- Non-exécution du changement d'allure dans un laps de temps raisonnable
- Exécuter une volte ou un cercle
- Toucher le cheval ou la selle avec la main de libre
- Monter sur plusieurs pistes
- Cheval monté avec la tête trop basse (pointe des oreilles bien en dessous du garrot) ou avec l'encolure tendue avec l'arête du museau portée derrière la verticale.

§ 200 Pénalités dans la discipline WPL

Aucune pénalité n'est donnée en WPL.

Sous-chapitre 2: Western Horsemanship (WHS)

§ 201 Introduction/But de la discipline WHS

Dans la discipline de WHS, l'assiette correcte du cavalier et ses aides fines sont évalués. Le cavalier doit s'asseoir de manière équilibrée, naturelle et fonctionnelle. Les aides doivent être aussi invisibles que possible et doivent être acceptées volontairement par le cheval à tout moment.

§ 202 Type de discipline WHS

Le WHS est une discipline de groupe. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 203 Exécution de la discipline WHS

Le participant entre dans l'arène et exécute son pattern. Après

leur participation individuelle, les participants se préparent pour un railwork optionnel.

§ 204 Procédure de jugement de la discipline WHS

(1) Le juge se tient debout ou assis à l'endroit de son choix et évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet.

L'évaluation se fait selon:

1. Exécution du pattern
 2. Assiette et influence (S&E).
- (2) 0-5 points supplémentaires sont attribués pour l'assiette et l'influence. Des demis-points sont autorisés. La répartition est la suivante:
- 0 = Médiocre
 - 1 = Suffisant
 - 2 = Satisfaisant
 - 3 = Bien
 - 4 = Très bien
 - 5 = Excellent
- (3) Si des pénalités se produisent, elles sont déterminées à l'aide du scoresheet. Les résultats déterminent le classement.

§ 205 Dispositions spécifiques de la discipline WHS

Un seul cheval par cavalier est autorisé à participer à une épreuve.

§ 206 Pattern et leurs dispositions dans la discipline WHS

- (1) Pour des patterns WHS les dispositions spéciales suivants s'appliquent:
1. Les trois allures doivent apparaître dans le pattern. En LK 5, le galop peut être exempté.
 2. Un pattern de WHS consiste en une sélection indéterminée de manœuvre au choix: Backup, tour sur les hanches, tour sur l'avant-main, s'arrêter, renforcement des allures
 3. Les manœuvres peuvent se faire dans n'importe quel ordre et nombre de fois dans le pattern.
 4. La combinaison des manœuvres est possible.
- (2) Pour les patterns WHS il n'y pas d'écarts ou dimensions spéciales.

§ 207 Caractéristiques positives dans la discipline WHS

- (1) Une assiette équilibrée du cavalier est la condition préalable la plus importante pour une conduite saine et sûre. Ce n'est que lorsqu'un cavalier est en équilibre et

qu'il lâche prise, que le cheval a la possibilité de trouver son propre équilibre et aussi de lâcher prise sous le cavalier.

Exactitude:

- (2) La tête, l'épaule, la hanche, le talon (talon ou cheville) forment une ligne verticale
- (3) En outre, les aspects suivants de l'assiette sont évalués comme positifs:
 - Rythme, équilibrer et dans le sens du mouvement
 - Résonnement dans la posture du milieu (bassin).
 - Légèreté dans une tension de base positive
 - Bon minutage
 - Souplesse à tout moment
 - Changement dans la dynamique du mouvement au bon moment
 - Respiration régulière et détendue
 - Tenue droite
 - Haut du corps calme
 - Genoux légèrement pliés
 - Talon bas et élastique
 - Regarder vers l'avant
- (4) Moins les aides sont visibles, plus l'évaluation est positive. Les rênes maintiennent un contact léger et uniforme dans la bouche du cheval, ou sont d'une longueur appropriée. Les cuisses du cavalier se serrent contre le cheval et la selle sans appuyer les étriers. La respiration suit le mouvement du cheval.
- (5) Une ligne correcte, est une ligne allant de la bouche du cheval au coude du cavalier.
- (6) En outre, les aspects suivants des aides sont évalués comme positifs:
 - Les aides des mains doivent amener le cheval à accepter et céder
 - Les aides de jambes ne doivent être que peu visibles, adaptées à l'action et la réaction du cheval
 - Les aides à l'assiette nécessitent une assiette équilibrée à la base, amènent à réveiller ou calmer le cheval
 - Des aides avec la voie agissent calmantes ou exigeantes, mais devraient être perceptibles le moins possible de l'extérieure
 - Harmonie entre le cavalier et le cheval
 - Coordination des aides
 - Dosage approprié des aides, adapté à la situation
 - Des aides préparantes et prévoyantes
 - Finesse

- Précision
- (7) L'exécution des manœuvres doit répondre aux critères suivants:
 - Justes
 - Précises
 - Continuité
 - Dans une vitesse de base régulière et appropriée

§ 208 Caractéristiques négatives dans la discipline WHS

- (1) Les aspects suivants de l'assiette sont évalués comme négatifs:
 - Rigide
 - Tension du corps manquante
 - Assiette de fourche
 - Assiette de siège
 - Inclinaison en avant ou en arrière
 - Haut de corps penché
 - Pliement dans la hanche
 - Rigidité dans la posture du milieu (bassin)
 - Cuisses/talons/genoux relevés
 - Mains/jambes agitées
- (2) Les aspects suivants des aides sont évalués comme négatifs:
 - Pas de coordination entre les aides
 - Le cheval montre une résistance aux aides du cavalier
 - Longueur de rêne inégale
 - Cheval constamment bridé
 - Pas d'aides à la jambe visibles
 - Écarts qui apparaissent et qui ne sont pas mentionnés explicitement dans les pénalités.
 - Tête du cheval en continu trop basse (pointe des oreilles en dessous du garrot, ou tension de l'encolure avec l'arête du nez portée derrière la verticale)

§ 209 Pénalités dans la discipline WHS

- (1) Pénalité 3
 - Toucher un marqueur
 - Interruption de l'allure ou fausse allure au pas ou au trot jusqu'à 2/4 foulées
 - Regarder visiblement vers le bas a fin de renoncer l'assis correcte de base pour contrôler le galop.
 - 1/8 à 1/4 de tour en plus ou en moins
 - Plus de 3 foulées/6 pas pour exécuter un changement de galop
- (2) Pénalité 5
 - Ne pas exécuter l'allure requise dans les 3,00m

- Ne pas s'arrêter dans les 3,00m
 - Faux galop
 - Interruption de l'allure du galop (sauf pour corriger le galop)
 - Interruption de l'allure ou fausse allure au pas ou au trot de plus de 2/4 foulées
 - Perte d'un étrier
 - Ne pas s'arrêter au point de départ lors d'un début arrêté requis
- (3) Pénalité 10
- Tenir le pommeau de selle, la selle ou l'encolure du cheval
 - Désobéissance sévère du cheval (refus claire, coup de pied antérieur/arrière, ruer, cabrer)
 - Touche unique du cou du cheval pour baisser sa tête ou utilisation de la main libre pour effrayer ou flatter le cheval.
 - Perte de rênes
 - Éperonner à l'avant de la sangle
- (4) Pénalité 0
- En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribuée dans la WHS pour les incidents suivants:
- Exécuter du mauvais côté du marqueur
 - Renverser un marqueur
 - Omise d'un galop correct
 - Plus de ¼ de tour en plus ou en moins

Sous-chapitre 3: Showmanship at Halter (SSH)

§ 210 Introduction/But de la discipline SSH

Dans la discipline SSH, l'évaluation se fait sur la capacité du présentateur à présenter son cheval à la main. Le présentateur doit présenter son cheval d'une manière naturelle, en toute confiance et sans aucune aide visible.

§ 211 Type de discipline SSH

Le SSH est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 212 Exécution de la discipline SSH

- (1) Au début de l'épreuve:

Le participant entre dans l'arène et exécute le pattern imposé.
- (2) Pendant l'épreuve:
 1. Le présentateur conduit le cheval depuis la gauche.
 2. La zone de la tête et de l'encolure du cheval est au

niveau de l'épaule du cavalier. Celui-ci tient le cheval en longe/corde dans la main droite et l'extrémité dans la main gauche. S'il y a une chaîne dans la partie avant de la longe/corde, celle-ci ne doit pas être touchée.

§ 213 Procédure de jugement de la discipline SSH

- (1) Le juge se tient/s'assoit à l'endroit qu'il choisit et procède à l'évaluation individuelles des manœuvres requises. Les scores sont inscrits sur le scoresheet. L'évaluation se fait selon:
 1. L'exécution du pattern
 2. Présentation
- (2) 0 à 5 points supplémentaires sont attribués pour la présentation. Les demi-points sont autorisés. La répartition est la suivante:
0 = Insuffisant
1 = Suffisant
2 = Satisfaisant
3 = Bien
4 = Très bien
5 = Excellent
- (3) En cas de pénalités, celles-ci se réfèrent à la liste des pénalités et sont inscrites sur le scoresheet. Les résultats déterminent le classement.

§ 214 Dispositions spécifiques de la discipline SSH

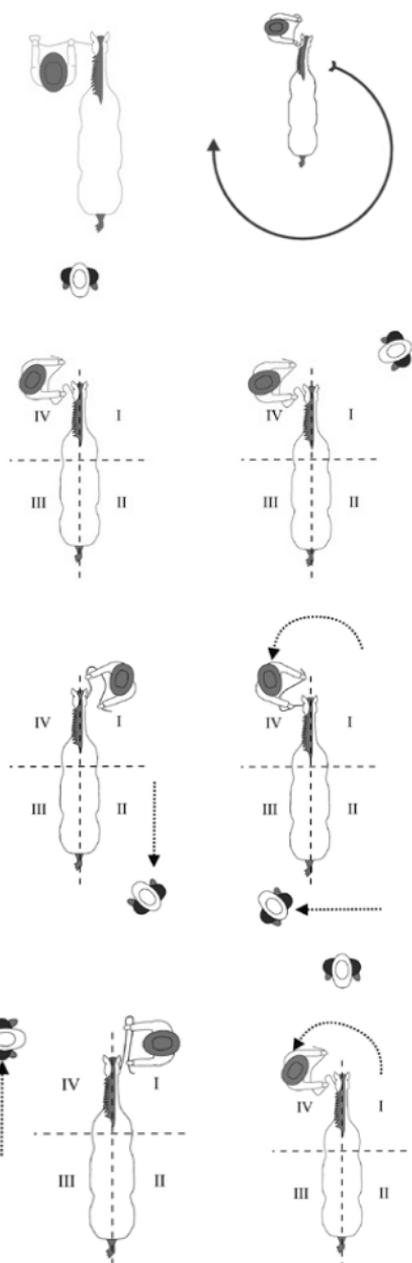
- (1) Chaque participant ne peut présenter qu'un seul cheval.
- (2) Les étalons ne peuvent pas être présentés.
- (3) L'utilisation d'un licol avec une longe ou une corde est obligatoire (licol plat ou en cuir, éventuellement avec une chaîne à l'avant). Si une longe avec chaîne est utilisée, elle doit être crochée dans la boucle inférieure du licol ou peut passer sous le menton ou sur le nez. Une longe sans chaîne peut seulement être attaché dans l'anneau inférieur du licol.
- (4) Les participants des classes Junior et WT sont autorisés à porter un chapeau western.
- (5) Les éléments suivants ne sont pas autorisés :
 - a) Éperons et chaps
 - b) Licol en corde
 - c) Mousqueton anti-panique

§ 215 Pattern et leurs dispositions dans la discipline SSH

- (1) Les conditions et exigences spéciales suivantes s'appliquent aux patterns de SSH
 1. Le pas et le trot doivent apparaître dans le pattern.

2. Un pattern de SSH une sélection de manœuvres obligatoires et de manœuvres au choix
 3. Les manœuvres peuvent figurer dans n'importe quel ordre et nombre dans le pattern.
 4. La combinaison de manœuvres est possible.
 5. Le Set-Up for inspection (Set-Up) peut être effectué par le ringsteward ou une personne capable désigné par le juge, contrairement à la dénomination dans le texte de l'épreuve
- (2) Il n'y a pas de distances et de dimensions spécifiques pour les patterns de SSH.
- (3) Les manœuvres imposées devant figurer dans le pattern de SSH sont les suivantes:
Set-Up pour contrôle (Set-Up du juge)
- (4) Les manœuvres au choix qui peuvent figurer dans le pattern de SSH sont les suivantes:
1. Short Set-Up (incl. dans le pattern) sans changement de côté
 2. Positionnement (pour le départ et/ou à la fin), éventuellement avec un changement de côté, cheval positionné au carré
 3. Back Up sous différentes formes
 4. Stopper
 5. Tourner (turn) à droite
 6. Set-Up pour contrôle (supplémentaire)
- (5) Le dessin et l'explication suivantes du Set-Up for inspection servent pour meilleure compréhension.
1. Le cheval est placé au carré pour le contrôle (Quarter-méthode). Cela signifie que les antérieurs et les postérieurs doivent être alignés, de manière à former un carré.
 2. Le présentateur signale lorsque le cheval est positionné. Le juge commence le contrôle.
 3. Le présentateur change de côté en fonction de la position du juge. Le cheval doit toujours être sous contrôle, le présentateur t garde un contact visuel avec le juge et ne lui bloque pas la vue sur le cheval.
- (6) Le schéma suivant montre un exemple de la position du présentateur lorsque le juge se déplace autour du cheval :
- Si le juge se met en I, le présentateur se déplace en IV.
 - Si le juge passe en II, le présentateur se met en I.
 - Si le juge passe en III, le présentateur se met en IV.
- (7) Le déroulement (le chemin que le juge marche) du Set Up for inspection peut varier librement dans une épreuve.

§ 216 Méthode Set-Up



§ 217 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline SSH

- Présentation confiante
- Niveau de difficulté élevé et qualité d'exécution
- Exécution précise et exacte de la tâche
- Vêtements/équipements propres et adaptés
- Transitions douces et équilibrées

§ 218 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline SSH

- Exécution précipitée et incorrecte de la tâche
- Posture exagérée et non naturelle
- État négligé du cheval, mauvais état corporel dû à l'alimentation
- Contact accidentel avec le cheval
- Écarts qui apparaissent et qui ne sont pas mentionnés explicitement dans les pénalités.

§ 219 Pénalités dans la discipline SSH

(1) Pénalité 3

- Toucher un marqueur
- Interruption dans l'allure du pas ou du trot jusqu'à 2 foulées/4 pas
- 1/8 à 1/4 de tour en plus ou en moins
- Set Up/Inspection: Soulever une jambe pendant l'inspection et la reposer au même endroit
- Set Up/Inspection: une paire de jambe (avant ou arrière) décalé de plus d'un sabot
- Set Up/Inspection: le cheval soulage une jambe
- Set Up/Inspection: le cheval s'écarte

(2) Pénalité 5

- Ne pas exécuter l'allure requise dans les 3,00m
- Ne pas s'arrêter dans les 3,00m
- Interruption dans l'allure du pas ou du trot de plus de 2 foulées/4 pas
- Splitter un marqueur (marqueur entre le cheval et le participant)
- Déviation notable de la main-arrière dans le turn
- Le présentateur n'est pas dans la bonne position (quand le pattern l'exige)

(3) Pénalité 10

- Pas de tour sur les hanches perceptible
- Désobéissance grave (refus clair, coup de pied postérieur/antérieur, ruer, cabrer, tourner autour du meneur)
- Toucher la chaîne
- Deux mains à la longe
- Perte la longe
- Le présentateur se tient devant le cheval
- Pas de changement de position lors de l'inspection

(4) Pénalité 0

En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribuée dans la SSH pour les incidents suivants:

- Exécuter du mauvais côté du marqueur
- Renverser un marqueur
- Plus de ¼ de tour en plus ou en moins
- Toucher et influencer volontairement le cheval avec les mains et ou les pieds
- Le cheval s'échappe du présentateur
- Le meneur perd le contrôle du cheval

Sous-chapitre 4: Trail Horse (TH)

§ 220 Introduction/But de la discipline TH

Dans la discipline de TH, la manière et les qualités des mouvements du cheval à franchir un parcours d'obstacles sont évalués. Le cheval doit gérer de manière attentive le franchissement d'obstacle, mais aussi de manière correcte, avec fluidité, à une vitesse appropriée et suivre les aides du cavalier.

