

TRADITIONAL WORKING EQUITATION SWITZERLAND

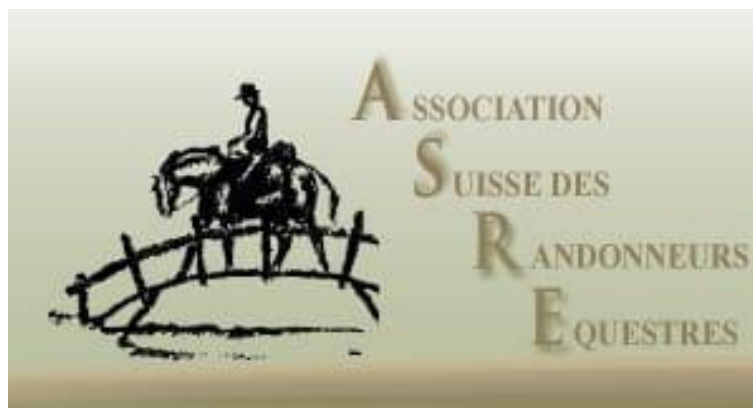


Contact avec la commission de Traditional Working Equitation Switzerland :
twes2023@bluewin.ch

Règlement pour le Traditional Working Equitation Switzerland (TWES)

Valable à partir du 1er janvier 2024

1. Table des matières
2. Préface
3. Généralités
4. Événements
5. Jury
6. Règles pour les cavaliers participants
7. Règles pour les chevaux participants
8. Règlements techniques
9. Protestations et recours
10. Liste des abréviations
11. Dispositions finales



Note :

Dans l'ensemble du règlement, nous utiliserons toujours la forme courante, par exemple le cavalier. Nous le faisons parce que sinon, le règlement est inutilement long et difficile à lire.

Nous respectons toutes les formes d'existence humaine, cela n'a rien à voir avec les formulations de ce règlement.

Pour toute demande concernant le TWES, veuillez vous adresser à la commission du TWES à l'adresse mail twes2023@bluewin.ch

2ème préface

La Traditional Working Equitation Switzerland fait partie de l'ASRE, qui est elle-même une association nationale de la FITE. La FITE régit toutes les disciplines équestres non olympiques au niveau international. L'ASRE est l'association faîtière en Suisse et régleme les disciplines équestres nationales qui en dépendent. Le Traditional Working Equitation Switzerland en fait également partie.

La FITE s'est donné pour mission de régleme toutes les disciplines équestres non olympiques ainsi que de protéger et de promouvoir l'équitation traditionnelle.

Le Working Equitation est né de la volonté des éleveurs traditionnels de bovins montés des pays d'Europe du Sud de se mesurer au niveau de la compétition et de présenter leurs chevaux bien dressés.

Les bouviers traditionnels à cheval n'avaient pas nécessairement des chevaux coûteux et hautement élevés, mais plutôt des chevaux utilitaires qu'ils voulaient et devaient maintenir longtemps en bonne santé et en forme, car la formation prend beaucoup de temps et de nombreux bouviers ne disposaient pas de grandes quantités d'argent. C'est pourquoi il est également indispensable que les chevaux soient montés de manière réelle et saine, ce qui se reflète à nouveau dans le règlement. En outre, lors du travail dans les champs et avec les bovins, il est indispensable que le cheval et le cavalier se fassent confiance et puissent compter l'un sur l'autre.

En Suisse, le Traditional Working Equitation Switzerland fait partie de l'ASRE depuis 2024 et est également représenté au niveau des compétitions.

**TRADITIONAL WORKING
EQUITATION SWITZERLAND**



3. généralités

3.1 Terrains de tournoi

Les terrains de dressage doivent être rectangulaires et avoir des dimensions de 20x40m. La place de trail doit avoir une taille minimale de 20x60m et la place pour le travail des bovins une taille maximale de 20x60m et doit être clôturée de manière à protéger les bovins.

Les sols doivent être constitués de sable de manège bien entretenu. Si les compétitions se déroulent sur prairie, les surfaces de prairie doivent être de bonne qualité et de bonne texture (non glissantes ou inégales).

3.2 Contrôle vétérinaire

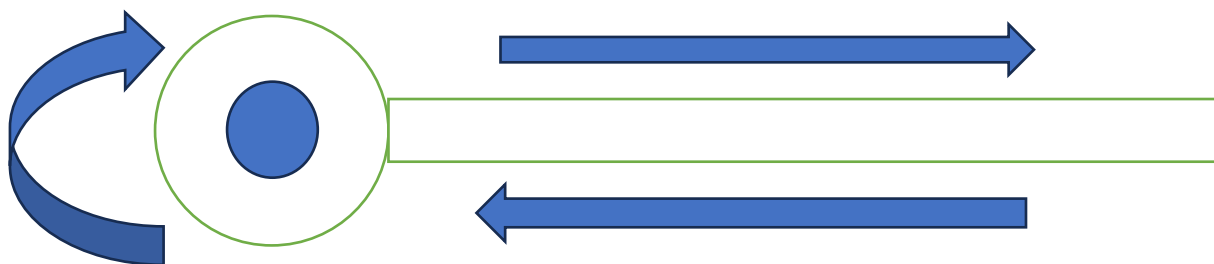
Le contrôle vétérinaire, et donc la confirmation par un vétérinaire qualifié que les chevaux qui prennent le départ sont aptes à prendre le départ, sont obligatoires lors des concours internationaux et des championnats suisses.

Le contrôle se déroule comme suit la veille du premier jour de la compétition :

Le parcours doit être plat et droit, sans pierres, afin que les chevaux puissent trotter sans problème. Le parcours doit avoir une longueur de 20 à 25 mètres.

La ligne droite se fait au trot, le demi-tour au pas.

Le chef du jury et le vétérinaire responsable sont présents et autorisent le cheval à prendre le départ, organisent un contrôle ultérieur ou retirent le cheval du concours s'il n'est pas apte à concourir.



3.3 Chronométrage

Le comité d'organisation d'un concours doit prévoir un chronométrage pour le speed trail ainsi que pour le travail des bovins.

Il est possible d'utiliser un chronomètre électronique. En guise de contrôle, un juge devrait mesurer avec un chronomètre.

S'il n'y a pas de chronomètre électronique, les juges ou les responsables de concours (au moins 2 dans le speed trail en général, 2 dans le travail des bovins) doivent mesurer avec un chronomètre.

3.4 Système de musique

L'organisateur doit fournir une installation musicale afin d'accompagner les épreuves en musique et de faire les annonces par haut-parleurs.

Les participants doivent pouvoir télécharger leurs fichiers musicaux à l'avance ou les apporter sous forme de clé USB.

3.5 Mentions

Les inscriptions écrites doivent respecter une certaine forme. Des modèles peuvent être obtenus auprès du TWES. Veuillez faire vérifier vos propres mentions par la commission du TWES pour savoir si la mention peut être utilisée sous la forme rédigée.

Les nominations en ligne sont possibles.

Un cheval peut en principe prendre le départ avec deux cavaliers différents. L'un d'eux doit prendre le départ dans la WE ou la WA. Un cheval peut passer au maximum trois épreuves partielles par jour. L'organisateur du concours doit veiller à ce que les cavaliers aient suffisamment de temps pour se préparer. De plus, il peut participer 2x à la classe d'apprentissage le même jour.

4. événements / tournois

4.1 Catégories de tournois

L'organisateur de tournois est libre de choisir la catégorie de tournois qu'il souhaite proposer. Il existe les **catégories** suivantes :

- Tournoi A : toutes les classes de performance, y compris le travail des bovins, peut également faire l'objet d'un concours international
- Tournoi B : toutes les classes de performance sans travail des bovins
- Tournoi C : une partie des classes de performance
- Tournoi D : classes de performance et obstacles comme tournoi d'entraînement. Il est également possible d'intégrer des obstacles avancés

En principe, le Working Equitation comprend 4 **épreuves partielles** :

- Dressage
- Trail de dressage (Stiltrail)
- Speedtrail
- Travail des bovins

Des classes juniors peuvent être mises au concours dans les classes de performance respectives.

En général, les classes de performance E, A, L, M et S sont proposées. Une classe d'initiation peut également être proposée.

Des épreuves spéciales telles que Speed-Master, Trail-Master, Jackpot-Trail ou autres peuvent être organisées. Dans les épreuves spéciales, il est permis de ne faire partir qu'une partie des participants (par exemple les 10 meilleurs cavaliers, 10% des partants ou autres).

Les conditions et le déroulement doivent être clairement indiqués dans l'appel d'offres.

Si les épreuves partielles sont réparties sur plusieurs jours, les cavaliers doivent disposer d'un hébergement approprié pour leurs chevaux. L'annonce devrait déjà préciser si le fourrage, l'eau et la litière sont mis à disposition et si les cavaliers doivent nettoyer eux-mêmes le fumier. Il en va de même pour le prix des boxes et l'obligation ou non de rentrer à l'écurie. Cela devrait absolument être exigé, surtout lors des championnats et des championnats suisses ainsi que des tournois internationaux.

4.2 Ordre de départ

L'ordre de départ est fixé par l'organisateur et indiqué sur le formulaire d'inscription. Par exemple, si l'ordre de départ est D pour une classe, le premier cavalier est celui dont le cheval commence par le nom D (Dantino, puis DeNiro et ensuite DiCaprio). Les cavaliers qui partent avec plusieurs chevaux font exception à cette règle. Ils sont placés au début et à la fin de la grille de départ. Si un cavalier prend le départ dans différentes catégories, il faut également prévoir un temps d'échauffement suffisant pour chaque cheval.

Pour l'ordre de départ du trail, du speed trail et du travail des bovins, les résultats des épreuves partielles précédentes peuvent être utilisés dans l'ordre inverse. Il est également possible de laisser l'ordre de départ toujours identique. Ceci sera également communiqué aux cavaliers au plus tard lors de l'envoi de la confirmation d'inscription.

Si l'on monte avec des équipes, ce sont d'abord les cavaliers de l'équipe qui prennent le départ, puis les cavaliers individuels.

Si le travail des bovins se fait avec différents troupeaux, chaque cavalier doit recevoir des bovins de différents troupeaux. L'ordre de départ est établi de manière à ce que chaque cavalier reçoive une fois des bovins frais (en tête de la liste de départ) et une fois des bovins déjà travaillés (plus loin dans la liste de départ).

L'organisateur doit veiller à ce que chaque cavalier qui concourt avec plusieurs chevaux dispose de suffisamment de temps pour préparer et échauffer ses chevaux. Si ce n'est pas le cas, le cavalier peut s'arranger avec l'organisateur de la compétition.

Les cavaliers peuvent insister sur les heures de départ fixées, par exemple si des cavaliers qui ont pris le départ auparavant se désistent.

Pour des raisons importantes, indépendantes de sa volonté et confirmées, le jury peut modifier l'ordre à court terme. Les raisons peuvent être un défaut soudain de matériel ou la perte d'un fer à cheval.

Avant le départ, les cavaliers doivent se trouver dans le carré prévu à cet effet (carrière d'échauffement, warm-up arena ou autre), de sorte qu'ils puissent être appelés pour le départ. Lorsqu'ils sont appelés, les cavaliers doivent entrer dans l'aire d'épreuve dans les 60

secondes et, après que le jury a sonné la cloche, commencer l'épreuve après 60 secondes supplémentaires. Le non-respect de cette règle entraîne la disqualification.