§ 221 Type de discipline TH

Le TH est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 222 Exécution de la discipline TH

- (1) Avant le début de l'épreuve:
Si cela est permis, le cavalier peut procéder à une reconnaissance à pied du parcours (sans cheval).
- (2) Au début de l'épreuve:
Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

§ 223 Procédure de jugement de la discipline TH

- (1) Le juge se tient/s'assoit à l'endroit qu'il aura choisi et évalue le franchissement des obstacles/l'exécution des manœuvres qui sont requis. Les scores sont inscrits sur le scoresheet.
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribuées selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.

§ 224 Dispositions spécifiques de la discipline TH

Aucune disposition spécifique en le TH.

§ 225 Pattern et leurs dispositions dans la discipline TH

- (1) Les conditions et exigences spécifiques suivantes s'appliquent aux patterns de TH:
 1. Les trois allures doivent apparaître dans le pattern. En LK 5, le galop peut être exclu.

2. Un pattern de TH doit comprendre au moins 6 obstacles, dont 3 obligatoires
 3. Les manœuvres/obstacles peuvent apparaître dans n'importe quel ordre et nombre dans le pattern.
 4. Les combinaisons d'obstacles sont autorisées.
 5. Tous les éléments d'obstacle surélevés doivent être fixés de manière à ne pas pouvoir rouler.
- (2) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de TH
1. Une distance de trot d'au moins 10 m et une distance de galop d'au moins 20 m doivent être garanties entre les obstacles afin de pouvoir juger la qualité de l'allure.
 2. Portail: largeur (ouverture) d'au moins 2.50 m
 3. Walk over: espacement 40-60cm, hauteur max. 30cm. Si surélevé, la distance minimale est de 55cm.
 4. Jog over: espacement 90-105cm, hauteur max. 20cm
 5. Lope over: espacement 180-210cm, hauteur max. 20cm
 6. Back up: espacement 100cm, hauteur max. 30cm
 7. Slalom au trot: espacement min. 2,50m
 8. Slalom au pas: espacement min. 2,00m
 9. Pont: largeur min. 90cm, longueur min. 2,50m
 10. Déplacement latéral (sidepass): espacement du couloir min. 2,00m (cheval entier), min. 60cm (1 côté entre deux perches); hauteur max. 30cm
 11. Carré au sol (box): espacement 180-210cm
 12. Saut: hauteur max. 45cm
 13. Les voltes ne doivent pas avoir moins de 12m de diamètre en LK 5/4, et pas moins de 10m en LK 1 à 3.
- (3) Les obstacles suivants sont obligatoires et doivent figurer dans les patterns:
1. Ouvrir, franchir, fermer un portail
 2. Franchir au moins 4 perches dans un obstacles, l'arrangement des perches est libre.
 3. Back Up dans différentes formes; l'obstacle peut être constituer de perches ou de cônes (min. 3).
- (4) Des obstacles aux choix peuvent être intégrés aux patterns:
1. Slalom au pas ou au trot
 2. Franchir un pont en bois
 3. Déplacement latéral (sidepass) par-dessus une perche ou entre deux perches
 4. Carré au sol (box) avec ou sans rotation ou stop à l'intérieur
 5. Saut

6. Traverser une bâche résistance à la déchirure
 7. Transporter un objet qui, par sa forme, peut être tenu d'une seule main ou tiré par une corde
 8. Enfiler et enlever un manteau ou une cape
 9. Vider et remplir une boîte aux lettres
 10. Des obstacles qui peuvent se trouver sur des randonnées, sont conformes avec le ce règlement et admis par le juge
- (5) Les obstacles ou éléments suivants sont interdits dans les patterns de TH:
1. Pneus
 2. Tuyaux PVC
 3. Autres animaux
 4. Pont souple ou pont à balance
 5. Portail dont les éléments sont fixés entre eux au sol
 6. Rivière
 7. Flammes, neige carbonique, extincteurs
 8. Back up sur des objets ou des obstacles
 9. Plancher métallique ou glissant lors de franchissement de bâche ou autre

§ 226 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline TH

- Le cheval est attentif
- Agilité en exécutant parcours
- Le cheval se comporte bien
- Qualité des allures
- Transitions douces et équilibrées

§ 227 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline TH

- Anticiper l'exécution
- Approche non naturelle et hésitante des obstacles

§ 228 Pénalités dans la discipline TH

- (1) Pénalité ½ : touche légère de branches/troncs, perches, marqueurs ou obstacles
- (2) Pénalité 1:
 - Mauvaise allure ou interruption de l'allure au pas ou au trot jusqu'à 2 foulées/4 pas
 - Toucher ou marcher sur du branches/troncs, des perches, des marqueurs ou des obstacles
 - S'arrêter dans le pattern, sans que ceci soit exigé
 - Les deux pattes avant ou arrières dans un espace seulement prévu pour une. Dans un espace simple ou double le nombre de pas ou saut choisis doivent être

respecté pendant tout l'obstacle avec la main avant et arrière.

- Chez le lope over prendre une barre entre les respectives jambes avant ou arrière (split pole)
- Omettre ou rater un pas dans un espace prévue.
- Laisser un sabot à l'extérieur de la limite (box ou sidepass) avant de commencer la manœuvre
- Ne pas prendre l'allure dans les 2 foulées/4 pas

(3) Pénalité 3:

- Mauvaise allure ou interruption de l'allure pendant plus de 2 foulées/4 pas
- Faux galop, galop croisé ou perte du galop (sauf pour corriger le mauvais galop)
- Renverser une perche surélevée, un marqueur, un tonneau, une plante ou tout autre objet
- Démontage majeur d'un obstacle
- Descendre de l'obstacle avec un sabot
- Dépasser la limite de l'obstacle avec un sabot qui est marqué par une barre, des pylônes ou autre limite matérielle ou résulte du texte.
- Démarrer l'allure de plus de 2 foulées/4 pas trop tard

(4) Pénalité 5:

- Premier refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
- Second refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
- Désobéissance grave (ruer, cabrer, tape du pied)
- Touche unique du cou du cheval pour baisser sa tête ou utilisation de la main libre pour effrayer ou flatter le cheval. Ceci vaut aussi, si le cheval est flatté avant de saluer le juge à la fin du parcours
- Utilisation des éperons à l'avant de la sangle
- Touche de la selle avec une main pour se procurer un avantage
- Lâcher un objet à transporter.
- Ne pas essayer de franchir l'obstacle après le premier refus
- Lâcher la porte ou laisser tomber la corde au portail de corde
- Descendre de l'obstacle avec plus d'un sabot
- Dépasser la limite de l'obstacle avec plus d'un sabot qui est marqué par une barre, des pylônes ou autre

limite matérielle ou résulte du texte.

- Ne pas franchir un obstacle
- Lors du franchissement de perches, rater une ou plusieurs perches (à la suite)
- Lors du franchissement de perches, rater la dernière perche

(5) Pénalité 0:

En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribuée dans le TH pour les incidents suivants:

- Travailler avec la tête du cheval trop basse (bout des oreilles bien en dessous du garrot) ou avec l'encolure tendue pour que l'arête du nez soit portée derrière la verticale
- Ignorer un obstacle sans essayer de la franchir
- Ignorer une manœuvre
- Ne pas commencer, franchir ou terminer un obstacle du bon côté ou dans la bonne direction
- Dépasser de plus de $\frac{1}{4}$ de tour une manœuvre de spin
- Ne pas passer au bon endroit dans l'obstacle ou entre les obstacles
- Troisième refus dans tout le pattern
- Ignorer un bon galop ou une allure requise. Dans une manœuvre ou des barres doivent être franchis au moins une barre doit être franchis dans l'allure requise
- Rater la première perche lors du franchissement de perches

Sous-chapitre 5: Western Riding (WR)

§ 229 Introduction/But de la discipline WR

Dans la discipline WR, la qualité du mouvement du galop et les changements individuels de galop à la volée sont évalués. Le cheval doit maintenir un rythme régulier du début à la fin, se déplacer avec un rythme parfait et sans effort et montrer des changements précis et à peine visibles.

§ 230 Type de discipline WR

Le WR est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 231 Exécution de la discipline WR

Au début de l'épreuve: Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

§ 232 Procédure de jugement de la discipline WR

(1) Le juge se tient/s'assoit à l'endroit qu'il aura choisi et

évalue le franchissement des obstacles/l'exécution des manœuvres qui sont requis. Les scores sont inscrits sur le scoresheet.

- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.

§ 233 Disposition spécifiques de la discipline WR

La participation en WR n'est possible qu'à partir de la LK 3.

§ 234 Pattern et leurs dispositions dans la discipline WR

- (1) Les conditions et exigences spéciales suivantes s'appliquent aux patterns de WR:
 1. Pour tous les patterns (sauf pattern 5, 6 et 8) la longueur de l'arène doit être de 45m.
 2. Les patterns 6, 7, 8, 13, 14 et 15 sont spécialement conçus pour les épreuves de LK3 et Junior. Ces patterns sont obligatoires pour les classes Juniors peuvent être sélectionnés pour les LK 3.
- (2) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns WR:
 1. Sur le côté long avec 5 marqueurs les écarts sont au moins 8.50m et au maximum 15m
 2. Dans le pattern 1 les 3 marqueurs sur le côté opposé doivent être exactement sur la même hauteur que les 3 marqueurs correspondants.
 3. L'écart minimal entre le marqueur et la bande est 3,00m
 4. Les perches au sol doivent mesurer au moins 2.50m.
- (3) Sur chaque pattern de WR, figure un cône de départ. Il n'est pas nécessaire de s'arrêter avant que la partie du pattern ne commence

§ 235 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline WR

- Le cheval est attentif
- Le cheval se comporte bien
- Bride appropriée
- Qualité des changements
- Qualité des allures
- Transitions douces et équilibrées

§ 236 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline WR

Répartition inégale des linges pour les changements respectifs de galop

§ 237 Pénalités dans la discipline WR

(1) Pénalité ½

- Toucher légèrement la perche au sol
- Appui simultané des pattes arrière pendant le changement de galop
- Changement de galop non simultané entre l'avant-main et l'arrière-main

(2) Pénalité 1

- Mauvaise allure ou interruption de l'allure au pas ou au trot jusqu'à 2 foulées/4 pas.
- Chaque touche respectivement chaque pas sur la perche
- Faux galop de plus d'une foulée en dehors de la zone de transition spécifiée vers le marqueur (voir graphique)
- Franchir la perche entre les antérieurs ou les postérieurs lors d'un passage au galop

(3) Pénalité 3

- Mauvaise allure ou interruption de l'allure pendant plus de 2 foulées/4 pas
- Faux galop, galop croisé ou interruption du galop (résultant de ceci un changement de galop dans le galop de main nécessaire n'est pas pénalisé en plus)
- Ne pas reprendre l'allure requise (trot ou galop) ou ne pas s'arrêter à temps au marqueur (dans les 3m env.)
- Changement de galop simple
- Faux galop au niveau ou avant le marqueur de la zone de transition ou faux galop au niveau ou après le marqueur de la zone de transition
- Chez le pattern 1, 3, 6, 9, 11 et 13: rater de partir au galop en 9m après le passage de la perche qui est encore franchi au trot
- Changement de galop non requis dans le pattern

(4) Pénalité 5

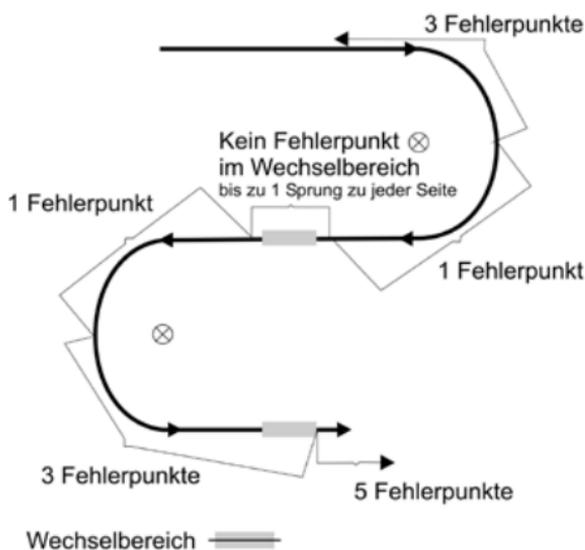
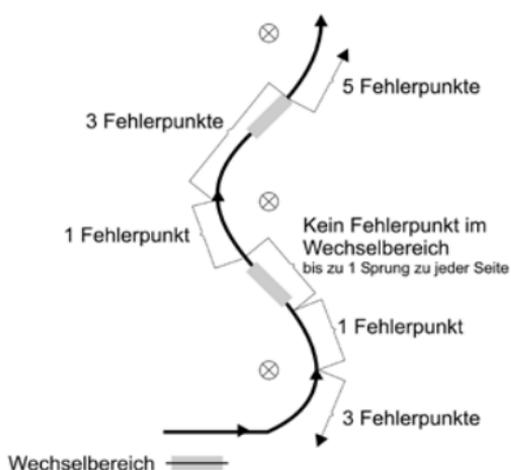
- Désobéissance grave (ruer, cabrer, taper du pied).
- Touche unique du cou du cheval pour baisser sa tête ou utilisation de la main libre pour effrayer ou flatter le cheval.
- Utilisation des éperons devant la sangle
- Touche de la selle avec une main pour se procurer un avantage
- Changement de pied en l'air de galop manquant

(5) Pénalité 0

En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribuée dans la WR pour les incidents suivants:

- Travailler avec la tête du cheval trop basse (bout des oreilles bien en dessous du garrot) ou avec l'encolure tendue pour que l'arête du nez soit portée derrière la verticale
- Ignorer une perche au sol
- Renverser au moins un marqueur
- Reculer de plus de 4 pas dans le pattern sans que cela soit demandé ; les pas sont comptés aux antérieurs
- Tourner de plus de 90° dans le pattern sans que ceci soit exigé
- Omission de partir au galop avant le dernier marqueur des patterns 1, 3, 5, 6, 9, 11 et 13
- 4 changements ou plus de galop simple et/ou manqués

§ 238 Zones de Transition



Sous-chapitre 6: Ranch Riding (RR)

§ 239 Introduction/But de la discipline RR

Dans la discipline de RR la versatilité et les allures d'un cheval de travail sont évalués. Il doit montrer des allures de base naturelles avec un bon mouvement vers avant et être contrôlé volontairement à tout moment

§ 240 Type de discipline RR

Le RR est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 241 Exécution de la discipline RR

Au début de l'épreuve: Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

§ 242 Procédure de jugement de la discipline RR

- (1) Le juge se tient debout ou assis à l'endroit de son choix et évalue le franchissement des obstacles/l'exécution des manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.

§ 243 Dispositions spécifiques de la discipline RR

- (1) Il est permis de tenir le pommeau de selle lors des renforcements d'allures
- (2) Au Extended Trot il est permis monter en trot enlevé, assis ou siège enlevé
- (3) Pour la touche d'une perche comme pour jusqu'à 90° de tour en mois ou en plus il n'y pas de pénalités qui sont attribués
- (4) Chez le RR l'équipage Western est aussi obligatoire dans le LK5
- (5) Le suivant équipement supplémentaire est autorisé:
 1. Rope
 2. Tapaderos
 3. Guêtres
- (6) Le toupet de queue, des selles de show avec de l'argent, crinière tressée et des sabots noircis ne sont pas interdits mais non plus désirés.

§ 244 Pattern et leurs dispositions de la discipline RR

- (1) Les conditions et exigences spéciales suivantes s'appliquent aux patterns de RR:

1. Un RR pattern doit se constituer des obstacles et manœuvres obligatoires et de trois obstacles/manœuvres à choix
 2. Les manœuvres/obstacles peuvent apparaître dans n'importe quel ordre et nombre dans le pattern
 3. Les combinaisons d'obstacles sont autorisées.
 4. Tous les éléments d'obstacle surélevés doivent être fixés de manière à ne pas pouvoir rouler
 5. Il est obligatoire d'utiliser les patterns qui sont publiés sur la page d'accueil de l'EWU
 6. Si l'on parle de perches dans les patterns il est aussi possible d'utiliser des troncs d'arbre
 7. Des obstacles naturels sont désirables (des perches naturelles etc.)
 8. Le déroulement de l'épreuve sur le paddock est désirable
- (2) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de RR:
1. Portail: largeur (ouverture) d'au moins 250 cm
 2. Walk over: espacement 70cm
 3. Trot over: espacement 105cm
 4. Lope over: espacement 210-240cm
 5. Back Up: espacement 100cm, hauteur max. 30cm
 6. Slalom au Trot: espacement min. 250cm
 7. Slalom au pas: espacement min. 200cm
 8. Pont: largeur min. 90cm, longueur min. 250cm
 9. Déplacement latéral (sidepass): espacement du couloir min. 200cm (cheval entier), min. 60cm (1 paire de pattes entre deux perches); hauteur max. 30cm
 10. Carré au sol (box): espacement 210cm
- (3) Les obstacles suivants sont obligatoires dans le RR pattern:
1. Walk
 2. Trot
 3. Lope (des deux main)
 4. Extended trot
 5. Extended lope (d'au moins une main)
 6. Stop
 7. Back up
- (4) Des obstacles aux choix peuvent être intégrés aux patterns:
1. Franchir un pont en bois
 2. Déplacement latéral (sidepass) par-dessus un obstacle ou entre des parts d'obstacles
 3. Changement de galop (à l'air ou simple) sélectivement des deux mains. Le changement de galop doit se faire

- par le trot
4. Franchir des perches au walk, trot ou lope
 5. 1-4 turns sélectivement des deux côtés
 6. Ouvrir, franchir, fermer un portail
 7. Carré au sol (box) avec ou sans rotation ou stop à l'intérieur
 8. Des obstacles qui peuvent se trouver sur des randonnées, sont conformes avec le règlement et admis par le juge
- (5) Les obstacles ou éléments suivants sont interdits dans les patterns de RR:
1. Pneus
 2. Tuyaux PVC
 3. Autres animaux
 4. Pont souple ou pont à balance
 5. Portail dont les éléments sont fixés entre eux au sol
 6. Rivière
 7. Flamme, neige carbonique, extincteurs
 8. Back up sur des objets ou des obstacles
 9. Plancher métallique ou glissant lors de franchissement de bêche ou autre

§ 245 Caractéristiques positives d'exécution dans la RR

- Le cheval se comporte bien
- Qualité des allures
- Transitions douces et équilibrées

§ 246 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline RR

- Anticipe l'exécution
- Approche non naturelle et hésitante des obstacles

§ 247 Pénalités dans la discipline RR

(1) Pénalité 1

- Mauvaise allure ou interruption de l'allure au pas ou au trot jusqu'à 2 foulées/4 pas
- S'arrêter dans le pattern, sans que ceci soit exigé
- Chez le Lope over prendre une barre entre les jambes avant ou arrière respectives (split pole)
- Trop lent par allure (plus que 50% du tronçon de la manœuvre dans les allures pas, trot, galop)
- Le cheval s'est décomposé (plus que 50% du tronçon de la manœuvre dans les allures pas, trot, galop)
- L'arête du nez portée derrière la verticale (plus que 50% du tronçon de la manœuvre dans les allures pas, trot, galop)

- Ne pas exécuter l'allure requise jusqu'à 2 foulées/4 pas.
- (2) Pénalité 3
- Mauvaise allure ou interruption de l'allure pendant plus de 2 foulées/4 pas
 - Faux galop, galop croisé ou perte du galop (sauf pour corriger le faux galop)
 - Démontage majeur d'un obstacle
 - Changement de galop simple par le pas
 - Plus que six pas de trot pour effectuer le changement de galop
 - Plus que deux pas de galop croisé pendant le changement de galop
 - Rênes trop lâches (plus que 50% du tronçon de la manœuvre dans les allures pas, trot, galop; pas dans le renforcement) signe pour ceci sont des aides clairement visibles, chez lesquelles la main du cavalier doit bouger loin vers le haut ou vers le côté pour agir
 - Démarrer l'allure de plus de 2 foulées/4 pas trop tard
- (3) Pénalité 5
- Premier refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
 - Second refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
 - Désobéissance grave (ruer, cabrer, tape du pied)
 - Touche unique du cou du cheval pour baisser sa tête ou utilisation de la main libre pour effrayer ou flatter le cheval
 - Utilisation des éperons à l'avant de la sangle
 - Lâcher un objet à transporter.
 - Ne pas essayer de franchir l'obstacle après le premier refus
 - Lâcher la porte ou laisser tomber la corde au portail de corde
 - Ne pas franchir un obstacle

(4) Pénalité 0

En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribuée dans le TH pour les incidents suivants:

- Travailler avec la tête du cheval trop basse (bout des oreilles bien en dessous du garrot) ou avec l'encolure tendue pour que l'arête du nez soit portée derrière la

- verticale
- Ignorer une manœuvre
- Ignorer un obstacle sans essayer de le franchir
- Dépasser de plus de ¼ de tour une manœuvre de spin
- Troisième refus dans tout le pattern
- Ignorer un galop correct ou une allure requise. Dans une manœuvre ou des barres doivent être franchis au moins une barre doit être franchis dans l'allure requise.

Sous-chapitre 7: Reining (RN)

§ 248 Introduction/But de la discipline RN

Dans le RN il s'agit de „to rein a horse“. Ceci veut dire de ne pas seulement mener le cheval mais aussi contrôler chaque un de ses mouvements.

Le cheval doit se laisser mener volontairement par le cavalier et se laisser guider et contrôler avec peu ou même sans aides perceptibles. La tâche est exécutée principalement au galop et doit contenir en plus des manœuvres différents.

On dénomme le RN aussi comme le dressage des cavaliers western.

§ 249 Type de discipline RN

Le RN est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 250 Exécution de la discipline RN

- (1) Au début de l'épreuve:
Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.
- (2) Après l'épreuve:
Après avoir complété le pattern, le cavalier doit aller chez le juge/Bit Judge pour le contrôle du mort, de l'équipement et de l'état du cheval. Seulement quand aucune blessure ou manipulation a été constaté le cavalier reçoit son évaluation

§ 251 Procédure de jugement de la discipline RN

- (1) Le juge est assis sur le côté long gauche au marqueur du milieu et évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.

§ 252 Dispositions spécifiques de la discipline RN

1. L'entrée dans le RN requiert un ferrage approprié des sabots arrière.
2. Après un nombre de cavalier indéterminé le parcours est lissé. Ceci dépend du choix du pattern et de l'état du sol. Nach einer unbestimmten Anzahl von Ritten wird die Arena abgezogen. La décision est prise par le juge en accord avec le responsable du concours.
3. Si l'entrée au trot est demandée, au moins 50% du trajet doit être franchi au trot

§ 253 Pattern et leurs dispositions de la discipline RN

- (1) Les conditions et exigences spéciales suivantes s'appliquent aux patterns de RN:
 1. Pour les LK 1-3 les patterns 1-13 sont exigés. Ils contiennent les manœuvres obligatoires suivants:
 - a) Cercle (grand/petit) avec différence de vitesse (sauf LK4: pas de différence de vitesse)
 - b) Run down avec rollback ou sliding stop
 - c) Spins
 - d) Changement de galop à pied à l'air
 - e) Back up
 2. Pour le LK 4 les patterns 14 et 15 sont exigés. Ils contiennent les manœuvres obligatoires suivants:
 - a) Cercle grand et petit
 - b) Run down avec rollback ou sliding stop
 - c) Spins
 3. Chaque pattern finit avec le contrôle du mort chez le juge.
 4. Chez tous les patterns qui ne sont pas des run-in patterns, l'entrée à la ligne du milieu doit être faite au trot. Au moins 50% du trajet doit être fait au trot.
- (2) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de RN:
 1. Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 2. Les marqueurs de fin sont à placer au min 15,00m de la fin du côté long en direction du milieu.
 3. Les marqueurs externes ne sont pas une limitation pour la dimension du cercle.

§ 254 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline RN

- Différences de vitesse entre les cercles grands et petits
- Conservation de la vitesse pendant le changement de galop

- Le cheval est attentif
- Le cheval se comporte bien
- Exécution vite mais contrôlé des manœuvres

§ 255 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline RN

- Renverser un marqueur
- Démarrer au galop avant que le point central de la piste soit atteint (pas chez des run-in-patterns)

§ 256 Pénalités dans la discipline RN

(1) Pénalité 1/2

- Changement de galop en retard d'une foulée (basé du point de changement selon la description du pattern)
- Commencement d'un cercle au trot jusque à 4 pas
- Trot après un rollback jusque à 4 pas
- Jusque à un 1/8 de Spin en trop ou de peu
- Exécution d'un stop plus près que 6m de la bande latérale
- Monter plus près que 3m à la ligne du milieu (la taille minimale de l'arène: 30x60m et chez des patterns qui demandent un run around)

(2) Pénalité 1

- Faux galop par quart de cercle. Ceci vaut aussi au run around en route pour le run down
- Lancer un cercle ou un huit de cercle au faux galop
- 1/8 à 1/4 de spin en trop ou de peu

(3) Pénalité 2

- Ignorance des marqueurs au stop et rollback
- Geler à l'arrêt au spin ou rollback
- Ne pas s'arrêter ou monter au pas à la suite à l'entrée au trot avant de démarrer ou galop (Chez tous les patterns qui ne sont pas des run-in-patterns)
- Ne pas démarrer au galop avant le premier marqueur (Chez des patterns run-in)
- Un stop complet dans le premier quart du cercle après le démarrage au galop
- Début d'un cercle au trot avec plus de quatre pas au Trot (au max. jusque à un 1/2 cercle)
- Trot après un rollback de plus de 4 pas (au max. jusque à la moitié de la piste)

(4) Pénalité 5

- Désobéissance grave (coup de pied postérieur/antérieur, ruer, cabrer)
- Touche unique du cou du cheval pour baisser sa tête ou utilisation de la main libre pour effrayer ou flatter le

cheval.

- Utilisation des éperons à l'avant de la sangle
- Touche de la selle avec une main pour se procurer un avantage
- Tomber sur l'articulation du carpe pendant le spin, rollback, stop, back up

(5) Pénalité 0

En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribuée dans le RN pour les incidents suivants:

- Ignorer une manœuvre
- Reculer de plus de 4 pas dans le pattern sans que cela soit demandé ; les pas sont comptés aux antérieurs
- Tourner de plus de 90° dans le pattern sans que ceci soit exigé
- Dépasser de plus de ¼ de tour une manœuvre de spin
- Trotter plus qu'un demi-cercle ou la moitié de la longueur de l'arène
- Si le cheval après ou avant un roll back croise la ligne du milieu dans un pattern qui demande un run-around
- Un arrêt complet après le premier quart du cercle après le démarrage au galop
- Chez pattern 11 pas plus que 50% du trajet jusqu'au point central de l'arène au trot
- Entrée sans ferrage approprié
- Chez tous les patterns qui exigent une entrée au trot, si moins que 50% du trajet jusqu'au point du milieu de l'arène est fait au trot.

-

Sous-chapitre 8: Superhorse (SUHO)

§ 257 Introduction/But de la discipline SUHO

La SUHO est une combinaison d'éléments des disciplines Trail, Western Riding, Ranch Riding et Reining. La versatilité du cheval et la docilité envers les aides du cavalier sont évaluées.

§ 258 Type de discipline SUHO

La SUHO est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 259 Exécution de la discipline SUHO

Au début de l'épreuve: Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé

§ 260 Procédure de jugement de la discipline SUHO

(1) Le juge se tient debout ou assis à l'endroit de son choix et

évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet

- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.

§ 261 Dispositions spécifiques de la discipline SUHO

- (1) L'entrée dans la SUHO requiert un ferrage approprié des sabots arrière
- (2) Seulement des chevaux senior peuvent participer dans la SUHO
- (3) La SUHO est réservée aux LK1 et 2

§ 262 Pattern et leurs dispositions de la discipline SUHO

- (1) Les conditions et exigences spéciales suivantes s'appliquent aux patterns de SUHO:
 1. Un pattern de SUHO doit contenir des manœuvres et obstacles des disciplines respectives. La même valeur doit être donnée
 2. Les manœuvres/obstacles peuvent apparaître dans n'importe quel ordre et nombre dans le pattern. Le nombre de manœuvres/obstacles doit être égale concernant aux disciplines demandées.
 3. Les combinaisons d'obstacles sont autorisées
 4. Tous les éléments d'obstacle surélevés doivent être fixés de manière à ne pas pouvoir rouler
 5. Il est obligatoire d'utiliser les patterns qui sont publiés sur la page d'accueil de l'EWU
- (2) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de SUHO: Les distances et dimensions des disciplines respectives s'appliquent
- (3) S'il n'y a pas au moins un changement de galop à pied en l'air dans la partie du Western-Riding ceci alors cause un score nul
- (4) Dans la SUHO tous les matériels comme perches, pylônes ou autre, qui sont indiqués dans les patterns, servent comme indication de chemin.

§ 263 Caractéristiques positive d'exécution dans la discipline SUHO

Les caractéristiques positive d'exécution déjà nommées des disciplines individuelles s'appliquent

§ 264 Caractéristiques négatives d'exécution dans la SUHO

Les caractéristiques négatives d'exécution déjà nommées des disciplines individuelles s'appliquent

§ 265 Pénalités dans la discipline SUHO

Les pénalités et scores nuls des disciplines individuelles respectives s'appliquent.

Sous-chapitre 9: Chevaux Jeunes (JUPF)

§ 266 Introduction/But de la discipline JUPF

Les épreuves des chevaux jeunes sont des classes d'entrée pour des chevaux de 4 à 5 ans et servent à l'introduction douce au sport de compétition. Ils existent les classes JUPF Basis, JUPF TH, JUPF RN et JUPF RR. Dans tous les classes l'exécution exacte de la tâche, du niveau de l'accomplissement de l'échelle de formation et l'impression générale pendant toute la performance sont évalués.

§ 267 Type de discipline JUPF

La classe de JUPF est une discipline individuelle. Les disciplines JUPF sont des disciplines à notes

§ 268 Exécution de la discipline JUPF

Au début de l'épreuve: Le participant entre dans l'arène et exécute le pattern imposé.

§ 269 Procédure de jugement de la discipline JUPF

- (1) Le juge se tient/s'assoit à l'endroit qu'il aura choisi et évalue le franchissement des obstacles/l'exécution des manœuvres qui sont requis selon des notes de 0 à 10. Les notes sont inscrites sur le scoresheet. Les manœuvres/obstacles individuels sont évalué selon l'échelle de formation d'un cheval western:
 1. Exécution du pattern
 2. Allures de base
 3. Impression générale du cheval
- (2) En cas de fautes, celles-ci sont déduites de la Note respective. Les résultats détermineront le classement
- (3) La détermination suivante s'applique à la répartition des notes. Des demi-notes sont possible.
 - 10 = excellent
 - 9 = très bon
 - 8 = bon
 - 7 = assez bon
 - 6 = satisfaisant
 - 5 = suffisant
 - 4 = médiocre
 - 3 = assez mauvais

- 2 = mauvais
- 1 = très mauvais
- 0 = non exécuté

- (4) Dans l'évaluation générale (Impression générale du cheval) le caractère et la nature du cheval comme sa présence naturelle, condition d'alimentation, comportement, tempérament, obéissance et athlétisme sont inclus.

§ 270 Dispositions spécifiques de la discipline JUPF

- (1) Pour la participation aux épreuves de chevaux jeunes seulement les chevaux de 4 à 5 ans sont admis.
- (2) Pour la participation aux German Open seulement des chevaux payés (einbezahlte Pferde) sont admis, pour autant qu'ils ont atteint la qualification (sur des concours A+Q- et B) nécessaire.
- (3) L'organisateur annonce les épreuves des chevaux jeunes séparément pour les chevaux de 4 et 5 ans. Indépendamment du nombre d'inscriptions l'épreuve doit se dérouler comme épreuve régulière.
- (4) Bandages et guêtres sont autorisés dans toutes les épreuves des chevaux jeunes
- (5) Brides autorisées pendant l'épreuve sont uniquement le snaffle-bit et hackamore
- (6) Des classes JUPF (BA, TH, RR, RN) il est possible de participer à trois classes. Chez des qualifications de 4 classes pour les German Open on doit se décider pour 3 disciplines.
Si toutes les 4 classes sont qualifiées, on doit renoncer à une.