4.3 Évaluations du cheval et du cavalier

4.3.1 Système d'évaluation

- En dressage, les juges attribuent des notes de 0 à 10 (demi-notes) pour chaque leçon inscrite dans le protocole des tâches. En outre, il y a des notes générales pour le tact, l'appui, l'assise et les aides et la présentation.
- Dans le trail, les juges attribuent des notes de 0 à 10 (demi-notes) pour chaque obstacle. En outre, il y a des notes générales pour la cadence, l'appui, l'assise et les aides et la présentation.
- En speedtrail, l'évaluation se fait sur la base du temps nécessaire, en tenant compte des secondes de plus et de pénalité.
- Dans le travail des bovins, le nombre de bovins travaillés avec succès ainsi que le temps nécessaire sont évalués.

4.3.2 Notes générales

Outre les notes pour les leçons, les obstacles ou l'évaluation du temps, il existe des évaluations dites générales qui évaluent ce qui suit :

- Performance du cavalier et du cheval
- Échelle de formation du cheval
- Assise et aides du cavalier
- Chemin choisi entre les obstacles ou les leçons
- Qualité des allures du cheval
- Harmonie entre le cheval et le cavalier
- Présentation

4.3.3 Notes

10	excellent
9,5	
9	très bon
8,5	
8	bien
7,5	
7	plus que satisfaisant
6,5	
6	satisfaisant
5,5	
5	suffisant
4,5	
4	insuffisant

3,5	
3	médiocre
2,5	
2	mauvais
1,5	
1	très mauvais
0,5	
0	non montré

Les notes de 5 et moins doivent être commentées !

4.3.4 Déduction de points

Ce règlement est d'application générale ! Cela signifie que le règlement est valable pour tous les examens partiels.

Des points sont déduits par **faute**. La troisième faute (classes E et A), la deuxième faute (classes L et M) et la première faute dans la classe S entraînent une disqualification. Une pénalité de 5 points est appliquée en cas de chevauchement.

Les voltes inutiles dans le trail de dressage sont sanctionnées par des points en moins.

Les autres points de pénalité sont attribués par obstacle ou par leçon :

Un usage excessif de la voix est un claquement bruyant, un claquement continu ou un appel bruyant du cheval. Cela est laissé à l'appréciation des juges.

- | | |
|--|------------|
| 1) Chevauchement pendant l'examen | - 5 points |
| 2) Cheval plus de 3 secondes derrière la verticale | - 2 points |
| 3) Utilisation excessive de la voix | - 2 points |
| 4) Refus à l'obstacle (coup de pied arrière involontaire) | - 2 points |
| 5) Utilisation excessive d'éperons ou de cravaches | - 2 points |
| 6) Utilisation dure et déloyale de la main sur le mors ou le bosal (et similaires) | -2 points |
| 6) Toucher l'obstacle ou la décoration | -2 points |

4.3.4 Attribution de points pour le classement

- Chacune des épreuves partielles compte à parts égales (dressage, trail, speedtrail à $\frac{1}{4}$ chacun et le travail des bovins à $\frac{1}{4}$ ou $2 \times \frac{1}{8}$. Si aucun travail des bovins n'est effectué, le dressage, le trail et le speedtrail comptent chacun pour $\frac{1}{3}$. Dans les classes E et A, le dressage et le trail comptent pour $\frac{1}{2}$.

- Un classement est établi grâce aux points obtenus en dressage et en trail. Le plus grand nombre de points donne le meilleur classement. En speedtrail, le meilleur classement est le temps le plus rapide (toutes les secondes de pénalité et de plus sont prises en compte). Dans

le travail des bovins, il y a deux passages. Le classement est déterminé par le nombre de bovins qui ont été correctement travaillés, déplacés et maintenus dans la zone prévue, ainsi que par le temps nécessaire. Un classement est établi en conséquence.

Rang	Cavali er	1. Passage			2. Passage			Nomb re de bovins	Temps	Pt
		Bœ uf	Temps	Pt	Bœuf	Temps	Pt			
1	A	1	00:18,0		1	00:16,3		2	00:34,3	0
2	B	1	00:21,5		1	00:22,8		2	00:44,3	2
3	C	1	00:20,5		1	00:29,1		2	00:49,6	3
4	D	0	01:30,0		1	00:31,0		1	02:01,0	4
5	E	0	Élimine		1	00:12,0		1	01:30,0 + 00:12,0	6

Les points suivants sont attribués (exemple pour 20 participants) :

- 1ère place 0 point
- 2ème place 2 points
- 3ème place 3 points
- 4e place 4 points
- Se poursuit ainsi jusqu'à la 20e place
- Elimination signifie 21 points (n + 1, où n = nombre de mentions)
- Ne pas se présenter signifie 21 points (n + 1, où n = nombre de mentions)

Sur la base de ces points, on obtient ensuite un classement général en additionnant tous les points. Le cavalier ayant obtenu le moins de points remporte le **classement général**.

En cas **d'égalité de points**, le meilleur résultat du travail des bovins (les deux manches), puis celui du trail, du dressage et du speed trail départagent les concurrents.

4.4 Critères généraux d'exclusion et de disqualification

4.4.1 Exclusion du tournoi

- 1) Boiterie ou blessure de toute sorte chez le cheval
- 2) Comportement du cavalier envers le cheval qui porte atteinte à la protection des animaux, y compris sur la place d'échauffement, ainsi que l'utilisation d'objets et de méthodes d'entraînement qui portent atteinte à la protection des animaux.
- 3) l'administration de substances interdites de toute nature (aliments, crèmes, pommades, huiles, autres liquides) et de méthodes thérapeutiques interdites. Le règlement antidopage de la FEI en constitue la base.
- 4) Le cheval participant est monté par un cavalier qui n'a pas été désigné comme cavalier pour le tournoi. Cette règle s'applique également aux parents et aux entraîneurs. Et cela vaut pour toute la durée du tournoi, de l'arrivée à la remise des prix. D'autres personnes peuvent

longer et guider. Elles doivent toutefois respecter le règlement et les directives de l'organisateur du tournoi, du TWES et de la protection des animaux. Dans le cas contraire, le cheval et le cavalier seront exclus du tournoi.

5) Absence non excusée à un examen partiel

6) Vaccination incorrecte

4.4.2 Exclusion dans un examen partiel

Si un concurrent souhaite **renoncer** à une épreuve partielle, il doit saluer le jury et commencer l'épreuve en entrant en piste. Il peut ensuite saluer à nouveau directement et terminer ainsi l'épreuve. Cela équivaut à une élimination et sera jugé comme tel. Toutefois, le cavalier peut participer aux autres épreuves, qui seront jugées et notées en conséquence. Si le cavalier ne se présente pas du tout dans une épreuve, il est exclu du concours !

Dans le cas contraire

1) **Blessures** au cheval causées par le mors, la mentonnière, les éperons, la cravache ou autres lors de l'épreuve ou lors du contrôle d'entrée avant l'épreuve.

2) **Plaies** récentes ou anciennes qui suintent ou sont ouvertes

3) **utiliser des substances** destinées à masquer ou à dissimuler des blessures, telles que des sprays et des crèmes. Personne ne doit essayer ou toucher le cheval avant que le contrôle du mors n'ait été effectué à la fin de l'épreuve. Les anciennes blessures et plaies doivent être signalées à temps au juge ou au responsable du ring (surveillant du terrain d'échauffement).

4) **Chute** du cavalier ou du cheval. Il y a chute du cavalier lorsque celui-ci touche le sol. Il y a chute du cheval lorsque l'épaule et la hanche du cheval touchent le sol en même temps. Si le cheval se blesse lors de la chute (sang visible ou boiterie), le cheval est exclu de l'ensemble du tournoi.

5) **Monter** le cheval sur le parcours

6) **Refuser** 3 fois (classe S 2 fois) à un obstacle ou refuser 5 fois sur l'ensemble du parcours. Est considéré comme un refus le fait que le cheval recule involontairement ou qu'il refuse d'avancer pendant plus de 10 secondes.

7) 3 fois (2 fois en catégorie L et M, une fois en catégorie S)

8) Dépassement de la **limite de temps de** 60 secondes avant l'entrée ou le début de l'épreuve. Cela s'applique également à une entrée trop précoce dans le carré d'examen avant que la cloche ne sonne.

9) Changement de **main de travail** au cours d'un examen partiel

10) non-respect des règles relatives à l'équipement ou des exigences minimales en matière de tenue vestimentaire, ainsi que l'utilisation de moyens auxiliaires (écouteurs, etc.)

11) Influence de tiers sur le parcours, par exemple en indiquant clairement le prochain obstacle ou en attirant l'attention sur une faute par des cris ou autres (à la discrétion des juges).

11) Quitter le carré ou la place de concours avec les 4 pieds du cheval

12) Seulement pour la classe de performance S : changer de main tenant les rênes, toucher le cheval ou la rêne devant la main tenant les rênes, toucher les rênes avec la deuxième main derrière la main tenant les rênes pendant plus de 3 secondes.

5. jury / juge

Selon la taille du tournoi, le jury est composé de 2 à 5 juges. Exceptionnellement et en accord avec le délégué technique, un seul juge peut juger le tournoi.

Les juges doivent être soit formés et agréés par l'ASRE, soit être des juges FITE. Les juges étrangers doivent être informés des particularités du règlement suisse. Le premier juge nommé est le juge principal et donc le chef du jury.

Le jury a pour mission de juger objectivement tous les chevaux et cavaliers. En outre, le jury veille à ce que la compétition soit équitable et à ce que le respect des autres participants, des spectateurs et des chevaux soit préservé.

Les instructions du jury doivent être respectées. En cas de non-respect, une exclusion du tournoi peut être décidée.

Le jury peut interrompre prématurément une épreuve si un surmenage ou une situation dangereuse pour le cheval, le cavalier ou d'autres personnes se produit ou pourrait se produire. Les autres épreuves partielles peuvent être disputées.

En cas d'événements imprévus (p. ex. situations météorologiques), le jury peut édicter des règles spéciales judiciaires.

En principe, le jury peut demander au cavalier de venir au jury pour un entretien. Cette demande doit être respectée.

6. cavaliers participants

Au niveau **national**, tous les cavaliers intéressés peuvent en principe participer. Les épreuves sont ouvertes à toutes les races et à tous les styles d'équitation, dans le respect des exigences et des règlements du TWES.

Au niveau **international**, un cavalier ne peut concourir sous l'égide de l'ASRE ou de la Suisse que s'il a reçu l'accord écrit de la commission TWES. Un refus ou une acceptation est motivé(e) et toujours donné(e) pour un tournoi. Dans la mesure du possible, les décisions sont prises en direct ou par vidéo. La décision de la commission TWES est également communiquée par écrit à la présidente de l'ASRE avec les motifs.

6.1 Exigences envers le cavalier

Selon la catégorie de performance, il existe des dispositions concernant l'âge des cavaliers.

Les cavaliers de 4 à 8 ans ayant peu d'expérience en équitation peuvent participer à la **classe des guides**. Les **classes Kids** sont destinées aux enfants de 6 à 13 ans. À partir de 13 ans, les jeunes prennent le départ dans les classes **Juniors** (14 à 18 ans) et **Young Riders** (16 à 21 ans). Un classement séparé peut être effectué à partir de trois participants de la même classe d'âge. A partir de 22 ans, les cavaliers sont considérés comme des **Senior Riders**.

Pour le moment, **le brevet d'équitation n'est pas obligatoire**.

Actuellement, il n'y a pas non plus de **qualification de classe de performance**. Cependant, les cavaliers peuvent être rétrogradés par le juge si leurs exigences équestres ne sont pas suffisantes pour la classe concernée.

Les cavaliers qui participent à des épreuves bovines doivent présenter un **certificat bovin** qui atteste que le cavalier est capable de fournir un travail bovin juste et de qualité. Les entraîneurs autorisés à délivrer des certificats de bovins peuvent être demandés.