§ 271 Pattern et leurs dispositions dans la discipline JUPF

- 1. Si une faute grave est commise ou une manœuvre est omise le manœuvre respectif est compté avec un zéro.
- 2. Le score général de zéro est accordé si :
 - Le pattern n'est plus reconnaissable ou
 - Une allure est omise complètement ou
 - Le cavalier renonce ou
 - Le cheval quitte l'arène marquée

§ 272 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline JUPF

Haut degré de réalisation de l'échelle de formation.

§ 273 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline JUPF

- Faute ou non-exécution des caractéristiques de l'échelle de formation.
- Changement de galop par exemple galop croisé, galop faux
- Patte arrière rigide avec peu d'activité dans le jarret
- Dos serré avec la queue bloqué
- Cheval monté avec la tête trop basse (pointe des oreilles bien en dessous du garrot) ou avec l'encolure tendue avec l'arête du museau portée derrière la verticale
- Suite de saut courte et pressé à l'élargissement
- Manque de balance, galop sur les pattes avant clair
- Résistance considérable contre l'influence du cavalier
- Tensions, cou étroit et marcher constamment derrière les rênes
- Bouche ouverte et langue visible

Sous-chapitre 10: Youngstars (YS)

§ 274 Introduction/But de la discipline YS

Dans les classes Youngstar entrent des chevaux de 6 ans. Elles complètent les disciplines des chevaux jeunes et reflètent le progrès selon leur âge envers les chevaux de 4 à 5 ans. Il y a deux classes : la YS Challenge (Combinaison de TH ; RR ; WR) et la YS Reining. L'exécution exacte de la tâche analogue à la discipline respectif est évaluée supplémentaires aussi la facilité sous la selle et la volonté du cheval en considération de la réalisation de points de l'échelle de formation.

§ 275 Type de la discipline YS

La YS est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 276 Exécution de la discipline YS

Au début de l'épreuve: Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

§ 277 Procédure de jugement de la discipline YS

- (1) Le juge se tient debout ou assis à l'endroit de son choix (Chez la YS RN analogue au RN) et évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.

(3) Évaluation de la Youngstar Reining et de la Youngstar Challenge

Les épreuves sont scorées selon la discipline respective. Supplémentairement 0 jusque à max. 4 points sont attribués (sous considération de l'échelle de formation) pour l'exécution des patterns.

(4) Signification des points extras

0 = suffisant

Le cheval montre en partie du rythme, relâchement et de la souplesse.

Le cheval accepte partiellement les aides du cavalier, en partie il s'oppose.

1 = satisfaisant

Le cheval montre souvent du rythme, relâchement et de la souplesse.

Le cheval accepte les aides du cavalier en partie volontairement.

Le cheval montre partiellement de l'opposition mais se laisse corriger.

2 = bien

Le cheval montre pendant toute la performance du rythme, relâchement et de la souplesse

Le cheval montre partiellement la rectitude et l'activation de l'arrière-main.

Le cheval accepte les aides du cavalier volontairement. S'il se retire des aides du cavalier pour un moment son attention retourne sans grand effort au cavalier.

3 = très bien

Le cheval montre constamment dans toutes les manœuvres du rythme, relâchement et de la souplesse.

Le cheval accepte les aides du cavalier à tout temps volontairement et attentif.

Les aides sont presque invisibles.

4 = excellent

Le cheval se montre pendant toute la performance perméable. Ceci veut dire qu'il montre constamment en abondance l'accomplissement de toutes les étapes de l'échelle de formation.

Le cheval accepte les aides du cavalier à tout temps volontairement et attentif.

Les aides sont presque invisibles. L'aperçu général est harmonique.

§ 278 Dispositions spécifiques de la discipline YS

- (1) Pour la participation seulement les chevaux de 6 ans sont permis
- (2) Pour la participation aux German Open seulement des chevaux payés (einbezahlte Pferde) sont admis, pour autant qu'ils ont atteint la qualification (sur des concours A+Q- et B) nécessaire
- (3) Bandages et guêtres sont autorisés dans toutes les classes de YS
- (4) Brides autorisées pendant l'épreuve selon la classe d'âge du cheval.

§ 279 Pattern et leurs dispositions dans la discipline YS

- (1) Youngstar Reining
 1. Un des patterns suivants doit être choisit: 5,6, ou 8
 2. Les patterns sont à exécuter selon la RN avec une exception: on doit entrer au trot jusqu'au milieu du manège. Pour ceci au moins 50% du trajet doit être franchi au trot. Sinon toute la performance est pointée avec un zéro.
 3. Après un nombre de cavalier indéterminé le parcours est lissé. Ceci dépend du choix du pattern et de l'état du sol. La décision est prise par le juge en accord avec le responsable du concours.
- (2) Youngstar Challenge
La discipline Youngstar Challenge est une Combinaison d'éléments des disciplines Trail; Western Riding et Ranch Riding.
- (3) Les pénalités sont attribuées selon les disciplines individuelles respectives en exception du Western Riding: là il n'y a pas de score zéro si les changements de galop à pied en l'air requis ne sont pas montrés. Les fautes correspondantes sont sanctionnées et pointées avec les pénalités qui entrent en ligne de compte.

§ 280 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline YS

Les caractéristiques positives d'exécution déjà nommé des disciplines individuelles s'appliquent.

§ 281 Caractéristiques négatives d'exécution dans la YS

Les caractéristiques négatives d'exécution déjà nommé des disciplines individuelles s'appliquent.

Sous-chapitre 11: Working Cowhorse (WCH)

§ 282 Introduction/But de la discipline WCH

Dans la discipline WCH l'aptitude du cheval à contrôler un bovin est évalué. Ceci doit être visible pendant toute l'épreuve. Le WCH consiste des parties d'épreuve de reined work (des tâches de Reining) et cow work/fence work (travail au bovin). Pour ceci le cavalier montre selon une tâche prédéterminée (boxing, turns, circle) que son cheval est contrôlable au bovin et apporte un certain degré de cowsense.

§ 283 Type de discipline WCH

Le WCH est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée, selon les particularités suivantes dans le reined work et cow work/fence work s'appliquent:

1. La base de l'évaluation est 60 – 80 points, 70 points sont attribués pour une évaluation moyenne. Avec ceci il n'est pas possible d'atteindre moins de 60 ou plus de 80 points avec exception d'un score de zéro dans la partie d'épreuve respectif.
2. En cas d'ex aequo le participant avec le score plus haut au le travail avec le bovin gagne.

§ 284 Exécution de la discipline WCH

- (1) Au début de l'épreuve:

Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

- (2) Pendant l'épreuve:

Le cavalier exécute un pattern prédéterminé composé de reined Work et cow work/fence work.

1. Dans le reined work une tâche de reining créé pour le working cowhorse est exécuté.
2. Le cow work/fence work se compose de boxing, turns et circles.
 - a) Boxing: le bovin est travaillé le long du côté court. Pour ceci le participant se place avec vue sur l'entrée pour le bovin. Il signale l'entrée du bovin à travailler. Le bovin doit être gardé pendant un temps approprié au côté court de l'arène pour montrer l'aptitude du cheval à garder le bovin en vue. Si le bovin n'exige pas de travail du cheval le cavalier doit activement agir sur le bovin pour le faire travailler. Avec ceci il montre l'aptitude du cheval à pousser et stopper le bovin.
 - b) Turns: après un temps approprié le bovin est laissé

sur le côté long et tourné au moins une fois de chaque côté contre la paroi. Pour ceci le cavalier positionne le bovin pour que le bovin puisse être poussé sur l'autre côté de l'arène. Après que le bovin a quitté le premier coin le cavalier doit être assez proche du bovin pour démontrer son contrôle sur le bovin sur le côté long. Ceci il doit exécuter sur au moins la moitié du côté long avant qu'il initie le premier turn.

- c) Circles: Le bovin est poussé dans l'arène ouverte et est cerclé au moins une fois dans chaque direction. Pendant ceci le cavalier et son cheval ont une distance appropriée pour pousser le bovin le mieux possible dans le Circle respectifs, lancer et contrôler le changement de direction des circles.
 - 3. Les deux parties d'épreuves reined work et cow work/fence work peuvent suivre par participants soit directement l'une après l'autre ou individuellement avec une interruption.
 - 4. L'ordre des manœuvres à montrer est à respecter.
 - 5. La fin de l'épreuve de la partie du cow work/fence work est signalé par un signal sonore.
- (3) Après l'épreuve:
Après avoir complété le pattern, le cavalier doit aller chez le juge/Bit Judge pour le contrôle du mort, de l'équipement et de l'état du cheval. Seulement quand aucune blessure ou manipulation a été constaté le cavalier reçoit son évaluation

§ 285 Procédure de jugement de la discipline WCH

- (1) Le juge est assis en dehors de l'arène sur le côté long gauche au marquer du milieu et évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet.
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.
- (3) Les scores des deux parties d'épreuve sont additionnés pour le classement général. En cas d'ex aequo le participant avec le score plus haut au le travail avec le bovin gagne (cow work/fence work).

§ 286 Dispositions spécifiques de la discipline WCH

- (1) La participation à la WCH est seulement possible depuis la LK3
- (2) L'entrée dans la WCH requis un ferrage approprié des

sabots arrière.

- (3) Si l'entrée au trot est demandée, au moins 50% du trajet doit être franchi au trot
- (4) Après un nombre de cavalier indéterminé le parcours est lissé. Ceci dépend du choix du pattern et de l'état du sol. La décision est prise par le juge en accord avec le responsable du concours.
- (5) Au travail avec le bovin le cavalier à le droit de se tenir au pommeau de la selle
- (6) Le juge peut signaler par un klaxon ou sifflement de deux fois que le cavalier reçoit un nouveau bovin. Les critères pour un nouveau bovin sont:
 - Le bovin ne veut ou ne peut pas marcher
 - Le bovin ne veut pas quitter le côté court de l'arène
 - Le bovin est aveugle ou ne cède pas au cheval
 - Le bovin quitte l'arène
- (7) Si le cavalier ignore le sifflement de deux fois en continuant de travailler le bovin, il signale avec ceci au juge qu'il ne veut pas de nouveau bovin. L'octroi d'un nouveau bovin est avec ceci exclu.
- (8) Un cheval qui a débuté dans le Reining comme dans le travail de bovin peut être placé, même s'il a reçu un score nul dans une partie de l'épreuve.
- (9) Qui participe dans le WCH est permis de participer aussi dans le BDB mais pas WCHB dans le même tournoi.

§ 287 Pattern et leurs dispositions dans la discipline WCH

- (1) Les conditions et exigences spécifiques suivantes s'appliquent aux patterns de WCH:
 1. Les patterns prescrits de reined work sont à exécuter. Ceux-ci sont analogue au ceux de working cowhorse. Ils contiennent les suivantes manœuvres obligatoires:
 - a. Cercle (grand/petit) avec différence de vitesse
 - b. Run down avec rollback ou sliding stop
 - c. Spins
 - d. Changement de galop à pied en l'air
 2. Les manœuvres obligatoires pour le cow work/fence work pattern sont celles-ci:
 - a. Boxing
 - b. Turns
 - c. Circles
 3. Chaque pattern se termine avec le contrôle du bit du cheval au juge. Si les parties de l'épreuve (cow work/fence work) se déroulent séparément à la fin de chaque épreuve un contrôle de bit ait lieu.
- (2) Le Reining (reined work) est jugé selon les règles du

Reining.

- (3) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de WCH-Pattern:
4. Reined work:
 - a. Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 - b. Les marqueurs de fin sont à placer au min 15,00m de la fin du côté long en direction du milieu.
 - c. Les marqueurs externes ne sont pas une limitation pour la dimension du cercle.
 5. Cow work/fence work:
 - a. Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 - b. Le marqueur de pénalité de 2 est placé à une distance de 6,00m du marqueur de 1 pénalité
 - c. Le marqueur de 1 pénalité est placé dans les coins respectifs.
- (4) Un participant qui est disqualifié d'une partie de l'épreuve n'est plus dans l'évaluation ce qui veut dire qu'il ne peut plus être classé dans l'épreuve globale.

§ 288 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline WCH

- Différences de vitesse entre les cercles grands et petits
- Conservation de la vitesse pendant le changement de galop
- Le cheval est attentif
- Le cheval se comporte bien
- Exécution rapide mais contrôlé des manœuvres
- Cowsense évidant
- Garder le contrôle sur le bovin en permanence
- Maintenir la position correcte
- Degré de difficulté
- Impression générale
- Temps travaillé

§ 289 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline WCH

- Renverser un marqueur
- Démarrer au galop avant que le point central de la piste soit atteint (pas chez des run-in-patterns)
- Don des aides clairement visibles
- Manque de respect du cheval envers du bovin

§ 290 Pénalités dans la discipline WCH

- (1) Au reined work les pénalités s'appliquent selon celles du

RN. Supplémentairement les pénalités suivantes s'appliquent:

- Pénalité 1: Scotching (anticiper un stop)
- Pénalité 5: utilisation excessive des éperons ou utilisation excessive du bout du romal comme fouet

(2) Les pénalités dans le cow work/fence work sont indiquées sur le scoresheet avec des lettres

1. Pénalité 1

- A = perdre l'avantage de travail
- C = si la tête du bovin surpasse le « 1 point marqueur »
- E = changement de côté pour tourner le bovin
- L = pour chaque longueur de cheval que le cheval passe à côté du bovin (la distance entre la tête du bovin et la base de la queue du cheval)
- P = ne pas travailler dans la position correcte envers le bovin
- S = Slipping a rein
- T = ne pas pousser le bovin par-dessus du marqueur de milieu avant que le premier turn soit lancé
- W = bruit excessif (voie)

2. Pénalité 2

- A = tourner le bovin seulement après le coin de l'arène
- B = si le bovin est travaillé au „open field“ (plus de 6,00m éloigné de la paroi) le tourner plus près que 90cm du côté court de l'arène
- C = „Circling turn“. un „circling turn“ est un turn chez lequel le cheval passe directement au cercle après le 2ème turn est où il n'est pas clair où s'arrête le turn et le cercle commence. Ceci peut seulement se produire chez un run où on fait seulement un turn de chaque côté.

3. Pénalité 3

- E = fatiguer ou surmener le bovin avant les cercles
- H = „Hanging up on fence“ (refuser le turn, arrêter pour un moment le mouvement sur le côté de l'épaule)
- K = renverser le bovin sans avoir un avantage de travail

4. Pénalité 5

- A = pas de turn de chaque côté
- B = Utilisation des éperons ou du bout du fouet à l'avant de la sangle, utilisation excessive des éperons ou utilisation excessif du bout du romal

comme fouet

- C = Désobéissance grave (ruer, cabrer, tape du pied) ou refus de travail évident

5. Pénalité 0

Toutes les situations de pénalité de 0 dans le WCH sont décrites en suivant car elles doivent être attribuées avec une lettre

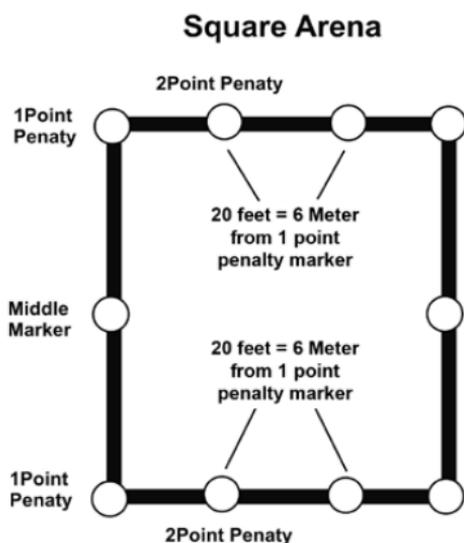
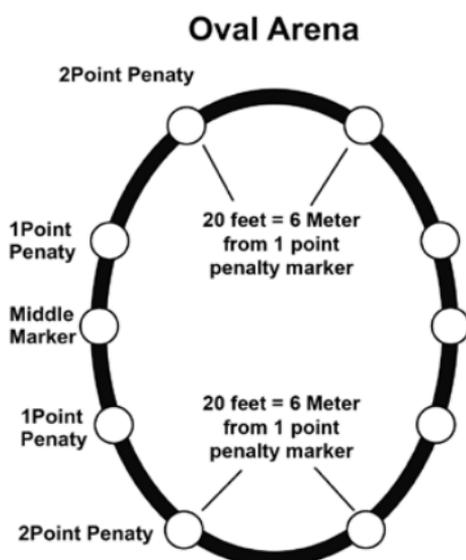
- A = le cheval se détourne complètement du bovin
- B = utilisation de la 2ème main au bit ou dans la classe „Two Rein“
- C = les doigts entre les rênes sauf dans la classe „Two Rein“
- D = ruades extrêmes
- E = hors contrôle extrême
- H = quitter la zone de travail avant que le travail soit terminé
- I = chute du cavalier ou cheval
- J = „exercer“ le cheval entre le reined work et cow work
- K = „exercer“ le cheval entre les bovins si un nouveau bovin est attribué
- L = si le cavalier maltraite le bovin avec les rênes ou le romal
- M = utilisation d'équipement faux du cavalier
- N = ne pas travailler dans l'ordre correcte (boxing, turns, circles)

6. DQ

Les raisons déjà mentionnées s'appliquent pour une DQ (sauf l'utilisation du bout du romal comme fouet) en suivant deux de ces raisons sont attribuées avec une lettre:

- F = blessure du cheval dans la région de l'influence du cavalier qui montre du sang frais
- G = utilisation d'équipement interdit.

§ 291 marqueurs du WCH (s'appliquent aussi pour BDB et WCHB)



Sous-chapiter 12: Working Cowhorse Boxing (WCHB)

§ 292 Introduction/But de la discipline WCHB

Dans la discipline WCHB l'aptitude du cheval à contrôler un bovin est évalué. Ceci doit être visible pendant toute l'épreuve. Le WCHB consiste des parties d'épreuve de reined work (des tâches de Reining) et cow work/fence work (travail au bovin). Pour ceci le cavalier montre selon une tâche prédéterminée (boxing) que son cheval est contrôlable au bovin et apporte un certain degré de cowsense. Les exigences de la tâche correspondent à une forme simplifiée du WCH et BDB.

§ 293 Type de discipline WCHB

Le WCHB est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée, selon les particularités suivantes dans le Reined Work et Cow Work/Fence Work s'appliquent:

1. La base de l'évaluation est 60 – 80 points, 70 points sont attribués pour une évaluation moyenne.
2. Avec ceci il n'est pas possible d'atteindre moins de 60 ou plus de 80 points avec exception d'un score de zéro dans la partie d'épreuve respectif.
3. En cas d'ex aequo le participant avec le score plus haut au le travail avec le bovin gagne.

§ 294 Exécution de la discipline WCHB

- (1) Au début de l'épreuve:

Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

- (2) Pendant l'épreuve:

Le cavalier exécute un pattern prédéterminé composé de reined work et cow work/fence work.

1. Dans le reined work une tâche de Reining créé pour le working cowhorse est exécuté.
2. Le cow work/fence work se compose du boxing:
Le bovin est travaillé le long du côté court. Pour ceci le participant se place avec vue sur l'entrée pour le bovin. Il signale l'entrée du bovin à travailler. Le bovin doit être gardé pendant un temps approprié au côté court de l'arène pour montrer l'aptitude du cheval à garder le bovin en vue. Si le bovin n'exige pas de travail du cheval le cavalier doit activement agir sur le bovin pour le faire travailler. Avec ceci il montre l'aptitude du cheval à pousser et stopper le bovin.
3. Les deux parties d'épreuves reined work et cow work/fence work peuvent suivre par participants soit directement l'une après l'autre ou individuellement avec une interruption
4. Le participant à 50s pour réussir le cow work/fence work
5. La fin de l'épreuve de la partie du cow work/fence work est signalé par un signal sonore

- (3) Après l'épreuve:

Après avoir complété le pattern, le cavalier doit aller chez le juge/Bit Judge pour le contrôle du mort, de l'équipement et de l'état du cheval. Seulement quand aucune blessure ou manipulation a été constaté le cavalier reçoit son évaluation. Des assistants sortent le bovin de l'arène.

§ 295 Procédure de jugement de la discipline WCHB

- (1) Le juge est assis en dehors de l'arène sur le côté long gauche au marquer du milieu et évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet.
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement

§ 296 Dispositions spécifiques de la discipline WCHB

- a) La participation à la WCHB est seulement possible depuis la LK3
- b) L'entrée dans la WCHB requiert un ferrage approprié des sabots arrière.
- c) Après un nombre de cavalier indéterminé le parcours est lissé. Ceci dépend du choix du pattern et de l'état du sol. La décision est prise par le juge en accord avec le responsable du concours
- d) Si l'entrée au trot est demandée, au moins 50% du trajet doit être franchi au trot
- e) Qui participe dans le WCHB est permis de participer aussi dans le BDB mais pas WHC dans le même tournoi.

§ 297 Pattern et leurs dispositions dans la discipline WCHB

- (1) Les conditions et exigences spécifiques suivantes s'appliquent aux patterns de WCHB:
 1. Les patterns prescrits de reined work sont à exécuter. Ceux-ci sont analogue au ceux de working cowhorse. Ils contiennent les manœuvres obligatoires suivants:
 - a) Cercle (grand/petit) avec différence de vitesse
 - b) Run down avec rollback ou sliding stop
 - c) Spins
 - d) Changement de galop à pied en l'air
 2. Les patterns prescrits de cow work/fence work avec la manœuvre obligatoire boxing.
 3. Chaque pattern se termine avec le contrôle du bit du cheval au juge
- (2) Le Reining (reined work) est jugé selon les règles du Reining.
- (3) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de WCHB:
 1. Reined work:
 - a) Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 - b) Les marqueurs de fin sont à placer au min 15,00m de la fin du côté long en direction du milieu.

- c) Les marqueurs externes ne sont pas une limitation pour la dimension du cercle.
- 2. Cow work/fence work:
 - a) Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 - b) Le marqueur de pénalité de 2 est placé à une distance de 6,00m du marqueur de 1
 - c) Le marqueur de 1 pénalité est placé dans les coins respectifs.
- (4) Un participant qui est disqualifié d'une partie de l'épreuve n'est plus dans l'évaluation ce qui veut dire qu'il ne peut plus être classé dans l'épreuve globale.

§ 298 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline WCHB

- Différences de vitesse entre les cercles grands et petits
- Conservation de la vitesse pendant le changement de galop
- Le cheval est attentif
- Le cheval se comporte bien
- Exécution rapide mais contrôlé des manœuvres
- Cowsense évident
- Garder le contrôle sur le bovin en permanence
- Maintenir la position correcte
- Degré de difficulté
- Impression générale
- Temps travaillé

§ 299 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline WCHB

- Renverser un marqueur
- Démarrer au galop avant que le point central de la piste soit atteint (pas chez des run-in-patterns)
- Don des aides clairement visibles
- Manque de respect du cheval envers du bovin

§ 300 Pénalités dans la discipline WCHB

- (1) Au reined work les pénalités s'appliquent selon celles du RN. Supplémentairement les pénalités suivantes s'appliquent:
 - Pénalité 1: Scotching (anticiper un stop)
 - Pénalité 5: utilisation excessive des éperons ou utilisation excessive du bout du romal comme fouet
- (2) Les pénalités dans le cow work/fence work sont indiqués sur le scoresheet avec des lettres

1. Pénalité 1

- A = perdre l'avantage de travail
- P = ne pas travailler dans la position correcte envers le bovin
- W = bruit excessif

2. Pénalité 3

- L = perdre le contrôle afin que le bovin quitte l'arène

3. Pénalité 5

- B = Utilisation des éperons ou du bout du fouet à l'avant de la sangle, utilisation excessive des éperons ou utilisation excessif du bout du romal comme fouet
- C = Désobéissance grave (ruer, cabrer, tape du pied) ou refus de travail évident

4. Pénalité 0

Toutes les situations de pénalité de 0 dans le WCHB sont décrites en suivant car elles doivent être attribuées avec une lettre

- A = le cheval se détourne complètement du bovin
- B = utilisation de la 2ème main au bit ou dans la classe „Two Rein“
- C = les doigts entre les rênes sauf dans la classe „Two Rein“
- D = ruades extrêmes
- E = hors contrôle extrême
- H = quitter la zone de travail avant que le travail soit terminé
- I = chute du cavalier ou cheval
- J = „exercer“ le cheval entre le reined work et cow work
- K = „exercer“ le cheval en attendant un bovin si un nouveau bovin est attribué
- M = utilisation d'équipement faux du cavalier

5. DQ

Les raisons déjà mentionnées s'appliquent pour une DQ (sauf l'utilisation du bout du romal comme fouet) en suivant deux de ces raisons sont attribuées avec une lettre:

- F = blessure du cheval dans la région de l'influence du cavalier qui montre du sang frais
- G = utilisation d'équipement interdit.

Sous-chapitre 13: Box Drive Box (BDB)

§ 301 Introduction/But de la discipline BDB

Dans la discipline BDB l'aptitude du cheval à contrôler un bovin est évalué. Ceci doit être visible pendant toute l'épreuve. Le BDB consiste des parties d'épreuve de reined work (des tâches de Reining) et cow work/fence work (travail au bovin). Pour ceci le cavalier montre selon une tâche prédéterminée (boxing, drive, boxing, drive) que son cheval est contrôlable au bovin et apporte un certain degré de cowsense. Les exigences de la tâche correspondent à une forme simplifiée du WCH.

§ 302 Type de discipline BDB

Le BDB est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée, selon les particularités suivantes dans le reined work et cow work/fence work s'appliquent:

1. La base de l'évaluation est 60 – 80 points, 70 points sont attribués pour une évaluation moyenne. Avec ceci il n'est pas possible d'atteindre moins de 60 ou plus de 80 points avec exception d'un score de zéro dans la partie d'épreuve respectif.
2. En cas d'ex aequo le participant avec le score plus haut au le travail avec le bovin gagne

§ 303 Exécution de la discipline BDB

(1) Au début de l'épreuve:

Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

(2) Pendant l'épreuve:

Le cavalier exécute un pattern prédéterminé composé de reined work et cow work/fence work.

1. Dans le reined work une tâche de Reining créé pour le working cowhorse est exécuté.
2. Le cow work/fence work se compose du boxing, drive, boxing, drive:
 - a) Boxing: bovin est travaillé le long du côté court. Pour ceci le participant se place avec vue sur l'entrée pour le bovin. Il signale l'entrée du bovin à travailler. Le bovin doit être gardé pendant un temps approprié au côté cour de l'arène pour montrer l'aptitude du cheval à garder le bovin en vue. Si le bovin n'exige pas de travail du cheval le cavalier doit activement agir sur le bovin pour le faire travailler. Avec ceci il montre l'aptitude du cheval à pousser et stopper le bovin.
 - b) 1. Drive (Set up cow and drive down the fence):

après un temps approprié le bovin est laissé sur le côté. Pour ceci le cavalier positionne le bovin pour que le bovin puisse être poussé sur l'autre côté de l'arène. Après que le bovin a quitté le premier coin le cavalier doit être assez proche du bovin pour démontrer son contrôle sur le bovin sur le côté long. Ceci il doit exécuter sur au moins la moitié du côté long avant qu'il laisse le bovin au prochain côté court.

- c) Boxing: le participant doit à nouveau démontrer l'aptitude de son cheval à garder le bovin au côté court.
- d) 2. Drive (cow past middle marker): le participant doit pousser le bovin à nouveau le long du côté long en arrière jusque derrière le marqueur du milieu et travailler le bovin jusque à ce que le juge termine l'épreuve avec un signal sonore.
 - da) Les deux parties d'épreuves reined work et cow work/fence work peuvent suivre par participants soit directement l'une après l'autre ou individuellement avec une interruption
 - db) L'ordre des manœuvres à montrer (boxing, drive, boxing, drive) est à respecter
 - dc) La fin de l'épreuve de la partie du cow work/fence work est signalé par un signal sonore.

(3) Après l'épreuve:

Après avoir complété le pattern, le cavalier doit aller chez le juge/Bit Judge pour le contrôle du mort, de l'équipement et de l'état du cheval. Seulement quand aucune blessure ou manipulation a été constaté le cavalier reçoit son évaluation. Des assistants sortent le bovin de l'arène

§ 304 Procédure de jugement de la discipline BDB

- (1) Le juge est assis en dehors de l'arène sur le côté long gauche au marqueur du milieu et évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet.
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement

§ 305 Dispositions spécifiques de la discipline BDB

- (1) La participation à la BDB est seulement possible depuis la LK3
- (2) L'entrée dans la BDB requiert un ferrage approprié des

sabots arrière.

- (3) Après un nombre de cavalier indéterminé le parcours est lissé. Ceci dépend du choix du pattern et de l'état du sol. La décision est prise par le juge en accord avec le responsable du concours
- (4) Si l'entrée au trot est demandée, au moins 50% du trajet doit être franchi au trot
- (5) Qui participe dans le BDB est permis de participer soit dans le WHCB ou dans le WHC dans le même tournoi

§ 306 Pattern et leurs dispositions dans la BDB

- (1) Les conditions et exigences spécifiques suivantes s'appliquent aux patterns de BDB:
- (2) Les patterns prescrits de reined work sont à exécuter. Ceux-ci sont analogue au ceux de WCH. Ils contiennent les manœuvres obligatoires suivantes:
 1. Cercle (grand/petit) avec différence de vitesse
 2. Run down avec rollback ou sliding stop
 3. Spins
 4. Changement de galop à pied en l'air
 5. Les patterns prescrits de cow work/fence work avec la manœuvre obligatoire boxing.
 6. Chaque pattern se termine avec le contrôle du bit du cheval au juge.
- (3) Le Reining (reined work) est jugé selon les règles du Reining.
- (4) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns BDB:
 1. Reined work:
 - a) Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 - b) Les marqueurs de fin sont à placer au min 15,00m de la fin du côté long en direction du milieu.
 - c) Les marqueurs externes ne sont pas une limitation pour la dimension du cercle.
 2. Cow work/fence work:
 - a) Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 - b) Le marqueur de pénalité de 2 est placé à une distance de 6,00m du marqueur de 1 pénalité
 - c) Le marqueur de 1 pénalité est placé dans les coins respectifs.
- (5) Un participant qui est disqualifié d'une partie de l'épreuve n'est plus dans l'évaluation ce qui veut dire qu'il ne peut plus être classé dans l'épreuve globale.

§ 307 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline BDB

- Différences de vitesse entre les cercles grands et petits
- Conservation de la vitesse pendant le changement de galop
- Le cheval est attentif
- Le cheval se comporte bien
- Exécution rapide mais contrôlé des manœuvres
- Cowsense évidant
- Garder le contrôle sur le bovin en permanence
- Maintenir la position correcte
- Degré de difficulté
- Impression générale
- Temps travaillé

§ 308 Caractéristiques négatives d'exécution dans la BDB

- Renverser un marqueur
- Démarrer au galop avant que le point central de la piste soit atteint (pas chez des run-in-patterns)
- Don des aides clairement visibles
- Manque de respect du cheval envers du bovin

§ 309 Pénalités dans la discipline BDB

(1) Au reined work les pénalités s'appliquent selon celles du RN. Supplémentairement les pénalités suivantes s'appliquent:

- Pénalité 1: Scotching (anticiper un stop)
- Pénalité 5: utilisation excessive des éperons ou utilisation excessive du bout du romal comme fouet

(2) Les pénalités dans le cow work/fence work sont indiquées sur le scoresheet avec des lettres.