6.2 Équipement

6.2.1 Vêtements

Les vêtements des cavaliers doivent être adaptés ou authentiques à l'**équitation de travail traditionnelle** et être cohérents. Par exemple, il n'est pas souhaitable qu'un cavalier monte avec une selle western, un bridon espagnol, un frac de dressage et un haut-de-forme. Les cavaliers peuvent toutefois concourir dans une tenue western correcte ou un costume espagnol s'ils répondent aux exigences minimales et sont cohérents.

Les vêtements et l'équipement doivent être de **couleurs sobres** et cohérentes. Les couleurs sobres sont le beige, le marron, le bleu foncé, le vert foncé, le rouge foncé, le noir et les couleurs similaires. Pas de pantalons blancs.

Si un cavalier participant ne respecte pas le règlement, il peut être disqualifié. Si un vêtement manque ou n'est pas adapté, cela se répercute sur la note de présentation.

Exigences minimales en matière de **vêtements** :

- Couvre-chef : casque recommandé (cavalier de moins de 18 ans obligatoire), sinon chapeau ou casquette assortis au style.
- Chemise ou chemisier à manches longues et à col haut
- Gilet et/ou veste (blouson)
- Foulard ou cravate
- Pantalon long éventuellement combiné avec des chaps (longs ou courts ou tige de botte) ou une jupe d'équitation
- Chaussures d'équitation (au moins à la hauteur de la cheville)
- Les gilets de sécurité/de protection peuvent être portés
- Les cravaches et les éperons sont autorisés s'ils sont utilisés de manière conforme à la protection des animaux (en compétition, en fonction de la classe de performance, les cravaches sont toujours utilisées sur les places d'échauffement).

Toutes les pièces d'équipement ne doivent pas être contraires au bien-être des animaux. En principe, un cavalier peut être exclu de la compétition en raison de pièces d'équipement contraires à la protection des animaux. Il en va de même si des pièces d'équipement autorisées sont utilisées de manière non conforme à la protection des animaux. Cette décision peut être prise à tout moment par le responsable du ring, un juge ou l'organisation du concours. Le chef du jury prend la décision de savoir si quelque chose est contraire à la protection des animaux ou non.

6.2.2 Classes d'âge

En principe, trois classes d'âge sont organisées. Si au moins trois participants d'une classe d'âge prennent le départ dans la classe de performance correspondante, un classement séparé peut être effectué.

Ces classes d'âge peuvent également participer au CE FITE (voir règlement FITE 01/24 page 6 et suivantes).

- Juniors : 14 à 18 ans, montés à 1 ou 2 mains
- Young Riders : 16 à 21 ans, montés à une main
- Seniors : cavaliers âgés de 22 ans et plus, montés à une main.

En comparaison nationale, la classe de marcheur ainsi que la classe Kids avec l'âge correspondant s'y ajoutent. De même, il existe en plus les classes de performance E à M.

6.2.3 Cavaliers avec handicap

Les cavaliers avec un handicap (attesté par un médecin) montent en principe dans la même classe que les cavaliers sans handicap. Ils peuvent toutefois utiliser des rênes, une selle ou des objets spéciaux nécessaires pour eux. Ceux-ci doivent être convenus à l'avance avec l'organisation du concours et le jury.

S'il y a plus de trois cavaliers dans la même catégorie de performance, un classement séparé peut être effectué.

6.2.4 Droits des cavaliers

Lors de la pratique de la discipline et de la participation à un concours, chaque cavalier a droit à des conditions équitables sur le plan technique, humain et sportif.

Les cavaliers peuvent concourir avec différents chevaux, pour autant que toutes les exigences soient remplies.

Un cavalier peut faire appel d'une décision du jury. Lors de compétitions internationales, l'opposition est faite par le chef d'équipe. L'opposition doit être déposée par écrit et motivée. En outre, une **avance de frais** de 50 CHF doit être versée. Si l'opposition est acceptée, le cavalier est remboursé. Si l'opposition est rejetée, l'avance de frais reste dans la caisse de l'organisateur. L'opposition doit être déposée au plus tard 30 minutes après la fin

de l'épreuve. Si l'opposition concerne un résultat, elle doit être déposée jusqu'à 30 minutes après la publication des résultats.

Dès que le jury a consulté, contrôlé et accepté les procès-verbaux d'évaluation de l'épreuve partielle, ceux-ci doivent être mis officiellement et immédiatement à la disposition des cavaliers.

6.2.5 Obligations des cavaliers

Après s'être correctement inscrits, les participants à un tournoi doivent se déclarer prêts à prendre le départ auprès du bureau d'inscription au plus tard deux heures avant le début de l'épreuve. Dans le cas contraire, ils ne pourront pas prendre le départ. Le passeport du cheval doit être apporté afin que les vaccinations puissent être contrôlées. Les passeports des chevaux peuvent être conservés jusqu'à la fin du tournoi (ou jusqu'à la fin de la classe de performance).

Si un vetcheck est effectué, le passeport du cheval doit être apporté au vetcheck.

Les participants doivent accepter et respecter le règlement de l'ASRE, les directives concernant la protection des animaux et l'éthique ainsi que les décisions du jury. Si une règle concrète manque dans ce règlement, le règlement de la FITE s'applique par analogie. Si aucune règle n'y figure, le règlement de Swiss Equestrian (anciennement FSSE) s'applique.

Les cavaliers sont en principe tenus de participer à la cérémonie de remise des prix. L'organisateur du tournoi décide à l'avance si la cérémonie aura lieu avec le cheval ou non, ou en informe le cavalier suffisamment tôt. La non-participation entraîne l'annulation du classement.

En principe, un cavalier et son cheval sont considérés comme inscrits dès que l'organisateur a reçu l'inscription écrite et les frais d'inscription. Si un couple cheval/cavalier désigné ne peut pas prendre le départ, il peut se désister **jusqu'à la date de clôture des inscriptions** sans donner de raison, contre remboursement des frais d'**inscription et des frais de box**.

Après la clôture des inscriptions, la moitié des frais d'inscription et des frais de box sont remboursés sur présentation d'un certificat médical (vétérinaire). Si aucun certificat médical ne peut être présenté, les frais d'inscription et de box restent à la charge de l'organisateur. Il est possible de présenter un cavalier de remplacement. Si le cavalier de remplacement prend le départ dans une autre catégorie de performance, cela doit être convenu avec l'organisateur.

6.3 Classes de performance

6.3.1 WF - Classe de marcheur

Les enfants âgés de 4 à 10 ans peuvent participer à la classe des guides. Il s'agit d'une épreuve combinée de dressage et de trail.

Les chevaux conduits doivent être **âgés** d'au moins **4 ans**.

Le **guide est âgé** d'au moins **16 ans**.

Les rênes auxiliaires, les éperons et les cravaches ne sont pas autorisés. Le port du casque est obligatoire pour les cavaliers.

Mors autorisés : Tous les mors (à double ou simple brisure), les mors à barres sans effet de levier (sous-arçon) ou les bridons sans mors sans effet de levier.

Tous les mors sont montés à deux mains. La longe est solidement fixée au licol par un mousqueton et/ou une boucle en cuir. Il est également possible d'intégrer une musserolle correctement bouclée ou un licol à nœuds bien ajusté et correctement mis pour attacher la longe.

Le meneur doit avoir le moins d'influence possible sur la randonnée. Le guide porte également des vêtements de compétition et un couvre-chef.

6.3.2 WE Kids - classe d'initiation pour enfants

Le dressage et le trail sont combinés pour permettre l'accès à la compétition.

Les cavaliers doivent être âgés **de 6 à 13 ans**.

Les chevaux participants doivent être **âgés** d'au moins **4 ans**.

Tous les **mors** à simple et double brisure sont autorisés, ainsi que les mors de barres sans effet de levier (sous-arçon) et les brides sans mors sans effet de levier. L'équitation se fait à deux mains.

La cravache est autorisée, de même que les **éperons** émoussés d'une longueur maximale de 2 cm. **Le port du casque est obligatoire**

6.3.3 WE - Classe d'entrée de gamme

Les épreuves partielles de dressage et de dressage-trail seront montées.

Les cavaliers participants doivent être âgés **d'au moins 14 ans**.

Les chevaux participants doivent être **âgés** d'au moins **4 ans**.

Sont autorisés tous les **mors** à simple et double brisure, les mors à barre sans effet de levier (sous-arçon) et les bridons sans mors sans effet de levier. L'équitation se fait à deux mains.

La cravache est autorisée, de même que les **éperons** émoussés d'une longueur maximale de 2 cm. **Le port du casque est obligatoire** pour les cavaliers de moins de 18 ans.

6.3.4 WA Kids - Classe de débutants pour enfants

Il s'agit d'une épreuve combinée de dressage et de dressage-trail.

Les cavaliers participants doivent être âgés **de 6 à 13 ans**.

Les chevaux participants doivent être **âgés** d'au moins **4 ans**.

Tous les **mors** à simple et double brisure, les mors à barre sans effet de levier (sous-arçon) et les bridons sans mors sans effet de levier sont autorisés. L'équitation se fait à deux mains.

La cravache est autorisée. Les **éperons** émoussés d'une longueur maximale de 2 cm sont également autorisés. **Le port du casque est obligatoire.**

6.3.5 WA - Classe débutant

Les épreuves partielles de dressage et de dressage-trail sont montées.

Les cavaliers participants doivent **être âgés** d'au moins **14 ans**.

Les chevaux participants doivent être **âgés** d'au moins **4 ans**.

Tous les **mors** à simple et double brisure, les mors de filet sans effet de levier (sous-arçon) et les bridons sans mors sans effet de levier sont autorisés. L'équitation se fait à deux mains.

La cravache et/ou **les éperons** d'une longueur maximale de 2 cm sont autorisés. Ils ne doivent être utilisés que de manière appropriée pour les chevaux. **Le port du casque est obligatoire** pour les participants de moins de 18 ans. Pour tous les autres, le port du casque est recommandé.

6.3.6 WL - Classe légère

Toutes les épreuves partielles sont montées.

Les cavaliers participants doivent **être âgés** d'au moins **14 ans**.

Les chevaux participants doivent être **âgés** d'au moins **5 ans**.

Tous les **mors** à simple et double brisure, les mors de filet avec ou sans effet de levier (une paire de rênes) ou les mors de filet (candélabres avec ou sans sous-mors) avec des embouchures de 7 cm maximum avec une gourmette et 2 paires de rênes et les bridons sans mors. L'équitation se fait à deux mains.

Le port du casque est obligatoire pour les participants de moins de 18 ans. Pour tous les autres participants, le port du **casque est** recommandé.

Il est possible de monter avec des **éperons** et/ou **une cravache**. Ils doivent toutefois être utilisés de manière adaptée au cheval.

6.3.7 WM - classe moyenne

Toutes les épreuves partielles sont montées.

Les cavaliers participants doivent **être âgés** d'au moins **14 ans**.

Les chevaux participants doivent être **âgés** d'au moins **6 ans**.

Tous les **mors** à simple ou double brisure, les mors de filet avec ou sans effet de levier (une paire de rênes) ou les mors de filet (candélabres avec ou sans sous-renfort) avec des embouchures de 10 cm maximum et une gourmette et 2 paires de rênes, ainsi que les bridons sans mors. L'équitation se fait à deux mains.

Le port du casque est obligatoire pour les participants de moins de 18 ans. Pour tous les autres cavaliers, le port du **casque est** recommandé.

Les éperons sont autorisés. **La cravache** n'est pas autorisée.

6.3.8 WS - Classe lourde

Toutes les épreuves partielles sont montées.

Les cavaliers participants doivent **être âgés** d'au moins **16 ans**.

Les chevaux participants doivent être **âgés** d'au moins **6 ans**.

Les épreuves sont montées à une main sur un **mors** approprié ou sans mors (**bosal**). Les mors de barres doivent avoir un encolure de 12 cm maximum et une gourmette doit être correctement bouclée.

Le port du casque est obligatoire pour les cavaliers participants âgés de 18 ans et plus. Pour tous les autres participants, le port du **casque est** recommandé.

Les éperons sont autorisés. Les **cravaches ne** sont pas autorisées.

7. chevaux participants

7.1 Exigences concernant les chevaux

L'âge minimum des chevaux se trouve dans les classes de performance correspondantes. Les chevaux doivent être en forme et en bonne santé. Le jury peut à tout moment exiger un certificat vétérinaire attestant que le cheval est suffisamment en forme pour participer à un concours.

Les chevaux doivent être vaccinés conformément aux prescriptions. L'organisateur du concours décide si le **règlement de vaccination** de Swiss Equestrian (anciennement FSSE) ou le règlement FITE s'applique et l'inscrit également dans l'annonce. Si un tournoi est annoncé au niveau international, le règlement FITE s'applique automatiquement dans la classe de performance correspondante.

Si un cheval n'est pas vacciné en conséquence, il ne peut pas prendre le départ et les frais de départ et de box payés reviennent à l'organisateur.

Aucune substance **dopante ne** doit être administrée.

Les chevaux qui participent à des épreuves bovines doivent présenter un **certificat de bovin**, qui indique que le cheval est capable de participer à l'épreuve de travail bovin. Les entraîneurs habilités à délivrer des certificats de bovins peuvent être contactés.

Si le cheval est monté à **la bride**, la jugulaire doit être bouclée de manière à ce que la combinaison puisse basculer à un angle de 45 degrés. La muserolle doit être bouclée de manière à pouvoir passer au moins deux doigts entre les deux. Les sangles de blocage doivent être bouclées de manière à ne pas gêner la respiration du cheval.

Les bridons sans mors doivent également être correctement réglés et ne doivent en aucun cas blesser le chanfrein du cheval.

7.2 Vaccinations obligatoires

Selon le règlement de la FITE/FEI, les chevaux doivent être correctement immunisés de base (3 vaccins) et les rappels sont effectués chaque année. Lors de la participation à un tournoi FITE, la dernière vaccination ne doit pas remonter à plus de 6 mois et 21 jours.

Un cheval ne peut prendre le départ que 7 jours après la vaccination de rappel. Si une primovaccination est en cours, le cheval peut prendre le départ le 8e jour après la deuxième vaccination.

Si un cheval a été vacciné 2 fois de base avant le 1.1.2013 et a reçu un rappel annuel à l'intervalle requis, il ne doit pas être à nouveau vacciné 3 fois de base. Les prescriptions de vaccination de la FSSE et ses directives s'appliquent à ce sujet.

Voir l'exemple :

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Vaccination de base | Jour 0 |
| 2. Vaccination de base | 21 à 92 jours après le jour 0 |
| 3. Vaccination de base | max. 7 mois après la 2e vaccination |
| 4. Rappel | max. 365 jours après la 3e vaccination |
| | max. 6 mois 21 jours international |

Si un cheval n'est pas vacciné conformément aux prescriptions, il ne peut pas prendre le départ et ne peut pas non plus être hébergé dans la tente-écurie en contact avec d'autres chevaux. Les frais de départ et de box restent à la charge de l'organisateur du concours.

Aucune autre vaccination n'est obligatoire lors des tournois nationaux. Une protection contre le tétanos est toutefois recommandée. Les vaccins contre l'herpès sont obligatoires dans d'autres pays. Veuillez noter que la FITE et la FN exigent des rappels de vaccins tous les six mois !

[Prescriptions de vaccination \[www.swiss-equestrian.ch/de/Service/An-Turnieren-teilnehmen/Impfvorschriften.html\]\(http://www.swiss-equestrian.ch/de/Service/An-Turnieren-teilnehmen/Impfvorschriften.html\)](http://www.swiss-equestrian.ch/de/Service/An-Turnieren-teilnehmen/Impfvorschriften.html)

7.3 Identification du cheval

Chaque cheval participant doit être muni d'un passeport équin. Le passeport peut être contrôlé et conservé par l'organisateur pendant la durée du tournoi. Cela sert d'une part à confirmer l'identification du cheval et à contrôler les vaccinations.

7.4 Certificat de santé, dopage

L'organisateur du tournoi peut exiger la présentation d'un certificat de santé. Cela doit déjà être mentionné dans l'annonce ou peut être exigé pendant le tournoi en cas de raisons importantes.

Les personnes arrivant de l'étranger doivent impérativement présenter le Traces, y compris le certificat de santé, afin de pouvoir arriver et repartir.

L'organisateur du concours ainsi que le jury peuvent à tout moment faire procéder à un contrôle de médication et/ou à un contrôle de constitution d'un, de plusieurs ou de tous les chevaux par un vétérinaire indépendant et qualifié. Des contrôles antidopage peuvent être effectués de manière aléatoire sur le cheval et le cavalier.

Les prescriptions antidopage de la FEI et de la FSSE sont applicables www.swiss-equestrian.ch/de/Service/An-Turnieren-teilnehmen/Anti-Doping/Pferde.html

7.5 Protection des sabots

Les chevaux doivent être ferrés ou montés avec des sabots nus. Toutefois, les chaussures à sabot ne sont pas autorisées en compétition dans les disciplines de vitesse. Sauf s'il y a une raison médicale, confirmée par un vétérinaire et communiquée à l'organisation du concours avant le premier départ.

Pour les chevaux ferrés, des crampons peuvent également être utilisés.

7.6 Équipement

Toutes les pièces d'équipement ne doivent pas être contraires au bien-être des animaux. En principe, un cavalier peut être exclu de la compétition en raison de pièces d'équipement **contraires à la protection des animaux**. Il en va de même si des pièces d'équipement autorisées sont utilisées de manière non conforme à la protection des animaux.

Dans les épreuves de dressage, **les guêtres** sont autorisées pour protéger le cheval. Elles peuvent également être contrôlées lors du contrôle du mors, de sorte qu'aucun objet contraire à la protection des animaux n'y soit attaché.

Dans toutes les autres épreuves partielles, les guêtres et/ou les cloches de sabot sont autorisées. Ils ne doivent pas être lestés.

Les guêtres, les bandages et les cloches de sabot doivent être de couleurs sobres, assorties au reste de l'équipement.

Les cache-oreilles ou les cache-mouches sont autorisés, mais ne doivent pas contenir de matériaux insonorisants ou être rembourrés avec de la ouate ou autre.

La **chabraque** doit être de couleur assortie, dans des tons sobres. Le chabraque ne doit pas contenir de publicité de plus de 10x10cm.

Les numéros de tête doivent être apposés de manière bien visible sur le licol et le bridon ou la chabraque dans toute l'enceinte du concours. Pendant toute la durée du concours, le cheval participant ne peut être monté que par le cavalier participant. Toute infraction entraîne l'exclusion du concours

Les règles concernant les **mors** se trouvent dans la description des classes de performance (art. 6.3 Classes de performance). La bride doit être munie d'une **muserolle** correctement bouclée (espace de 2 doigts lorsque la muserolle est bouclée). Les lanières de blocage

correctement bouclées sont autorisées. Les mors peuvent être utilisés s'ils ne sont pas contraires au bien-être des animaux. De même, un cavalier qui ne respecte pas la protection des animaux peut être exclu du concours. Un avertissement unique préalable avec une déduction de points correspondante est possible et relève de la décision du jury.

Les rênes auxiliaires ne sont pas autorisées. Elles ne sont pas non plus autorisées sur les places d'échauffement ou dans le reste de l'enceinte du tournoi.

L'équipement comprend une **selle** avec des étriers et des sangles. Un pad d'équitation ou similaire n'est pas considéré comme une selle et n'est pas autorisé pour des raisons de sécurité. L'utilisation de ressorts de chute et d'étriers de sécurité est recommandée. Un collier de chasse et une courroie de queue sont autorisés, mais ne doivent pas influencer le cheval.

Les règles relatives à l'équipement s'appliquent sur tous les courts pendant toute la durée du tournoi. Tout manquement à cette règle entraînera l'exclusion de la compétition.

Aucun autre équipement n'est autorisé, sauf pour des raisons médicales, par exemple un filet nasal pour un headshaker, qui sont expressément confirmées ou jugées indispensables par un vétérinaire qualifié. Une attestation correspondante doit être envoyée au préalable à l'organisation du tournoi afin que le jury puisse être informé en conséquence.

8. directives techniques

8.1 Dressage

8.1.2 Généralités

- En dressage, une épreuve prescrite pour la classe de performance correspondante est effectuée. Si plusieurs épreuves sont proposées, le choix de l'épreuve doit être précisé dans l'avis de concours.
- Dans les classes enfants, E et A, l'épreuve peut être lue à haute voix par un assistant du cavalier.
- Après la sonnerie, le cavalier dispose de 60 secondes pour s'engager sur la ligne médiane. C'est ainsi que commence l'épreuve.
- Le salut du jury se fait avec le cheval à l'arrêt. Les cavaliers et cavalières portant un casque d'équitation baissent légèrement la tête et déplacent le bras droit latéralement vers le bas. Les cavaliers portant un chapeau le soulèvent avec le bras droit.
- Pendant l'épreuve, le speaker ne doit pas donner d'informations sur le cheval et le cavalier, mais uniquement des informations absolument importantes. Il peut le faire pendant la phase de préparation du cavalier ou à la fin de l'épreuve.
- Le cavalier doit, dans la mesure du possible, composer une musique adaptée à son cheval et à son cavalier. Il doit être clair pour l'organisateur du concours quel morceau de musique est valable pour quelle épreuve partielle et quel cavalier et à partir de quand la musique doit être jouée (à partir du signe de la main ou du salut). Si le cavalier n'a pas de musique,

l'organisateur peut en fournir une. Une clé USB doit être remise au bureau des inscriptions au plus tard au moment de l'annonce de la disponibilité au départ.

8.1.3 Disqualification

- Entrer dans le carré avant le son de la cloche
- Début de l'examen avant le son de la cloche
- Quitter le carré avec les 4 sabots
- Chute du cheval et du cavalier
- Refuser d'avancer pendant plus de 10 secondes et faire monter le cheval
- Cavalier en classe S

8.2 Trail de dressage

8.2.1 Généralités

- Dans le parcours de dressage, les obstacles imposés doivent être franchis dans le bon ordre. Le cavalier peut choisir librement le chemin entre les obstacles. Il faut veiller à choisir le chemin le plus direct. Les voltes inutiles ne sont pas souhaitées et entraînent une moins bonne évaluation.

- Les **lignes de départ et d'arrivée** doivent être clairement indiquées et ne peuvent être franchies qu'au départ et à l'arrivée.

- Tous les obstacles doivent être marqués par des **numéros** bien visibles. Le numéro doit être placé à droite et être bien visible depuis l'obstacle précédent.

En outre, des marques rouges (à droite) et blanches (à gauche) doivent être apposées sur l'obstacle. L'utilisation de **fanions** serait ici indiquée.

Si un passage au pas obligatoire doit être effectué à l'obstacle, des **marqueurs de pas** (pylônes ou petites assiettes ou blocs bien visibles) doivent être placés de manière bien visible à 1,5 mètre de l'obstacle (rouge à droite, blanc à gauche). Le passage au pas s'effectue lorsque la tête du cheval est à la hauteur du marqueur et, à la fin de l'obstacle, le cavalier repart au galop dès que l'arrière-main du cheval se trouve en dehors du marqueur.