1. Pénalité 1

- A = perdre l'avantage de travail
- P = ne pas travailler dans la position correcte envers le bovin

2. Pénalité 3

- D = ne pas pousser le bovin au 2ème drive par-dessus le marqueur du milieu dans la limite de temps (1:45 minutes)
- K = renverser le bovin sans avoir un avantage de travail
- L = perdre le contrôle afin que le bovin quitte l'arène
- T = montrer un fenceturn (égale si l'initiative vient du cheval ou du cavalier)

3. Pénalité 5

- B = Utilisation des éperons ou du bout du fouet à l'avant de la sangle, utilisation excessive des éperons ou utilisation excessif du bout du romal comme fouet
- C = Désobéissance grave (ruer, cabrer, tape du pied) ou refus de travail évident
- X = pousser le bovin intentionnellement dans la clôture

4. Pénalité 0

Toutes les situations de pénalité de 0 dans le BDB sont décrites en suivant car elles doivent être attribuées avec une lettre:

- A = le cheval se détourne complètement du bovin
- B = utilisation de la 2ème main au bit ou dans la classe „Two Rein“
- C = les doigts entre les rênes sauf dans la classe „Two Rein“
- D = ruades extrêmes
- E = hors contrôle extrême
- H = quitter la zone de travail avant que le travail soit terminé
- I = chute du cavalier ou cheval
- J = „exercer“ le cheval entre le reined work et cow work
- K = „exercer“ le cheval en attendant un bovin si un nouveau bovin est attribué
- L = si le cavalier maltraite le bovin avec les rênes ou le romal
- M = utilisation d'équipement faux du cavalier
- N = ne pas travailler dans l'ordre correcte (box, drive, box, drive)

5. DQ

Les raisons déjà mentionnées s'appliquent pour une DQ (sauf l'utilisation du bout du romal comme fouet) en suivant deux de ces raisons sont attribuées avec une lettre:

- F = blessure du cheval dans la région de l'influence du cavalier qui montre du sang frais
- G = utilisation d'équipement interdit.

Sous-chapitre 14: Walk Trot (WT)

§ 310 Introduction/But de la discipline WT

Les disciplines Walk Trot sont là pour assurer l'initiation de débutants de concours à la participation de tournois.

Seulement les allures pas et trot sont requis. Ils existent les disciplines WT suivantes:

1. WT WPL
2. WT WHS
3. WT TH
4. WT RR

§ 311 Type de discipline WT

Les classe WT sont selon l'exécution des disciplines individuelles ou de groupe et sont jugées selon les disciplines régulières.

§ 312 Exécution de la discipline WT

Le déroulement se fait selon les disciplines régulières.

§ 313 Procédure de jugement de la discipline WT

- (1) L'évaluation se fait selon les dispositions des disciplines régulières.
- (2) Il est évalué, si le cavalier est capable de présenter et contrôler son cheval dans les allures pas et trot dans les disciplines respectives en harmonie.
- (3) Il est désirable que le juge donne un commentaire oral concernant les performances montrées.

§ 314 Dispositions spécifiques de la discipline WT

- (1) Les dispositions d'équipement suivantes s'appliquent:
 1. Pour tous les cavaliers indépendamment de la classe d'âge.
 - a) Il est absolument obligatoire de porter un casque d'équitation résistant au choc.
 - b) Il doit être assuré dans tous les cas (si nécessaire avec un dispositif approprié) que les pieds du cavalier trouvent prise dans les étriers.
 2. Cavaliers western et leurs chevaux: selon les dispositions d'équipement de LK5/4 A+B
 3. Cavaliers classiques et leurs chevaux: Snaffle bit, pas de rênes auxiliaires, pas de cravache.
- (2) Des participants admis sont:
 1. Cavalier de LK 4 et 5, qui n'entrent en aucune autre épreuve avec le cheval inscrit au Walk-Trot au concours respectif sauf LK 4/5 SSH
 2. Cavalier de LK plus haut qui ne peuvent pas gérer des classes avec des passages au galop à cause d'un handicap physique (présentation du passeport sanitaire de sport, cavalier avec handicap).
- (3) Admis sont des chevaux dès 4 ans. Les étalons ne peuvent pas être présentés

- (4) Il est recommandé de publier l'épreuve pour des classes d'âge différentes (par exemple A et B). Chez les adultes le 1. Janvier de l'année de concours vaut comme date de référence. Chez les classes des jeunes une classification des 6-13 ans et 14-18 ans est possible.
- (5) Les classes WT ne peuvent pas être publiées comme épreuves spéciales.

§ 315 Pattern et leurs dispositions de la discipline WT

- (1) Walk Trot-Pleasure (WT WPL):
 1. L'exécution de l'épreuve se déroule selon le WPL sans l'allure de galop.
 2. Jugés sont principalement la position et les aides du cavalier ainsi que le contrôle du cheval par le cavalier.
- (2) Walk Trot-Western Horsemanship (WT WHS): L'exécution de l'épreuve se déroule selon le WHS sans l'allure de galop.
- (3) Walk Trot-Trail (WT TH):
 1. L'exécution de l'épreuve se déroule selon le TH sans l'allure de galop
 2. Jugés sont principalement la position et les aides du cavalier ainsi que le contrôle du cheval par le cavalier.
 3. Le portail, différent des dispositions du TH régulier, n'est pas un obstacle obligatoire.
- (4) Walk Trot-Ranch Riding (WT RR):
 1. L'exécution de l'épreuve se déroule selon le RR sans l'allure de galop
 2. Le cheval n'est pas jugé mais la position et les aides du cavalier ainsi que le contrôle du cheval par le cavalier
- (5) Les obstacles et manœuvres devraient être choisis pour qu'ils aient un degré de difficulté approprié pour les participants.

§ 316 Caractéristiques positive d'exécution dans le WT

Les caractéristiques positive d'exécution déjà nommé des disciplines individuelles s'appliquent.

§ 317 Caractéristiques négatives d'exécution dans le WT

Les caractéristiques négatives d'exécution déjà nommé des disciplines individuelles s'appliquent.

§ 318 Pénalités dans la discipline WT

Les pénalités des disciplines individuelles respectives s'appliquent

Sous-chapitre 15 : Western Ranch Rail (WRR)

§319 Introduction/But de la discipline Western Ranch Rail

Dans la discipline WRR les allures d'un cheval de travail sont évaluées. Il doit montrer des allures de base naturelles avec un bon mouvement vers avant à grandes enjambées et être contrôlé volontairement à tout moment. Pour ceci le cheval est présenté dans les trois allures de base et leurs renforcements. Le cheval doit se bouger parfaitement rythmés, relâché et balancé avec la posture naturelle d'un cheval de ranch.

§320 Type de discipline WRR

Le WRR est une discipline de groupe.

§ 321 Exécution de la discipline WRR

- (1) Les cavaliers présentent leurs chevaux à deux mains sur le battement de sabot (piste entière) dans les allures pas, pas renforcé, trot, trot renforcé, et galop(lope), galop renforcé. Dans chaque allure sur au moins une main un renforcement doit être exigé. Il est permis de dépasser avec une marge de sécurité suffisante. Les changements de main doivent être effectués sous la forme d'une demi-volte. De plus, un arrêt et un back up doivent être demandés.
- (2) Les allures et les manœuvres sont déterminées par le juge et annoncées par le speaker.
- (3) Le juge forme alors la finale à partir de ces manches préliminaires, à partir de laquelle le classement est effectué.

§ 322 Procédure de jugement de la discipline WRR

- (1) Le juge se positionne à l'endroit de son choix et est responsable de la décision des allures, afin que cela lui permette de définir le classement.
- (2) Il n'y a pas de scoresheet prescrit pour le WRR.

§ 323 Dispositions spécifiques de la discipline WRR

- (1) En WRR, le cavalier ne peut présenter qu'un seul cheval par épreuve.
- (2) Il est permis de se tenir au pommeau de la selle pendant les renforcements.
- (3) Au extended trot il est permis de rester assis, de trotter enlevé ou de monter en assiette enlevé. Au extended lope il est permis de rester assis ou monter en assiette enlevé.
- (4) Si la classe est divisée en plusieurs grounds ou plus, une finale doit avoir lieu.
- (5) Dans les LK 4 et 5, un maximum de 8 chevaux devraient

être sur la piste en même temps. Dans ces classes de performance on devrait renoncer au renforcement de galop.

- (6) Il est permis de monter des guêtres (boots)

§324 Critères d'évaluation de la discipline WRR

- (1) Jugé comme positive sont des chevaux qui sont présentés avec des rênes suffisamment lâches, éventuellement avec un léger contact et contrôle, sans paraître intimidés.
- (2) La qualité des allures et la vitesse régulière pendant les allures sont les principaux critères d'évaluation.
- (3) La tête et l'encolure doivent être maintenus dans une position naturelle, confortable pour le cheval et adapté à sa morphologie.
- (4) Les transitions entre les allures se font en douceur et fluidement.
- (5) Les chevaux se bougent contents et naturels. Ceci se montre à l'expression des oreilles, yeux et queue
- (6) Les chevaux reculent volontairement et peuvent rester immobiles.

§ 325 – 327 restent inoccupés

Sous-chapitre 16: Reprise avec accompagnatrice/teur (FZ)

§ 328 Introduction/But de la discipline FZ

Dans la FZ les participants les plus jeunes sont menés par une personne additionnelle. La position et l'attention du cavalier sont priorisées. Évalué positivement est, si le cavalier déjà donne les aides correspondantes pour suivre aux demandes du juge et contrôler son cheval adéquatement. Ceci est assisté par la personne qui mène le cheval et agit si nécessaire. La position du cavalier et le début pour donner les aides indépendamment est évalué. S'il y a un classement régulier ou si aux participants très jeune la première place, la coupe et ruban sont attribués à tous décide le responsable du tournoi avec le juge.

§ 329 Type de discipline FZ

La FZ est une discipline de groupe.

§ 330 Exécution de la discipline FZ

Le juge se trouve dans l'arène et les participants montent autour de lui. Les participants présentent leurs chevaux des deux mains dans les allures pas et trot. Il est permis de dépasser avec une marge de sécurité suffisante. Les changements de main doivent être effectués sous la forme

d'une demi-volte. De plus, un arrêt et un reculé peuvent être demandés. Les allures et les manœuvres sont déterminées par le juge et annoncées par le speaker. Il est à prendre en compte que le speaker annonce les demandes clairement et en allemand et les répète si nécessaire.

§ 331 Procédure de jugement de la discipline FZ

Le juge se positionne à l'endroit de son choix et est responsable de la décision des allures. Le jugé évalue les cavaliers selon leur attention, leur assiette et l'influence des aides pour achever son classement. Il est désirable que le juge donne un commentaire oral personnel aux participants à la fin de l'épreuve.

§ 332 Dispositions spécifiques de la discipline FZ

- (1) Participants admis: cavalier dès 4 ans jusqu'à 10ans avec une personne qui assiste qui a au moins 16 ans.
- (2) Chevaux admis: dès 4 ans, pas d'étalons.
- (3) Cavalier dès 6 ans ont la permission d'entrer aussi dans le SSH LK5B/LK4B
- (4) Disposition spéciale d'équipement:
 1. Cavalier: Casque d'équitation (casque d'équitation qui est résistant aux chocs et aux éclats avec fixation à trois ou quatre points de la norme actuelle VG1 est suffisant). Il doit être assuré dans tous les cas (si nécessaire avec un dispositif approprié) que les pieds du cavalier trouvent prise dans les étriers.
- (5) Tapaderos ou des étriers de sécurité sont permis.
 1. Meneur: vêtements officiels de tournoi un chapeau western est principalement permis.
 2. Cheval: Snaffle bit ou bosal. Chez le bosal le présentant mène au guide. Une sangle (sans crochet de panique) est accrochée à l'anneau du mors. Cravache et éperons (et rênes auxiliaires chez le cavalier classiques) ne sont pas autorisés.

§ 333 Pattern et leurs dispositions dans la FZ

Dans la FZ il n'y a pas de directives pour les patterns.

§ 334 Caractéristiques positives d'exécution de la discipline FZ

- Concentration du cavalier
- Assiette de base déjà existante
- Participation ciblée et ne pas anticipative du meneur

§ 335 Caractéristiques négatives d'exécution de la discipline FZ

- Changement dans la mauvaise allure
- Monter dans l'allure pas exigé
- Utilisation des éperons ou du romal à l'avant de la sangle
- Gêner les autres participants
- Toucher le cheval ou la selle avec la main libre
- Donner les aides visibles et exagéré

§ 336 Pénalités dans la discipline FZ

Il n'y a pas de pénalités dans la FZ.

Sous-chapitre 17: épreuves spéciales (SO)

§ 337 Remarques générales sur les épreuves spéciales

- (1) Des épreuves spéciales sont des épreuves qui ne sont pas des disciplines de tournoi officielles et dans lesquelles il n'est pas possible de collecter des points pour la conservation de la classe de performance. Elles peuvent être publiées en addition aux disciplines de tournoi.
- (2) En principe les règles et dispositions de ce règlement pour les épreuves régulières s'appliquent sauf si ci-après des exceptions sont décrites. Au-delà il n'est pas permis de faire des exceptions.
- (3) De la publication il doit être claire, quelles conditions valent pour les cavaliers, présentateurs, chevaux et équipement. Celles-ci sont éventuellement à coordonner avec le juge et doivent correspondre à ce règlement ou aux exceptions suivants.
- (4) Ils existent les épreuves spéciales EWU suivants:
 1. Ranch Trail (SO RTH)
 2. Trail in Hand (SO THiH)
 3. Freestyle RN (SO FS RN)
 4. Classe Jackpot (SO JP)
 5. Horse & Dog Trail (H&D TH)
- (5) Chez des épreuves spéciales qui ne sont pas expliquées explicitement dans le livre des règles mais s'orientent à des disciplines existantes, le juge décide sur la façon d'évaluation.
- (6) Pour des épreuves spéciales dont les règles ne sont pas décrites dans ce règlement mais qui s'orientent aux règles d'autres associations d'équitation Western, les critères d'exécution et évaluation de ces associations s'appliquent. Mais les règles fondamentales de ce règlement ne sont pas abolies, surtout les dispositions d'âge des chevaux et d'équipement.

- (7) Les épreuves suivantes sont habituelles:
1. Cutting (www.nchacutting.com)
 2. Team Penning (<http://ustpa.com/membership/rules-and-guidelines/>)
 3. Barrel Race (www.aqha.com)
 4. Pole Bending (www.aqha.com)
- (8) Aucune épreuve spéciale peut violer les dispositions élémentaires de ce règlement y compris en particulier:
1. Dispositions d'équipement: les dispositions d'équipement de ce règlement valent avec l'exception que le cavalier de la LK1 et 2 peuvent aussi entrer des chevaux senior avec snaffle bit ou bosal.
 2. Épreuves avec des éléments RN ne sont pas permis d'être publiées pour la LK5
 3. Des éléments de RN spécifiques (changement de galop de pied en l'air, sliding stops) ne peuvent pas être demandés dans des épreuves qui sont publiées pour la LK4
 4. Des étalons ne sont pas admis pour les LK3B, LK4 A/B, LK 5A/B et à la Reprise avec accompagnatrice/teur
 5. Les règles pour la limite d'entrées par cheval par jour sont à respecter.
- (9) Si la discipline FN-Reining est exécuté sur un tournoi EWU, les règles valables de la FN valent. En ces cas-là, le règlement de l'EWU permet les divergences suivantes:
1. Des chevaux dès 6 ans doivent être présentés à une main au Bit, indépendamment de l'âge du cavalier
 2. Une obligation de casque d'équitation vaut seulement pour les jeunes cavaliers
 3. La discipline peut seulement être jugée par un juge A/B

Partie 1: SO Ranch Trail Horse (SO-RTH)

§ 338 Introduction/But de la discipline RTH

Dans la discipline RTH la manière et la qualité des mouvements du cheval en franchissant un parcours d'obstacle est évalué. Le cheval doit franchir les obstacles attentivement avec une vitesse adéquate correctement et fluidement et suit les aides du cavalier. Une attention particulière est donnée au franchissement fluide et efficace des obstacles mesuré aux exigences du ranchhorse.

§ 339 Type de la discipline RTH

Le RTH est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 340 Exécution de la discipline RTH

- (1) Avant le début de l'épreuve:
Si cela est permis, le cavalier peut procéder à une reconnaissance à pieds du parcours (sans cheval).
- (2) Au début de l'épreuve:
Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.