- Les obstacles peuvent être décorés et ornés. Toutefois, le franchissement de l'obstacle ne doit pas être entravé.

- L'organisateur est responsable de la conception du parcours d'obstacles. Le jury doit approuver le parcours.

- **Les esquisses de parcours** doivent être affichées au plus tard 2 heures avant le début de l'épreuve partielle. Une **reconnaissance du parcours** par le cavalier et éventuellement l'entraîneur est obligatoire. Les cavaliers portent leur tenue de concours complète. Un membre du jury doit obligatoirement être présent lors de la reconnaissance du parcours. Avant la reconnaissance du parcours, un membre du jury donne une brève information aux

cavaliers. Les instructions du membre du jury sont impératives. La reconnaissance du parcours dure au moins 20 minutes.

- Le **début de l'épreuve** a lieu 10 minutes après la fin de la reconnaissance du parcours.
- Les cavaliers prennent le départ selon la liste de départ et entrent dans le parcours dès que le cavalier précédent a franchi la ligne d'arrivée ou a été sonné. Le cavalier salue chaque juge et dès qu'il a salué le président du jury, celui-ci peut donner le départ du parcours.
- Après que le jury a **sonné la cloche**, le cavalier dispose de 60 secondes pour franchir la ligne de départ et ainsi commencer l'épreuve. Il termine l'épreuve en franchissant la ligne d'arrivée. Ensuite, le cavalier salue à nouveau le jury et quitte le terrain.
- Les cavaliers n'ont pas le droit de croiser ou de traverser un obstacle qu'ils n'ont pas encore franchi. Les marqueurs de pas et les numéros font également partie de l'obstacle. Le fait de traverser ou de croiser un obstacle entraîne la disqualification.
- L'obstacle suivant ne peut être abordé que si l'obstacle précédent a été correctement terminé. Si le cavalier s'engage malgré tout dans l'obstacle suivant, il est disqualifié.

Il existe une exception à cette règle pour les classes d'enfants. Les enfants peuvent **sauter 2** obstacles. Les cavaliers des classes E et A peuvent sauter 1 obstacle, ce qui donne également lieu à un score de 0.

8.2.2 Nombre d'obstacles de trail

WF	4 à 7 obstacles
Classes Kids WEK, WAK	3 à 6 obstacles
WE, WA	6 à 8 obstacles
WL	8 à 10 obstacles
WM	10 à 14 obstacles
WS	14 à 18 obstacles

Les obstacles autorisés dans les différentes classes sont définis dans l'**annexe Obstacles de trail**.

Les obstacles peuvent également être utilisés deux fois, par exemple porte en avant et en arrière.

Dans le parcours, un **obstacle alternatif** peut également être proposé pour un obstacle. La note de l'obstacle alternatif ne peut toutefois jamais être supérieure à 6.

Pour les catégories M et S, un temps limite peut être imposé pour le dressage-trail. Cette limite de temps doit toutefois permettre un bon rythme de galop de travail, de sorte que le cavalier ne doive pas se précipiter.

8.2.3 Allures dans les classes de performance

En ce qui concerne les allures choisies, il faut veiller à respecter la cadence et le rythme. Si les cavaliers veulent trotter légèrement au lieu de s'asseoir au trot, ils peuvent le faire, mais ne pas changer constamment. Il en va de même pour les changements de pied simples au galop. Si un cavalier décide de faire des changements simples sur le pas, il doit toujours le faire et si possible avec le même nombre de foulées en alternance.

WF	Chemins entre les obstacles sont effectués au pas ou au trot.
WE	Chemins entre les obstacles au trot, trot léger autorisé
WA	Chemins entre les obstacles au galop, changements simples au trot ou au pas, mais toujours de la même manière.
WL	Chemins entre les obstacles au galop, des changements simples par le pas ou des changements volée mais toujours de la même manière.
WM	Chemins entre les obstacles au galop, changements de pied à la volée
WS	Chemins entre les obstacles au galop, des changements à la volée

8.2.4 Motifs de disqualification

- Commencer ou terminer un obstacle de manière incorrecte, à condition que l'obstacle suivant soit franchi. Un obstacle mal monté peut être corrigé par un nouveau départ correct, un dépassement étant pris en compte.
 - Omission d'un obstacle (classes WF, WE et WA et classes enfants exclues)
 - Franchissement involontaire des lignes de départ et d'arrivée (avant le départ ou avant la fin du parcours)
 - Franchir ou croiser un obstacle qui n'a pas encore été franchi
 - Chute du cheval et/ou du cavalier
 - Tous les motifs généraux de disqualification s'appliquent également ici
 - Monter en classe S (3 fois WE, WA, 2 fois WL, WM)
- Si un cavalier est disqualifié, il peut encore terminer le parcours avec l'autorisation du jury.

8.3 Speedtrail

8.3.1 Généralités

- Les mêmes règles s'appliquent au speed trail qu'au dressage.
- Le temps mis par le cavalier pour effectuer le parcours de speed trail est évalué.
- Des secondes de pénalité et des secondes négatives sont également attribuées (**annexe**).
- L'allure est choisie librement dans le speedtrail

8.3.2 Motifs de disqualification

- Pénétration du parcours par le cavalier, l'entraîneur ou des tiers mandatés en dehors des heures de visite
 - Changement autonome de la position de la garrocha ou d'autres objets par le cavalier
 - Montrer l'obstacle le plus proche ou toute autre aide extérieure.
 - Ne pas saluer le jury et entrer en piste avant la sonnerie de la cloche
 - Franchir ou croiser un obstacle qui n'a pas encore été franchi
 - franchir la ligne de départ ou d'arrivée, sauf pour commencer et terminer le parcours
 - Renversement d'un obstacle dans un speedtrail qui ne peut pas être terminé correctement.
 - Montée ou refus d'avancer de plus de 10 secondes.
 - Le passage d'obstacle, c'est-à-dire lorsqu'un obstacle n'est pas terminé ou commencé correctement et que l'on passe ensuite à l'obstacle suivant, dans le mauvais ordre, dans la mauvaise direction (attention aux différences entre les classes de performance).
 - Chute du cheval et/ou du cavalier
 - Les motifs généraux de disqualification s'appliquent également ici
- Si un cavalier est disqualifié, il peut encore franchir un ou deux obstacles avec l'autorisation du jury.

8.4 Obstacles

Les marqueurs de pas doivent être bien distincts des marqueurs rouges et blancs qui marquent l'entrée. Le marqueur rouge est placé à droite, le marqueur blanc à gauche.

Les règles générales sont également valables pour le trail, sauf si elles sont expressément écrites autrement ou si le jury en décide autrement. Cela doit être communiqué à tous les cavaliers, de préférence par écrit ou lors de la reconnaissance du parcours.

8.4.1 Porte

La porte doit être solidement construite en bois ou en métal. Les parties latérales doivent être lestées de manière à ce que la porte ne se renverse pas facilement.

La porte doit avoir une largeur de 1,5 à 2 mètres et une hauteur minimale de 1,3 mètre.

La fermeture peut être en bois ou en métal, ou encore un cordon en corde ou en plastique.

Il doit pouvoir s'ouvrir dans les deux sens.

Le cavalier se dirige vers la porte aux allures indiquées. Il effectue une transition au pas au niveau des balises. Il effectue une rotation de manière à ce que le cheval soit parallèle à la porte. Le cheval doit être fermé et immobile afin que le cavalier puisse tenir les rênes dans une main et ouvrir la porte avec l'autre. La porte est ensuite franchie sans être lâchée. Dès

que le cheval se trouve complètement de l'autre côté de la porte, il est à nouveau fermé parallèlement à la porte et posé tranquillement, puis la porte est fermée. Ensuite, le cavalier fait tourner le cheval de manière à pouvoir continuer à chevaucher et à choisir à nouveau l'allure correspondante au niveau des marqueurs.

Dans la mesure du possible, la porte doit être bloquée par le cheval. Imaginez qu'un troupeau de bovins se trouve dans la pampa d'un côté et qu'il ne puisse pas passer la porte. En outre, le portail ne doit pas être touché, sauf avec la main. Si le cheval ou le cavalier touche la porte, cela entraîne une évaluation négative.

Les cavaliers se réfèrent au croquis du parcours pour savoir si la porte doit être franchie en avant ou en arrière.

Le fait de relâcher la porte entraîne une évaluation négative.

La non-fermeture de la porte entraîne la disqualification dans les classes WL, WM, WS. Dans la classe WA, la note 0 est attribuée.

Dans le speedtrail, une corde peut être utilisée à la place d'une porte fixe.

Classes possibles : WA, WL, WM, WS



8.4.2 Cruche

Sur une table indépendante d'environ 1 mètre de haut, ou un objet similaire, se trouve une cruche ou un récipient similaire rempli d'un liquide ou de sable.

Dans les classes WF, WE, WA et WL, un marqueur de pas peut être placé. Les classes WM et WS partent au galop et effectuent une parade complète pour s'arrêter parallèlement à la table.

Le cavalier s'approche de la table à l'allure demandée. S'il y a des marqueurs de pas, le cavalier parade au pas, sinon il se dirige vers la table à l'allure demandée et effectue une parade complète parallèlement à la table. Avec sa main de travail, il soulève la cruche au-dessus de la hauteur des épaules et la repose sur la table, puis prend immédiatement ou au marqueur l'allure demandée. En quittant l'obstacle, la cruche doit être posée sur la table.

Renverser la table, faire tomber la chope ou ne pas la soulever entraîne une disqualification.



8.4.3 Rue de la Cloche

L'obstacle consiste en un passage (droit ou en L) de barres ou d'éléments similaires. Les barres doivent mesurer au moins 2 mètres de long et être surélevées de 30 cm au maximum.

Pour une ligne droite, la distance entre les barres est de 1,2 mètre, pour un L, elle est de 1,5 mètre. Dans les classes WF, WE, WA et WL, les distances doivent être plus larges de 30 cm. Au bout de l'allée, une clochette est placée à environ 2 mètres de hauteur (de préférence réglable en hauteur).

S'il y a des marques de pas à 1,5 mètre de l'allée, l'obstacle doit obligatoirement être monté au pas. S'il n'y a pas de marqueurs de pas, l'obstacle est toujours monté au galop. Si le pas est choisi, une note maximale de 6 peut être attribuée. Si le cheval échoue, la note maximale est de 4.

Le cavalier s'approche de l'obstacle à l'allure demandée. Dès que la tête se trouve à la hauteur du marqueur de pas, le cheval parade au pas et franchit l'allée au pas. Au son de la cloche, le cavalier exécute une parade complète et le cheval doit rester fermé et calme. Le cavalier fait sonner la cloche avec sa main de travail. Ensuite, il redresse en reculant jusqu'à ce qu'il ait quitté l'allée, marqueur de pas compris. Il tourne ensuite son cheval dans la direction où il veut aller et prend immédiatement l'allure demandée.

Sans marqueur de pas, on peut galoper dans l'allée et à la cloche, on effectue une parade complète.

WF, WE seulement pas droit et obligatoire

WA, WL droit ou L, obligatoirement au pas

WM, WS droit ou L, galop possible

Dans le speedtrail, il est également possible d'entrer au galop, pour autant qu'il n'y ait pas de marqueurs de pas.

Si la cloche n'est pas sonnée, le cavalier est disqualifié. Il en va de même s'il ne termine pas correctement l'obstacle, marqueurs compris, et s'engage dans l'obstacle suivant.



8.4.4 Slalom parallèle

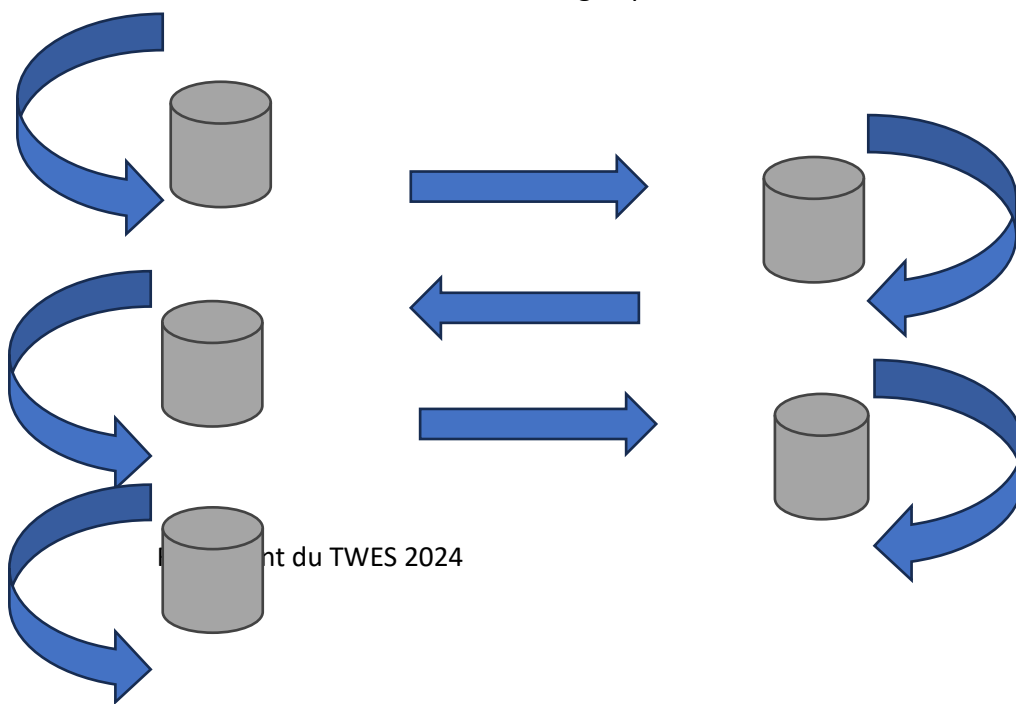
Cet obstacle se compose de deux rangées de slaloms parallèles. Les piquets de slalom doivent avoir une hauteur d'environ deux mètres et ne doivent pas être solidement ancrés au sol ou dans le sol.

Selon la catégorie de performance, les cinq à sept barres sont montées à une distance de 6 à 9 mètres. Les cavaliers franchissent cet obstacle comme une grande ligne serpentine. Les changements simples ou à la volée sont montés sur la ligne médiane imaginaire. La barre de slalom ne doit pas former le centre de l'arc, mais la ligne droite jusqu'à la barre suivante doit être montée en ligne droite et non en forme de goutte. L'évaluation porte en particulier sur la cadence et le rythme ainsi que sur le tracé de la ligne. L'évaluation la plus élevée résulte du fait que le changement s'effectue toujours après le même nombre de galops (changement en série).

WE au trot, à 9 mètres de distance

WA, WL Au galop avec changements de pied simples, distance 9 mètres

WM, WS Au galop, à 6 mètres de distance





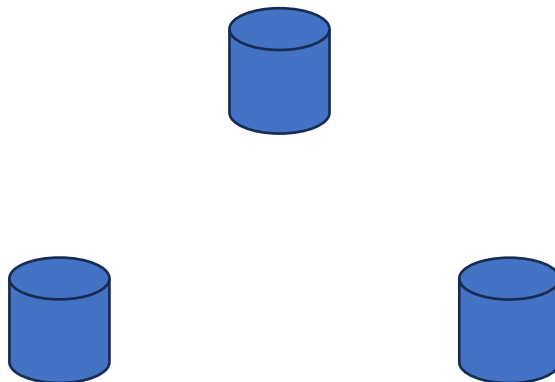
8.4.5 Tonneau de 3

Trois tonnes sont construites en forme de triangle. L'ordre dans lequel les tonneaux sont montés est donné par les marques A, B et C. Les tonneaux sont montés dans l'ordre dans lequel ils sont montés.

En fonction de la classe de performance, les tonnes sont installées à des distances différentes. La distance se mesure du centre de la tonne au centre de la tonne suivante.

Le cavalier se dirige droit vers les tonnes et les franchit ensuite dans l'ordre prévu. Les changements simples ou à la volée se font sur les lignes imaginées entre les tonneaux. Les voltes effectuées autour des tonneaux doivent toutes être à peu près de la même taille. Les tonneaux doivent se trouver au milieu de la volte.

WF	ne convient pas à cette classe
WE	au trot sans transition, distance de 6 mètres
WA	au galop avec changements de pied simples, distance de 6 mètres
WL	au galop avec changements de pied simples, distance de 6 mètres
WM, WS	au galop, distance de 6 mètres, 4 mètres également possible



8.4.6 Couloir de retour droit, L ou double L

Le couloir à franchir est construit en ligne droite, en L ou en double L. Le couloir doit mesurer au moins 2 mètres de long (pour chaque section, la longueur doit également être d'au moins 2 mètres). Les barres peuvent être surélevées de 10 cm au maximum.

Si l'allée est construite en ligne droite, elle doit avoir une largeur de 1,2 mètre. Si elle est en L ou double L, elle doit avoir une largeur de 1,5 mètre. Dans les classes inférieures, le couloir s'élargit de 30 cm.

Le cavalier arrive au galop aux allures indiquées. Au niveau des balises, le cheval est mis au pas. Ensuite, le cheval est positionné par un demi-tour de l'avant-main de manière à ce que le couloir puisse être parcouru à reculons.

WF, WE	seulement droit, distance 1,5 mètre
WA, WL	toutes options, distance droite de 1,5 mètre, L distance de 1,8 mètre
WM, WS	toutes options, distance droite de 1,2 mètre, L distance de 1,5 mètre

Dans le speedtrail, il est également possible de ne construire qu'un couloir droit, même si un L était demandé dans le trail de dressage.

8.4.7 Prendre la garrocha

La garrocha est placée dans un tonneau. Le cavalier s'approche à l'allure demandée et prend la garrocha. Il est possible de faire une seule fois le tour du tonneau. En ramassant la barre, le cheval doit garder l'allure et le rythme.

Si le cavalier prend la garrocha avec la main droite, il doit partir au galop à droite. Si le cavalier prend la garrocha avec la main gauche, il doit partir au galop gauche.

La perche a une longueur de 2,5 à 4 mètres et un diamètre d'au moins 3 cm. Elle doit être suffisamment solide et la pointe de la garrocha doit être reconnaissable. La garrocha est positionnée par le jury et ne doit pas être déplacée ou repositionnée d'une autre manière par le cavalier.

WF	Prendre la garrocha au pas, s'arrêter donne une note max. de 6
WE	Démarrer au trot, prendre la garrocha au pas
WA, WL	Prendre la garrocha au galop, Au pas, note max. 6
WM, WS	Prendre la garrocha au galop

Si le tonneau et la garrocha sont renversés avant que la garrocha ne soit prise, cela entraîne la disqualification. Il en va de même si la perche n'est pas ramassée.

Pour les enfants, une garrocha plus légère et plus petite peut être utilisée.

Dans les classes de performance M et S, il est possible de franchir d'autres obstacles avec la garrocha après la prise de la garrocha. Dans les classes de performance F, E, A et L, la prise de la garrocha est suivie par le piquage du ring et le dépôt de la garrocha.

8.4.8 Piquer l'anneau

L'obstacle est constitué d'un faux taureau avec un support pour l'anneau. L'anneau à piquer doit avoir un diamètre d'au moins 15 cm.

Le cavalier arrive au galop sur le taureau aux allures demandées (garrocha dans la main droite = galop à droite, garrocha dans la main gauche = galop à gauche) et tente de prendre l'anneau avec la garrocha.

En principe, le cavalier a droit à un essai et le cavalier doit montrer qu'il fait une réelle tentative pour piquer l'anneau. Si le cavalier manque l'anneau ou si l'anneau tombe par terre, cela entraîne une note de 5 maximum, sauf dans la classe WS (voir annexe évaluation négative).

WF	Piquer l'anneau au pas, s'arrêter donne une note maximale de 6
WE	Piquer l'anneau à l'entrejambe
WA, WL	Le barrage au galop, au pas donne une note maximale de 6
WM, WS	Piquet d'anneaux au galop

Si le taureau et l'anneau sont renversés, cela entraîne la disqualification.



8.4.9 Arrêter la garrocha

Le cavalier s'approche du tonneau à l'allure demandée et replace la garrocha dans le tonneau, la pointe en haut.

Si le cavalier tient la garrocha dans la main droite, il s'approche de la tonne au galop à droite, s'il porte la garrocha dans la main gauche, le cavalier choisit le galop à gauche.

Il est alors possible de faire une fois le tour de la tonne.

WF	Déposer la garrocha au pas, s'arrêter entraîne la note maximale de 6
WE	Déposer la garrocha au pas

WA, WL Arrêt au galop, au pas entraîne une note maximale de 6

WM, WS Dépose de la garrocha au galop

Si la garrocha tombe au sol, elle est disqualifiée.

Si la garrocha tombe à nouveau du tonneau, une évaluation négative est effectuée conformément à l'annexe.



8.4.10 Slalom simple

Cet obstacle est composé d'au moins 5 piquets de slalom d'environ 2 mètres de haut. Les piquets de slalom ne doivent pas être ancrés au sol ou dans le sol.

L'entrée et la sortie du slalom peuvent être indiquées par des marqueurs rouges et blancs.

Le slalom simple et le slalom parallèle peuvent également être combinés en un seul obstacle. Ils doivent toutefois être clairement indiqués.

Le slalom est monté comme une petite ligne serpentine, les changements simples ou à la volée étant montés sur la ligne imaginaire entre les piquets du slalom.

Distances :

WF, WE, WA, WL 9 mètres

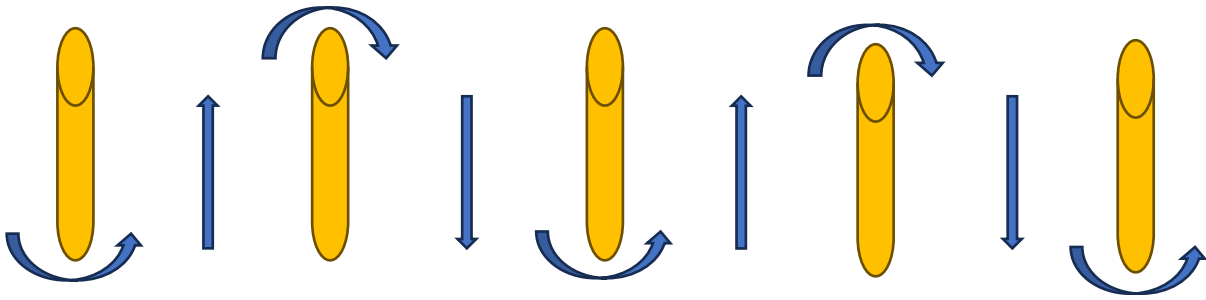
WM, WS 6 mètres

Le cavalier obtient la meilleure évaluation lorsque les changements sont effectués après le même nombre de galops (changement de série). Dans le changement simple, le même nombre de pas ou de trots doit être choisi en alternance (par ex. galop à droite, 3 pas au pas, galop à gauche).

WF, WE au trot sans transition

WA, WL au galop, changements simples

WM, WS au galop, changements de pied à la volée



8.4.11 Tonneau de 2

Deux bouées sont placées à une distance appropriée l'une de l'autre. Le cavalier s'approche des bouées à l'allure demandée. L'ordre des bouées à monter est indiqué par A et B. Entre les tonneaux, le cavalier franchit à angle droit la ligne imaginaire entre les tonneaux. Le changement de galop s'effectue sur cette ligne.