§ 341 Procédure de jugement de la discipline RTH

- (1) Le juge se tient/s'assoit à l'endroit qu'il aura choisi et évalue le franchissement des obstacles/l'exécution des manœuvres qui sont requis. Les scores sont inscrits sur le scoresheet.
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement

§ 342 Dispositions spécifiques de la discipline TH RTH

- (1) Participants admis: LK1-5 A/B
- (2) Chevaux admis: dès 4ans, étalons seulement LK3A, 1 et 2
- (3) Dispositions spécifiques d'équipement:
 1. Cavalier: uniquement des cavaliers Western
 2. Cheval: uniquement équipement western
- (4) Le déroulement de l'épreuve sur le paddock et des obstacles naturels sont désirables
- (5) S'il est nécessaire de descendre ou monter du cheval dans le pattern, une aide pour monter est permis

§ 343 Pattern et leurs dispositions dans la discipline RTH

- (1) Les conditions et exigences spécifiques suivantes s'appliquent aux patterns de RTH:
 1. Les patterns doivent contenir les trois allures. Dans des classes WT et dans la LK 5 on peut renoncer au galop
 2. Un RTH pattern doit se constituer au moins de 6 obstacles de lesquels 5 doivent être des obstacles obligatoires
 3. Les manœuvres/obstacles peuvent apparaître dans n'importe quel ordre et nombre dans le pattern
 4. Les combinaisons d'obstacles sont autorisées.
 5. Tous les éléments d'obstacle surélevés doivent être fixés de manière à ne pas pouvoir rouler
 6. Le pattern doit pouvoir être accompli en 4 minutes
 7. Le déroulement de l'épreuve sur le paddock est désirable

8. Si l'on parle de perches dans les patterns il est aussi possible d'utiliser des troncs d'arbre
- (2) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de RTH:
1. Entre les obstacles il doit avoir un trajet de min 10m de trot et de min 20m de galop pour évaluer la qualité des allures
 2. Portail: largeur (ouverture) d'au moins 250 cm
 3. Walk over: espacement 70-80cm, hauteur max. 25cm
 4. Trot over: espacement 100-120cm, hauteur max. 25cm
 5. Lope over: espacement 200-220cm, hauteur max. 25cm
 6. Back up: espacement 100cm, hauteur max. 30cm
 7. Slalom au trot: espacement min. 300cm
 8. Slalom au pas: espacement min. 200cm
 9. Pont: largeur min. 90cm, longueur min. 250cm
 10. Déplacement latéral (sidepass): espacement du couloir min. 200cm (cheval entier), min. 60cm (1 côté entre deux perches); hauteur max. 30cm
 11. Carré au sol (box): espacement 210cm
 12. Saut: hauteur 35-60 cm
- (3) Les obstacles suivants sont obligatoires dans le RTH pattern:
1. Ouvrir, franchir, fermer un portail
 2. Franchir au moins 5 perches dans un obstacles
 3. L'arrangement des perches est libre
 4. Franchir un pont en bois
 5. Déplacement latéral (sidepass) par-dessus un obstacle ou entre deux obstacles
 6. Back up dans différentes formes; l'obstacle peut être constituer de perches ou de cônes (min. 3).
- (4) Des obstacles aux choix peuvent être intégrés aux patterns:
1. Slalom au pas ou au trot
 2. Carré au sol (box) avec ou sans rotation ou stop à l'intérieur
 3. Saut
 4. Des animaux vivants ou des attrapes d'animaux qui se trouvent dans le ranchwork
 5. Traverser des fosses naturelles
 6. Monter des collines naturelles
 7. Dummy – roping
 8. Monter ou descendre du cheval avec une aide de monté
 9. Traverser ou franchir un obstacle d'eau ou une bâche
 10. Ouvrir un portail à pied

11. Lever les sabots
 12. Ground tie
 13. Rope drag: traîner un objet avec le rope (seulement pour LK1 -3)
 14. Transporter un objet qui, par sa forme, peut être tenu d'une seule main ou tiré par une corde
 15. Enfiler et enlever un manteau ou une cape
 16. Vider et remplir une boîte aux lettres
 17. Des obstacles qui peuvent se trouver sur des randonnées ou sont typique pour le ranchwork, sont conformes avec le règlement et admis par le juge
- (5) Les obstacles ou éléments suivants sont interdits dans les patterns de RHT:
1. Pneus
 2. Tuyaux PVC
 3. Autres animaux
 4. Pont souple ou pont à balance
 5. Portail dont les éléments sont fixés entre eux au sol
 6. Rivière
 7. Flamme, neige carbonique, extincteurs
 8. Back up sur des objets ou des obstacles
 9. Plancher métallique ou glissant lors de franchissement de bâche ou autre

§ 344 Caractéristiques positives d'exécution dans le RTH

- Le cheval est attentif
- Agilité en exécutant le parcours
- Le cheval se comporte bien
- Qualité des allures
- Transitions douces et équilibrées

§ 345 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline RTH

- Anticiper l'exécution
- Approche non naturelle et hésitante des obstacles
- Vitesse irrégulière
- Don des aides clairement visibles

§ 346 Pénalités dans la discipline RTH

- (1) Pénalité 1
- Mauvaise allure ou interruption de l'allure au pas ou au trot jusqu'à 2 foulées/4 pas
 - Toucher ou marcher sur branches/troncs, des perches, des marqueurs ou des obstacles
 - Mordre un obstacle (buisson, portail, etc.)
 - S'arrêter dans le pattern, sans que ceci soit exigé

- Les deux pattes avant ou arrières dans un espace seulement prévu pour une. Dans un espace simple ou double le nombre de pas ou saut choisis doivent être respecté pendant tout l'obstacle avec la main avant et arrière
 - Chez le Lope over prendre une barre entre les jambes avant ou arrière respectives (split pole)
 - Omettre ou rater un pas dans un espace prévu.
 - Laisser un sabot à l'extérieur de la limite (box ou sidepass) avant de commencer la manœuvre
 - Un pas en restant sur place, monter du cheval ou ground tie (sauf pour reprendre l'équilibre)
- (2) Pénalité 3:
- Mauvaise allure pendant plus de 2 foulées/4 pas
 - Faux galop, galop croisé ou perte du galop (sauf pour corriger le mauvais galop)
 - Plus que deux pas de galop croisé pendant le changement de
 - Plus que six pas de trot pour effectuer le changement de galop
 - Renverser une perche surélevée, un marqueur, un tonneau, une plante ou tout autre objet
 - Démontage majeur d'un obstacle
 - Descendre de l'obstacle avec un sabot
 - Dépasser la limite de l'obstacle avec un sabot qui est marqué par une barre, des pylônes ou autre limite matérielle ou résulte du texte.
 - Deux à trois pas en restant sur place, monter du cheval ou ground tie
 - En tirant un objet pas de boucle entière du rope (dally) autour du pommeau de la selle
- (3) Pénalité 5:
- Premier refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
 - Second refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
 - Désobéissance grave (ruer, cabrer, tape du pied)
 - Touche unique du cou du cheval pour baisser sa tête ou utilisation de la main libre pour effrayer ou flatter le cheval. Ceci vaut aussi, si le cheval est flatté avant de saluer le juge à la fin du parcours
 - Utilisation des éperons à l'avant de la sangle

- Touche de la selle avec une main pour se procurer un avantage
- Lâcher un objet à transporter.
- Ne pas essayer de franchir l'obstacle après le premier refus
- Lâcher la porte ou laisser tomber la corde au portail de corde
- Descendre de l'obstacle avec plus d'un sabot
- Dépasser la limite de l'obstacle avec plus d'un sabot qui est marqué par une barre, des pylônes ou autre limite matérielle ou résulte du texte.
- Ne pas franchir un obstacle
- Lors du franchissement de perches, rater une ou plusieurs perches (à la suite)
- Lors du franchissement de perches, rater la dernière perche
- Plus que trois pas en restant sur place, monter du cheval ou ground tie

(4) Pénalité 0:

En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribué dans le RTH pour les incidents suivants:

- Ignorer un obstacle sans essayer de le franchir
- Ignorer une manœuvre
- Ne pas commencer, travailler ou terminer un obstacle du bon côté ou dans la bonne direction
- Dépasser de plus de ¼ de tour une manœuvre de spin
- Ne pas prendre le bon chemin dans l'obstacle ou entre les obstacles
- Troisième refus dans tout le pattern
- Ignorer un bon galop ou une allure requise. Dans un manœuvre ou des barres doivent être franchis au moins une barre doit être franchis dans l'allure requise
- Rater la première perche lors du franchissement de perches
- Travailler avec la tête du cheval trop basse (bout des oreilles bien en dessous du garrot) ou avec l'encolure tendue pour que l'arête du nez soit portée derrière la verticale

Partie 2: SO Trail Horse in Hand (SO-THiH)

§ 347 Introduction/But de la discipline THiH

Dans la discipline RTH la manière et la qualité des mouvements du cheval en franchissant un parcours d'obstacle à la main est évalué. Le cheval doit franchir les obstacles attentivement avec

une vitesse adéquate correctement et fluidement et suit volontairement les aides du cavalier à partir du sol. L'épreuve peut servir à s'approcher à la discipline Trail.

§ 348 Type de discipline THiH

Le THiH est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 349 Exécution de la discipline THiH

- (1) Avant le début de l'épreuve:
Si cela est permis, le cavalier peut procéder à une reconnaissance à pied du parcours (sans cheval).
- (2) Au début de l'épreuve:
Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.
- (3) Pendant l'épreuve:
 1. Le participant conduit le cheval depuis la gauche.
 2. La zone de la tête et de l'encolure du cheval est au niveau de l'épaule du cavalier. Celui-ci tient le cheval en longe/corde dans la main droite et l'extrémité dans la main gauche. S'il y a une chaîne dans la partie avant de la longe/corde, celle-ci ne doit pas être touchée.
 3. Exception: portail, sidepass, transporter ou tirer des objets: Dans ces cas, la longe/corde peut être tenue dans une main.

§ 350 Procédure de jugement de la discipline THiH

- (1) Le juge se tient/s'assoit à l'endroit qu'il aura choisi et évalue le franchissement des obstacles/l'exécution des manœuvres qui sont requis. Les scores sont inscrits sur le scoresheet.
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement

§ 351 Dispositions spécifiques de la discipline THiH

- (1) Participants admis: LK1-5 A/B
- (2) Chevaux admis: dès 4 ans, pas d'étalons
- (3) L'utilisation d'un licol avec une longe ou une corde est obligatoire (licol plat ou en cuir, éventuellement avec une chaîne à l'avant). Si une longe avec chaîne est utilisée, elle doit être crochée dans la boucle inférieure du licol ou peut passer sous le menton ou sur le nez
- (4) Les participants des classes Junior sont autorisés à porter un chapeau western
- (5) Ne pas autorisés sont:

1. Éperons et chaps
 2. Licol en corde
 3. Mousqueton anti-panique
 4. Cravache, stick ou autre
- (6) Si quelque chose n'est pas réglée explicitement dans la partie THiH, les dispositions de la discipline TH valent

§ 352 Pattern et leurs dispositions dans la discipline THiH

- (1) Les conditions et exigences spécifiques suivantes s'appliquent aux patterns de THiH:
 1. Le pas et le trot doivent apparaître dans le pattern.
 2. Si ce n'est pas exactement décrit dans le pattern le présentateur peut se trouver soit dans l'obstacle avec le cheval ou en dehors.
- (2) Un pattern de TH doit comprendre au moins 6 obstacles, dont 4 obligatoires
 1. Les manœuvres/obstacles peuvent apparaître dans n'importe quel ordre et nombre dans le pattern.
 2. Les combinaisons d'obstacles sont autorisées.
 3. Tous les éléments d'obstacle surélevés doivent être fixés de manière à ne pas pouvoir rouler
- (3) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de THiH:
 1. Une distance de trot d'au moins 10 m et une distance de pas d'au moins 5 m doivent être garanties entre les obstacles afin de pouvoir juger la qualité de l'allure.
 2. Portail: largeur (ouverture) d'au moins 250cm,
 3. Walk over: espacement 40-60cm, hauteur max. 30cm. Si surélevé, la distance minimale est de 55cm. Élévations seulement dès LK3
 4. Jog over: espacement 90-105cm, hauteur max. 20cm. Élévations seulement dès LK3
 5. Back up: espacement 100cm, hauteur max. 30cm. Élévations seulement dès LK3
 6. Slalom au trot: espacement min. 250cm
 7. Slalom au pas: espacement min. 200cm
 8. Pont: largeur min. 90cm, longueur min. 250cm
 9. Déplacement latéral (sidepass): espacement du couloir min. 200cm (cheval entier), min. 60cm (1 côté entre deux perches); hauteur max. 30cm
 10. Carré au sol (box): espacement 200cm
 11. Saut: hauteur max. 45cm
 12. Les voltes ne doivent pas avoir moins de 12m de diamètre en LK5 et 4 et pas moins de 10m en LK1 à 3.
- (4) Les obstacles suivants sont obligatoires et doivent figurer dans les patterns:

1. Ouvrir, conduire par, fermer un portail exclusivement avec la main gauche.
 2. Conduire par-dessus au moins 4 perches dans un obstacles, l'arrangement des perches est libre
 3. Back Up dans différentes formes; l'obstacle peut être constituer de perches ou de cônes (min. 3). Le présentateur peut se tourner vers le cheval.
 4. Mener dans un carré au sol (box), turn, mener en dehors du carré au sol (box).
- (5) Des obstacles aux choix peuvent être intégrés aux patterns:
1. Slalom au pas ou au trot
 2. Franchir un pont en bois
 3. Déplacement latéral (sidepass) par-dessus un obstacle ou entre deux obstacles. Le sidepass est possible à la gauche ou à la droite. La longe est à tenir dans la main qui se trouve chez la tête. La touche du cheval avec la main libre est permise.
 4. Carré au sol (box) avec ou sans rotation ou stop à l'intérieur
 5. Saut
 6. Traverser une bâche résistance à la déchirure
 7. Transporter un objet qui, par sa forme, peut être tenu d'une seule main ou tiré par une corde
 8. Des obstacles qui peuvent se trouver sur des randonnées, sont conformes avec le règlement et admis par le juge
- (6) Les obstacles ou éléments suivants sont interdits dans les patterns de THiH:
1. Pneus
 2. Tuyaux PVC
 3. Autres animaux
 4. Pont souple ou pont à balance
 5. Portail dont les éléments sont fixés entre eux au sol
 6. Rivière
 7. Flammes, neige carbonique, extincteurs
 8. Back up sur des objets ou des obstacles
 9. Plancher métallique ou glissant lors de franchissement de bâche ou autre

§ 353 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline THiH

- Le cheval est attentif
- Agilité en exécutant le parcours
- Le cheval se comporte bien
- Qualité des allures

- Transitions douces et équilibrées

§ 354 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline THiH

- Anticiper l'exécution
- Approche non naturelle et hésitante des obstacles

§ 355 Pénalités dans la discipline THiH

- (1) Pénalité 1/2: Touche légère de branches/troncs, perches, marqueurs ou obstacles
- (2) Pénalité 1:
 - Mauvaise allure ou interruption de l'allure au pas ou au trot jusqu'à 2 foulées/4 pas
 - Toucher ou marcher sur des branches/troncs, des perches, des marqueurs ou des obstacles
 - S'arrêter dans le pattern, sans que ceci soit exigé
 - Les deux pattes avant ou arrières dans un espace seulement prévu pour une. Dans un espace simple ou double le nombre de pas ou saut choisis doivent être respecté pendant tout l'obstacle avec la main avant et arrière.
 - Omettre ou rater un pas dans un espace prévue.
 - Laisser un sabot à l'extérieur de la limite (Box ou sidepass) avant de commencer la manœuvre
- (3) Pénalité 3:
 - Mauvaise allure ou interruption de l'allure pendant plus de 2 foulées/4 pas
 - Renverser une perche surélevée, un marqueur, un tonneau, une plante ou tout autre objet
 - Démontage majeur d'un obstacle
 - Descendre de l'obstacle avec un sabot
 - Dépasser la limite de l'obstacle avec un sabot qui est marqué par une barre, des pylônes ou autre limite matérielle ou résulte du texte.
- (4) Pénalité 5:
 - Premier refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
 - Second refus indiqué par un cercle autour du chiffre 5, lorsque le cheval repousse ou tente d'éviter un obstacle en s'éloignant ou en reculant de plus de 4 pas (2 foulées)
 - Désobéissance grave (ruer, cabrer, tape du pied)
 - Touche unique du cou du cheval pour baisser sa tête ou utilisation de la main libre pour effrayer ou flatter le

cheval. Ceci vaut aussi, si le cheval est flatté avant de saluer le juge à la fin du parcours

- Lâcher un objet à transporter.
- Ne pas essayer de franchir l'obstacle après le premier refus
- Lâcher la porte ou laisser tomber la corde au portail de corde
- Descendre de l'obstacle avec plus d'un sabot
- Dépasser la limite de l'obstacle avec plus d'un sabot qui est marqué par une barre, des pylônes ou autre limite matérielle ou résulte du texte.
- Ne pas franchir un obstacle
- Lors du franchissement de perches, rater une ou plusieurs perches (à la suite)
- Lors du franchissement de perches, rater la dernière perche
- Touche de la longe ou de la chaîne avec la deuxième main
- Perte de la longe

(5) Pénalité 0:

En plus des raisons pour une attribution de pénalité 0 déjà mentionnées, la pénalité 0 est attribuée dans le THiH pour les incidents suivants:

- Ignorer un obstacle sans essayer de le franchir
- Ignorer une manœuvre
- Ne pas commencer, travailler ou terminer un obstacle du bon côté ou dans la bonne direction
- Tourner en plus ou en moins $\frac{1}{4}$ de tour dans une manœuvre de turn
- Ne pas passer au bon endroit dans l'obstacle ou entre les obstacles
- Troisième refus dans tout le pattern
- Rater la première perche lors du franchissement de perches.
- Le cheval échappe au présentateur
- Mener ou diriger en arrière du mauvais côté du cheval
- respectivement changement de côté

Partie 3: SO Jackpot (SO-JP)

§ 356 Introduction/But de la discipline JP

Dans la discipline JP un Jackpot est formé et versé au classés. Les classes JP sont selon les classes conventionnelles.

§ 357 Type de la discipline JP

Selon les disciplines respectives la JP est soit une discipline individuelle ou de group.

§ 358 Exécution de la discipline JP

L'exécution est selon la discipline respective.

§ 359 Procédure de jugement de la discipline JP

La procédure de jugement s'oriente à la discipline respective.

§ 360 Dispositions spécifiques de la discipline JP

- (1) Il doit avoir un jackpot indépendamment des frais d'inscriptions.
- (2) Le Jackpot (dépôt) doit être au moins 5 fois plus que les frais d'inscriptions individuels
- (3) Chez une présentation avec Bit celui-ci ne peut pas être mené à deux mains.

§ 361 Patterns et leurs dispositions de la discipline JP

Le choix du pattern se fait selon la discipline respective

§ 362 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline JP

Les caractéristiques positive d'exécution déjà nommées des disciplines individuelles s'appliquent

§ 363 Caractéristiques négatives d'exécution dans la JP

Les caractéristiques négatives d'exécution déjà nommées des disciplines individuelles s'appliquent

§ 364 Pénalités dans la discipline JP

Les pénalités des disciplines individuelles respectives s'appliquent

Partie 4: SO Freestyle Reining (SO-FS RN)

§ 365 Introduction/But de la discipline FS RN

Dans la discipline FS RN des manœuvres de Reining prescrites sont présenté à choix libre par le cavalier. Souvent des costumes, de la musique et des effets artistiques sont contribués qui sont inclus dans l'évaluation.

§ 366 Type de discipline FS RN

Le FS RN est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 367 Exécution de la discipline FS RN

Au début de l'épreuve:

- (1) Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé respectivement choisi librement

- (2) Après l'épreuve:
- (3) Après avoir complété le pattern, le cavalier doit aller chez le juge/Bit Judge pour le contrôle du mort, de l'équipement et de l'état du cheval. Seulement quand aucune blessure ou manipulation a été constaté le cavalier reçoit son évaluation.

§ 368 Procédure de jugement de la discipline FS RN

- (1) Le juge est assis sur le côté long gauche au marqueur du milieu et évalue les manœuvres individuelles requises. Les points des manœuvres sont recensés sur un scoresheet
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribués selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement
- (3) Chorégraphie, originalité, musicalité et présentation sont pris en considération pour un score pour l'expression artistique (-2 jusque à + 2 points)

§ 369 Dispositions spécifiques de la discipline

- (1) L'entrée est seulement possible dès LK 3
- (2) Le participant peut prendre des assistants dans l'arène pour sa présentation. Les assistants n'ont pas le droit de bloquer la vue des juges sur le cavalier. La performance des assistants n'est pas évaluée.
- (3) Le cavalier a le droit outre du snaffle bit et hackamore d'utiliser les deux mains chez chaque bit autorisé par l'EWU. Ceci est seulement permis dans les classes FS RN.
- (4) La présentation sans bride avec collier d'encolure ou autre est admissible mais peut être interrompu par le juge si la sécurité l'exige.
- (5) Libre sont: vêtements respectivement costume, couvre-chef, sorte de selle ou pas de selle, des parties d'équipement ou de décoration supplémentaires, d'autant qu'ils ne dérangent pas le cheval ou posent un risque d'accident. La décision sur ceci est prise par le juge.
- (6) L'entrée dans le RN requiert un ferrage approprié des sabots arrière.
- (7) Après un nombre de cavalier indéterminé le parcours est lissé. Ceci dépend du choix du pattern et de l'état du sol. La décision est prise par le juge en accord avec le responsable du concours.

§ 370 Pattern et leurs dispositions de la discipline FS RN

- (1) Le FS RN montre un pattern de Reining librement choisi, auquel des manœuvres, répétitions des manœuvres obligatoires et allures supplémentaires peuvent être

- ajoutés.
- (2) Chaque pattern ne doit pas durer moins qu'une minute et pas plus que quatre minutes. Le limite de temps commence avec toute introduction ou avec tout début de la musique. Il se termine avec la fin de la musique.
 - (3) Le pattern doit contenir les manœuvres obligatoires suivantes:
 1. Un changement de galop à pied en l'air de chaque côté
 2. 3 Sliding stops
 3. 4 spins complets à droite 4 spins complets à gauche.
Les spins à droite et à gauche ne doivent pas suivre directement un côté après l'autre.
 - (4) Changement de vitesse, degré de difficulté, gestion du temps, style et impression générale de la présentation sont pris en compte par le juge pour l'attribution des points.
 - (5) L'équipement, les allures, les manœuvres et la vitesse devraient être adaptés à la musique dans le sens d'une chorégraphie. Les allures correspondantes ne comptent dans ce cas pas comme faute/pénalité
 - (6) Les distances et dimensions suivantes s'appliquent aux patterns de FS RN:
 1. Les marqueurs du milieu sont à placer au milieu du côté long.
 2. Les marqueurs de fin sont à placer au min 15,00m de la fin du côté long en direction du milieu.
 3. Les marqueurs externes ne sont pas une limitation pour la dimension du cercle.

§ 371 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline FS RN

Selon la discipline RN et supplémentairement le degré de réalisation de l'expression artistique.

§ 372 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline FS RN

Selon la discipline RN et supplémentairement le degré de réalisation de l'expression artistique.

§ 373 Pénalités dans la discipline FS RN

L'attribution des pénalités se fait selon celle de la discipline RN avec les exceptions suivantes:

1. Des allures supplémentaires, une courbette volontaire ou autre qui fait partie de la chorégraphie ne mène pas à une pénalisation; le juge est censé d'apercevoir s'il s'agit d'une faute ou si le manœuvre est exécuté délibérément par le

- cavalier.
2. L'omission d'une manœuvre obligatoire ou la non-terminaison du pattern dans le temps admis mène à un score nul.

Partie 5: Horse & Dog Trail Horse (H&D TH)

§ 374 Introduction/But de la discipline H&D TH

Dans la discipline H&D TH le chien et le cheval sont jugés dans un parcours de trail comme équipe. Au premier plan est le cheval trail qui agit en harmonie ensemble avec son accompagnant le chien obéissant. Outre de l'accompagnement les chiens doivent aussi franchir les obstacles. La sécurité du cheval, chien et cavalier ont la priorité absolue.

§ 375 Type de la discipline H&D TH

Le H&D TH est une discipline individuelle. C'est une discipline qui est pointée (Valeur de base 70).

§ 376 Exécution de la discipline H&D TH

- (1) Avant le début de l'épreuve:
Si cela est permis, le cavalier peut procéder à une reconnaissance à pied du parcours (sans cheval).
- (2) Au début de l'épreuve:
Le participant entre dans le parcours et exécute le pattern imposé.
- (3) Pendant l'épreuve:
En entrant au parcours le chien est tenu en laisse. Chez un obstacle obligatoire le chien est détaché. Après le dernier obstacle le cavalier descend du cheval et rattache le chien à la laisse et mène le cheval et le chien de l'arène.

§ 377 Procédure de jugement de la discipline H&D TH

- (1) Le juge se tient/s'assoit à l'endroit qu'il aura choisi et évalue le franchissement des obstacles/l'exécution des manœuvres qui sont requis. Les scores sont inscrits sur le scoresheet
- (2) En cas de pénalités, celles-ci sont attribuées selon la liste des pénalités et inscrites sur le scoresheet. Les résultats détermineront le classement.
- (3) Le jugement de cheval se fait selon la discipline TH
- (4) Le jugement du chien se fait selon la discipline TH par rapport au score des manœuvres. En outre des pénalités sont possibles qui sont à déterminer selon la liste des pénalités.
- (5) Le score de départ pour cheval/cavalier et chien ensemble est 70. Le score de fin n'est pas additionné.

§ 378 Dispositions spécifiques de la discipline H&D TH

- (1) Chiens admis:
 1. Chaque chien peut seulement entrer une fois par épreuve.
 2. L'âge minimum est 24 mois.
 3. Chiens de chaque race ou sans filiation sont admis à l'épreuve
 4. Des chiennes en chaleur peuvent entrer
 5. Les mâles doivent entrer avant les chiennes.
- (2) Disposition spéciale d'équipement:
 1. Des cavaliers qui mènent les rênes à deux mains sont autorisés de prendre les rênes en une main pour donner des signes de main à leur chien, par exemple l'envoyer à l'avance au pont ou pour retirer la laisse.
 2. Au cavalier est permis de parler avec son chien. Par exemple couché, assis, au pied, reste, viens etc. le féliciter avec la voie est permis.
 3. Si le chien est tenu en laisse, la laisse doit être tenu en main et n'a pas le droit d'être attaché quelque part.
- (3) Chaque combinaison cheval/chien/cavalier peut seulement entrer une fois par épreuve.
- (4) S'il est nécessaire de descendre ou monter du cheval, une aide pour monter est permis. Celle-ci peut aussi être utilisé par le chien pour le mettre en laisse ou le détacher.

§ 379 Pattern et leurs dispositions dans la discipline H&D TH

- (1) Pour le H&D TH les patterns du TH du tournoi sont à utiliser en préférence et qui sont adaptés pour la combinaison cheval/chien. Si un Ranch Trail a lieu ce pattern est à utiliser en préférence Des obstacles qui sont trop durs peuvent être retirés ou changés. Pour une meilleure orientation des pylônes peuvent être placés. Alternativement des patterns spéciales H&D peuvent être utilisées. Ceci doit être évité si le H&D TH a lieu avant ou après le Trail régulier.
- (2) Pour le chien au minimum un obstacle au maximum deux obstacles supplémentaires sont construit. Au-delà il est permis de poser des tâches supplémentaires au chien.
- (3) Franchissement des obstacles/manœuvres:
 1. Portail: le chien attend avec une distance de sécurité jusque à ce que le portail soit ouvert. Le chien n'a pas le droit de se trouver dans rayon d'action du cheval. Il devrait avoir environ 1m de distance au cheval.
 2. Pont : le chien et le cheval n'ont pas le droit de se trouver sur le pont en même temps. Ceci signifie un non-respect de la distance de sécurité.

3. Franchir des barres ou des branches: si le chien doit franchir des barres ou des branches à côté du cheval, celles-ci doivent avoir une longueur minimale de 3,00m. si cette mesure n'est pas donnée le cavalier doit envoyer le chien à l'avance ou l'appeler après.
 4. Pour détacher le chien le cavalier peut choisir indépendamment de la taille du chien ou du cheval :
 - a) Si le chien est détaché de la laisse depuis le cheval les rênes peuvent être pris en une main. Le chien peut être détaché de la laisse de tout côté, indépendamment de la place du meneur.
 - b) Si le cavalier descend du cheval il a le droit d'attacher les rênes à la selle. Le chien a le droit d'être assis ou debout.
- (4) La distance de sécurité est à maintenir généralement. Celle-ci représente au minimum 1,00m.

§ 380 Caractéristiques positives d'exécution dans la discipline H&D TH

- (1) Les caractéristiques positive d'exécution pour le cheval valent comme chez la discipline TH.
- (2) À juger positivement est un chien attentif qui suit les instructions du cavalier et ne se trouve pas dans la zone de danger. Il réagit aux signes du cavalier.

§ 381 Caractéristiques négatives d'exécution dans la discipline H&D TH

- (1) Les caractéristiques négatives d'exécution pour le cheval valent comme chez la discipline TH.
- (2) Des caractéristiques négatives pour le chien sont:
 - Inattention
 - Comportement dominant exagéré
 - Comportement dévot exagéré
 - Désobéissance

§ 382 Pénalités dans la discipline H&D TH

- (1) Cheval: les pénalités selon la discipline TH s'appliquent. Au-delà le cheval reçoit 5 pénalités pour l'ignorance de la distance de sécurité au chien.
- (2) Pour le chien valent les pénalités suivantes:
 1. Pénalité 1:
 - Le chien change de position de conduite pendant le mouvement
 - Le chien quitte la zone d'attente à l'obstacle.
 2. Pénalité 5:
 - Le chien ignore la distance de sécurité au cheval

- Le chien omit ou franchis mal (portail et pont) un obstacle.
- (3) Pénalité 0 pour la combinaison cheval/chien:
Supplémentairement aux raisons déjà mentionnées pour une pénalité 0 au H&D TH une pénalité 0 est attribué aussi pour les incidents suivants:
- Le chien échappe au cavalier pendant l'épreuve et ne revient pas sur commande
 - Le chien se trouve pendant l'épreuve en dehors de la clôture de l'arène
 - Le chien est nourri dans l'arène pendant l'épreuve.
 - Le chien montre une soumission exagérée
 - Le chien passe en dessous du cheval
 - Erreur de parcours, indépendamment si le cheval ou le chien ont pris le mauvais chemin
 - Attacher la laisse à la selle ou au cavalier pendant le chien est tenu à la laisse.
- (4) Disqualification de la combinaison cheval/chien:
Supplémentairement aux raisons de DQ déjà mentionnées, une DQ est attribuée aussi pour les incidents suivants:
- Le chien menace des chevaux ou des humains
 - Le cheval menace le chien de coups de pied ou en le mordant

Sous-chapitre 18: compétitions de sport de masse

§ 389 Dispositions pour des compétitions de sport de masse

- (1) Des compétitions de sport de masse sont des compétitions pour tous les disciplines d'équitations. Elles sont ouvertes aux cavaliers de loisir, western et classiques.
- (2) Des compétitions de sport de masse sont des épreuves qui s'adresse avec leur offre à un groupe vaste de cavalier de loisir, de cross et de cavalier de concours de chaque discipline d'équitation. Elles sont par principe pour des participants de tous les manières d'équitation.
- (3) Il n'est pas possible d'accumuler des points de performances à des compétitions de sport de masse
- (4) Des compétitions de sport de masse sont premièrement offertes sur des tournois de la catégorie D et E. l'offre des compétitions est censé de faciliter aux participants l'entrée dans le sport de compétition. Le plaisir de la participation a priorité avant la performance sportive.