Dans les classes supérieures, cet obstacle peut également être monté en huit à reculons après le huit monté en avant. L'arrêt du galop a lieu lorsque le cheval entier a franchi la ligne pensée entre les bouées. Le huit monté à reculons s'arrête au même endroit.

WF, WE, WE, WL

Distance de 6 mètres

WM, WS

Distance de 4 mètres

WF, WE

au trot sans transition et sans reculer

WA, WL

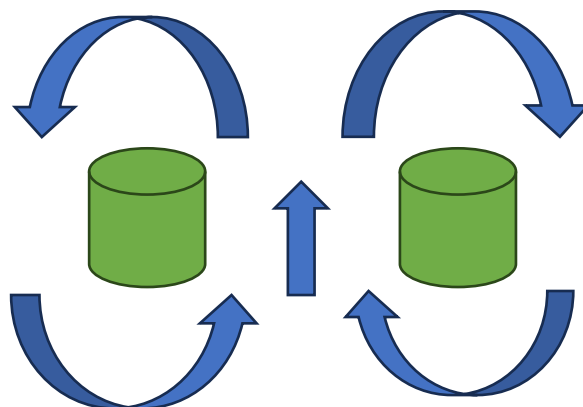
au galop, changements simples, pas de reculer

WM, WS

au galop, changements de pied à la volée, reculer possible

Dans le speed trail, l'obstacle n'est pas monté à l'envers.

Si un tonneau est renversé de sorte qu'il n'est pas possible de terminer l'obstacle, cela entraîne la disqualification.



8.4.12 Pont

Dans un parcours de dressage, le pont est toujours franchi au pas. Au moins un sabot de cheval doit toucher le pont. Le pont doit être délimité par une balustrade à droite et à gauche.

Le pont présente les dimensions suivantes :

- longueur de 3 à 6 mètres
- largeur 1,2 mètre
- Augmentation de 0,2 à 0,5 mètre
- Garde-corps d'environ 1 mètre de hauteur

La balustrade doit être une limite. Elle peut donc aussi se trouver à côté du pont. Il faut toutefois veiller à ce que le cheval ne puisse pas glisser entre le pont et la balustrade et se blesser. Des banderoles peuvent également être installées, à condition de ne pas gêner la vue des juges.

Le pont doit être suffisamment stable pour qu'un cheval puisse le traverser sans danger, même au galop. Il ne doit pas constituer une source de danger. Il faut s'assurer que les chevaux ne glissent pas sur le pont.

Dans le speedtrail, l'allure avec laquelle le cheval traverse le pont est libre. Au moins un sabot du cheval doit toucher le pont.



8.4.13 Enclos

L'enclos est une sorte de round-pen avec un périmètre extérieur de 6 mètres de diamètre et une entrée de 1,5 à 2 mètres de large. Au centre se trouve un deuxième cercle fermé d'un diamètre de 3 mètres. Ce petit cercle peut être rempli d'objets, d'animaux ou autres (veuillez respecter la loi sur la protection des animaux).

Le périmètre doit avoir une hauteur minimale de 60 cm. Elle peut être plus haute. Veuillez veiller à ce qu'il n'y ait pas de risque de blessure pour le cheval et le cavalier. Le juge doit pouvoir voir le cheval et le cavalier dans l'enclos.

Le cavalier se dirige vers l'enclos aux allures demandées et le franchit dans le sens indiqué. Après le premier tour, le cavalier sort de l'enclos et exécute une demi-pirouette et éventuellement un changement de galop, puis revient dans l'enclos à l'autre main et le contourne à l'autre main.

Si l'enclos est monté au galop, le cavalier peut choisir de faire d'abord la demi-pirouette ou d'abord le changement à la volée.

Les classes WA et WL montent l'enclos au galop, font une transition au pas après le premier tour et effectuent ensuite une demi-pirouette au pas pour repartir au galop sur l'autre main.

Dans le speedtrail, seul un tour peut être exigé.

Si l'enclos est monté deux fois sur la même main et qu'il est ensuite franchi dans l'obstacle suivant, une disqualification est prononcée.

Si le cheval est détruit ou s'il quitte l'enclos avec les 4 pieds, il est également disqualifié.

WF	Au pas, une seule direction
WE	au trot, au pas donne une note maximale de 6
WA, WL	au galop, au trot note max. 6, au pas note max. 4
CM	au galop, au trot note max. 4, au pas note 0
WS	au galop, au trot note max. 4, au pas note 0

Il n'est pas permis de faire le tour de l'enclos avant d'y entrer dans la catégorie de performance S. Cela est considéré comme une faute. Dans les autres classes de performance, le fait de contourner l'enclos entraîne une note plus basse (max. 6). Le cavalier obtient la meilleure note lorsqu'il se dirige vers l'enclos et s'en éloigne.



8.4.14 Fossé d'eau

Le fossé doit avoir une largeur minimale de 2 mètres. L'entrée et la sortie ne doivent pas présenter de risque de blessure pour le cheval. L'entrée et la sortie doivent être conçues de manière à ce que le cheval ne glisse pas et ne soient pas trop boueuses ou raides.

Le sol du fossé doit être adapté à un passage.

L'entrée et la sortie doivent être marquées de manière bien visible.

Le jury détermine l'allure qui sera demandée à cet obstacle.

Uniquement dans les classes WL, WM et WS



8.4.15 Chapeau

L'obstacle se compose de deux marques qui marquent l'entrée (pylônes ou autres) et de trois piquets d'environ 2 mètres de haut (comparables à des piquets de slalom).

Le cavalier entre dans l'obstacle (flèche grise), au pas s'il y a des marqueurs de pas, au galop sinon, et s'arrête à la barre la plus en arrière. Il enlève le chapeau de la barre et effectue un slalom arrière autour des trois barres (flèches bleues) et repose le chapeau sur la barre la plus en arrière.

Ensuite, il sort à reculons des deux repères (pylônes ou autres).

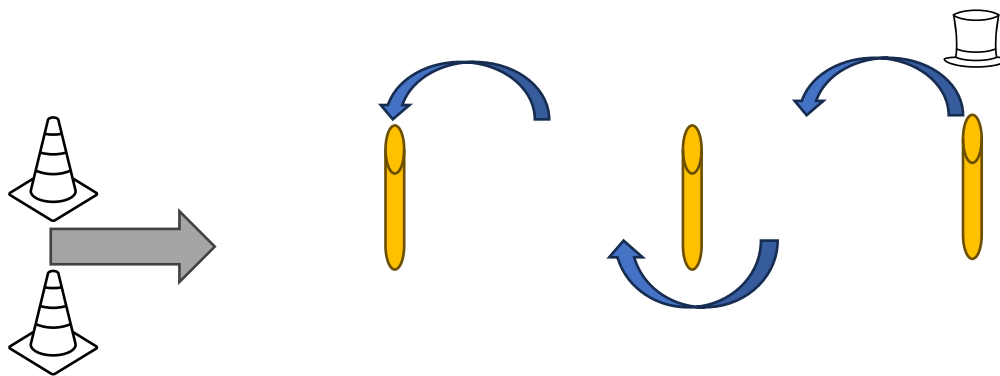
Une fois que le cheval entier a quitté ces deux repères, il tourne et reprend l'allure demandée dès que les postérieurs ont quitté les repères de pas. Sans marqueur d'allure, le cheval tourne directement après la marque et se met brusquement au galop.

Distances :

- Des marques au premier poteau 2 mètres
- De barre à barre (dans le sens de la longueur) 3 mètres
-

WF, WE, WA	Pas dans ces classes (déplacer les gobelets !)
WL, WM	Débouillage au pas (gris)
WS	Entrée au galop (gris), à condition qu'il n'y ait pas de marqueur de pas.

Dans le speedtrail, il est possible de se lancer au galop.



8.4.16 Déplacer les gobelets

L'obstacle est constitué de deux piquets de 2 mètres de haut (similaires à des piquets de slalom) espacés de 1,2 mètre. Sur l'une d'elles se trouve un gobelet, un vêtement ou un objet similaire.

Le cavalier s'approche à l'allure demandée et s'arrête entre les barres de manière à pouvoir déplacer le gobelet non de droite à gauche ou de gauche à droite. Le cheval reste calme et fermé. Après avoir déplacé le gobelet, le cavalier avance rapidement à l'allure demandée.

Des marqueurs de pas peuvent être placés devant les deux barres.

WF, WE	Passage par le pas à l'arrêt
WA	Transition par le trot et le pas à l'arrêt
WL	Transition par le pas à l'arrêt
WM, WS	Transition galop, arrêt

Si le gobelet n'est pas déplacé correctement, la disqualification est prononcée. Cela vaut également pour le speedtrail, si les barres sont renversées et ne peuvent donc pas être déplacées correctement. En dressage, le fait de renverser les piquets ou de laisser tomber le chapeau entraîne une évaluation négative.

8.4.17 Sidepass

Les perches de 3 à 4 mètres de long sont placées parallèlement les unes aux autres, en L ou en double L. Les perches sont alors surélevées de 10 cm au maximum.

Devant les barres, les marqueurs de pas indiquent le passage au pas. Ensuite, le cheval est tourné de manière à passer directement par-dessus la barre dans la direction demandée (selon le croquis du parcours et les informations données au jury). Les antérieurs se trouvent devant et les postérieurs derrière la barre, plaçant ainsi la barre au milieu sous le cheval. Le sidepass est franchi sans s'arrêter.

WF, WE pas de sidepass

WA, WL Pas, cession à la jambe

WM, WS pas, travers

Dans le speedtrail, l'allure peut être choisie librement.

Si le cheval ne termine pas le sidepass avec les antérieurs d'un côté de la barre et les postérieurs de l'autre, et s'il ne passe pas correctement les marqueurs de pas et s'engage dans l'obstacle suivant, il est disqualifié.

Dans le speedtrail, l'allure avec laquelle les barres sont franchies peut être choisie librement.

Exécuter le sidepass dans la mauvaise direction entraîne également la disqualification. Veuillez en discuter avec le jury au préalable.



8.4.18 Saut

Le saut correspond à un saut avec des poteaux de saut ou un obstacle fixe d'une hauteur maximale de 60 cm au milieu. Le saut peut être étayé par des bottes de paille ou d'autres choses. Il peut être construit en forme de croix ou de saut raide.

Le saut ne doit pas être construit avec des bancs de bière ou des matériaux similaires inappropriés.

Le saut doit être correctement flagué.

Le cavalier aborde le saut au milieu d'un galop rythmé et surmonte le saut, puis continue à galoper dans un galop rythmé.

WF, WE, WA pas de saut

WL, WM, WS au galop



8.4.19 Mur, montée et descente

L'obstacle correspond au rempart ou à la montée et à la descente du parcours de cross-country du concours complet d'équitation.

L'entrée dans l'obstacle est constituée d'une rampe ou d'une marche qui mène à un niveau surélevé de 50 cm. L'obstacle se termine par une rampe ou une marche qui descend.

Le cavalier aborde l'obstacle aux allures demandées. L'obstacle est ensuite franchi aux allures demandées. Le juge veut voir comment le cheval aborde l'obstacle et comment il le franchit avec fluidité. Cela montre aussi la confiance dans le cavalier et ses aides.

La nature du sol de l'obstacle ne doit pas être une source de danger, c'est-à-dire qu'il ne doit pas être trop pentu, boueux ou glissant, ni présenter un sol inégal ou de grosses pierres.

WF, WE, WA pas d'obstacle approprié pour ces classes

WL, WM, WS Le pas conduit à une note maximale de 6, si le galop est exigé

8.4.20 Lit de gravier ou bâche

Cet obstacle est constitué d'un lit de gravier ou d'une bâche. La bâche et le lit de gravier doivent avoir une largeur minimale de 2 mètres et une longueur de 3 à 5 mètres.

La bâche doit être conçue de manière à ne pas présenter de danger pour les chevaux (par exemple, une bâche déchirée peut rester accrochée au sabot, etc.)

L'obstacle est franchi au pas.

WF, WE, WA pas d'obstacle approprié pour ces classes

WL, WM, WS au pas

8.4.21 Autres obstacles

D'autres obstacles, tels qu'une allée de nouilles flottantes, une piscine à balles, un pont suspendu, un mikado à barres, etc. peuvent être choisis dans les concours D. La sécurité du cheval et du cavalier est primordiale.

Le jury doit enlever les obstacles en conséquence.

Les cavaliers doivent être instruits sur la manière exacte de monter et d'évaluer les obstacles.

8.5 Évaluation négative et bonus

8.5.1 Trail de dressage

Obstacle	Négatif -2 points	Note d'évaluation 0 S'applique surtout à WM, WS
Porte	Relâchement de la porte (sauf classe enfant) Toucher le but avec le cheval ou le cavalier (sauf avec la main)	Ne pas refermer la porte Non valable en classe WF, WE, WA
Pichet	Soulèvement insuffisant Toucher la table	Renverser la table après l'avoir posée correctement
Rue de la Cloche	Chaque barre jetée en bas	Départ trop précoce au galop Galoper dans l'allée si le pas est demandé
Tonneau de 3	Toucher les fûts	Défaillance à l'étape Chute au trot = max. 4
Couloir de retour	Chaque barre jetée en bas	Départ trop précoce au galop
Prendre une garrocha	Toucher le tonneau Faire une volte autour du tonneau	Défaillance à l'étape Chute au trot = max. 4
Piquer l'anneau (1 essai)	Toucher le taureau L'anneau tombe Anneau manqué	Défaillance à l'étape Chute au trot = max. 4
Déposer la garrocha	Toucher le tonneau Faire une volte autour du tonneau	Défaillance à l'étape Chute au trot = max. 4
Slalom/Slalom parallèle	Renverser ou toucher les barres	Défaillance à l'étape Chute au trot = max. 4

Pont	Toucher ou renverser la balustrade	Départ au galop à l'intérieur de l'obstacle Mise au trot dans l'obstacle = max. 4
Enclos	Toucher ou renverser une partie de l'enclos	Défaillance à l'étape Chute au trot = max. 4
Fossé d'eau		Départ trop précoce au galop Galop à l'intérieur de l'obstacle, si le pas est exigé Trot dans l'obstacle = max. 4
Chapeau	Renverser les barres sans que la fin de l'obstacle soit concernée	
Sidepass	Chaque barre tombée	
Saut	Barre déchirée	Défaillance à l'étape Chute au trot = max. 4
Lit de gravier/bâche	Quitter l'obstacle avec 3 sabots au maximum	Départ au galop dans l'obstacle, si le pas est demandé Mise au trot dans l'obstacle, si le pas est demandé = max. 4
Montée et descente	Changement de vitesse	
Généralités	Jeter ou toucher les décorations Refuser (à l'envers) Voix (excessive) Cheval derrière des perpendiculaires Utilisation excessive d'éperons et/ou de cravache	

8.5.2 Piste de vitesse

Obstacle	Secondes de pénalité 5 sec	Bonus 5 secondes
Porte	Relâcher la porte/le câble Toucher la porte sauf avec la main de travail 20 sec. en cas de non-fermeture	
Pichet	Soulèvement insuffisant	

	Toucher la table	
Rue de la Cloche	Par barre lancée	
Slalom/Slalom parallèle	Toucher ou renverser une barre	
Tonneau de 3	Toucher les tonnes	
Couloir de retour	Par barre lancée	
Prise et dépose de la garrocha	Toucher le tonneau	
Piquer des anneaux (1 essai)	Laisser tomber la garrocha	Bague piquée
Tonneau de 2	Toucher, déplacer ou renverser un fût	
Pont	Toucher ou renverser la balustrade	
Enclos	Renversement d'une partie de l'enclos max. 20 sec.	
Chapeau	Toucher, déplacer ou renverser les piquets et les marques, chapeau non déplacé	
Sidepass	Par barre lancée	
Saut	Barre déchirée	
Déplacer les gobelets	Toucher, déplacer ou renverser les barres Gobelet non déplacé	
Généralités	Toucher et renverser les décorations et les marquages Voix (excessive) Utilisation excessive d'éperons et/ou de cravache Refuser Cheval derrière la verticale	

Disqualification :

- Si une partie de l'obstacle est renversée, ce qui empêche de terminer correctement un obstacle, une disqualification est prononcée. Par exemple, si la barre la plus en arrière du chapeau est renversée et que le chapeau ne peut plus être posé sur la barre la plus en arrière.
- le comportement envers le cheval qui relève de la protection des animaux
- Si le cavalier touche le sol avec une partie quelconque de son corps

8.6 Travail des bovins

8.6.1 Conditions préalables

Avant de monter une épreuve bovine, le cavalier doit apporter la preuve qu'il est capable de maîtriser le travail des bovins dans le sens de la protection des animaux.

Pour ce faire, il doit présenter une attestation d'un entraîneur de travail bovin défini par la fédération. Cette attestation s'appelle le certificat de bovin.

En principe, on compte un bovin pour 2 cavaliers. Le troupeau doit compter au moins 10 bovins.

Le travail des bovins n'a lieu que dans les classes de performance WL, WM et WS.

Le terrain pour le travail des bovins doit avoir une dimension d'au moins 20x60m. Il peut être réduit à 20x40m en compétition nationale. Les bovins doivent disposer d'une zone de repos à l'extérieur de la salle, où ils peuvent se coucher et se nourrir en toute tranquillité.

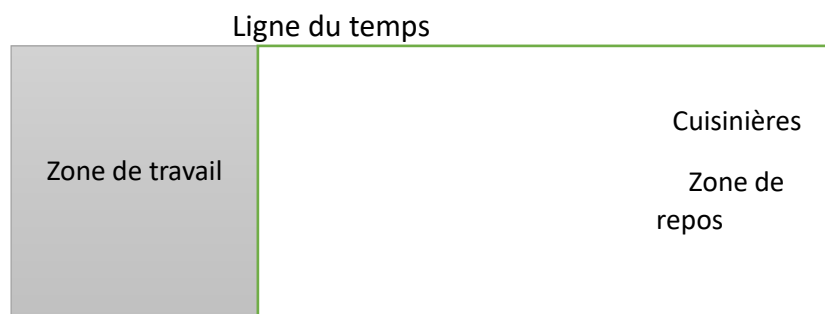
8.6.2 Motifs de disqualification

- 1) Franchir la ligne de fond avant la sonnerie de la cloche
- 2) Dépassement du temps limite pour franchir la ligne de fond après la sonnerie de la cloche
- 3) Toucher le bovin avec le cheval ou avec la bride ou la cravache
- 4) Pousser ou chahuter le bovin dans le mur
- 5) Un cheval donne un coup de pied ou mord un bovin
- 6) Une activité trop intense
- 7) Le cheval monte
- 8) Chute de cheval ou de cavalier
- 9) Utiliser/employer des moyens auxiliaires (bâton) pour influencer le bovin

8.6.3 Préparation du troupeau avant l'épreuve

Celui-ci est responsable de la surveillance de l'état de santé des bovins, de l'identification correcte des bovins, des soins aux bovins et du remplacement des troupeaux de bovins, le cas échéant.

Avant le début de l'épreuve ou même lorsque les troupeaux de bovins sont échangés, les bovins doivent être correctement ensellés. Seuls les cavaliers qui ne travailleront pas avec ce troupeau peuvent aider. Si les bovins sont échangés par classe de performance, un cavalier de la classe WS peut seller les bovins pour la classe WL. Dans le cas contraire, d'autres cavaliers doivent aider à la mise en place. L'ensachage est surveillé ou dirigé par le responsable des bovins. Si un bovin n'est pas en forme ou ne convient pas, il doit être remplacé.



8.6.4 Déroulement de l'examen

Le déroulement est le même dans toutes les classes.

Il y a deux zones séparées par la ligne de base. Là où se trouve le troupeau, c'est la zone de repos et la zone vers laquelle le bovin doit être conduit, c'est-à-dire dans la deuxième moitié se trouve la zone de travail (zone grise).

Le cavalier dont c'est le tour se dirige vers le jury et le salue. Après la sonnerie, le cavalier dispose de 60 secondes pour franchir la ligne de fond, ce qui déclenche le chronométrage.

Sur le chemin de la ligne de fond, le cavalier se voit montrer le numéro ou la lettre ou autre du bovin qui lui a été attribué par tirage au sort. Chaque cavalier travaille deux bovins en tout. Tous les cavaliers travaillent le premier bovin, puis le deuxième.

Le tirage au sort est effectué par le jury. Il faut veiller à ce que tous les bovins soient travaillés à peu près le même nombre de fois.

Le cavalier entre alors tranquillement dans le troupeau et tente de séparer son bovin tiré au sort du troupeau et de le conduire dans la zone prévue (zone de travail) et d'y rester 15 secondes sans qu'un autre bovin ne franchisse la ligne de fond.

Le cavalier doit faire passer le bovin concerné par la ligne de base dans les 90 secondes pour que les 90 secondes s'arrêtent et que les 15 secondes commencent. Les 15 secondes ne démarrent que lorsque seul le bovin concerné se trouve dans la zone de travail.

Le cavalier peut utiliser la voix pour conduire le bovin, mais pas d'autres moyens.

Un classement est alors établi pour la première manche et pour la deuxième manche. Cela donne à nouveau des points qui sont ensuite additionnés et divisés par 2. Ce résultat est ensuite pris en compte pour $\frac{1}{4}$ dans le classement général. Voir le point 4.3.4 Evaluation dans ce règlement.



9ème annexe

9.1 Aperçu du trail

Obstacle	WF	WE	WA	WL	WM	WS
Porte	-----	-----	oui	oui	oui	oui
Pichet	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Rue de la Cloche	Droit	droit	oui	oui	oui	Oui
Slalom les deux	oui	Trot	oui	oui	oui	Oui
Tonneau de 3	non	Trot	oui	oui	oui	oui
En arrière	non	non	droit	oui	oui	oui
Garrocha	Étape	Étape	Galop	Galop	Galop	Galop
Piquer des anneaux	Étape	Étape	Galop	Galop	Galop	Galop
Tonneau de 2	Trot	Trot	Galop	Galop	Galop	Galop
Pont	oui	oui	oui	oui	oui	Oui
Enclos	1x pas	oui	oui	oui	oui	Oui
Fossé d'eau	non	non	non	oui	oui	Oui
Chapeau	non	non	non	oui	oui	Oui
Déplacer les gobelets	oui	oui	oui	oui	oui	Oui
Sidepass	non	non	Droit	oui	oui	Oui
Saut	non	non	non	oui	oui	Oui
Mur	non	non	non	oui	oui	Oui
Gravier/bâche	non	non	non	oui	oui	oui

10. abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées :

- ASRE Association Suisse des Randonneurs Equestres
- FEI Fédération Equestre Internationale (Fédération équestre mondiale)
- FITE Fédération internationale du tourisme équestre
- FSSE Fédération suisse des sports équestres (désormais Swiss Equestrian)

11. dispositions finales

Si une erreur s'est produite dans les traductions françaises, italiennes ou anglaises, le règlement en allemand fait foi !